

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN HOKI
PADA MAHASISWA PJKR TAHUN 2022
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:
Aviantika Hasta Priyatma
NIM. 21601241018**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN HOKI
PADA MAHASISWA PJKR TAHUN 2022
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:
Aviantika Hasta Priyatma
NIM. 21601241018**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN HOKI
PADA MAHASISWA PJKR TAHUN 2022
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Aviantika Hasta Priyatma
NIM 21601241018

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah hoki terhadap peraturan permainan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Penelitian ini menggunakan populasi mahasiswa PJKR angkatan 2022 yang berjumlah 215 mahasiswa. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan jumlah 60 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah permainan hoki. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan 30 butir soal, setiap soal apabila dijawab dengan benar mendapatkan skor 1 dan apabila dijawab dengan tidak benar mendapatkan 0. Teknik analisis data dan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian diperoleh tingkat pengetahuan dan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta berada pada kategori baik sebanyak 30 mahasiswa (50%), cukup sebanyak 24 mahasiswa (40%), sangat baik sebanyak 6 mahasiswa (10%), kurang baik 0 mahasiswa (0%) dan sangat kurang 0 mahasiswa (0%). Sedangkan rata-rata pengetahuan mahasiswa terhadap peraturan permainan hoki berada pada kategori “baik” dengan skor 70,3. Dengan demikian disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan hoki pada mahasiswa PJKR tahun 2022 yang mengikuti mata kuliah hoki masuk kategori “baik”.

Kata Kunci: *tingkat pengetahuan, peraturan permainan hoki*

LEVEL OF KNOWLEDGE ON THE HOCKEY GAME RULES OF THE STUDENTS OF PHYSICAL EDUCATION CLASS OF 2022 OF UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Aviantika Hasta Priyatma
NIM 21601241018

ABSTRACT

This research aims to assess the level of knowledge of students enrolled in hockey courses concerning the game's rules at Universitas Negeri Yogyakarta (Yogyakarta State University). This research was classified as descriptive quantitative study. The employed methodology was the survey method.

This research utilized a cohort of 215 students from the class of 2022. The sampling method employed purposive sampling, involving a total of 60 students enrolled in the hockey course. The data collection method employed a test including 30 question items, where each correct response gained a score of 1, and each erroneous response resulted in a score of 0. This research employed a descriptive quantitative data analysis technique utilizing percentages.

The research findings regarding the knowledge and rules of hockey among Physical Education students at Universitas Negeri Yogyakarta class of 2022 indicate that 30 students (50%) are in the high level, 24 students (40%) are classified in the medium level, 6 students (10%) are in the very high level, while there is no any student (0%) in the low or very low level. The average comprehension of students regarding the rules of hockey is categorized as "good," with a score of 70.3. Consequently, it is determined that the level of knowledge on the hockey rules among Physical Education students class of 2022 who are enrolled in the hockey course belongs to the "high" level.

Keywords: *level of knowledge, hockey game rules*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aviantika Hasta Priyatma

NIM : 21601241018

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

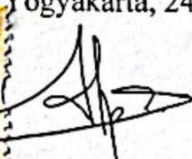
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki Pada
Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis adalah penelitian saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Yogyakarta, 24 Maret 2025




Aviantika Hasta Priyatma
NIM 21601241018

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN HOKI PADA
MAHASISWA PJKR TAHUN 2022 UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Aviantika Hasta Priyatma
NIM 21601241018

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 24 Maret 2025

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Prof. Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001


Dr. Ari Iswanto, M.Or.
NIP. 198401272019031003

LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN HOKI PADA
MAHASISWA PJKR TAHUN 2022 UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Aviantika Hasta Priyatma
NIM 21601241018**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 22 April 2025

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

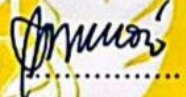
Tanggal

Dr. Ari Iswanto, SPd. Jas., M.Or
Ketua Tim Penguji



29/04/2025

Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas., M.Or
Sekretaris Tim Penguji



29-04-2025

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd
Penguji Utama



28-04-2025

Yogyakarta, 30 April 2025

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M. Or.,
NIP. 197702182008011002

MOTTO

Maka, sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.
Sesungguhnya beserta kesulitan ada kemudahan.
(Q.S Al-Insyirah: 05-06)

Kelak kamu akan mengingat apa yang kukatakan kepadamu. Aku menyerahkan urusanku kepada Allah. Sesungguhnya Allah Maha Melihat hamba-hamba-Nya.”
(Q.S Al-Gafir: 44)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan penuh rasa Syukur atas karuniaNya sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan. Dengan kerendahan hati, Skripsi ini saya persembahkan:

1. Untuk dua orang hebat dalam hidup saya, Ibu Tutik Sudarti dan Bapak Priyatno Legowo, Terima kasih atas pengorbanan, nasihat, dan do'a baik yang tak pernah berhenti. Terima kasih telah menajdi rumah yang hebat untuk anak mu. Terima kasih telah mengajarkan arti berjuang bersama dalam hidup. Terima kasih untuk segala hal yang telah diusahakan.
2. Mohammad Fari Zaidan, terima kasih telah berkontribusi banyak dalam penulisan skripsi ini, yang selalu menemani dan memberi motivasi serta dukungannya. Terima kasih selalu memberikan semangat kepada saya.

KATA PENGANTAR

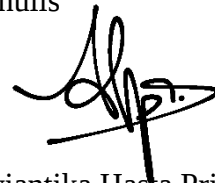
Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki Pada Mahasiswa Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta” dapat disusun lancar sesuai dengan harapan. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Ngatman, M.Pd., Ketua Departemen Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta, serta staf yang telah memberikan fasilitas dan membantu menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Ari Iswanto, M.Or., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen di Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membimbing penulis dalam melaksanakan studi.
5. Mahasiswa PJKR FIKK Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah bersedia meluangkan waktunya bersedia untuk menjadi subjek dalam penelitian.
6. Sahabat terbaik saya Nurrisya Sekar Satiti. Terimakasih atas segala bantuan dan dukungannya dalam menyelesaikan skripsi dan kuliah ini.

7. Kepada dua teman baik saya Tasya Amara Destalia dan Vinona Desphandea untuk semua ilmu, kekuatan, dedikasi dan dukungan selama saya menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
8. Seluruh teman-teman kelas PJKR B 2021 yang telah menemani proses belajar penulis selama kurang lebih 3 tahun.
9. Tidak lupa saya ucapkan terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah berjuang sampai sekarang dengan menempuh perjalanan panjang walaupun terlambat dalam proses penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS).
10. Semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan perhatian selama penyusunan tugas akhir skripsi.

Semoga bantuan yang telah diberikan oleh pihak di atas dapat bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 24 Maret 2025
Penulis



Aviantika Hasta Priyatma
NIM. 21601241018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1.Hakikat Pengetahuan.....	10
a.Definisi Pengetahuan.....	10
b.Tingkat Pengetahuan.....	12
2.Hakikat Hoki	14
a.Peraturan Permainan Hoki.....	14
1)Lapangan Permainan.....	15
2)Komposisi Seluruh Tim.....	18
3)Kapten.....	22
4)Pakaian dan Peralatan Pemain	22
5)Pertandingan dan Hasil	29
6)Mulai dan Dimulainya Kembali Pertandingan	30
7)Bola Keluar Lapangan	31
8)Metode Terciptanya Gol	32
9)Tata Tertib Permainan: pemain.....	33
10)Perilaku Bermain: Penjaga Gawang	37
11)Tata Tertib Permainan: wasit	37
12)Sanksi	39
13)Prosedur Pengambilan Sanksi	40

14)Sanksi Pribadi	45
3. Karakteristik Mahasiswa PJKR FIKK UNY	46
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	48
C. Kerangka Berpikir	53
BAB III METODE PENELITIAN.....	54
A. Jenis Penelitian.....	54
B. Tempat dan Waktu Penelitian	54
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	55
D. Definisi Operasional Variabel.....	56
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	56
F. Teknik Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	66
A. Hasil Penelitian	66
B. Pembahasan	68
C. Keterbatasan Penelitian	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan	73
B. Implikasi	73
C. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Dimensi Lapangan	16
Tabel 2. Ukuran Gawang Hoki	18
Tabel 3. Ukuran Tongkat Hoki	27
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	55
Tabel 5.Kisi-kisi Instrumen Penelitian	57
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Awal	61
Tabel 7. Hasil Uji Coba Instrumen	62
Tabel 8. Kisi-kisi Instrumen Akhir	62
Tabel 9. Skor Alternatif Jawaban.....	64
Tabel 10. Rumus Penentuan Nilai.....	64
Tabel 11. Rumus Penentuan Persentase.....	64
Tabel 12.Norma Penilaian	65
Tabel 13. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan	66
Tabel 14. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan.....	67

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Lapangan Bermain	17
Gambar 2. Gawang Hoki.....	18
Gambar 3. Pakaian Hoki	23
Gambar 4. Ukuran Pelindung Tangan.....	24
Gambar 5. Pakaian Penjaga Gawang	26
Gambar 6. Tongkat Hoki.....	28
Gambar 7. Kepala Tongkat Hoki	28
Gambar 8. Alat Untuk Mengukur Tongkat Hoki	28
Gambar 9. Bola Hoki	29
Gambar 10. Wasit.....	38
Gambar 11. Skema Kerangka Pikir.....	53
Gambar 12. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki	68

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Hasil Uji Coba Instrumen	80
Lampiran 1. Kartu Bimbingan	81
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	82
Lampiran 3. Angket Penelitian	83
Lampiran 4. Data Isian Angket	86
Lampiran 5. Data Penelitian.....	91
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	93

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hoki merupakan olahraga yang dimainkan dua tim. Pada permainan hoki ini sendiri setiap tim bermain dengan jumlah sebelas orang pemain yang terdiri dari sepuluh pemain inti dan satu penjaga gawang. Menurut Husanah & Rustriadi (2021, p.537) bahwa hoki adalah olahraga yang dimainkan oleh dua regu, dengan setiap pemain memegang *stick*, tongkat bengkok yang digunakan untuk mendorong, menahan dan memasukan bola ke gawang lawan.

Teknik-teknik dasar dalam permainan hoki diantaranya *dribble*, *push*, *stopping*, *hit*, *reserve push*, *flik*, dan *scop* (Irawan & Setiawan, 2020). Khusus untuk teknik menggiring bola (*drbble*) memiliki peranan penting terhadap permainan hoki, gerakan membawa bola dan menggiring bola dalam melindungi bola dari serangan lawan. Pentingnya teknik dasar menggiring bola sebagai keterampilan tangan dalam memainkan bola guna membuka ruang gerak membawa bola walaupun bola bergerak cepat namun tetap terkendali (Firdani, 2020).

Juswant *et al.*,(2024) pada tahun 2022 peraturan hoki mengalami perubahan yang cukup besar terutama pada aturan pemain bertahan yang menggunakan peralatan pelindung *Penalty Corner (PC)* untuk pemain terus melakukan permainan bola di luar lapangan setelah melakukan *intersepsi* selama pengambilan tendangan sudut pinalti pada berlangsungnya permainan hoki. Pemain sekarang dapat terus berlari dengan bola sambil tetap

mengenakan peralatan pelindung mereka, tetapi pemain harus segera melepaskan peralatan yang sama setelah kesempatan pertama untuk melakukan dan selalu di dalam area 23 m.

Menurut *International Hockey Federation* didalam buku *Rules of Hockey* (2022, p.27) pada peraturan pemain tidak boleh mendekati lawan dalam jarak 5 meter yang menerima bola yang jatuh sebelum bola tersebut diterima, dikendalikan, dan berada di tanah. Bola boleh dipotong dalam jarak 5 meter tetapi di luar jarak permainan asalkan dilakukan dengan aman. Pada permainan hoki setiap tim memiliki seorang penjaga gawang di lapangan atau hanya bermain dengan pemain lapangan. Yang tidak mengizinkan tim bermain dengan pemain lapangan dengan hak istimewa penjaga gawang yang mengenakan peralatan pelindung yang terdiri dari setidaknya pelindung kepala, pelindung kaki, dan penendang dan yang juga diizinkan mengenakan pelindung tangan penjaga gawang dan peralatan pelindung lainnya atau bermain dengan pemain lapangan saja. Setiap perubahan pemain selain ini harus diperlukan sebagai pergantian pemain.

Dalam pembaruan peraturan hoki terakhir pada Januari 2021, peraturan pada seorang pemain dihentikan selama tendangan sudut penalti di akhir periode karena cedera atau alasan lain, dan adanya perundungan akan diberikan tendangan sudut penalti harus diambil kembali. Hal ini tidak mungkin lagi, karena sekarang setiap penghentian permainan karena cedera atau alasan lain selama pengambilan tendangan sudut pinalti merupakan pengambilan ulang tendangan sudut pinalti. Menurut peraturan *International*

Hockey Federation semua pemain lainnya harus berada setidaknya 5 meter dari bola (2022, p. 14)

Hal ini pemberian hukuman pada pojok penalti tanpa terpenuhinya salah satu syarat pada sebuah gol tercipta; pukulan bebas diberikan kepada tim bertahan; bola melaju lebih dari 5 meter diluar lingkaran; bola dimainkan melewati garis belakang dan tendangan sudut penalti tidak diberikan; seorang pemain belakang melakukan pelanggaran yang tidak menghasilkan tendangan sudut penalti lainnya; pukulan penalti diberikan, maka pojok penalti ini akan diulang kembali menurut *Rules of Hockey* (2022, p. 40)

Perubahan lainnya hanya berupa klarifikasi, seperti penyusunan ulang aturan pada semua pemain lainnya harus berada setidaknya 5 meter dari bola, untuk memperjelas maksud aturan. Kata “Tidak” dihilangkan (karena pada *text* sebelumnya hal ini menyebabkan penafsiran aturan yang berlawanan).

Peraturan ini terhambat karena beberapa aturan tidak diterapkan secara konsisten pada peraturan, pemain bertahan yang sengaja memainkan bola, kecuali dibelokkan oleh penjaga gawang, permainan dimulai kembali dengan tendangan sudut penalti, bola sengaja dimainkan melewati garis belakang oleh pemain bertahan dan tidak ada gol yang tercipta. Jika jelas bahwa tindakan tersebut disengaja dibuat antara pemain belakang atau dibuat pengaja gawang, wasit tidak boleh ragu untuk memberikan tendangan sudut penalti.

Mike et al., (2024) mengatakan faktor yang menghambat berlangsungnya perubahan peraturan disebabkan oleh pengetahuan wasit

yang kurang, maka dari itu setiap perubahan peraturan di setiap tahunnya, wasit tetap memperbarui pengetahuannya dan mengikuti perubahan-perubahan peraturan yang ditetapkan oleh Federasi Hoki Internasional.

Pada saat observasi awal kepada mahasiswa diperoleh informasi bahwa pada pemilihan matakuliah merupakan salah satu pengisian yang penting dari kartu rencana studi atau KRS. Pada dasarnya mahasiswa memilih matakuliah pilihan dengan berdasarkan minat, bakat dan tujuan akademik yang jelas. Akan tetapi kenyataannya, mahasiswa PJKR tidak sedikit memilih matakuliah hanya mengikuti keputusan teman-teman mahasiswa lain tanpa mempertimbangkan relevansi mata kuliah tersebut sesuai dengan minat, bakat kepribadian mereka.

Sehingga, pada matakuliah hoki mahasiswa memilih semata-mata untuk mengisi kekosongan pada kartu rencana studi (KRS). Oleh karena itu mengakibatkan pembelajaran hoki cenderung kurang aktif dalam proses di lapangan dan kurangnya pemahaman dalam peraturan hoki, sayangnya sarana prasarana yang disediakan perguruan tinggi juga akan berdampak pada berlangsungnya pembelajaran.

Menurut Elin Hisnu (2020, p.3) bahwa suatu pertandingan hoki berlangsung tanpa adanya peraturan, maka akan menyebabkan terjadinya banyak kesulitan dalam pelaksanaan tersebut. Adanya peraturan memberikan patokan sejelas-jelasnya bagaimana cara mencapai kemenangan, apa yang harus dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan pemain selama permainan hoki berlangsung. Supaya berjalan dengan baik, maka peraturan pada hoki harus dipegang dengan teguh. Dengan adanya peraturan yang telah

ditentukan akan berperan besar dalam terciptanya prestasi. Dengan demikian pemain harus mengetahui dan memahami peraturan-peraturan yang sudah ada dan mempelajari aturan yang berlaku.

Tanggal 6 November 2024, peneliti mengamati berlangsungnya pembelajaran matakuliah hoki, semua mahasiswa sangat antusias saat berlangsungnya praktek permainan hoki, 4 mahasiswa merupakan atlet hoki yang berprestasi dibidang cabang olahraga hoki yang sudah mewakili ke tingkat nasional, 6 mahasiswa masih melakukan gerakan berbahaya dengan mengangkat tongkat hoki ke udara dan 10 mahasiswa masih menggunakan tongkat bagian luar untuk menghentikan bola. Pada matakuliah hoki ini tercatat 60 mahasiswa. Dari 60 mahasiswa saat melakukan praktik bermain hoki, beberapa mahasiswa masih melihat mahasiswa lain dalam mempraktekan permainan hoki.

Pada berlangsungnya permainan hoki mahasiswa masih kaku dalam memegang tongkat hoki atau *stick*, karena belum terbiasa dalam memegang. Mahasiswa lebih memahami teori yang disampaikan dan mereka belum memahami secara baik dan mendalam mengenai peraturan permainan hoki. Jika teori mahasiswa belum didalami maka pada praktek mahasiswa masih kurang maksimal. Gerakan yang dihasilkan masih kaku karena mahasiswa baru memiliki pengalaman pembelajaran yang minim, sehingga mahasiswa seharusnya dapat berlatih lebih aktif lagi untuk mendapatkan gerakan dengan baik dan benar tanpa membahayakan mahasiswa lain.

Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh Universitas Negeri Yogyakarta menjadi salah satu penunjang keberhasilan perkuliahan

matakuliah Hoki. Suranto, Annur, Ibrahim & Alfiyanto (2022, p.61) prasarana berarti alat tidak langsung untuk menciptakan tujuan pendidikan, seperti lapangan, bangunan, ruang kelas dan sebagainya. Sedangkan untuk sarana berarti alat langsung untuk mencapai tujuan pendidikan, seperti matras, proyektor, laptop dan sebagainya. Universitas Negeri Yogyakarta melaksanakan pembelajaran permainan hoki di lapangan rumput yang terletak di bagian utara stadion sepakbola, sarana yang digunakan meliputi; tongkat hoki; bola hoki; baju kiper; dan *cone*. Sayangnya dari 47 tongkat hoki hanya bisa digunakan 36 tongkat hoki dan 11 tongkat hoki yang kurang baik. Hal ini berdampak pada berlangsungnya proses pembelajaran hoki. Mahasiswa masih menunggu peralatan yang digunakan oleh mahasiswa lain.

Berdasarkan hal di atas, penulis tertarik untuk meneliti tingkat pengetahuan mahasiswa yang mengikuti matakuliah hoki terhadap peraturan permainan di Universitas Negeri Yogyakarta. Hal tersebut dikarenakan, mahasiswa PJKR yang mengikuti matakuliah hoki mempunyai ketertarikan dalam belajar terhadap permainan hoki namun pengetahuan mengenai peraturan permainannya masih kurang. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan nantinya mahasiswa dapat mengetahui peraturan permainan hoki dengan maksimal dan menetakannya pada saat bermain hoki serta harapan ke depannya yaitu menjadi bibit atlet cabang olahraga hoki yang bisa mengharumkan nama Universitas Negeri Yogyakarta bahkan Negara Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan masalah di atas dapat diidentifikasi sebagai masalah yaitu sebagai berikut:

1. Mahasiswa dalam memilih matakuliah hoki mengikuti keputusan mahasiswa lain tanpa mempertimbangkannya.
2. Mahasiswa kurang memiliki pengetahuan mengenai peraturan-peraturan dalam permainan hoki.
3. Beberapa mahasiswa dalam melaksanakan permainan hoki membahayakan mahasiswa lainnya.
4. Sarana dan prasarana yang masih kurang mendukung untuk dapat menunjang proses pembelajaran hoki.
5. Belum diketahui tingkat pengetahuan mahasiswa mata kuliah hoki terhadap peraturan permainan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang diidentifikasi di atas, penelitian ini hanya difokuskan pada belum diketahuinya tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 yang mengikuti matakuliah hoki.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah di atas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan, “Seberapa besar tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan terhadap peraturan permainan hoki pada mahasiswa yang mengikuti matakuliah hoki di UNY.

F. Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini akan berfungsi sebagai sumber referensi untuk penelitian yang akan datang, baik secara teoritis maupun praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini dapat menjadi referensi dan memberikan informasi lebih mengenai tingkat pengetahuan peraturan pada permainan hoki khususnya pada mahasiswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini dapat meningkatkan motivasi mahasiswa untuk mengikuti matakuliah hoki khususnya pada saat permainan hoki.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini memberikan informasi kepada pendidik agar dapat memberikan motivasi dan pandangan lebih luas kepada mahasiswa saat melakukan perkuliahan hoki.

c. Bagi Fakultas dan Lembaga

Sebagai pertimbangan pada fakultas dan lembaga agar memperhatikan faktor pendukung yang ada, seperti sarana dan prasarana dalam permainan hoki.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah proses yang dilakukan secara langsung maupun tidak langsung dalam kehidupan sehari-hari. Definisi pengetahuan menurut pendapat dari Baruwa (2022, p.52), pengetahuan berasal dari istilah Yunani yaitu *episteme*, artinya pengetahuan dan *logos* artinya studi, dua kata tersebut digabung menjadi *Epistemologi* yang berarti studi mengenai sifat pengetahuan manusia, termasuk dari sumber, luas, kendala, dan pembedanya, serta kepastian dan kepercayaannya. Pengetahuan merupakan suatu proses pembentukan pemikiran kehidupan yang diketahui oleh manusia secara langsung dari kesadarannya sendiri berdasarkan pengalaman yang berulang-ulang. Manusia secara sadar dapat menavigasi dunia dengan baik dan menangani masalah kehidupan dengan bantuan pengetahuan.

Menurut Octaviana (2021, p. 148) menyatakan bahwa pengetahuan adalah komponen penting dari ekstensi manusia karena merupakan hasil dari aktivitas berpikir dan pemahaman yang dilakukan oleh manusia. Pada dasarnya, kegiatan atau upaya manusia untuk menemukan kebenaran atau masalah adalah bagian dari sifat manusia itu sendiri, atau lebih dikenal sebagai keinginan. Pengetahuan manusia merupakan hasil dari upaya manusia untuk menemukan kebenaran atau masalah (Darsini et al., 2019,

p. 96). Pengetahuan, yang didefinisikan sebagai “knowledge” merupakan hasil dari pengetahuan manusia tentang sesuatu, atau segala tindakan yang dilakukan oleh manusia untuk memahaminya. Pengetahuan dapat berupa objek yang dipahami oleh manusia melalui indra atau akal, atau dapat berupa objek yang berkaitan dengan masalah kejiwaan atau ideal (Rahmi et al., 2018, p. 108).

Menurut Ginting dalam Agatha (2022, p. 8) pengetahuan merupakan informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan. Pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui mengenai hal atau sesuatu pengetahuan dapat mengetahui perilaku seseorang.

Pengetahuan merupakan hasil dari proses belajar yang mencakup pemahaman dan keterampilan. Pada pengetahuan tentang peraturan permainan sangat penting untuk meningkatkan kualitas permainan dan disiplin pemain. Pengetahuan ini tidak hanya mencakup pemahaman dalam peraturan dasar, tetapi peraturan ini diterapkan dalam situasi permainan nyata. Menurut Lestari (2018) pengetahuan sebagai hasil dari upaya manusia dalam menggabungkan atau mengintegresikan informasi. Selain itu pengetahuan juga diperoleh melalui penggunaan indra-indra manusia (seperti mata, hidung, telinga dan sebagainya) dalam memahami suatu objek atau fenomena.

Pendidikan dan pengetahuan sangat berkaitan, dengan asumsi bahwa seseorang yang memiliki tingkat pendidikan yang tinggi diharapkan memiliki pengetahuan yang lebih luas. Namun, perlu ditekankan bahwa ini tidak berarti seseorang yang kurang pendidikan mutlak kurang dalam

segi pendidikan. Menurut Darsini et al (2019, p. 97) tahu tentang sesuatu atau tindakan manusia untuk memahami sesuatu disebut sebagai pengetahuan.

Berdasarkan pada penjabaran tersebut bisa disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan mengingat kembali dari suatu hal yang pernah dilakukan. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan dan sebagainya yang telah menjadi dasar manusia menemukan sikap dan tindakan.

b. Tingkatan Pengetahuan

Menurut Imam Gunawan (2016, p.26) Anderson dan Karthwohl memodifikasi Taksonomi Bloom dalam domain kognitif untuk mencakup enam elemen: 1) Mengingat (ingat); 2) Memahami (mengerti); 3) Mengenal; 4) Menerapkan; 5) Menganalisis; 6) Mengevaluasi; dan 7) Menciptakan.

1) Mengingat

Mendapatkan kembali pengetahuan dari ingatan atau memori lama, baik baru atau lama. Mengingat adalah elemen penting nomor 1 dalam proses pembelajaran bermakna, atau pembelajaran bermakna. Kemampuan ini digunakan untuk memecahkan masalah yang jauh lebih kompleks. Mengingat mencakup mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali.

2) Memahami

Memahami atau mengerti mengacu pada membangun pemahaman dari berbagai sumber, seperti pesan, bacaan dan komunikasi.

Memahami atau mengerti juga mengacu pada aktivitas yang mengklasifikasikan dan membandingkan ketika mahasiswa mencoba mengenali apa yang termasuk dalam kategori pengetahuan tertentu, mereka akan belajar mengklasifikasikan.

3) Menerapkan

Ranah kognitif menerapkan membahas proses kognitif yang digunakan untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan masalah. Dalam dimensi pengetahuan prosedural, menerapkan mencakup kegiatan menjalankan prosedur dan mengimplementasikan prosedur.

4) Analisis

Analisis adalah metode untuk memecahkan suatu masalah dengan memisahkan bagian-bagiannya dan mencari tahu bagaimana setiap bagian berhubungan satu sama lain dan bagaimana hubungan-hubungan ini dapat menyebabkan masalah.

5) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan penilaian berdasarkan standar dan kriteria yang sudah ada. Kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi adalah kriteria yang biasanya digunakan. Pertimbangan meliputi pemeriksaan dan kritik. Pengecek menunjukkan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik dengan menguji hal-hal yang tidak sesuai atau kegagalan dalam operasi atau produk. Ini terjadi jika dihubungkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan.

7) Menciptakan

Menciptakan mengarahkan proses kognitif yang meletakan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga membentuk kesatuan yang koheren. Proses ini juga mendorong seseorang untuk mengorganisasikan beberapa unsur dalam bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya untuk menghasilkan suatu produk baru.

2. Hakikat Hoki

Permainan hoki adalah suatu permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan menggunakan alat tongkat atau *stick* dan menggunakan bola dengan berjalannya permainan hoki dipimpin oleh 2 wasit pengadil di lapangan agar permainan berjalan dengan peraturan yang berlaku. Dalam permainan hoki ini suatu kemenangan didapatkan apabila suatu tim dapat menciptakan gol dengan sebanyak-banyaknya maka tim tersebutlah yang akan menang. Peran wasit dalam suatu pengadil pertandingan memiliki *rules of hockey 2022* yang berguna untuk menjadi suatu pedoman wasit untuk memimpin pertandingan yang berlangsung.

a. Peraturan Permainan Hoki

Pada peraturan hoki berdasarkan sumber “*rules of hockey 2022*” bahwa peraturan hoki meliputi: 1) lapangan permainan; 2) komposisi seluruh tim; 3) kapten; 4) pakaian dan perlengkapan pemain; 5) pertandingan dan hasil; 6) mulai dan mulai ulang pertandingan; 7) bola di luar lapangan; 8) metode penilaian; 9) tata tertib permainan:pemain; 10) perilaku bermain:penjaga gawang; 11) tata tertib permainan:wasit; 12)

sanksi; 13) prosedur pengambilan sanksi; 14) sanksi pribadi. Berikut ini penjelasan dari masing-masing peraturan tersebut:

1) Lapangan Permainan

- a) Lapangan permainan berbentuk persegi panjang, panjang 91,40 meter dan lebar 55,00 meter.
- b) Garis samping menandai batas lapangan yang lebih panjang; garis belakang menandai batas lapangan yang lebih pendek.
- c) Garis gawang adalah bagian garis belakang di antara tiang gawang
- d) Garis tengah ditandai di tengah lapangan
- e) Garis yang dikenal sebagai garis 23 meter ditandai melintas lapangan sejauh 22,90 meter dari setiap garis belakang.
- f) Area yang disebut lingkaran ditandai di dalam lapangan di sekitar gawang dan bersebrangan dengan bagian tengah garis belakang.
- g) Titik penalti berdiameter 150 mm ditandai di depan tengah setiap gawang dengan titik tengah setiap titik berjarak 6,40 mm dari tepi dalam garis gawang.
- h) Semua garis lebarnya 75 mm dan merupakan bagian dari lapangan permainan.
- i) Tiang bendera dengan ketinggian antara 1,20 dan 1,50 meter ditempatkan di setiap sudut lapangan.
- j) Gawang ditempatkan di luar lapangan permainan di tengah dan menyentuh setiap garis pertahanan. Tidak ada peralatan atau barang seperti helm, masker wajah, pelindung tangan, handuk, botol air, dll, dapat ditempatkan di dalam gawang.

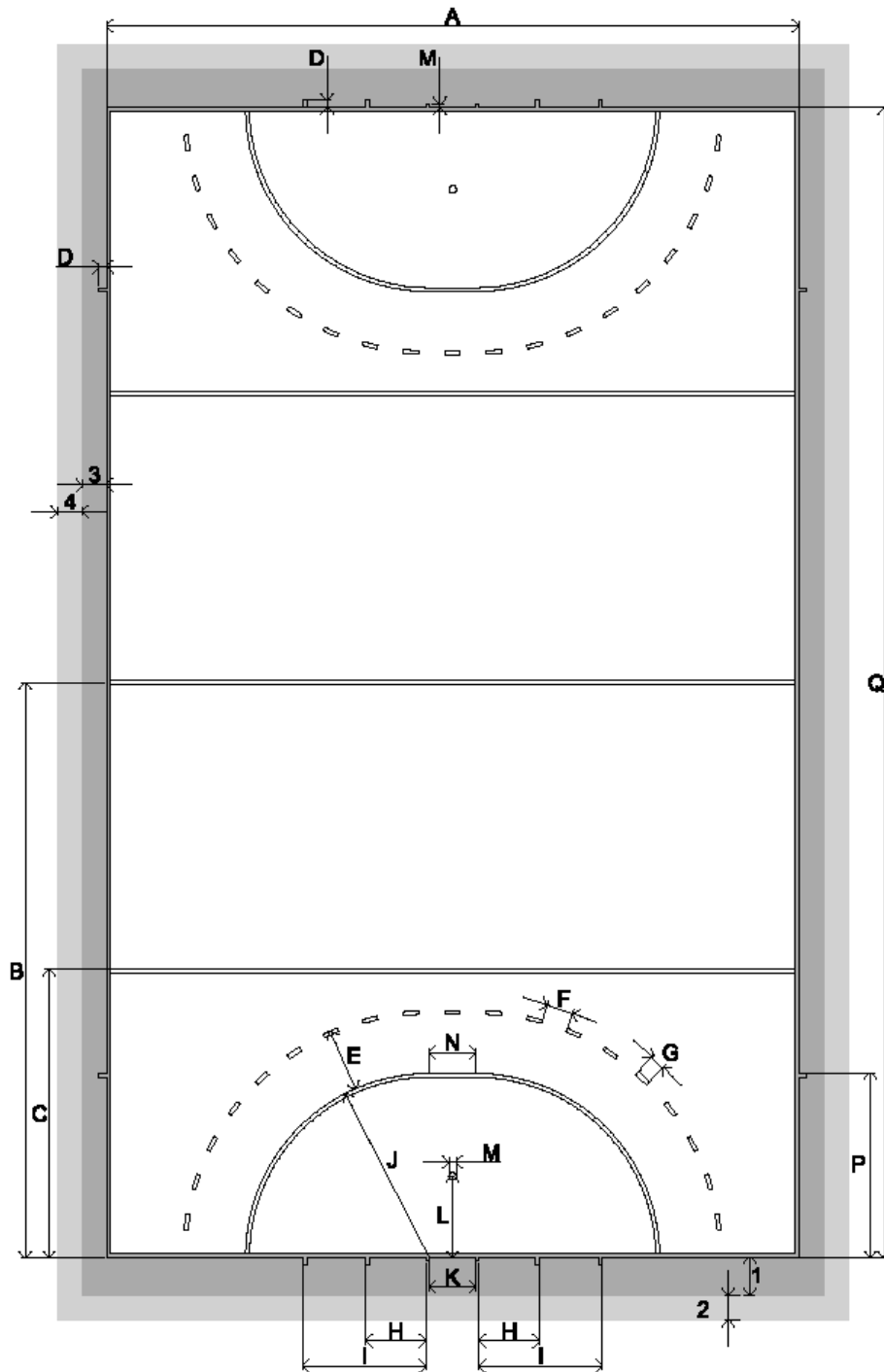
Tabel 1. Dimensi Lapangan

Kode	Meter	Kode	Meter
A	55.00	M	0.15
B	45.70	N	3.66
C	22.90	P	14.63
D	0.30	Q	91.40
E	5.00	1	Minimum 2.00
F	3.00	2	1.00
G	0.30	(1 + 2)	Minimum 3.00
H*	4.975*	3	Minimum 1.00
I*	9.975*	4	1.00
J	14.63	(3 + 4)	Minimum 2.00
K	3.66		
L	6.475		

Catatan: Dimensi H dan I diukur dari garis tiang gawang dan bukan dari tiang gawang itu sendiri; dimensi dari tiang gawang masing-masing adalah 5,00 meter dan 10,00 meter.

Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 54)

Gambar 1. Lapangan Bermain



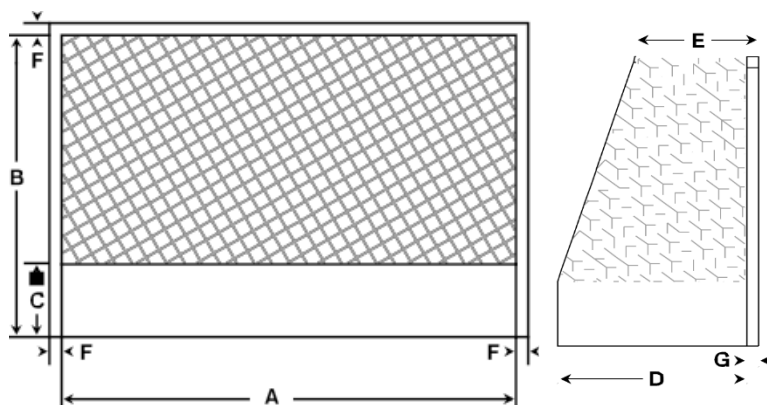
Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 56)

Tabel 2. Ukuran Gawang Hoki

Kode	Meter	Kode	Meter
A	3.66	E	Minimal 0.90
B	2.14	F	0.050
C	0.46	G	0.050 hingga 0.075

Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 58)

Gambar 2. Gawang Hoki



Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 58)

2) Komposisi Seluruh Tim

- a) Maksimal sebelas pemain dari setiap tim ikut serta dalam permainan pada waktu tertentu selama pertandingan.

- (1) Jika suatu tim memiliki lebih dari jumlah pemain yang diizinkan di lapangan, waktu harus dihentikan untuk memperbaiki situasi. Hukuman pribadi dapat diberikan kepada kapten tim yang terlibat, jika secara tidak sengaja terdapat terlalu banyak pemain di lapangan terjadi dalam waktu yang sangat singkat dan tidak memengaruhi pertandingan secara

signifikan. Dalam kasus di mana hal ini terjadi dan memengaruhi pertandingan secara signifikan, hukuman pribadi harus diberikan kepada kapten tim yang terlibat. Keputusan yang diambil sebelum memperbaiki situasi tidak dapat diubah, jika waktu dan/atau permainan telah dimulai kembali.

(2) Permainan dan waktu dimulai kembali dengan pukulan bebas ke tim lawan kecuali penalti lain telah diberikan terhadap tim yang melakukan pelanggaran segera sebelum waktu dihentikan, dalam hal ini penalti tersebut diambil.

b) Setiap tim memiliki seorang penjaga gawang di lapangan atau hanya bermain dengan pemain lapangan. Setiap tim dapat bermain dengan:

(1) Seorang penjaga gawang yang mengenakan kaus dengan warna berbeda dan peralatan pelindung yang terdiri dari setidaknya pelindung kepala, pelindung kaki, dan pelindung tendangan; pemain ini disebut dalam Peraturan ini sebagai penjaga gawang.

(2) Hanya pemain lapangan; tidak ada pemain yang menjadi penjaga gawang hak istimewa atau mengenakan kaus dengan warna berbeda; tidak ada pemain yang boleh mengenakan alat pelindung kepala kecuali masker wajah saat bertahan dari tendangan sudut penalti atau tendangan penalti; semua pemain tim mengenakan kaus dengan warna yang sama.

- c) Setiap tim diperbolehkan mengganti pemainnya yang tidak berada di lapangan permainan.
- (1) Pergantian pemain diperbolehkan setiap saat kecuali dalam kurun waktu sejak tendangan sudut penalti diberikan hingga tendangan sudut tersebut selesai; selama kurun waktu tersebut pergantian pemain hanya diperbolehkan untuk cedera atau skorsing terhadap penjaga gawang bertahan.
 - (2) Jika tendangan sudut penalti lain diberikan sebelum selesainya tendangan sudut penalti sebelumnya, pergantian pemain selain penjaga gawang bertahan yang cedera atau terkena sanksi tidak boleh dilakukan hingga tendangan sudut penalty yang diulang selesai.
 - (3) Jika suatu tim hanya memiliki pemain lapangan, tidak diperbolehkan adanya pergantian pemain di sudut penalti sampai pergantian selesai.
 - (4) Tidak ada batasan jumlah pemain yang boleh diganti pada waktu yang sama atau berapa kali pemainNboleh diganti atau diganti
 - (5) Pergantian pemain hanya diperbolehkan setelah pemain tersebut meninggalkan lapangan
 - (6) Pergantian tidak diperbolehkan bagi pemain yang diskors selama masa skorsingnya.

- (7) Setelah menyelesaikan masa skoring, seorang pemain diperbolehkan untuk digantikan tanpa harus kembali ke lapangan terlebih dahulu.
 - (8) Pemain lapangan harus meninggalkan atau memasuki lapangan untuk tujuan pergantian dalam jarak 3 meter dari garis tengah di sisi lapangan yang disetujui dengan wasit.
 - (9) Waktu dihentikan untuk setiap pergantian yang melibatkan penjaga gawang, tetapi tidak untuk pergantian lainnya.
 - (10) Waktu dihentikan sebentar untuk mengizinkan penjaga gawang ikut serta dalam pergantian pemain. Penghentian waktu tidak diperpanjang bagi pemain untuk mengenakan atau melepas peralatan pelindung sebagai bagian dari pergantian pemain, termasuk setelah cedera atau skorsing penjaga gawang.
- d) Pemain lapangan yang meninggalkan lapangan untuk perawatan cedera, penyegaran, untuk mengganti perlengkapan atau hanya alasan apa pun selain pergantian pemain hanya diizinkan masuk kembali antara area 23 meter di sisi lapangan yang digunakan untuk pergantian pemain.
- (1) Meninggalkan dan memasuki kembali lapangan sebagai bagian dari permainan (misalnya ketika pemain bertahan mengenakan penutup wajah di sudut penalti) dilakukan di bagian lapangan mana pun yang sesuai.

- e) Tidak seorang pun, selain pemain lapangan, penjaga gawang, dan wasit, diizinkan berada di lapangan selama pertandingan tanpa izin wasit.
- f) Pemain yang berada di dalam maupun di luar lapangan berada di bawah aturan wasit selama pertandingan berlangsung, termasuk saat jeda turun minum.
- g) Pemain yang cedera atau berdarah harus meninggalkan lapangan kecuali alasan medis mencegahnya dan tidak boleh kembali sebelum lukannya ditutup; pemain tidak boleh mengenakan pakaian yang bernoda darah.

3) Kapten

- a) Satu pemain dari setiap tim harus ditunjuk sebagai kapten.
 - b) Kapten pengganti harus ditunjuk ketika seorang kapten *diskors*.
 - c) Kapten harus mengenakan ban lengan khusus atau tanda pengenal serupa di lengan atas atau bahu atau dibagian kaus kaki.
 - d) Kapten bertanggung jawab atau perilaku semua pemain dalam tim mereka dan memastikan bahwa pergantian pemain dalam tim mereka dilakukan dengan benar.
- (1) Hukuman pribadi diberikan jika seorang kapten tidak melaksanakan tanggung jawab ini.

4) Pakaian dan perlengkapan pemain

- a) Pemain lapangan dalam tim yang sama harus mengenakan pakaian seragam.

- (1) Setiap pemain lapangan dalam satu tim dapat memilih untuk mengenakan celana pendek, skort atau rok, asalkan warna dan desainnya sama.

Gambar 3. Pakaian Hoki

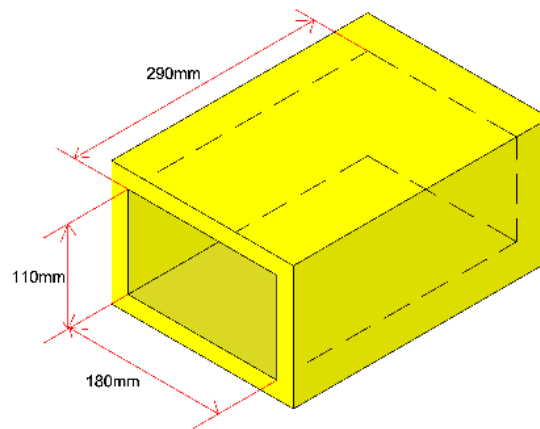


(Dokumen Pribadi)

- b) Pemain tidak boleh mengenakan apa pun yang membahayakan pemain lain.

- (1) Pemain lapangan diperbolehkan memakai pelindung tangan yang tidak memperbesar ukuran tangan secara signifikan; pelindung tangan apa pun yang digunakan, baik untuk permainan normal maupun untuk bertahan dari tendangan sudut penalti, harus pas dan nyaman (tanpa perlu dipadatkan) ke dalam kotak terbuka dengan dimensi internal 290mm panjang x 180mm lebar x 110mm tinggi.

Gambar 4. Ukuran Pelindung Tangan



Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 17)

- (2) Disarankan untuk memakai pelindung tulang kering, pergelangan kaki, dan mulut.
- (3) Diperbolehkan mengenakan segala bentuk pelindung tubuh (termasuk pelindung kaki, atau pelindung lutut, saat bertahan di tendangan sudut penalti) di bawah pakaian bermain yang normal; Pelindung lutut, yang digunakan untuk tujuan ini, boleh dikenakan di luar kaus kaki asalkan warnanya sama persis dengan warna kaus kaki atau hitam.
- (4) Hanya diperbolehkan memakainya selama pertandingan karena alasan medis, sebaiknya yang halus masker wajah yang bening atau berwarna tunggal yang menutupi wajah secara rapat, penutup kepala yang lembut atau pelindung mata dalam bentuk kaca mata plastik (yaitu kaca mata dengan bingkai yang lembut dan lensa plastik); alasan medis harus dinilai oleh pihak yang

berwenang dan pemain yang bersangkutan harus memahami kemungkinan implikasi dari bermain dengan kondisi medis.

(5) Diperbolehkan mengenakan masker wajah yang halus, sebaiknya transparan atau berwarna tunggal atau masker wajah dengan kisi-kisi logam, yang mengikuti kontur wajah, saat bertahan di tendangan sudut *penalty* atau tendangan penalti. Pemain harus melepaskan perlengkapan tendangan sudut penalti mereka segera setelah mereka dapat melakukannya setelah tendangan sudut penalti selesai. Jika tidak ada kesempatan yang tepat untuk melepaskan perlengkapan, mereka dapat terus mengenakannya selama mereka berada di dalam area 23m tanpa penalti. Semua pemain harus melepaskan semua peralatan pelindung sebelum meninggalkan area 23m atau saat diinstruksikan oleh wasit; tujuan utama mengenakan masker wajah untuk mempertahankan tendangan sudut penalti adalah keselamatan; pemakaian masker wajah yang konsisten dengan semangat dasar panduan ini harus diizinkan.

(6) Tidak diperbolehkan, saat mengenakan masker wajah, untuk berperilaku dengan cara yang membahayakan pemain lain dengan memanfaatkan peralatan pelindung yang mereka kenakan.

(7) Tidak diperbolehkan mengenakan alat pelindung kepala (masker wajah atau penutup kepala pelindung lainnya) dalam situasi apa pun.

- c) Penjaga gawang harus mengenakan kaus atau pakaian berwarna berbeda dari warna kedua tim.

(1) Penjaga gawang harus mengenakan baju atau pakaian ini di atas pelindung tubuh bagian atas. Pelindung siku tidak perlu ditutupi oleh baju atau pakaian tersebut.

- d) Penjaga gawang harus mengenakan perlengkapan pelindung minimal yang terdiri dari pelindung kepala, pelindung kaki, dan pelindung tendangan, kecuali pelindung kepala dan pelindung tangan yang boleh dilepas saat melakukan pukulan penalti.

Gambar 5. Pakaian Penjaga Gawang



Sumber: <https://www.obo.co.nz/>

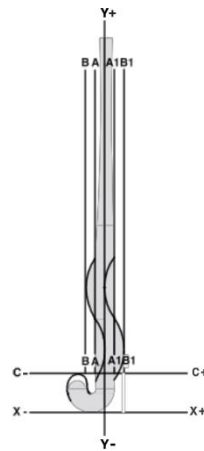
- e) Pakaian atau perlengkapan pelindung yang secara signifikan meningkatkan ukuran alami tubuh penjaga gawang atau area pelindungnya tidak diizinkan.
- f) Tongkat ini memiliki bentuk tradisional dengan pegangan dan kepala melengkung yang datar di sisi kirannya.

- (1) Tongkat harus halus dan tidak ada bagian yang kasar atau tajam.
- (2) Termasuk penutup tambahan yang digunakan tongkat harus dapat melewati cincin dengan diameter dalam 51 mm.
- (3) Setiap lengkungan di sepanjang tongkat (bagian penggaruk atau busur) harus memiliki profil halus yang berkesinambungan di sepanjang keseluruhannya, harus terjadi di sepanjang sisi muka atau bagian belakang tongkat tetapi tidak keduanya dan dibatasi hingga kedalaman 25 mm.
- (4) Tongkat harus sesuai dengan spesifikasi yang disepakati oleh komite aturan FIH.

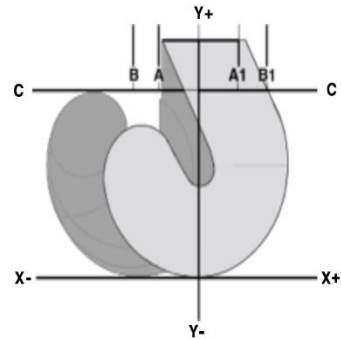
Tabel 3. Ukuran Tongkat Hoki

Garis A ke Garis A1	51 mm
Garis A ke Garis B	20 mm
Garis A1 ke Garis B1	20 mm
Garis A ke Garis Y	25,5 mm ²
Garis C ke Garis X	100 mm

Gambar 6. Tongkat hoki

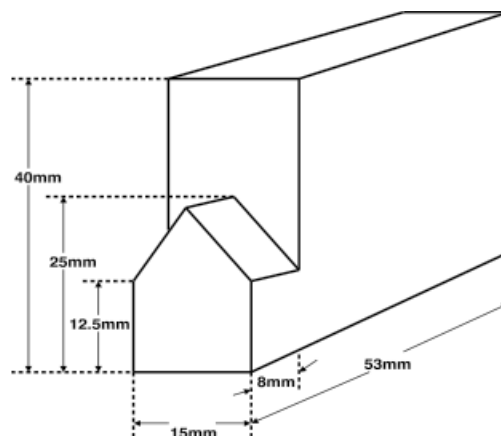


Gambar 7. Kepala tongkat hoki



Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 62)

Gambar 8. Alat untuk mengukur tongkat hoki



Sumber: FIH Rules of Field Hockey 2022 (2022: 63)

- g) Bola itu bulat, keras dan berwarna putih (atau warna yang disepakati yang kontras dengan permukaan permainan).
- (1) Memiliki keliling antara 224 mm dan 235 mm.
 - (2) Beratnya antara 156 gram dan 163 gram.

Gambar 9. Bola Hoki



Sumber: <https://www.hockeydirect.com/collections>

5) Pertandingan dan Hasil

- a) Pertandingan terdiri atas empat babak, masing-masing berdurasi 15 menit, jeda waktu 2 menit antara babak 1 dan 2, serta antara babak 3 dan 4, dan jeda waktu istirahat 5 menit antara babak 2 dan 3.
 - (1) Periode dan interval lainnya dapat disetujui oleh kedua tim kecuali sebagaimana ditentukan dalam peraturan untuk kompetisi tertentu.
 - (2) Jika waktu habis tepat sebelum wasit seharusnya membuat keputusan, wasit diizinkan untuk membuat keputusan tersebut segera setelah akhir kuartal.
 - (3) Jika terjadi insiden sesaat sebelum akhir babak yang mengharuskan peninjauan oleh wasit, peninjauan dapat dilakukan meskipun waktu telah selesai dan diberi tanda. Peninjauan harus dilakukan segera dan tindakan harus diambil untuk mengatasi dan memperbaiki situasi sebagaimana mestinya.

- b) Tim yang mencetak gol terbanyak adalah pemenangnya; jika tidak ada gol yang tercipta, atau jika kedua tim mencetak jumlah gol yang sama, pertandingan dianggap seri.
- 6) Mulai dan mulai ulang pertandingan
 - a) Sebuah koin dilempar.
 - (1) Tim yang memenangkan undian berhak memilih gawang mana yang akan diserang pada dua kuartir pertama pertandingan atau memulai pertandingan dengan umpan tengah
 - (2) Jika tim yang memenangkan undian memilih gawang mana yang akan diserang pada dua babak pertama pertandingan, maka tim lawan yang memulai pertandingan.
 - (3) Jika tim yang menang undian memilih untuk memulai pertandingan, tim lawan mempunyai pilihan gawang mana yang akan diserang pada dua kuartal pertama pertandingan.
 - b) Permainan dibalik pada kuartal ketiga pertandingan.
 - c) Sebuah umpan tengah diambil.
 - d) Mengambil umpan tengah.
 - (1) Untuk memulai pertandingan dan memulai babak kedua oleh pemain dari tim yang memenangkan undian jika mereka memilih opsi ini; jika tidak, oleh pemain dari tim lawan.
 - (2) Untuk memulai kembali pertandingan setelah jeda pertandingan dan memulai babak keempat oleh pemain dari tim yang tidak melakukan umpan tengah untuk memulai pertandingan.

- (3) Setelah gol terjadi oleh pemain dari tim yang menjadi sasaran gol tersebut.
- e) Perundungan dilakukan untuk memulai kembali pertandingan ketika waktu atau permainan telah dihentikan karena cedera atau alasan lain dan tidak ada penalti yang diberikan.
 - (1) Pengganggu dibawa dekat ke lokasi bola ketika permainan dihentikan tetapi tidak dalam jarak 15 meter dari garis belakang dan tidak dalam jarak 5 meter dari lingkaran.
 - (2) Bola ditempatkan di antara satu pemain dari masing-masing tim yang saling berhadapan dengan gawang yang mereka pertahankan di sebelah kanan mereka.
 - (3) Kedua pemain memulai dengan meletakkan tongkat mereka di tanah di sebelah kanan bola dan kemudian mengetukkan permukaan datar tongkat mereka bersama-sama sekali tepat di atas bola, setelah itu kedua pemain diizinkan untuk memainkan bola.
- f) Pukulan bebas dilakukan oleh pemain bertahan sejauh 15 meter di depan garis gawang untuk memulai kembali pertandingan ketika tendangan penalti telah selesai dan tidak ada gol yang tercipta.
- 7) Bola di luar lapangan
 - a) Bola keluar dari permainan bila bola melewati seluruh garis samping atau garis belakang.
 - b) Permainan dimulai kembali oleh pemain dari tim yang tidak terakhir yang menyentuh atau memainkan bola setelah bola keluar

dari permainan. Saat bola melewati garis samping, permainan dimulai kembali di tempat bola melewati garis dan prosedur untuk melakukan pukulan bebas berlaku.

- c) Ketika bola melewati garis samping, permainan dimulai kembali pada titik bola melewati garis dan prosedur untuk melakukan pukulan bebas berlaku.
- d) Ketika bola dimainkan melewati garis belakang dan tidak ada gol yang tercipta.

(1) Jika dimainkan oleh penyerang, permainan dimulai kembali dengan bola sejauh 15 meter dari dan sejajar dengan tempat bola melintasi garis belakang dan prosedur untuk melakukan pukulan bebas berlaku.

(2) Jika dimainkan secara tidak sengaja oleh pemain bertahan atau dibelokkan oleh penjaga gawang, permainan dimulai kembali dengan bola di garis 23 meter dan sejajar dengan tempat bola melintasi garis belakang dan prosedur untuk melakukan pukulan bebas berlaku.

8) Metode terciptanya gol

Gol tercipta ketika bola dimainkan di dalam lingkaran oleh seorang penyerang dan tidak bergerak ke luar lingkaran sebelum melewati seluruh garis gawang dan di bawah mistar gawang.

9) Perilaku bermain: Pemain

- a) Pertandingan dimainkan antara dua tim, dengan tidak lebih dari sebelas pemain dari masing-masing tim di lapangan pada saat yang sama.
- b) Pemain lapangan harus memegang tongkat dan tidak menggunakan dengan cara yang berbahaya.
- c) Pemain tidak boleh menyentuh, memegang, atau mengganggu pemain lain atau tongkat atau pakaian mereka.
- d) Pemain tidak boleh mengintimidasi atau menghalangi pemain lain.
- e) Pemain tidak boleh memainkan bola dengan bagian belakang tongkat.
- f) Pemain tidak boleh memukul bola dengan keras pada bagian forehand dengan ujung tongkat.
- g) Pemain boleh menghentikan, menerima dan menangkis atau memainkan bola dengan cara yang terkendali di bagian lapangan mana saja ketika bola berada pada ketinggian berapa pun termasuk di atas bahu kecuali jika hal ini berbahaya atau mengarah pada bahaya.
- h) Pemain tidak boleh memainkan bola dengan cara yang berbahaya atau mengarah pada permainan yang berbahaya.
 - (1) Sebuah bola juga dianggap berbahaya jika menyebabkan tindakan mengelak yang sah oleh lawan.
 - (2) Hukuman diberikan pada saat tindakan yang menyebabkan bahaya terjadi.

- i) Pemain tidak boleh dengan sengaja mengangkat bola hasil pukulan kecuali untuk tembakan ke gawang.
 - (1) Pukulan yang dinaikkan harus dinilai secara eksplisit berdasarkan apakah pukulan tersebut dinaikkan dengan sengaja atau tidak. Mengangkat bola secara tidak sengaja dari sebuah pukulan, termasuk pukulan bebas, di mana pun di lapangan bukanlah pelanggaran kecuali jika hal tersebut berbahaya. Jika bola diangkat melewati tongkat atau badan lawan di tanah, bahkan di dalam lingkaran, hal tersebut diperbolehkan kecuali jika dinilai berbahaya.
 - (2) Pemain diizinkan untuk mengangkat bola dengan gerakan cepat atau gerakan cepat asalkan tidak berbahaya. Gerakan cepat atau gerakan cepat ke arah lawan dalam jarak 5 meter dianggap berbahaya. Jika lawan jelas-jelas berlari ke arah tembakan atau ke arah penyerang tanpa berusaha memainkan bola dengan tongkatnya, mereka harus dihukum karena permainan berbahaya.
- j) Pemain tidak boleh mendekati lawan dalam jarak 5 meter yang menerima bola yang jatuh sebelum bola tersebut diterima, dikendalikan, dan berada di tanah. Bola boleh dicegat dalam jarak 5 meter tetapi di luar jarak permainan asalkan dilakukan dengan aman.

- k) Pemain lapangan tidak boleh menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan bagian tubuh mana pun.
 - (1) Tidak selalu merupakan pelanggaran jika bola mengenai kaki, tangan, atau badan pemain lapangan. Pemain hanya melakukan pelanggaran jika mereka memperoleh keuntungan atau jika mereka memposisikan diri dengan maksud menghentikan bola dengan cara ini.
- l) Pemain tidak boleh menghalangi lawan yang mencoba memainkan bola. Pemain dianggap menghalangi jika mereka:
 - (1) Kembali menjadi lawan.
 - (2) Mengganggu tongkat atau tubuh lawan secara fisik.
 - (3) Melindungi bola dari tekel yang sah dengan tongkat atau bagian tubuh mana pun.
 - (4) Pemain yang diam dan menerima bola diizinkan menghadap ke arah mana saja.
 - (5) Pemain yang menguasai bola diperbolehkan untuk menggerakkan bola ke segala arah, kecuali secara fisik menabrak pemain lawan atau ke posisi di antara bola dan pemain lawan yang berada dalam jarak permainan dari bola dan mencoba memainkannya.
 - (6) Pemain yang berlari di depan atau menghalangi lawan untuk menghentikan mereka bermain atau mencoba memainkan bola secara sah dianggap menghalangi (ini adalah penghalang pihak

ketiga atau penghalang bayangan). Ini juga berlaku jika penyerang berlari melintasi atau menghalangi pemain bertahan (termasuk penjaga gawang) saat tendangan sudut penalti dilakukan.

m) Pemain tidak boleh melakukan tekel kecuali dalam posisi dapat memainkan bola tanpa kontak tubuh.

(1) Permainan yang gegabah, seperti tekel meluncur dan tantangan fisik berlebihan lainnya oleh pemain lapangan, yang menjatuhkan lawan ke tanah dan berpotensi menimbulkan cedera, harus dikenakan hukuman pertandingan dan hukuman pribadi yang sesuai.

n) Pemain tidak boleh dengan sengaja memasuki gawang mereka lawan bertahan atau berlari di belakang salah satu gawang.

o) Pemain tidak boleh mengganti tongkatnya antara pemberian dan penyelesaian tendangan sudut penalti atau pukulan penalti kecuali tongkat tersebut tidak lagi memenuhi spesifikasi tongkat.

p) Pemain tidak boleh melemparkan benda atau peralatan apa pun ke lapangan, ke bola, atau ke pemain, wasit, atau orang lain.

(1) Setelah tendangan sudut penalti, jika bola mengenai peralatan apa pun yang dibuang, seperti pelindung tangan, pelindung lutut, atau masker wajah, pukulan bebas harus diberikan jika ini terjadi di luar lingkaran, dan tendangan sudut penalti diberikan jika ini terjadi di dalam lingkaran.

- q) Pemain tidak boleh menunda permainan untuk mendapatkan keuntungan dengan membuang-buang waktu

10) Perilaku bermain: penjaga gawang

- a) Seorang penjaga gawang tidak boleh mengambil bagian dalam pertandingan di luar area 23 meter yang mereka pertahankan, kecuali saat melakukan tendangan penalti.
- b) Ketika bola berada didalam lingkaran mereka bertahan dan mereka memegang tongkat di tangan mereka.
- c) Penjaga gawang tidak boleh berbaring di atas bola.
- d) Ketika bola berada di luar lingkaran yang mereka pertahankan, penjaga gawang hanya diizinkan memainkan bola dengan tongkat mereka.

11) Tata tertib permainan: wasit

- a) Dua wasit mengawasi pertandingan, menerapkan peraturan dan menjadi juri permainan yang adil.
- b) Setiap wasit memiliki tanggung jawab utama atas keputusan di separuh lapangan selama pertandingan berlangsung.
- c) Setiap wasit bertanggung jawab atas keputusan mengenai pukulan bebas di dalam lingkaran, tendangan sudut penalti, pukulan penalti, dan gol di satu sisi lapangan.

Gambar 10. Wasit



(Dokumen Pribadi)

- d) Wasit bertanggung jawab untuk menyimpan catatan tertulis mengenai gol yang dicetak dan kartu peringatan atau skorsing yang digubakan.
- e) Wasit bertanggung jawab memastikan waktu penuh dimainkan dan menandakan berakhirnya waktu untuk setiap kuartal serta menyelesaikan tendangan sudut penalti jika satu kuartal diperpanjang.
- f) Wasit meniup peluit untuk memulai dan mengakhiri setiap kuartal pertandingan, memulai perundungan, memaksakan hukuman, hentikan waktu setelah pemberian tendangan sudut penalti, memulai ulang waktu sebelum terjadinya tendangan sudut penalti, menunjukan suatu tujuan, dan memulai kembali pertandingan setelah gol tercipta.
- g) Wasit tidak boleh melatih selama pertandingan
- h) Jika bola mengenai wasit, orang yang tidak berwenang atau siapa pun benda lepas di lapangan, permainan dilanjutkan.

12) Sanksi

- a) Keuntungan: penalti diberikan hanya ketika seorang pemain atau tim telah dirugikan oleh lawan yang melanggar peraturan.
- b) Pukulan bebas diberikan kepada tim lawan
 - (1) Untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain manapun di dalam area 23 meter
 - (2) Untuk pelanggaran yang dilakukan oleh penyerang dalam area 23 meter yang dipertahankan oleh lawan mereka
 - (3) Untuk pelanggaran yang tidak disengaja oleh pembela di luar lingkaran tetapi dalam area 23 meter yang mereka pertahankan
- c) Tendangan sudut penalti diberikan
 - (1) Untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain bertahan di dalam lingkaran yang tidak mencegah kemungkinan terjadinya gol
 - (2) Untuk pelanggaran yang disengaja di dalam lingkaran oleh seorang pemain bertahan terhadap lawan yang tidak memiliki penguasaan bola atau kesempatan untuk memainkan bola
 - (3) Untuk pelanggaran yang disengaja oleh pemain bertahan di luar lingkaran tetapi masih dalam area 23 meter yang mereka pertahankan
 - (4) Karena secara sengaja memainkan bola melewati garis belakang oleh seorang bek
 - (5) Ketika bola tersangkut di pakaian atau peralatan pemain saat berada di dalam lingkaran pertahanan

13) Prosedur Pengambilan Sanksi

- a) Lokasi pukulan bebas dilakukan di dekat tempat terjadinya pelanggaran.
- b) Prosedur untuk melakukan pukulan bebas, umpan tengah dan mengembalikan bola ke dalam permainan setelah bola berada di luar lapangan.
 - (1) Bola harus diam.
 - (2) Lawan harus berjarak minimal 5 meter dari bola.
 - (3) Ketika free hit diberikan kepada penyerang dalam area 23 meter, semua pemain selain pemain yang mengambil free hit harus berada setidaknya 5 meter dari bola, kecuali yang secara khusus ditunjukkan di bawah ini untuk free hit menyerang yang diberikan dalam jarak 5 meter dari lingkaran.
 - (4) Bola digerakkan dengan menggunakan pukulan, dorongan, flick atau scoop bola boleh diangkat dengan segera dengan cara mendorong, menjentik atau menyendok, tetapi tidak boleh diangkat dengan sengaja dengan cara memukul
 - (5) Dari pukulan bebas yang diberikan kepada penyerang dalam area 23 meter, bola tidak boleh dimainkan ke dalam lingkaran sampai bola telah menempuh jarak setidaknya 5 meter, tidak harus dalam satu arah, atau telah disentuh oleh pemain dari tim bertahan.

c) Mengambil tendangan sudut penalty

- (1) Waktu dan permainan dihentikan setelah tendangan sudut penalti diberikan dan dimulai kembali ketika tim siap.
- (2) Bola ditempatkan di garis belakang di dalam lingkaran setidaknya 10 meter dari tiang gawang di sisi mana pun dari gawang yang disukai tim penyerang.
- (3) Penyerang mendorong atau memukul bola tanpa sengaja mengangkatnya.
- (4) Penyerang yang menerima dorongan atau pukulan dari garis belakang harus memiliki setidaknya satu kaki di luar lapangan.
- (5) Penyerang lainnya harus berada di lapangan, di luar lingkaran dengan tongkat, tangan dan kaki tidak menyentuh tanah di dalam lingkaran.
- (6) Tidak ada pemain bertahan atau penyerang selain penyerang yang menerima dorongan atau pukulan dari garis belakang yang diizinkan berada dalam jarak 5 meter dari bola ketika dorongan atau pukulan dilakukan.
- (7) Tidak lebih dari lima pemain bertahan, termasuk penjaga gawang, harus berada di belakang garis pertahanan dengan tongkat, tangan, dan kaki mereka tidak menyentuh tanah di dalam lapangan.
- (8) Pembela lainnya harus berada di luar garis tengah.
- (9) Sampai bola dimainkan, tidak ada penyerang lain selain yang menerima dorongan atau pukulan dari garis belakang yang

diizinkan memasuki lingkaran dan tidak ada pemain bertahan yang diizinkan melewati garis tengah atau garis belakang.

- (10) Setelah memainkan bola, penyerang melakukan dorongan atau pemain yang dipukul dari garis belakang tidak boleh memainkan bola lagi atau mendekati bola tersebut hingga bola dimainkan oleh pemain lain.
- (11) Gol tidak dapat dicetak sampai bola telah keluar dari lingkaran.
- (12) Jika tendangan pertama ke gawang adalah sebuah pukulan (bukan sebuah dorongan, *flick* atau *scoop*), bola harus melewati garis gawang, atau berada pada lintasan yang akan menyebabkan bola melewati garis gawang, pada ketinggian tidak lebih dari 460 mm (ketinggian papan pantul) sebelum terjadi defleksi, agar gol dapat tercipta.
- (13) Untuk pukulan kedua dan selanjutnya ke gawang dan untuk *flick*, *deflect* dan *scoop*, diperbolehkan untuk mengangkat bola ke ketinggian apapun tetapi ini tidak boleh berbahaya.
- (14) Aturan tendangan sudut penalti tidak berlaku lagi apabila bola melaju lebih dari 5 meter dari lingkaran.
- d) Pertandingan diperpanjang pada akhir setiap kuartal untuk memungkinkan penyelesaian tendangan sudut penalti atau tendangan sudut penalti atau pukulan penalti berikutnya.
- e) Tendangan sudut penalti selesai Ketika
 - (1) Sebuah gol tercipta.
 - (2) Pukulan bebas diberikan kepada tim bertahan.

- (3) Bola melaju lebih dari 5 meter di luar lingkaran.
 - (4) Bola dimainkan melewati garis belakang dan tendangan sudut penalti tidak diberikan.
 - (5) Seorang bek melakukan pelanggaran yang tidak menghasilkan tendangan sudut penalti lainnya.
- f) Untuk pelanggaran selama pengambilan tendangan sudut *penalty*
- (1) Pemain yang melakukan dorongan atau pukulan dari garis belakang tidak memiliki setidaknya satu kaki di luar lapangan: tendangan sudut penalti diambil lagi.
 - (2) Pemain yang menerima dorongan atau pukulan dari garis belakang berpura-pura memainkan bola, pemain yang melakukan pelanggaran diminta untuk melewati garis tengah tetapi digantikan oleh penyerang lain: tendangan sudut penalti diambil lagi.
 - (3) Pemain bertahan, selain penjaga gawang, melewati garis belakang atau garis gawang sebelum waktu yang diizinkan, pemain yang melanggar harus melewati garis tengah dan tidak dapat digantikan oleh pemain bertahan lain: tendangan sudut penalti diambil lagi.
 - (4) Penjaga gawang melewati garis gawang sebelum waktu yang diizinkan, tim bertahan mempertahankan tendangan sudut penalti dengan satu pemain lebih sedikit: tendangan sudut penalti diambil lagi.

- (5) Untuk pelanggaran lainnya oleh penyerang: pukulan bebas diberikan kepada pihak bertahan.
- g) Melakukan pukulan *penalty*
 - (1) Waktu dan permainan dihentikan ketika pukulan *penalty* diberikan.
 - (2) Semua pemain di lapangan selain pemain yang melakukan pukulan dan pemain yang bertahan harus berdiri di luar area 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pengambilan pukulan.
 - (3) Bola ditempatkan di titik penalti.
 - (4) Pemain yang melakukan pukulan harus berdiri di belakang dan dalam jarak permainan dari bola sebelum memulai pukulan.
 - (5) Peluit dibunyikan ketika pemain yang melakukan pukulan dan pemain yang bertahan berada pada posisi yang sama.
 - (6) Pemain yang melakukan pukulan tidak boleh melakukannya sampai peluit dibunyikan.
 - (7) Pemain yang melakukan pukulan tidak boleh berpura-pura saat memainkan bola.
 - (8) Pemain yang melakukan pukulan harus mendorong, menjentikkan atau menyendok bola dan diizinkan untuk mengangkatnya ke ketinggian berapa pun.
 - (9) Pemain yang melakukan pukulan harus memainkan bola satu kali saja dan selanjutnya tidak boleh mendekati bola maupun pemain yang bertahan terhadap pukulan tersebut.

- h) Pukulan penalti selesai Ketika
 - (1) Sebuah gol tercipta.
 - (2) Bola berhenti di dalam lingkaran, tersangkut di perlengkapan penjaga gawang, ditangkap oleh penjaga gawang, atau keluar dari lingkaran.
- i) Untuk pelanggaran selama melakukan pukulan penalty
 - (1) Pukulan pinalti dilakukan sebelum peluit dibunyikan dan gol tercipta: pukulan pinalti dilakukan lagi.
 - (2) Pukulan dilakukan sebelum peluit dibunyikan dan tidak terjadi gol: pukulan bebas diberikan kepada pertahanan.
 - (3) Untuk pelanggaran lain oleh pemain yang melakukan pukulan: pukulan bebas diberikan kepada pertahanan.
 - (4) Untuk pelanggaran apa pun yang dilakukan oleh pemain yang bertahan terhadap pukulan termasuk menggerakkan salah satu kaki sebelum bola dimainkan: pukulan penalti dilakukan lagi.
 - (5) Untuk pelanggaran yang dilakukan oleh pemain tim bertahan dan tidak terjadi gol: tendangan penalti dilakukan lagi.
 - (6) Untuk pelanggaran yang dilakukan pemain tim penyerang selain pemain yang melakukan pukulan dan terjadi gol: pukulan penalti dilakukan lagi.

14) Sanksi Pribadi

- a) Atas pelanggaran apa pun, pemain yang melakukan pelanggaran dapat:
 - (1) Dperingatkan (ditunjukkan dengan kata-kata yang diucapkan)

- (2) Dperingatkan dan diskors sementara selama 2 menit waktu bermain (ditunjukkan dengan kartu hijau).
 - (3) Diskors sementara selama minimal 5 menit waktu bermain (ditunjukkan dengan kartu kuning).
 - (4) Diskors secara permanen dari pertandingan saat ini (ditunjukkan dengan kartu merah).
- b) Pemain yang terkena skorsing sementara harus tetap berada ditempat yang ditentukan sampai diizinkan oleh wasit yang menskors mereka untuk melanjutkan permainan
 - c) Pemain yang terkena skorsing sementara diperbolehkan bergabung kembali dengan timnya pada jeda seperempat pertandingan dan pada jeda waktu istirahat, setelah itu mereka harus kembali ke tempat yang telah ditentukan untuk menyelesaikan skorsingnya
 - d) Durasi penangguhan hukuman sementara yang dimaksudkan dapat diperpanjang karena pelanggaran yang dilakukan oleh pemain saat diskors
 - e) Pemain yang terkena skorsing permanen harus meninggalkan lapangan dan daerah sekitarnya

3. Karakteristik Mahasiswa PJKR FIKK UNY

Siswoyo (2017, p.121) Mahasiswa merupakan seseorang yang sedang menjalankan pendidikan di perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi. Mahasiswa bisa dianggap sebagai seorang yang memiliki tingkat intelegensia yang tinggi, memiliki kecerdasan dalam bertindak dan berpiki

r dengan tepat yang merupakan sifat perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip saling melengkapi.

Sarwono (2016, p.76) mahasiswa merupakan sebutan untuk seseorang yang tengah menempuh pendidikan di sebuah universitas, sekolah tinggi, hingga akademi. Berikut adalah beberapa pendapat para ahli tentang karakteristik seorang mahasiswa. Mahasiswa merujuk pada individu yang terdaftar di perguruan tinggi dan memiliki rentang usia sekitar 18-30 tahun. Mereka merupakan kelompok dalam masyarakat yang memperoleh statusnya karena terhubung dengan sebuah institusi perguruan tinggi.

Menurut Daulay (2016, p.40) diharapkan mahasiswa menjadi lebih termotivasi dan sadar betapa pentingnya peranan mereka sebagai mahasiswa untuk mencapai tujuan nasional bangsa Indonesia yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa: 1) Dengan pendidikan, mahasiswa hendaknya punya dasar berpikir yang benar dalam membuat keputusan tentang berbagai hal, baik di dalam maupun di luar kampus. Dan setiap mahasiswa seharusnya memiliki hak untuk mendapatkan pendidikan yang layak dan sesuai dengan kebutuhannya. 2) Penelitian dan pengembangan adalah penerapan pengetahuan yang dipelajari selama pendidikan di perguruan tinggi. Penelitian akan membantu mahasiswa menjadi lebih ahli dalam bidang mereka dan menjadi lebih sadar diri. 3) Pengabdian masyarakat bertujuan untuk membantu orang lain menjadi lebih baik dan mampu memenuhi kebutuhannya sendiri.

Mahasiswa prodi PJKR memiliki *outcome* yang menjadi profil lulusan yang akan membentuk mahasiswa yang dapat berperan menjadi:

- a) Tenaga Pendidik Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di tingkat sekolah menengah pertama dan menengah atas.
- b) Widyaiswara di tingkat Pendidikan sekolah menengah pertama dan menengah atas.
- c) Peneliti PJOK di tingkat sekolah menengah pertama dan menengah atas.

B. Hasil Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini sangat diperlukan untuk mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada kerangka berfikir. Adapun hasil penelitian yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Kuncoro Nur Pamungkas (2018) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Yang Mengikuti Ekstrakurikuler Hoki Terhadap Peraturan Permainan Di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan di SMP N 1 Mlati Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik analisis data menggunakan angket (kuesioner) dengan 30 butir soal, setiap soal apabila dijawab dengan benar mendapatkan skor 1 dan apabila dijawab dengan tidak benar mendapatkan skor 0. Teknik analisis data dan penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan persentase. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa 11 Peserta berada pada kategori “sangat baik” (73%), 4 peserta berada pada kategori “baik”

(27%), 0 peserta berada pada kategori “cukup” (0%), 0 peserta pada kategori “kurang” (0%) dan 0 peserta pada kategori sangat “kurang”(0%). Sedangkan rata-rata pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan hoki berada pada kategori “baik” dengan skor 79,1.

2. Penelitian oleh Teguh Satria Jati (2017) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Rugby Union Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2017”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan survei. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 sebanyak 2 anggota tim Rigby UNY (10,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 5 anggota (25,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori tinggi, sebanyak 5 anggota (25,00%) mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan Rugby Union dengan kategori sedang, sebanyak 8 anggota (40,00%) dengan kategori rendah, dan 0 anggota (0,00%) termasuk kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data hasil penelitian dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pengetahuan anggota tim Rugby UNY adalah 21,80. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 termasuk dalam kategori sedang (25%).
3. Penelitian oleh Ganes Aditya (2019) yang berjudul tentang “Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola

Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018". Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah olahraga permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan tes pengetahuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PJKR sebanyak 66 orang dengan soal tes pengetahuan sebanyak 35 butir. Hasil menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah olahraga permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Kategori "sangat rendah" sebesar 0 % (0 mahasiswa) "rendah" sebesar 18,2 % (12 mahasiswa) "cukup" 37,8 % (25 mahasiswa) "baik" 36,4 % (24 mahasiswa) "sangat baik" 7,6% (5 mahasiswa) untuk faktor mengetahui Pada kategori sangat kurang 1,52 % (1 mahasiswa) kategori "kurang" sebesar 7,57 % (5 mahasiswa), kategori "cukup" sebesar 33,30 % (20 Mahasiswa), kategori "baik" sebesar 34,84 % (23 mahasiswa), kategori "sangat baik" sebesar 25,75 % (17 mahasiswa). Untuk faktor memahami Pada kategori sangat kurang 3 % (2 mahasiswa) kategori "kurang" sebesar 22,74 % (15 mahasiswa), kategori "cukup" sebesar 33,33 % (22 Mahasiswa), kategori "baik" sebesar 28,78 % (19 mahasiswa), kategori "sangat baik" sebesar 12,12 % (8 mahasiswa).

4. Penelitian oleh Aulia Akbar Al-Ardh (2021) yang berjudul tentang “Hubungan Antara Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Hoki Lapangan (*Field Hockey*) Dengan Performa Atlet Hoki”. Pemahaman peraturan permainan hoki merupakan bagian yang penting dalam performa atlet hoki. . Hal tersebut sangat penting untuk mengurangi kesalahan dan pelanggaran saat bermain serta tidak merugikan diri sendiri, teman dan tim. Adapun hal tersebut dapat menjadi sebuah keuntungan dalam taktik permainan. Maka dari itu peneliti ingin membuktikan bahwa adanya hubungan antara tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan dengan performa atlet hoki. Metode penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian yaitu teknik korelasi . Sampel yang digunakan sebanyak 36 atlet hoki lapangan Jawa Barat diantaranya 18 atlet putra dan 18 atlet putri sehingga, pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling* . Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket atau kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan dan GPAI (*Games Performance Analysis Instrument*) untuk mengukur tingkat performa atlet hoki. Hasil penelitian dianalisis menggunakan uji Spearman’s Rho pada SPSS menyatakan data hasil nilai rata-rata peraturan permainan sebesar 50 dengan nilai standar deviasi sebesar 3,189 serta skor terendah sebesar 43, skor tertinggi 54 dan total skor 1800. Sedangkan, nilai rata-rata performa atlet sebesar 3,430 dengan nilai standar deviasi sebesar 0,626 serta skor terendah sebesar 2,5, skor tertinggi 4,8 dan total skor 123,5. Nilai koefisien korelasi sebesar 0,435, artinya tingkat hubungan sedang dan tanda bintang

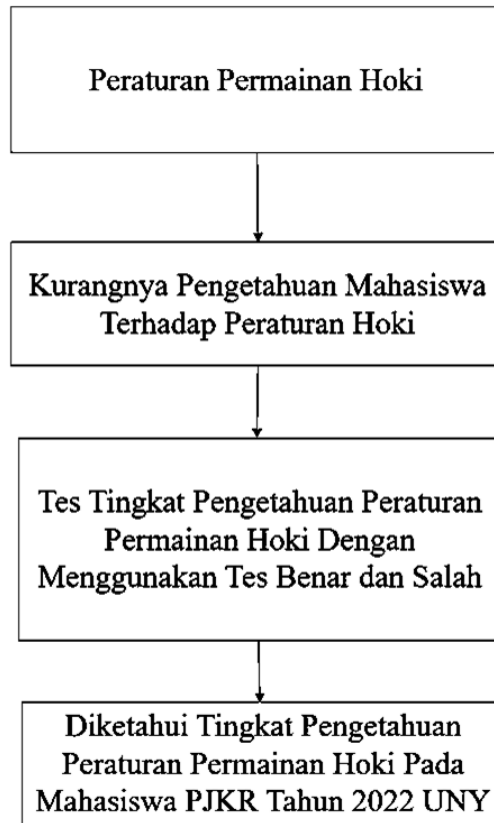
dua pada nilai koefisien korelasi menandakan bahwa tingkat signifikansi sebesar 0,01. Maka hasil penelitian ini terdapat hubungan antara tingkat pemahaman peraturan permainan hoki lapangan dengan performa atlet hoki.

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir menjelaskan secara teoritis pertautan antara variabel yang diteliti. Menurut Sugiyono (2016, p. 91) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan tentang berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Kerangka pemikiran menjadi titik tolak dalam memberikan arahan dan batasan-batasan berdasarkan pemikiran secara keseluruhan pada proses penelitian, serta membantu terhadap kesimpulan yang diambil. Suatu kesimpulan dari suatu penelitian berlaku jika kerangka pemikiran yang dikemukakan dapat diterima.

Berdasarkan kajian teori, tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap peraturan hoki masih sangat minim, hal itu disebabkan karena mahasiswa belum lama mempelajari permainan hoki dan pengetahuan mahasiswa mengenai peraturan permainan hoki masih sangat umum seperti cara memukul bola, memegang peralatan yang digunakan, cara memenangkan pertandingan, sinyal wasit dan jumlah pemain sedangkan peraturan hoki yang benar berdasarkan "*Rules of Hockey 2022*" masih belum dipelajari oleh mahasiswa.

Gambar 11. Skema Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Menurut Rusli (2021, p.49) penelitian deskriptif adalah bentuk penelitian yang digunakan untuk melakukan pendeskripsian mengenai berbagai fenomena. Sedangkan kuantitatif adalah metode untuk melakukan penelitian mengenai sesuatu dengan cara penggambaran, pengkajian, dan penjelasan mengenai suatu hal dengan angka secara apa adanya tanpa maksud untuk menguji hipotesis tertentu (Sulistyawati, Wahyudi, dan Trinuryono, 2022, p.70).

Berdasarkan pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian dengan mengumpulkan informasi dan menjelaskan suatu fenomena dengan data yang diperoleh berupa angka. Hasil dari tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase untuk melakukan identifikasi dan mendapatkan gambaran tentang tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamatkan di Jalan Colombo No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Februari 2025.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Amin, Garancang, dan Abunawas (2023) populasi yaitu elemen penelitian yang mencakup semua individu atau objek yang menjadi fokus penelitian dengan ciri dan karakteristik tertentu dengan terencana sehingga dapat digunakan sebagai target kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa PJKR angkatan 2022 yang berjumlah 215 mahasiswa.

2. Sempel

Suryani, Risnita, dan Jailani (2023, p.27) menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini teknik sampel yang digunakan adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* menurut Arikunto (2014, p.33) adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal, artinya mahasiswa PJKR A, B, C dan D angkatan 2022 yang mengikuti matakuliah hoki UNY. Rincian dari sampel penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	PJKR A	19
2.	PJKR B	16
3.	PJKR C	15
4.	PJKR D	10
Jumlah		60

D. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2015, p.60) *variable* penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan peraturan hoki di UNY. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa, pada penelitian ini peneliti membagikan angket yang berupa *Test True False* atau tes benar salah yang berisi tentang materi peraturan permainan hoki yang kemudian diisi oleh mahasiswa PJKR Tahun 2022 UNY.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2016, p. 101) adalah alat yang dipilih dan digunakan untuk mengumpulkan data guna mempermudah dan menyistematiskan proses pengumpulan data tersebut. Instrumen yang digunakan ini adalah instrumen dari penelitian Kuncoro Nur Pamungkas (2018) yang sudah divalidasi oleh bapak Ahmad Rithaudin, M.Or, Instrumen yang dipergunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap peraturan hoki menggunakan bentuk tes salah benar (B-S) dan untuk mengukur tingkat pengetahuan peserta terhadap peraturan hoki menggunakan angket untuk mengumpulkan data. Sedangkan angket merupakan *instrument* penelitian yang isinya berupa pertanyaan dan dijawab oleh responden, menggunakan bentuk tes benar dan salah.

Berdasarkan pernyataan Susanto (2023, p.55) bentuk tes benar atau salah adalah tes yang butir-butir soalnya disertai dengan alternatif jawaban atau pertanyaan yang benar dan yang salah. Pertanyaan yang disajikan di buat sendiri dan mengacu pada *instrument* yang telah ada.

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

No	Butir Kisi-Kisi Instrumen Penelitian
1.	Lapangan permainan hoki berbentuk persegi panjang
2.	Lapangan hoki memiliki panjang lapangan 91,40 meter dan lebar 55,00 meter
3.	Jarak titik pinalti dengan gawang sejauh 7 meter
4.	Jumlah pemain pada permainan hoki 11
5.	Penjaga gawang pada permainan hoki memakai <i>jersey</i> yang berbeda
6.	Pergantian pemain pada permainan hoki maksimal 3x
7.	Kapten tim harus memakai warna <i>jersey</i> yang berbeda
8.	Tim harus memiliki 1 orang kapten
9.	Hukuman personal akan diberikan apabila kapten tidak melaksanakan tugasnya
10.	Bentuk <i>stick</i> pemukul permainan hoki berbentuk persegi
11.	Seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung kepala, pelindung kaki, pelindung telapak kaki
12.	Pertandingan terdiri dari 4 babak dengan masing-masing babak 10 menit
13.	Jika kedua tim menciptakan gol yang sama akan dilanjutkan dengan adu <i>penalty stroke</i>
14.	Tim yang memenangkan undian diperbolehkan untuk memilih posisi gawang
15.	Bully diberikan apabila permainan telah diberhentikan karena terjadi insiden
16.	Ketika bola meninggalkan garis belakang lapangan dan mengenai pemain petahan akan menghasilkan <i>penalty corner</i>
17.	Gol dapat diciptakan melalui <i>penalty stroke</i>
18.	Seluruh pemain (<i>field player</i>) tidak diperbolehkan menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka
19.	Seluruh pemain pada permainan hoki tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain
20.	Seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola
21.	Penjaga gawang diperbolehkan berbaring diatas bola

22.	Penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan diluar <i>circle</i>
23.	Wasit yang bertugas pada setiap pertandingan sebanyak 3 orang
24.	Pukulan bebas/ <i>free hit</i> diberikan ketika pemain dilanggar di area <i>circle</i>
25.	Apabila bola masuk kedalam pakaian atau peralatan pemain ketika didalam <i>circle</i> akan diberikan <i>penalty stroke</i>
26.	Jarak pemain lawan dengan titik dilakukanya pukulan bebas / <i>free hit</i> adalah 5 meter
27.	Prosedur pelaksanaan <i>penalty stroke</i> bola harus bergerak minimal 1 meter dari tempat semula
28.	Prosedur <i>penalty stroke</i> pemain yang berada dilapangan selain pemain yang melaksanakan <i>penalty stroke</i> dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan
29.	Pemain yang mendapatkan kartu merah dilarang bermain dan harus meninggalkan lapangan permainan
30.	Pemain yang mendapatkan kartu kuning dilarang bermain selama 2 menit

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa kuisioner yang nantinya dapat diberikan kepada responden untuk dapat diisi. Soal yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tes obyektif benar-salah dengan dua pilihan, yaitu “Benar” (B) “Salah”(S). Menurut Iltiham (2020, p.113), mekanisme merupakan interaksi antara satu bagian dengan lainnya di dalam sebuah sistem keseluruhan supaya dapat dihasilkan fungsi atau kegiatan yang sesuai dengan tujuan. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data mahasiswa matakuliah hoki di Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik yang dijadikan subjek penelitian.

- c. Peneliti menyebarkan instrumen berupa angket melalui google form.
- d. Peneliti merekap hasil penelitian.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti menarik kesimpulan dan saran.

3. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Kaidah penelitian harus dapat dipatuhi dan dilaksanakan dengan baik supaya kesimpulan yang diperoleh dari hasil menjadi benar. Ada beberapa proses yang harus peneliti lalui, antara lain yaitu melakukan pengumpulan dan pengukuran data. Dalam proses tersebut digunakan uji validitas dan reliabilitas. Sugiono, Nordjanah, dan Wahyu (2020, p.55) mendefinisikan bahwa validitas berasal dari kata *validity* yang memiliki makna kebenaran, artinya yaitu sejauh mana ketepatan dan kecermatan alat ukur dapat melakukan fungsi ukurnya. Dikatakan bahwa uji validitas dilakukan untuk dapat mengetahui suatu *instrument* dapat dikatakan valid atau tidak dalam melakukan pengukuran (Slamet & Wahyuningsih, 2022, p.51).

Validitas angket dilaksanakan pada tanggal 03 Agustus 2018 dengan validator Dra. Sri Mawarti, M.Pd dan Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or sebagai ahli hoki hal ini diperkuat karena mereka adalah pengampu mata kuliah hoki di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Pada nomor soal 3, 7, 11 dan 22 dilakukan perbaikan yang mendasar sehingga soal menjadi lebih mudah dicerna oleh subyek penelitian. Setelah dilakukannya beberapa perbaikan menghasilkan angket yang layak untuk dilakukannya penelitian dan telah disetujui oleh Dra. Sri Mawarti, M.Pd dan Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or dengan beberapa perbaikan sesuai saran yang telah diberikan.

Reliabilitas adalah indeks yang dapat memberikan petunjuk mengenai sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercayai. Sebuah alat ukur dapat dikatakan reliabel jika dapat menghasilkan hasil sama walaupun telah dilakukan pengukuran berulang kali, menurut Sugiono (2020, p.55). Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian dari Kuncoro Nur Pamungkas (2018, pp.57-58) dan telah melalui uji validitas dan uji reliabilitas.

Setelah dilakukannya validasi oleh bapak Ahmad Rithaudin, M.Or, kemudian disebar untuk diujicobakan. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan rumus *person product moment* dengan bantuan aplikasi spss versi 29.0 *for windows*.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Awal

Variabel	Faktor	Butir Soal
Tingkat Pengetahuan Peraturan hoki Universitas Negeri Yogyakarta	Lapangan Permainan	1,2,3
	Komposisi Seluruh Tim	4,5,6
	Kapten Tim	7,8,9
	Pakaian dan Peralatan Pemain	10,11,12
	Pertandingan dan Hasil	13,14,15
	Mulai dan Dimulainya Kembali Pertandingan	16,17,18
	Bola Keluar Lapangan	19,20,21
	Metode Terciptanya Gol	22,23,24
	Tata Cara Bermain: Pemain	25,26,27
	Tata Cara Bermain: Penjaga Gawang	28,29,30
	Tata Cara Bermain: Wasit	31,32,33
	Penalti/Hukuman	34,35,36
	Prosedur Pelaksanaan Penalty	37,38,39
	Hukuman Personal	40,41,42
Jumlah		42

Item soal dari instrumen Afandi (2023, pp.34-38) yang valid dalam uji validitas kemudian diuji kembali reliabilitasnya sehingga dapat dihasilkan instrumen yang valid dan reliabel. Ketika instrumen tersebut telah memenuhi syarat valid dan reliabel, maka dapat digunakan untuk melakukan pengambilan data. Berikut adalah tabel data hasil uji reliabilitas.

Berdasarkan data yang telah ada sebanyak 12 butir soal dinyatakan tidak valid yaitu pada nomer 10, 14, 17, 19, 21, 22, 23, 30, 31, 33, 34, dan 42. Dan 30 butir soal yang dinyatakan valid, data sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Akhir

Variabel	Faktor	Butir Soal
Tingkat Pengetahuan Peraturan hoki Universitas Negeri Yogyakarta	Lapangan Permainan	1,2,3
	Komposisi Seluruh Tim	4,5,6
	Kapten Tim	7,8,9
	Pakaian dan Peralatan Pemain	11,12
	Pertandingan dan Hasil	13,15
	Mulai dan Dimulainya Kembali Pertandingan	16,18
	Bola Keluar Lapangan	20
	Metode Terciptanya Gol	24
	Tata Cara Bermain: Pemain	25,26,27
	Tata Cara Bermain: Penjaga Gawang	28,29

	Tata Cara Bermain: Wasit	32
	Penalti/Hukuman	35,36
	Prosedur Pelaksanaan Penalty	37,38,39
	Hukuman Personal	40,41
Jumlah		30

F. Teknik Analisis Data

Menurut Rijali (2018, p.84) Muhadjir mengemukakan pendapatnya mengenai pengertian analisis data, yaitu upaya dalam melakukan pencarian dan penataan secara sistematis mengenai hasil dari observasi, wawancara, dan hasil lainnya untuk mendapatkan peningkatan pemahaman peneliti mengenai fenomena yang diteliti dan menyajikannya dalam temuan bagi orang lain.

Berdasarkan pernyataan Sugiyono (2021, p.206) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, maka setiap jawaban dari data pertanyaan diberi skor. Adapun alternatif jawaban dan skornya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Skor Alternatif Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0

Jika benar mendapatkan nilai 1 dan 0 untuk jawaban salah. Kemudian untuk mencari nilai total dengan cara, sebagai berikut.

Tabel 10. Rumus Penentuan Nilai

$$NT : \frac{JB \times 10}{3}$$

Keterangan:

NT = Nilai Total

JB = Jawaban Benar

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif berupa persentase. Rambe & Ulfa (2022, p.333) Arikunto mengemukakan perhitungan dengan rumus sebagai berikut:

Tabel 11. Rumus Penentuan Persentase

$$P: \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Nilai Persentase Jawaban Responden

F = Frekuensi Jawaban Responden

N = Jumlah Responden

Untuk selanjutnya, data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan untuk selanjutnya dilakukan pengkategorian. Kategori dibagi menjadi 5 yaitu, sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Menurut Saifuddin Azwar dalam (Lismadiana, Supriyanto, Agusta, & Nugroho, 2023) penentuan kriteria skor dilakukan dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian

No	Kategori Penilaian	Skor
1	Sangat Baik	80 – 100
2	Baik	65 – 79
3	Cukup	55 – 64
4	Kurang	45 – 54
5	Sangat Kurang	0 – 44

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data pada hasil penelitian ini memiliki tujuan untuk dapat mengetahui seberapa besar pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta. Pengambilan data menggunakan Kuisioner yang berjumlah 30 soal.

Dalam analisis data diperoleh hasil berupa nilai rata-rata (*mean*) sebesar 70,3, nilai tengah (*median*) 70, nilai yang sering muncul (*mode*) 67, *standar deviasi* 8,48, nilai terendah (*minimum*) 52, dan nilai tertinggi (*maximum*) 91.

Hasil dalam bentuk tabel disajikan sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki

Statistik	
N	60
<i>Mean</i>	70,3
<i>Median</i>	70
<i>Mode</i>	67
<i>Standar Deviasi</i>	8,48
<i>Minimum</i>	52
<i>Maximum</i>	91

Norma penilaian tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta disajikan pada tabel 14 berikut:

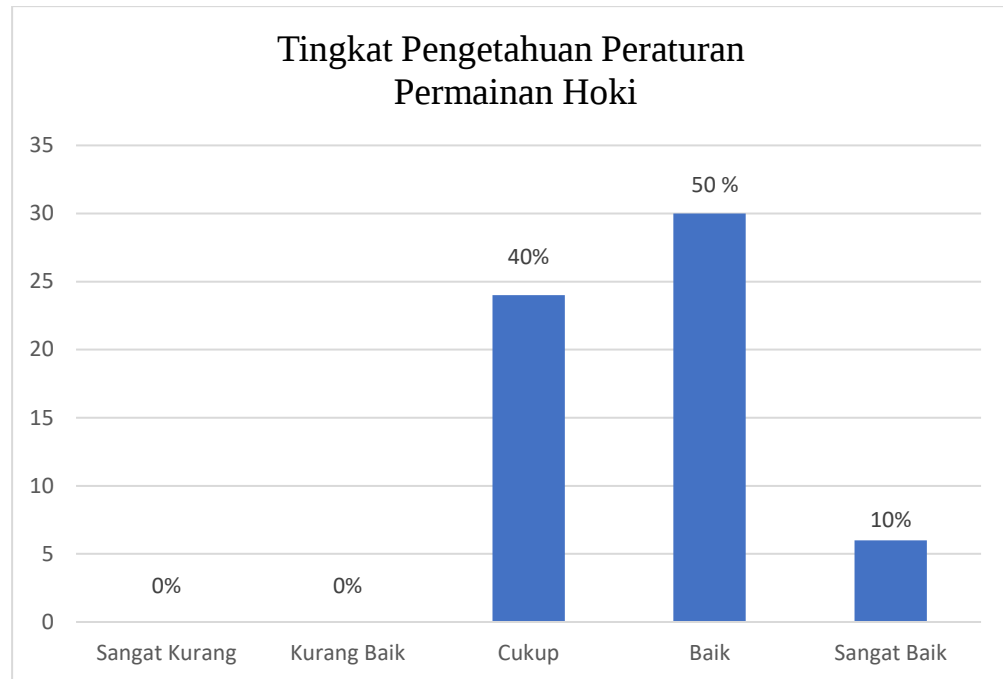
Tabel 14. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki Pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta

No	Ordinal	Kategori	Frekuensi	%
1.	80 – 100	Sangat Baik	6	10%
2.	65 – 79	Baik	30	50%
3.	55 – 64	Cukup	24	40%
4.	45 – 54	Kurang Baik	0	0%
5.	0 - 44	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			60	100%

Berdasarkan tabel 14 di atas, tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta memiliki kategori baik sebanyak 30 mahasiswa (50%), cukup sebanyak 24 mahasiswa (40%), sangat baik sebanyak 6 mahasiswa (10%), kurang baik 0 mahasiswa (0%) dan sangat kurang 0 mahasiswa (0%).

Dari hasil perolehan data tersebut, pengetahuan peraturan permainan hoki pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta termasuk kategori baik. Data dalam bentuk diagram disajikan sebagai berikut:

Gambar 12. Diagram Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki Pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta



B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian telah di jabarkan di atas dan telah di peroleh tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022. Bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 sebagian besar mahasiswa memperoleh kategori baik sebanyak 30 mahasiswa (50%), cukup sebanyak 24 mahasiswa (40%), sangat baik sebanyak 6 mahasiswa (10%), kurang baik 0 mahasiswa (0%) dan sangat kurang 0 mahasiswa (0%). Frekuensi terbanyak terletak pada kategori baik, sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 adalah baik.

Hal tersebut terjadi karena dalam pelaksanaannya, 4 mahasiswa mengikuti club diluar perkuliahan matakuliah hoki di UNY. Kegiatan perkuliahan tergolong sudah baik dengan pendamping yang baik. Akan tetapi masih banyak mahasiswa yang berkategori cukup karena dalam pelaksanaan mahasiswa masih kurang dalam pengetahuan peraturan permainan hoki.

Dari hasil tersebut dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki berkategori “baik” dengan presentase (50%). Hasil yang diperoleh ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya keaktifan pembimbing matakuliah hoki yang selalu mengupdate tentang dunia hoki yang disampaikan cepat dipahami secara merata kepada mahasiswa, jadi materi yang disampaikan cepat dipahami secara merata kepada mahasiswa.

Hasil penelitian ini diperoleh dari sampel dengan menggunakan tes dengan jawaban “BENAR” atau “SALAH” selama satu hari setelah instrumen disebar yang berjumlah 60 mahasiswa yang mengikuti mata kuliah hoki. Berdasarkan data yang diperoleh saat penelitian, sebagian besar mahasiswa yang mengikuti matakuliah sangat antusias dalam praktek permainan hoki. Selain itu pemahaman mengenai peraturan terbaru permainan hoki juga didapatkan melalui edukasi yang diberikan oleh pendamping secara langsung selama perkuliahan. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan peraturan hoki pada mahasiswa yang mengikuti matakuliah hoki sebagai berikut:

1. Faktor Memulai dan Dimulainya Kembali Pertandingan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa pemahaman mahasiswa yang mengikuti mata kuliah hoki terhadap peraturan terbaru

mengenai permainan hoki berdasarkan faktor memulai dan dimulainya kembali pertandingan sebagian besar mahasiswa berada dikategori kurang baik. Hal ini dikarenakan pendamping matakuliah hoki sudah menjelaskan mengenai peraturan hoki dalam beberapa pertemuan perkuliahan hoki mahasiswa mendapatkan pemahaman terkait *update* hoki melalui berbagai media informasi seperti *google* dan semacamnya. Namun mahasiswa masih belum mengerti dalam pengetahuan peraturan terbaru mengenai permainan hoki pada memulai dan dimulainya kembali pertandingan.

2. Faktor Pertandingan dan Hasil

Berdasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa pemahaman mahasiswa yang mengikuti mata kuliah hoki terhadap peraturan terbaru mengenai permainan hoki berdasarkan faktor pertandingan dan hasil sebagian besar berada pada kategori kurang baik. Hal ini dikarenakan mahasiswa belum mampu memahami dan menafsirkan penjelasan pendamping matakuliah hoki dalam beberapa pertemuan melalui pembelajaran ketika praktik dilapangan.

Pasaribu *et al.*, (2022, p. 151). Pengetahuan merupakan kemampuan untuk membentuk model mental yang menggambarkan objek dengan tepat dan merepresentasikan dalam aksi yang dilakukan terhadap suatu obyek. Tingkat pengetahuan peserta didik tiap individu tentu berbeda beda, hal tersebut dapat diukur dengan menggunakan metode wawancara atau angket. Darsini (2019, p. 106) menyatakan bahwa pengukuran pengetahuan dapat diukur menggunakan pertanyaan subjektif, misalnya jenis pertanyaan *essay* dan pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda (*multiple choice*).

Secara umum, hasil yang tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 dikategorikan baik. Tetapi, ada beberapa mahasiswa yang belum mengetahui peraturan permainan hoki sebanyak 24 mahasiswa (40%), sangat baik sebanyak 6 mahasiswa (10%), kurang baik 0 mahasiswa (0%) dan sangat kurang 0 mahasiswa (0%). Hal ini dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta sudah mengerti pengetahuan peraturan sebesar 50% dengan kategori baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwasannya dalam penelitian ini sudah dilakukan dengan sebaik mungkin, akan tetapi tidak terlepas pada keterbatasan yang ada, Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah:

1. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen penelitian terdahulu kemudian telah dimodifikasi oleh peneliti.
2. Peneliti yang tidak bisa mengontrol keseriusan responden dalam melakukan pengisian angket senam lantai materi guling belakang walaupun peneliti sudah memberikan gambaran pada setiap pertanyaan yang ada. Responden yang tidak bersungguh-sungguh dalam melakukan pengisian dapat menjadi kendala penelitian.
3. Responden mungkin dapat memberikan jawaban tidak jujur karena merasa tidak nyaman untuk mengungkapkan keadaan pribadi yang sebenarnya.

4. Pendalaman informasi yang terbatas karena survei menghasilkan data yang singkat dan terstruktur. Hal ini dapat menyulitkan untuk penggalian lebih dalam mengenai jawaban responden.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, menghasilkan data tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki pada mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta pada kategori baik sebanyak 30 mahasiswa (50%), cukup sebanyak 24 mahasiswa (40%), sangat baik sebanyak 6 mahasiswa (10%), kurang baik 0 mahasiswa (0%) dan sangat kurang 0 mahasiswa (0%).

Dengan adanya hasil penelitian berupa faktor-faktor tingkat pengetahuan peraturan permainan hoki dan diperolehnya hasil tingkat pengetahuan berupa data presentase tersebut, diharapkan baik dari Universitas Negeri Yogyakarta, pihak pendidik, dan mahasiswa dapat bersama-sama untuk memperbaiki pembelajaran hoki sehingga nantinya akan didapatkan hasil pembelajaran yang lebih maksimal.

B. Implikasi

Menurut simpulan di atas, penelitian ini berimplikasi pada:

1. Mahasiswa PJKR yang memilih mata kuliah hoki dapat melakukan evaluasi berdasarkan tingkat keterampilan dasar yang dihasilkan.
2. Setiap mahasiswa PJKR yang memilih mata kuliah hoki menjadi lebih termotivasi dan bersemangat untuk menggali prestasi yang lebih baik.

C. Saran

Berdasarkan simpulan di atas, terdapat beberapa saran yaitu:

1. Bagi mahasiswa PJKR yang memilih mata kuliah hoki

Mahasiswa diharapkan mampu untuk selalu menjaga motivasi dan semangat ketika berkuliah walaupun sarana dan prasarana yang ada kurang memadai.

2. Bagi Lembaga Terkait

Dengan adanya penelitian pemahaman mahasiswa prodi PJKR UNY angkatan 2022 terhadap peraturan permainan hoki ini, diharapkan lembaga terkait dapat mengevaluasi jalannya perkuliahan. Apabila terdapat kekurangan, maka segera diperbaiki atau dilakukan perubahan agar mahasiswa mampu secara maksimal dalam mengikuti sebuah materi perkuliahan dengan baik.

3. Bagi Dosen

Dosen disarankan untuk memberikan berbagai variasi latihan/permainan ketika perkuliahan untuk menjaga motivasi dan semangat mahasiswa agar tetap tinggi walaupun sarana dan prasarana yang digunakan kurang memadai. Hal tersebut juga dapat menjadi masukan bagi pihak fakultas untuk memberikan sarana dan prasarana yang baik untuk perkuliahan.

4. Bagi peneliti

Peneliti diharapkan mampu untuk memperhatikan keterbatasan penelitian yang kemudian dapat menjadi evaluasi untuk kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif, U. M., Rumini, & Nasuka. (2016). *Hubungan Kecemasan, Percaya Diri Dan Motivasi Terhadap Kinerja Wasit Bola Voli*. Journal of Physical Education and Sports, 5(2), 75–82.
- Agatha (2022). *Tingkat Pengetahuan Bola Voli Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Donotirto Kabupaten Bantul Tahun 2020/2021*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ahyar, Hardani, dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). *Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian*. Pilar, 14(1), 15-31.
- Anwar, Muhammad. (2018). *Menjadi Guru Profesional*. Jakarta: Prenada Media
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian, suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Auliya, R. F., & Muhammad, H, N. (2020). *Peranan Tingkat Kondisi Fisik Dan Keterampilan Bermain Hockey Dalam Pencapaian Prestasi*. Journal.Unnesa, 51-59.
- Baruwa, I. and A. S. (2022). *Nature of Knowledge in Philosophy*.
- Darsini, Fahrurrozi, Cahyono, A. E. (2019). *Pengetahuan ; Artikel Review*. Jurnal Keperawatan, 12(1), 95–107.
- Destalia, T. A.(2024). *Indentifikasi kesulitan belajar senam lantai materi guling belakang pada peserta didik kelas VII di SMP N 2 Kretek Bantul*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Djatismiko, Istanto Wahyu. (2018). *Strategi Penulisan Skripsi, Tesis, & Disertasi Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Festiawan, Rifqi, dkk. (2020). *Evaluasi Penerapan Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Teknik Dasar Passing Sepakbola*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 16(1).
- FIH. (2019). *Rules of Hockey 2019*
- FIH. (2022). *Rules of Field Hockey 2022*
- FIH. (2022). *Rules of hockey including explanations*. Updated 19 January 2022. Lausanne.
- FIH. (2022). *Rules of indoor hockey including explanations*. Updated in November 2022. Lausanne.

- Hananti, V.(2023). *Analisis Kemampuan Mahasiswa PJKR Dalam Melaksanakan Praktik Kependidikan Tahun Ajaran 2022/2023*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Hasanah, N., & Rustriadi, T. (2021). *Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Hockey di Kabupaten Kebumen*. *Journal.Unnes*, 2(2), 538-546.
- International, T., & Federation. (2023) *Rules of Hockey Including Explanations Effective from January 2022*. Januari
- Irawan, & Setiawan, I. (2020). *Pembinaan Prestasi Cabang Olahraga Hoki di Kabupaten Kudus*. *Journal.Unnes*, 1(1), 188–196.
- Irianto, D. P. (2018). *Dasar-dasar latihan olahraga untuk menjadi atlet juara*. Pohon Cahaya.
- Iskandar., Yane, S., & Dewi, U. (2018). *Pemanduan bakat cabang olahraga angkat besi di Sekolah Dasar (Usia 10-12 tahun)*. GARVASI: Jurnal pengabdian kepada masyarakat, 2(2). <https://journal.ikipgripta.ac.id/index.php/gervasi/article/view/972/853>.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). *Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas*. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13-17.
- Jusuf, Jeane Betty Kurnia, and Andri Tria Raharja. (2019). *Tingkat Pengetahuan Dan Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur Terhadap Permainan Tonnis*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15(2): 70–79.
- Kuncoro, N. P. (2018). *Tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti ekstrakurikuler hoki terhadap peraturan permainan di SMP Negeri 1 Mlati Kabupaten Sleman*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Lee, K. (2024). *Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas XII Di SMA Negeri 2 Yogyakarta Tentang Penyakit Menular Seksual (PMS)*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Lidiya. O.(2023). *Kesiapan mahasiswa prodi PJKR untuk melaksanakan praktik kependidikan tahun 2023*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Lismadiana., Supriyanto, A., Agusta S., & Nugroho, A. (2023). *Peran manajemen pembinaan terhadap prestasi bulutangkis*. *Majalah ilmiah olahraga (Majora)*, 26(1), 28-35. <https://journal.uny.ac.id/index.php/majora>.
- Malicha, L. N. (2018). *Hakikat Ilmu dan Pengetahuan*. *Jurnal Universitas Airlangga*, 1(August), 5–6.
- Martias, L. D. (2021). *Statistika deskriptif sebagai kumpulan informasi*. *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 16(1), 40-59.

- Mustafidah, H., & Suwarsito. (2020). *Dasar-dasar metodologi penelitian*. UM Purwokerto Press.
- Octaviana D. R, Reza, A. R. (2021). *Hakikat Manusia*. *Jurnal Tawadhu*, 5(2), 143–159.
- Pasaribu, M., Irvan, & Amir, A., (2022). Pengetahuan cedera olahraga pada siswa MTsN Barito Selatan Kalimantan Tengah. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 4 (1), 145-152.
- Priyoko, R. D. (2019). *Buku ajar permainan olahraga hockey*. Fakultas Ilmu Keolahragaan UM Malang.
- Purnomo, C., Heynoek, F. P., & Kurniawan, R. (2022). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Puspitasari, W. D., & Febrinita, F. (2021). *Pengujian validasi isi (content validity) angket persepsi mahasiswa terhadap pembelajaran daring matakuliah matematika komputasi*. *Journal Focus Action of Research Mathematic (Factor M)*, 4(1), 77-90.
- Rahmi, U., Gustini, K., & Puspita, A. P. W. (2018). *Pengetahuan Siswa kelas XI Tentang Penyakit Menular Seksual*. *Jurnal Pendidikan Keperawatan Indonesia*, 1(2), 105.
- Rijali, A. (2018). *Analisis data kualitatif*. Alhadharah: *Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rusli, M. (2021). *Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus*. Al-Ubudiyah: *Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 2(1), 48-60.
- Sari, T. (2023). *Kontribusi Kelincahan dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Keterampilan Indian Dribble Pada Siswa Ekstrakurikuler Hockey Di SMA Negeri 26 Garut*. (Skripsi Sarjana, Universitas Pendidikan Indonesia)
- Sari, A.N. (2022). *Pembinaan prestasi cabang olahraga hoki di kabupaten Demak tahun 2022*. Unnes.
- Sarwono. (2016). *Mahasiswa*. Bandung: Tarsiti
- Sudaryono. (2019). *Metodologi Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Mix Method*. Depok: Rajawali Pers
- Slamet, R., & Wahyuningsih, S. (2022). *Validitas dan reliabilitas terhadap instrument kepuasan kerja*. *Jurnal Manajemen & Bisnis*. 2(17), 51-58
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. PR RajaGrafindo Persada.
- Sugiyono, (2021). *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d* (M.Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (ed); ke2 ed)

- Sugiono, S., Noerdjanah, N., & Wahyu, A. (2020). *Uji validitas dan reliabilitas alat ukur SG posture evaluation. Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1), 55-61.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian pendidikan: pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryoto dan Nopembri. (2016). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Susanto, S. (2023). *Pengembangan Alat dan Teknik Evaluasi Tes Dalam Pendidikan*. *Jurnal Tarbiyah Jamiat Kheir*, 1(1), 51-60
- Suranto, D.I., Annur, S., & Alfiyanto, A. (2022). *Pentingnya manajemen sarana dan prasarana dalam meningkatkan mutu pendidikan*. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(2), 59-66).
- Suriani, N., & Jailani, M. S. (2023). *Konsep populasi dan sampling serta pemilihan partisipan ditinjau dari penelitian ilmiah pendidikan*. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 24-36.
- Swatika, Setya P.(2013).*Tingkat Pengetahuan Fast Break Anggota Ekstrakurikuler Bolabasket SMA Negeri Yogyakarta Tahun 2013*. Skripsi Yogyakarta :FIK UNY
- Syahrizal, H., & Jailani, M. S. (2023). *Jenis-jenis penelitian dalam penelitian kuantitatif dan kualitatif*. *QOSIM: Jurnal Pendidikan, Sosial & Humaniora*, 1(1), 13-23.
- Syahrudin, S., Rahman, A., & Saleh, M. S. (2020). *Pkm Demonstrasi Permainan Hockey Ruangan Pada Siswa Sma Negeri 1 Takalar*.
- Priyono, M. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Sidoarjo: Zifatama Publishing
- Teguh, S. J. (2017). *Tingkat pengetahuan peraturan permainan rugby union tim rugby Universitas Negeri Yogyakarta*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)
- Yusuf, D .S. (2023). *Tingkat pengetahuan peserta didik kelas 8 kelas khusus olahraga tentang permainan sepakbola di SMP Negeri 3 Sleman*. (Skripsi Sarjana, Universitas Negeri Yogyakarta)

LAMPIRAN

Lampiran 1. Hasil Uji Coba Instrumen

Item-Total Statistics					
Butir Soal	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
soal_1	26.8667	92.838	.643	.921	VALID
soal_2	26.8000	92.743	.700	.921	VALID
soal_3	26.9333	92.638	.638	.921	VALID
soal_4	26.8000	93.600	.600	.922	VALID
soal_5	27.0000	92.714	.618	.921	VALID
soal_6	26.9333	92.924	.608	.921	VALID
soal_7	26.8000	93.886	.567	.922	VALID
soal_8	26.8667	91.981	.738	.920	VALID
soal_9	27.0000	93.571	.529	.922	VALID
soal_10	26.8000	98.600	.035	.927	TIDAK
soal_11	26.8000	92.457	.734	.920	VALID
soal_12	26.6000	96.686	.467	.923	VALID
soal_13	27.0000	92.571	.633	.921	VALID
soal_14	26.9333	104.067	-.503	.932	TIDAK
soal_15	26.7333	94.352	.572	.922	VALID
soal_16	26.6667	93.952	.740	.921	VALID
soal_17	26.8000	99.314	-.044	.927	TIDAK
soal_18	26.9333	91.495	.760	.920	VALID
soal_19	27.0000	97.571	.126	.926	TIDAK
soal_20	26.8667	92.410	.690	.921	VALID
soal_22	26.8667	98.552	.034	.927	TIDAK
soal_23	27.0667	97.924	.091	.927	TIDAK
soal_24	26.8000	92.457	.734	.920	VALID
soal_25	26.8667	93.410	.581	.922	VALID
soal_28	26.9333	91.495	.760	.920	VALID
soal_29	26.8667	92.838	.643	.921	VALID
soal_30	26.9333	97.781	.108	.926	TIDAK
soal_31	27.0000	101.143	-.220	.930	TIDAK
soal_32	26.8000	92.457	.734	.920	VALID
soal_33	26.9333	95.210	.370	.924	TIDAK
soal_34	27.0000	98.857	.000	.928	TIDAK
soal_35	26.8667	92.410	.690	.921	VALID
soal_36	27.0000	92.714	.618	.921	VALID
soal_37	26.8667	91.124	.833	.919	VALID
soal_38	27.0667	93.638	.522	.922	VALID
soal_39	26.6667	94.381	.676	.921	VALID
Soal 40	26.7333	93.924	.627	.921	VALID
Soal 41	26.9333	92.638	.638	.921	VALID
Soal 42	26.9333	97.067	.180	.926	TIDAK

Lampiran 1. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : AVI ANTIKA HASTA PRIYATMA

NIM : 21601241018

Program Studi : PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI

Pembimbing : Dr. Ari Iswanto, M-Dr.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	6/1 2025	Koordinasi Proposal dengan pembimbing	Ari
2	20/1 2025	Bimbingan Bab I dan Bab III	Ari
3	21/1 2025	Revisi Bab I & Bab III	Ari
4	11/2 2025	Bimbingan Persiapan Pengambilan Data	Ari
5	17/2 2025	Bimbingan Bab IV	Ari
6	19/2 2025	Revisi Bab IV	Ari
7	17/3 2025	Bimbingan Bab V	Ari
8	20/3 2025	Revisi Bab V	Ari
9	21/3 2025	Bimbingan Akhir Bab I - Bab V dan Lampiran	Ari
10	24/3 2025	Acc Ujian	Ari

Ketua Departemen POR,

Prof. Dr. Ngatman, M.Pd.
NIP. 19670605 199403 1 001



Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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/1539/UN34.16/PT.01.04/2025

17 Februari 2025

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . **Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.**
Jl. Colombo Yogyakarta No.1, Karang Malang, Caturtunggal, Kec.Depok, Kabupaten Sleman,
Daerah Istimewa Yogyakarta, 55281

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

Nama	: Aviantika Hasta Priyatma
NIM	: 21601241018
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Hoki Pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta
Waktu Penelitian	: 17 - 28 Februari 2025

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

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

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

NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 3. Angket Penelitian

Kuisisioner Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan HOKI Pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb
Saya **Aviantika Hasta Priyatma**
Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang melakukan penelitian mengenai Tingkat Pengetahuan Peraturan HOKI Universitas Negeri Yogyakarta. Mohon ketersediaan bagi mahasiswa untuk mengisi kuisisioner ini.

Menjawab pertanyaan dengan jujur dan sesuai dengan keadaan sebenarnya.

*** Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

Nama Lengkap *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

Berikutnya Kosongkan formulir

Petunjuk Pengisian Kuisisioner

Jawaban pertanyaan ini dengan memberikan tanda terpilih pada kolom yang sudah tersedia. Peserta mahasiswa dapat memilih jawaban di antara 2 opsi, yaitu:

1. Benar
2. Salah

1. Lapangan permainan hoki berbentuk persegi panjang *

☐ Benar
☐ Salah

2. Lapangan hoki memiliki panjang lapangan 91,40 meter dan lebar 55,00 meter *

☐ Benar
☐ Salah

3. Jarak titik pinalti dengan gawang sejauh 7 meter *

☐ Benar
☐ Salah

4. Jumlah pemain pada permainan hoki 11 *

☐ Benar
☐ Salah

5. Penjaga gawang pada permainan hoki memakai jersey yang berbeda *

☐ Benar

☐ Salah

6. Pergantian pemain pada permainan hoki maksimal 3x *

☐ Benar

☐ Salah

7. Kapten tim harus memakai warna jersey yang berbeda *

☐ Benar

☐ Salah

8. Tim harus memiliki 1 orang kapten *

☐ Benar

☐ Salah

9. Hukuman personal akan diberikan apabila kapten tidak melaksanakan tugasnya *

☐ Benar

☐ Salah

10. Bentuk stick pemukul permainan hoki berbentuk persegi *

☐ Benar

☐ Salah

11. Seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung kepala, pelindung kaki, pelindung telapak kaki *

☐ Benar

☐ Salah

12. Pertandingan terdiri dari 4 babak dengan masing-masing babak 10 menit *

☐ Benar

☐ Salah

13. Jika kedua tim menciptakan gol yang sama akan dilanjutkan dengan adu penalty stroke *

☐ Benar

☐ Salah

14. Tim yang memenangkan undian diperbolehkan untuk memilih posisi gawang *

☐ Benar

☐ Salah

15. Bully diberikan apabila permainan telah diberhentikan karena terjadi insiden *

☐ Benar

☐ Salah

16. Ketika bola meninggalkan garis belakang lapangan dan mengenai pemain petahan akan menghasilkan penalty corner *

☐ Benar

☐ Salah

17. Gol dapat diciptakan melalui *penalty stroke* *

- ☐ Benar
☐ Salah

18. Seluruh pemain (field player) tidak diperbolehkan menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka *

- ☐ Benar
☐ Salah

19. Seluruh pemain pada permainan hoki tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain *

- ☐ Benar
☐ Salah

20. Seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola *

- ☐ Benar
☐ Salah

21. Penjaga gawang diperbolehkan berbaring diatas bola *

- ☐ Benar
☐ Salah

22. Penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan diluar *circle* *

- ☐ Benar
☐ Salah

23. Wasit yang bertugas pada setiap pertandingan sebanyak 3 orang *

- ☐ Benar
☐ Salah

24. Pukulan bebas/ *free hit* diberikan ketika pemain dilanggar di *area circle* *

- ☐ Benar
☐ Salah

25. Apabila bola masuk kedalam pakaian atau peralatan pemain ketika didalam *circle* akan diberikan *penalty stroke* *

- ☐ Benar
☐ Salah

26. Jarak pemain lawan dengan titik dilakukanya pukulan bebas / *free hit* adalah 5 meter *

- ☐ Benar
☐ Salah

27. Prosedur pelaksanaan *penalty stroke* bola harus bergerak minimal 1 meter dari tempat semula *

- ☐ Benar
☐ Salah

28. Prosedur *penalty stroke* pemain yang berada dilapangan selain pemain yang melaksanakan *penalty stroke* dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan *

- ☐ Benar
☐ Salah

29. Pemain yang mendapatkan kartu merah dilarang bermain dan harus meninggalkan lapangan permainan *

- ☐ Benar
☐ Salah

30. Pemain yang mendapatkan kartu kuning dilarang bermain selama 2 menit *

- ☐ Benar
☐ Salah

Terima Kasih sudah meluangkan mengisi Kuisioner saya semoga menjadi amal ibadah yang baik di dunia dan akhirat, amin.

[Kembali](#)

[Kirim](#)

Kosongkan formulir

Lampiran 4. Data Isian Angket

Kuisisioner Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan HOKI Pada Mahasiswa PJKR Tahun 2022 Universitas Negeri Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr.wb
Saya **Aviantika Hasta Priyatma**
Universitas Negeri Yogyakarta yang sedang
melakukan penelitian mengenai Tingkat
Pengetahuan Peraturan HOKI Universitas
Negeri Yogyakarta. Mohon ketersediaan bagi
mahasiswa untuk mengisi kuisisioner ini.

Menjawab pertanyaan dengan jujur dan sesuai
dengan keadaan sebenarnya.

*** Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi**

Nama Lengkap *

Stevy Aureli Weah

Kelas *

PJKR A 2022

Berikutnya

Kosongkan formulir

Jawaban pertanyaan ini dengan memberikan
tanda terpilih pada kolom yang sudah tersedia.
Peserta mahasiswa dapat memilih jawaban di
antara 2 opsi, yaitu:

- Benar
- Salah

1. Lapangan permainan hoki berbentuk persegi panjang *

☒ Benar

☐ Salah

2. Lapangan hoki memiliki panjang lapangan 91,40 meter dan lebar *
55,00 meter

☒ Benar

☐ Salah

3. Jarak titik penalti dengan gawang sejauh 7 meter *

☒ Benar

☐ Salah

4. Jumlah pemain pada permainan hoki 11 *

☒ Benar

☐ Salah

5. Penjaga gawang pada permainan hoki memakai *jersey* yang berbeda *

- ☒ Benar
☐ Salah

6. Pergantian pemain pada permainan hoki maksimal 3x *

- ☒ Benar
☐ Salah

7. Kapten tim harus memakai warna *jersey* yang berbeda *

- ☐ Benar
☒ Salah

8. Tim harus memiliki 1 orang kapten *

- ☒ Benar
☐ Salah

9. Hukuman personal akan diberikan apabila kapten tidak melaksanakan tugasnya *

- ☒ Benar
☐ Salah

10. Bentuk *stick* pemukul permainan hoki berbentuk persegi *

- ☐ Benar
☒ Salah

11. Seluruh penjaga gawang harus mengenakan pelindung kepala, pelindung kaki, pelindung telapak kaki *

- ☒ Benar
☐ Salah

12. Pertandingan terdiri dari 4 babak dengan masing-masing babak 10 menit *

- ☒ Benar
☐ Salah

13. Jika kedua tim menciptakan gol yang sama akan dilanjutkan dengan adu *penalty stroke* *

- ☒ Benar
☐ Salah

14. Tim yang memenangkan undian diperbolehkan untuk memilih posisi gawang *

- ☒ Benar
☐ Salah

15. Bully diberikan apabila permainan telah diberhentikan karena terjadi insiden *

☐ Benar
☒ Salah

16. Ketika bola meninggalkan garis belakang lapangan dan mengenai pemain petahan akan menghasilkan penalty corner *

☒ Benar
☐ Salah

17. Gol dapat diciptakan melalui *penalty stroke* *

☒ Benar
☐ Salah

18. Seluruh pemain (field player) tidak diperbolehkan menghentikan, menendang, mendorong, mengambil, melempar, atau membawa bola dengan menggunakan bagian apapun dari badan mereka *

☒ Benar
☐ Salah

19. Seluruh pemain pada permainan hoki tidak boleh melempar benda apapun atau peralatan ke arah lapangan, ke arah bola, atau ke arah pemain lainnya, wasit atau orang lain *

☒ Benar
☐ Salah

20. Seluruh pemain tidak boleh menghalangi lawan yang sedang berusaha untuk memainkan bola *

☐ Benar
☒ Salah

21. Penjaga gawang diperbolehkan berbaring diatas bola *

☒ Benar
☐ Salah

22. Penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan diluar *circle* *

☒ Benar
☐ Salah

23. Wasit yang bertugas pada setiap pertandingan sebanyak 3 orang *

☐ Benar
☒ Salah

24. Pukulan bebas/ *free hit* diberikan ketika pemain dilanggar di area *circle* *

☒ Benar
☐ Salah

25. Apabila bola masuk kedalam pakaian atau peralatan pemain ketika didalam *circle* akan diberikan *penalty stroke* *

☒ Benar
☐ Salah

26. Jarak pemain lawan dengan titik dilakukanya pukulan bebas / *free hit* adalah 5 meter *

- ☒ Benar
☐ Salah

27. Prosedur pelaksanaan *penalty stroke* bola harus bergerak minimal 1 meter dari tempat semula *

- ☒ Benar
☐ Salah

28. Prosedur *penalty stroke* pemain yang berada dilapangan selain pemain yang melaksanakan *penalty stroke* dan petahan harus berdiri diluar daerah 23 meter dan tidak boleh mempengaruhi pelaksanaan *

- ☒ Benar
☐ Salah

29. Pemain yang mendapatkan kartu merah dilarang bermain dan harus meninggalkan lapangan permainan *

- ☒ Benar
☐ Salah

30. Pemain yang mendapatkan kartu kuning dilarang bermain selama 2 menit *

- ☐ Benar
☒ Salah

Lampiran 5. Data Penelitian

NO	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Jumlah	
		Lapangan Permainan	Komposisi Seluruh Tim						Kapten Tim	Jalan dan Peradaban Perpetindihan dan Hasilnya ketika keluar dari Terorisme	Jalan dan permainan perhari	A cara bermain pmaina bermain	Perahay bukannya	prosedur pelaksanaan perahi	hukuman persehari																		
1	SAW	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	25	
2	TA	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	19
3	RMS	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	19
4	AW	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	22
5	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
6	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
7	MPD	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	19
8	CR	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	23
9	RI	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	19
10	SH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	23
11	AN	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	20
12	KNV	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24
13	VDP	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
14	JAN	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	19
15	QAR	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	21
16	NSL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
17	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
18	TGF	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	17
19	RTS	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	22
20	MHP	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	18
21	LFP	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	17
22	AE	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	21
23	MNR	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23
24	TMM	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	18
25	MFZ	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	19
26	VDC	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
27	AZH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
28	BW	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24
29	AI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
30	W	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	16

Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian

Pengisian Kuisisioner Yang Dilakukan Oleh Mahasiswa PJKR 2022

