

**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK BOLA YESTERDAY FC  
TENTANG PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Dibuat Oleh:

Indra Nur Fazar

NIM 18602241010

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

**2022**

# **TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK BOLA YESTERDAY FC TENTANG PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA**

Oleh:

Indra Nur Fazar

18602241010

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi dengan masih adanya kesalah pahaman tentang peraturan permainan sepak bola yang dilakukan pemain Yesterday FC saat di lapangan dan asumsi belum diketahuinya seberapa besar tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan permainan sepak bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan permainan sepak bola.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan teknik *total sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket disusun dan divalidasi oleh 2 *expert judgement* dan angket dinyatakan layak untuk diujikan. Selanjutnya dilakukan penelitian kepada pemain sepak bola Yesterday FC. Sampel penelitian ini pemain Yesterday FC sejumlah 30 pemain. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan presentase.

Bedasarkan hasil penelitian menunjukan bahwa tingkat pengetahuan pemain sepak bola Yesterday FC tentang peraturan permainan sepak bola adalah 43,4% sedang, 53,3% tinggi, dan 3,3% sangat tinggi.

**Kata Kunci:** *Tingkat Pengetahuan, Peraturan Sepak Bola*

## **LEVEL OF KNOWLEDGE OF THE FOOTBALL PLAYERS OF YESTERDAY FC ON THE FOOTBALL GAME RULES**

### ***ABSTRACT***

*The background of this research is that there are still misunderstanding about the football game rules by Yesterday FC players while on the field and the assumption that they do not know how much the level of knowledge of Yesterday FC players have regarding the football game rules. This research aims to determine the level of knowledge of Yesterday FC players about the football game rules.*

*This research was a descriptive quantitative study. The research method used the survey method with total sampling technique. The research instrument used a questionnaire. The questionnaire was compiled and validated by 2 expert judgments and the questionnaire was declared fit for testing. Furthermore, research was conducted on Yesterday FC football players. The research sample was Yesterday FC players, a total of 30 players. The data analysis technique of this research used the descriptive analysis with percentages.*

*Based on the results of the research, the level of knowledge of Yesterday FC football players about the football game rules is at 43.4% in the medium level, 53.3% in the high level, and 3.3% in the very high level.*

**Keywords:** *Level of Knowledge, Football Rules*

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Indra Nur Fazar  
NIM : 18602241010  
Program Studi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Judul TAS : TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK  
BOLA YESTERDAY FC TENTANG  
PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK  
BOLA

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

Yogyakarta, November 2022

Yang menyatakan,



Indra Nur Fazar

NIM 18602241010

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK BOLA YESTERDAY FC  
TENTANG PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA**

Disusun Oleh:

Indra Nur Fazar

NIM 18602241010

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Drs. Fauzi, M.Si  
NIP. 196312281990021002

Yogyakarta, 15 November 2022

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Drs. Herwin, M.Pd.  
NIP. 196502021993121001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK BOLA YESTERDAY FC  
TENTANG PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA

Disusun Oleh:

Indra Nur Fazar

18602241010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 7 Desember 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Herwin, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		26-12-2022
Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or Sekretaris		28-12-2022
Drs. Subagyo Irianto, M.Pd Penguji		26-12-2022

Yogyakarta, 30 Desember 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan

  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.  
NIP. 19640707198812 1 001

## **MOTTO**

“Barangsiapa mengerjakan kebajikan, baik laki-laki maupun perempuan dalam keadaan beriman, maka pasti akan Kami berikan kepadanya kehidupan yang baik dan akan Kami beri balasan dengan pahala yang lebih baik dari apa yang telah mereka kerjakan”

- Q.S An-Nahl: 97 -

“Cukuplah Allah menjadi Penolong kami dan Allah adalah sebaik-baik Pelindung”

- Q.S Al 'Imran: 173 -

“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”

- B.J. Habibie -

“Dengan ilmu kita menuju kemuliaan”

- Ki Hajar Dewantara -

“Ternyata betul, semakin kita memandang segala sesuatu dengan negatif, semakin dunia memandang kita dengan negatif pula. Semakin kita berbagi kebaikan, semakin banyak pula kebaikan yang kita dapatkan. Teori ini tidak pernah terlalu tua.”

- Fiersa Besari –

## **PERSEMBAHAN**

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

1. Kedua orang tua saya Bapak Apip dan Ibu Titin, Kakak saya Ara, dan Adik saya Daniar yang selalu saya sayangi, yang selalu mendoakan saya setiap waktu, yang selalu memberikan dukungan serta selalu memberikan motivasi kepada saya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Orang yang saya cintai Fiza Hasna. Terima kasih atas motivasinya agar saya selalu menjadi pribadi yang bertanggung jawab. Terima kasih atas dukungan, kebaikan, perhatian, dan doanya.
3. Saudara-saudara saya yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas doa dan dukungannya.
4. Sahabat, serta orang terdekat yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
5. Bapak Drs. Herwin, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi saya yang selalu memberikan arahan dan motivasinya kepada saya.
6. Untuk orang-orang yang terlibat dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini saya ucapkan terima kasih banyak karena telah membantu saya menyelesaikannya.
7. Teman-teman PKO A 2018 yang telah berjuang bersama-sama dan saling memberikan dukungan.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan karunianya sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagai persyaratan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola”

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

1. Drs. Herwin, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan dukungan, semangat, dorongan, motivasi, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Fauzi, M.Si. selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta. Beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Prof. Dr. Wawan Suherman, M. Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Ch Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis studi dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.
6. Pelatih dan pemian Yesterday FC yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Keluarga, kekasih, sahabat, dan kerabat yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Teman-teman PKO A 2018 selama penulis kuliah telah menjadi teman baik, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, November 2022

Penulis,



Indra Nur Fazar

NIM 18602241010

## DAFTAR ISI

<b>COVER</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
A. Kajian Teori .....	7
Permainan Sepak Bola.....	7
Macam-Macam Teknik Dasar Permainan Sepak Bola.....	9
Peraturan Pada Permainan Sepak Bola.....	13
B. Konsep Pengetahuan.....	22
Definisi Pengetahuan.....	22
Tingkat Pengetahuan .....	22
Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan .....	25
Pengukuran Pengetahuan .....	28
C. Profil Yesterday FC .....	28
D. DPenelitian Yang Relevan.....	29
E. Kerangka Berfikir .....	32

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>34</b>
A. Desain Penelitian Deskriptif Kuantitatif.....	34
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	34
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	35
D. Populasi Dan Sampel Penelitian.....	35
1. Populasi .....	35
2. Sampel .....	36
E. Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data .....	39
G. Pengajuan Validitas Instrumen.....	41
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan .....	45
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>48</b>
A. Kesimpulan.....	48
B. Implikasi .....	48
C. Keterbatasan Penelitian .....	48
D. Saran .....	49
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>52</b>

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Penelitian .....	39
Tabel 2. Nomor Penelitian .....	41
Tabel 3. Data Statistik Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola.....	43
Tabel 4. Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola .....	44

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Strukur Permainan Sepak Bola .....	9
Gambar 2. Teknik Dalam Permainan Sepak Bola .....	10
Gambar 3. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson.....	25
Gambar 4. Diagram Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola .....	45

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi .....	53
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	54
Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian .....	55
Lampiran 4. Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi .....	56
Lampiran 5. Lanjutan Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi .....	57
Lampiran 6. Permohonan Expert Judgement .....	58
Lampiran 7. Lanjutan Permohonan Expert Judgement.....	59
Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi.....	60
Lampiran 9. Lanjutan Surat Pernyataan Validasi .....	61
Lampiran 10. Angket Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola .....	62
Lampiran 11. Kisi-Kisi Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola .....	63
Lampiran 12. Data Hasil Penelitian (Analisis Dari <i>Google Forms Analys</i> ) .....	64
Lampiran 13. Hasil Penelitian (Analisis Dari <i>Google Forms Analys</i> ) .....	64
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian.....	76
Lampiran 15. Permohonan Untuk Melakukan Pengisian Kuesionerr Melalui Chat <i>WhatsApp</i> .....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Sepak bola merupakan sebuah olahraga universal yang dimainkan oleh hampir setiap negara di seluruh dunia. Sepak bola merupakan salah satu olahraga yang digemari mayoritas orang, hal ini ditandai oleh 211 negara yang terdaftar dalam *Federation Internasional Football Assosiation* (FIFA). Piala dunia adalah sebuah perhelatan 4 tahun sekali yang mempertemukan negara-negara yang telah lolos dari kualifikasi pada zonanya masing-masing. Pada piala dunia 2010 di Afrika Selatan, dalam laman *BBC News* (2014) FIFA mencatat terdapat 3,2 milyar orang yang menonton setidaknya satu menit pertandingan, jumlah pasang mata yang menonton secara langsung pun juga sangat banyak apalagi pada kompetisi besar seperti piala dunia. Kemudian rata-rata penonton dalam setiap pertandingan sebanyak 188,4 juta pasang mata (Sulistiyono, 2011: 7). Pertandingan sepak bola piala dunia Afrika Selatan 2010 di Afrika Selatan mampu menarik minat penonton walaupun untuk menonton pertandingan sepak bola harus membeli tiket, penonton televisi harus membayar secara berlangganan terhadap salah satu stasiun televisi yang memiliki hak siar pertandingan, dari sini merupakan suatu bukti bahwa olahraga merupakan magnet bisnis yang memiliki prospek bagus. Sedangkan dalam piala dunia 2014 di Brazil terdapat 52.762 penonton yang datang langsung pada setiap pertandingan, kemudian data yang dikumpulkan FIFA menyatakan ada 3 juta lebih pendukung dari negara lain yang datang langsung ke Brazil untuk mendukung negaranya.

Saat ini perkembangan permainan sepak bola di Indonesia sangat pesat sekali, hal ini ditandai dengan banyaknya kompetisi sepak bola yang diadakan, mulai dari pertandingan tarkam atau antar kampung hingga pertandingan tingkat nasional maupun internasional. Prinsip dasar dalam permainan sepak bola sangat sederhana tujuan dari permainan sepak bola yaitu masing-masing kesebelasan saling berusaha menguasai bola, memasukan bola ke dalam gawang lawan sebanyak mungkin, dan berusaha mematahkan serangan lawan untuk melindungi atau menjaga gawangnya agar tidak kemasukan bola.

Permainan sepak bola tidak sekedar dilakukan untuk tujuan rekreasi dan pengisi waktu luang, akan tetapi dituntut suatu prestasi yang optimal. Prestasi yang tinggi hanya dapat dicapai dengan latihan-latihan yang direncanakan dengan sistematis dan dilakukan secara terus-menerus, dengan demikian peran dari seorang pelatih sangat penting untuk mengawasi dan memberikan metode latihan yang tepat Untuk memperoleh prestasi yang baik dalam permainan sepak bola tentu saja harus didukung oleh penguasaan teknik dasar, taktik sepak bola dan pengetahuan tentang peraturan permainan sepak bola.

Supaya dapat bermain sepak bola dengan baik setiap pemain dalam sebuah klub sepak bola haruslah mengerti dan paham tentang berbagai aspek dalam sepak bola. Terutama tentang tatacara bermain yang baik dalam bertanding. Hal ini adalah tanggung jawab pelatih untuk melatih dan memberikan pelajaran bagi pemain. Sehingga pemain dapat memahami tentang taktik, teknik dan aturan bermain yang baik dalam sepak bola.

Pada salah satu kompetisi yang pernah bergulir di daerah Banjarsari terdapat kejadian di lapangan pemain melakukan pelanggaran keras yang mengakibatkan pemain tersebut mendapatkan kartu merah. Akan tetapi kartu merah yang diberikan oleh wasit menimbulkan protes yang berlebihan terhadap wasit bahkan sampai menimbulkan keributan di lapangan. Pemain tersebut beranggapan bahwa pelanggaran yang baru dilakukan oleh seorang pemain seharusnya mendapatkan peringatan terlebih dahulu dan tidak langsung mendapatkan kartu merah.

Kemudian sering terjadinya tidak terima perihal keputusan wasit terhadap *offside*. Pernah kejadian dimana seorang pemain yang berada dalam posisi *offside* menerima bola hasil lemparan ke dalam dan kemudian pemain tersebut mencetak gol, setelah itu pemain lawan langsung melakukan protes yang berlebihan terhadap wasit. Selain hal tersebut, pemain yang mengikuti kompetisi di daerah Banjarsari masih sering melanggar aturan-aturan sepele perihal perlengkapan pemain, masih ada yang menggunakan aksesoris seperti gelang dan kalung, adapula yang tidak menggunakan skin deker.

Yesterday FC adalah tim yang ada di Banjarsari dan bermarkas di Stadion Banjarsari Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat. Yesterday FC berisikan pemain-pemain muda dengan rentan usia 17 tahun sampai 25 tahun. Di SSB tempat berlatih para pemain saat usia dini sangat minim diberikan materi-materi tentang peraturan permainan sepak bola.

Penelitian Tugas Akhir Skripsi ini akan dilakukan pada tim Yesterday FC, dimana tim tersebut adalah tim yang sering mengikuti kompetisi di daerah Banjarsari dan sekitarnya. Yesterday FC adalah tim yang bisa dibilang sering tidak

mantaati peraturan, hal ini terbukti dengan terjadinya ketidak puasan terhadap keputusan-keputusan wasit dan perangkat pertandingan disetiap tim Yesterday FC mengikuti kompetisi. Kericuhan yang dilakukan oleh pemain adalah memprotes secara berlebihan, banyaknya keluar kata-kata kotor sumpah serapah.

Tim Yesterday FC dilatih oleh pelatih berlisensi D PSSI, yaitu Ridwan Fariz. Yesterday FC melakukan latihan rutin setiap hari Selasa dan Kamis. Sesuai fakta di lapangan pelatih sudah mengajarkan berbagai teknik, taktik dan aturan dalam bermain sepak bola. Akan tetapi dalam pelaksanaan pemain di lapangan masih sering terjadi kesalahan dalam melakukan teknik-teknik dasar tersebut. Sebagai contoh di dalam pertandingan pemain melakukan pelanggaran saat melakukan lemparan ke dalam, adapula menganggap *offside* saat pemain menerima bola hasil *throw in*. Hal ini menandakan pengetahuan pemain terhadap peraturan permainan sepak bola masih kurang.

Banyak pemain yang masih melanggar aturan-aturan sepele perihal kelengkapan pemain seperti tidak menggunakan skin deker, penggunaan manset atau baju dalam yang warnanya tidak sama dengan jersey bertanding, warna kaos kaki yang tidak seragam, dan banyak yang tidak terima perihal keputusan-keputusan wasit, terutama masalah *offside* ujar staff pelatih Yesterday FC saat saya melakukan wawancara dan observasi ke tempat Yesterday FC melakukan latihan.

Melihat situasi dan fenomena yang saya dapatkan dari pengamatan dan observasi selama Yesterday FC bertanding, maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul

“Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang peraturan Pada Permainan Sepak Bola”.

### **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Kurangnya pengetahuan pemain Yesterday FC terhadap peraturan pada permainan sepak bola.
2. Di SSB tempat berlatih para pemain saat usia dini sangat minim diberikan materi-materi tentang peraturan permainan sepak bola.
3. Pemain yang mengikuti kompetisi di daerah Banjarsari masih sering melanggar aturan-aturan sepele perihal perihal perlengkapan pemain.
4. Pemain yang mengikuti kompetisi di banjarsari masih ada yang melakukan protes secara berlebihan terhadap wasit.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar pembahasan penelitian tidak meluas dan lebih fokus pada topik yang diteliti maka peneliti membatasi masalah yaitu tentang “Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola”.

### **D. Rumusan Masalah**

Atas dasar latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, masalah dalam skripsi ini dapat dirumuskan sebagai berikut:  
Seberapa tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola?

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut: Untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola.

## **F. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoritis

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

### 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai masukan atau informasi terhadap para peneliti selanjutnya, supaya bisa menjadi acuan serta bisa di sempurnakan lagi.
- b. Bagi tim, hasil penelitian ini sebagai bahan masukan untuk bisa lebih memahami proses permainan sepak bola, sehingga kegiatan proses latihan dapat optimal.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

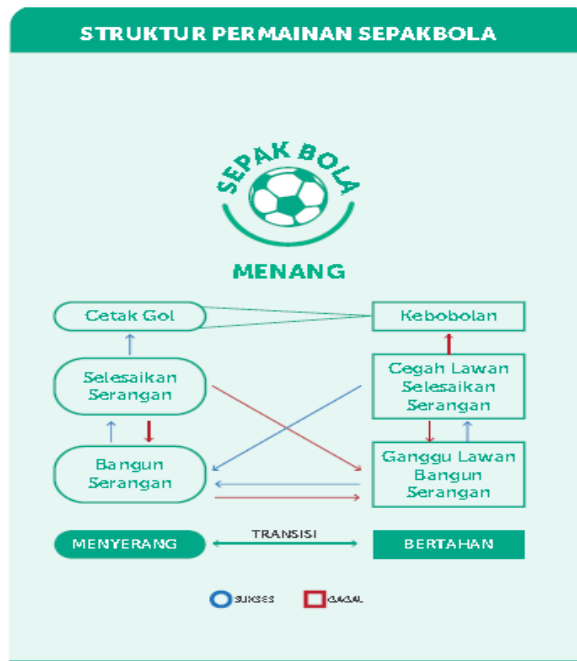
##### **1. Permainan Sepak Bola**

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

Cross (2013: 4) menyatakan bahwa *“Football is one of the most difficult games to learn and master. The range of skills and techniques required, using almost every part of the body, to control and move the ball through a 360-degree spectrum of possibilities, under regular pressure from opponents”*. Sepak bola adalah olahraga bola besar dimana kedua tim berusaha mencetak gol ke gawang lawan untuk memperoleh kemenangan (Nicholls & Sintonen, 2018: 3). Sepak bola merupakan permainan beregu dimana setiap pemain mempunyai posisinya masing-

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

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

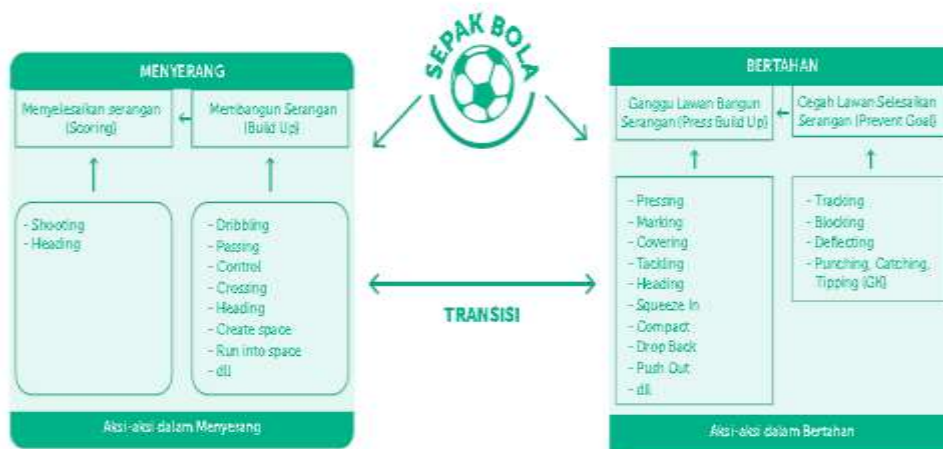


Gambar 1. Struktur permainan sepak bola  
(Sumber: PSSI, 2017: 2)

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan tungkai, dada, kepala kecuali pejuang gawang diperbolehkan menggunakan lengan dan tangan di area kotak penalti.

## 2. Macam-Macam Teknik Dasar Permainan Sepak Bola

Teknik dasar bermain sepak bola merupakan semua gerakan yang diperlukan untuk bermain sepak bola, dan untuk dapat bermain sepak bola dengan baik, seorang pemain perlu meningkatkan keterampilan teknik dasar sepak bola tersebut. Teknik dasar bermain sepak bola meliputi teknik tanpa bola dan teknik dengan bola.



Gambar 2 Teknik dalam permainan Sepak bola  
(Sumber: PSSI, 2017: 9)

Berdasarkan pemaparan gambar di atas, dapat dijelaskan bahwa sepak bola adalah:

a. Menyerang

- 1) Menyelesaikan serangan (*scoring* atau mencetak gol) bisa dengan cara: *shooting, heading*
- 2) Membangun serangan (*build up*) bisa dengan cara: *dribbling, passing, control, crossing, heading, create space, run into space*, dan lain-lain.

b. Bertahan

- 1) Ganggu dan gagalkan lawan yang membangun serangan (*press build up*) bisa dengan cara: *pressing, covering, marking, heading, tackling, compact, drop back, squeeze in, push out*, dan lain-lain.
- 2) Gagalkan lawan selesaikan serangan (*prevent goal*) bisa dengan cara: *blocking, tracking, deflecting, punching, catching, tipping (goal keeping)*

Ditinjau dari pelaksanaan permainan sepak bola bahwa, gerakan-gerakan yang terjadi dalam permainan adalah gerakan-gerakan dari badan dan macam-

macam cara memainkan bola. Para ahli sepak bola sepakat bahwa faktor penting dan berpengaruh serta dibutuhkan dalam permainan sepak bola adalah teknik dasar permainan sepak bola yang harus dikuasai oleh para pemain. Teknik dasar dalam sepak bola terdiri dari teknik menendang bola, menahan bola, menggiring bola, menyundul bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan kedalam, dan teknik penjaga gawang (Faqihudin & Wahadi, 2015: 3).

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

1) Gerak atau Teknik Tanpa Bola

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

2) Gerak atau Teknik Dengan Bola

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

Sucipto (dalam Prasetyo, 2020: 21) menyatakan teknik dasar dalam permainan sepak bola adalah sebagai berikut:

1) Menendang (*kicking*)

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

2) Menghentikan (*stopping*)

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

3) Menggiring (*dribbling*)

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

4) Menyundul (*heading*)

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

5) Merebut (*tackling*)

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

6) Lempar Ke dalam (*throw-in*)

Lemparan ke dalam dapat dilakukan dengan awalan ataupun tanpa awalan.

### 7) Menjaga Gawang (*kiper*)

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

## 3. Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

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

### a. Aturan I – Lapangan Permainan

#### 1) Lapangan

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

Warna permukaan buatan harus hijau. (IFAB 2022: 31).

#### 2) Garis Lapangan

Lapangan permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis. Dua garis batas lagi disebut garis sentuh atau kita kenal dengan nama kotak penalty. Dua garis yang lebih pendek disebut garis gawang lebih dikenal dengan nama daerah gawang atau kotak gawang. Lapangan permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis tengah. Tanda pusat yang ditunjukkan di titik tengah dari garis tengah. Sebuah lingkaran dengan radius 9,15 meter dan ditarik garis melingkar. Sebuah tanda yang dibuat lapangan permainan, 9.15

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

#### Ukuran Lapangan

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

#### Daerah Gawang

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

#### Daerah Penalti

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

#### Tiang Bendera

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

### Busur Sudut

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

### Gawang

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

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

### 3) *Goal Line Technology* (GLT)

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

#### 4) *Video Assistant Referee (VAR)*

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

#### b. Aturan IV – Perlengkapan Pemain

##### 1) Keselamatan

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

##### 2) Perlengkapan Dasar

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

3) *Shinguard*/pelindung tulang kering

- a) Tertutup seluruhnya oleh kaus kaki
- b) Terbuat dari karet, atau bahan sejenis yang cocok
- c) Memberikan tingkat perlindungan yang wajar

4) Warna

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

5) Pelanggaran dan sanksi

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

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

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

- a) memeriksa perlengkapan pertandingan oleh *official* pertandingan sebelum diizinkan masuk kembali
- b) hanya masuk kembali dengan izin wasit (yang mungkin diberikan selama

permainan)

Seorang pemain yang masuk tanpa izin harus diperingatkan, dan jika permainannya dihentikan untuk mengeluarkan peringatan, tendangan bebas tidak langsung diberikan dari posisi tersebut bola ketika permainan dihentikan, kecuali ada gangguan, dalam hal ini tendangan bebas langsung (atau tendangan penalti) diberikan dari posisi gangguan. (IFAB 2022: 57).

c. Aturan V – Wasit

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

1) Kehendak mutlak wasit :

- a) Menegakkan peraturan permainan
- b) Memimpin jalannya pertandingan bekerjasama dengan asisten wasit
- c) Memastikan bola yang dipakai sesuai dengan syarat aturan II
- d) Memastikan seluruh pemain menggunakan perlengkapan yang memenuhi syarat aturan IV
- e) Bertindak sebagai pencatat waktu dan hasil pertandingan
- f) Menghentikan, menunda atau membatalkan pertandingan dengan kebijaksanaanya untuk setiap pelanggaran terhadap peraturan
- g) Memberhentikan pertandingan jika ada salah satu dari pemain mengalami cedera atau terluka untuk di berikan pertolongan dan perawatan pertama di luar lapangan dan jika pemain tersebut akan memasuki lapangan harus mendapatkan izin wasit

- h) Melanjutkan permainan jika tim mendapatkan keuntungan dari tim lawan yang melakukan pelanggaran dan menghukum pelanggaran tersebut
  - i) Memberikan pelanggaran berat terhadap seorang pemain apabila di waktu yang bersamaan melakukan pelanggaran lebih dari 1 kali
  - j) Memberi hukuman terhadap official tim jika berperilaku tidak sportif dan dengan kebijakannya wasit mengusir official keluar dari lapangan
  - k) Bertindak atas saran asisten wasit tentang insiden yang tidak dilihatnya
  - l) Memastikan bahwa tidak ada seorang pun yang memasuki pertandingan kecuali pemain dan wasit
  - m) Memberikan aba-aba memulai pertandingan setelah memulai pertandingan
  - n) Memberikan laporan pertandingan terhadap pihak berwenang yang meliputi informasi jalannya suatu pertandingan
- 2) Keputusan wasit

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

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

Wasit tidak boleh mengubah keputusan karena menyadari bahwa itu salah atau atas saran *official* pertandingan lain jika permainan telah dimulai kembali atau wasit telah memberi tanda berakhirnya babak pertama atau kedua (termasuk perpanjangan waktu) dan meninggalkan lapangan permainan atau ditinggalkan. Namun, jika pada akhir babak, wasit meninggalkan lapangan permainan untuk menuju ke *referee review area* (RRA) atau menginstruksikan para pemain untuk kembali ke lapangan permainan, hal ini tidak mencegah perubahan keputusan atas insiden yang terjadi sebelum akhir babak.

Kecuali sebagaimana digariskan dalam Hukum 12.3 dan protokol VAR, sanksi disipliner hanya dapat diberikan setelah permainan dimulai kembali jika *official* pertandingan lain telah mengidentifikasi dan berusaha untuk mengomunikasikan pelanggaran kepada wasit sebelum permainan dimulai kembali.

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

### 3) Perlengkapan wasit

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

#### d. Aturan XI – *Offside*

##### 1) Definisi *Offside*, (IFAB 2022: 93).

- a) Berada lebih dekat ke gawang lawan maksudnya apabila bagian tubuh seorang pemain seperti kepala kaki lebih ke garis lawannya daripada bola dan pemain lawan kedua yang terakhir. Tangan tidak termasuk dalam pengertian ini.
- b) Mencampuri jalannya permainan. Memainkan atau menyentuh bola yang di pass atau disentuh oleh atau disentuh oleh teman satu tim.
- c) Mengganggu lawan. Mencegah lawan untuk memainkan bola dengan cara menghalang-halangi pandangan atau pergerakan lawan.
- d) Mendapatkan keuntungan pada posisi *Offside* Dapat memainkan bola pantulan baik yang berasal dari gawang mistar atau lawan yang datang kepadanya.

## 2) Pelanggaran

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

## 3) Bukan pelanggaran

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

## **B. Konsep Pengetahuan**

### **1. Definisi Pengetahuan**

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

### **2. Tingkat Pengetahuan**

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

a. Mengingat (*remember*)

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

b. Memahami/Mengerti (*understand*)

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

c. Menerapkan (*apply*)

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

d. Menganalisis (*analyze*)

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

e. Mengevaluasi (*evaluate*)

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

f. Menciptakan (*create*)

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



Gambar 3. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson  
(Sumber: [www.sekolahketiga.com/taksonomi-bloom-pengertian-dan-sejarah/](http://www.sekolahketiga.com/taksonomi-bloom-pengertian-dan-sejarah/))

### 3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

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

#### a. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Dengan pendidikan tinggi maka seseorang akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun perlu ditekan kan bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpendidikan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak

diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek juga mengandung dua aspek yaitu, aspek positif dan negative. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap semakin positif terhadap objek tersebut.

b. Media/Informasi

Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan. Majunya teknologi akan tersedia bermacam-macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat tentang inovasi baru. Sebagai sarana komunikasi, berbagai bentuk media massa seperti televisi, radio, surat kabar, majalah, penyuluhan dan lain-lain mempunyai pengaruh besar terhadap pembentukan opini dan kepercayaan orang. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang. Adanya informasi baru mengenai sesuatu hal memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

c. Sosial Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi

seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

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

e. Pengalaman

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

f. Usia

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

Mengenai jalannya perkembangan hidup:

- 1) Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang di jumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya.
- 2) Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat

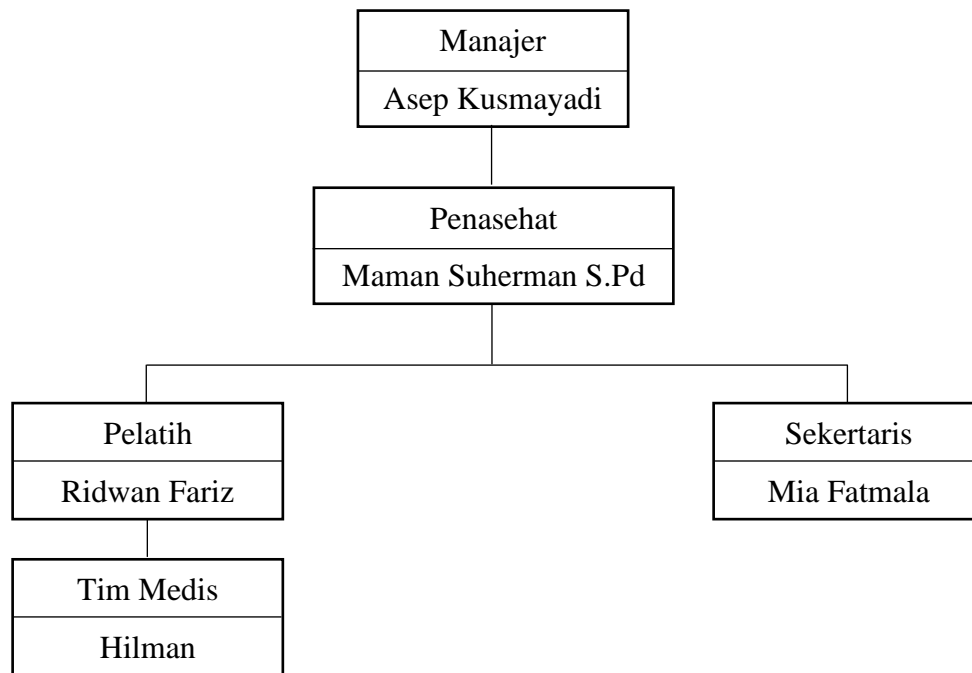
diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya pada beberapa kemampuan yang lain seperti misalnya kosa kata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

#### **4. Pengukuran Pengetahuan**

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subyek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau kita ukur dapat kita sesuaikan dengan tingkatan- tingkatan diatas (Nursalam, 2009): Tingkat pengetahuan baik bila skor > 75% - 100% ,Tingkat pengetahuan cukup bila skor 56% - 75%, Tingkat pengetahuan kurang bila skor < 56%.

#### **C. Profil Yesterday FC**

Yesterday FC merupakan sebuah klub sepak bola yang berasal dari Banjarsrai, Kabupaten Ciamis, Provinsi Jawa Barat yang berdiri sejak 2019 dengan *home basenya* di Stadion Banjarsari. Yesterday FC rutin melakukan latihan pada hari Selasa dan Kamis pada pukul 15.30 sampai 17.30. Pemain yang dimiliki tim Yesterday FC rata-rata usianya 17-25 tahun. Sarana dan prasarana yang dimiliki oleh tim Yesterday FC yaitu bola, *cones, marker, hurdle, spike pole, agillity ladder*, rompi, *jersey home* dan *away*. Adapun struktur kepengurusannya sebagai berikut:



Sejak pertama terbentuk tahun 2019, Yesterday FC telah menorehkan beberapa prestasi, diantaranya sebagai berikut:

1. Juara 2 Trofeo Elang Jaya 2019
2. Juara 3 Turnamen Panineungan Cup 2019
3. Juara 2 Turnamen Bantardawa Cup 2020
4. Juara 1 Piala Sindangjaya 2021

#### **D. Penelitian Yang Relevan**

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

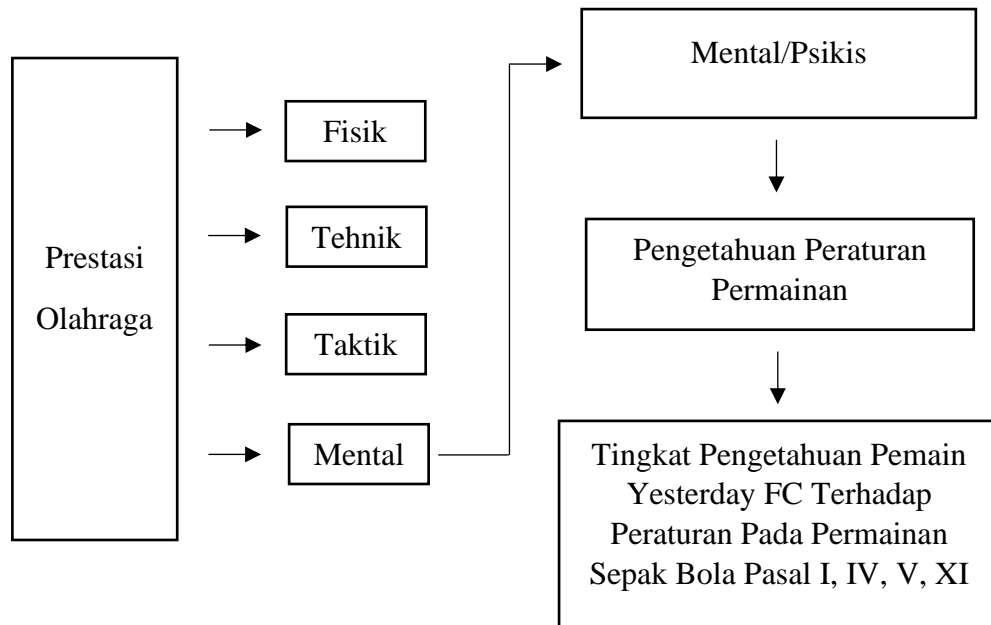
1. Ikhsan Gunawan (2014) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 Muhammadiyah Muntilan Tahun 2014”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Subjek dalam penilitian ini

adalah siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal Di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 yang berjumlah sebanyak 30 siswa, seluruh populasi digunakan sebagai total sampling. Instrumen menggunakan tes dengan nilai validitas sebesar 0,832 dan reliabilitas sebesar 0,967. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diketahui tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 yang berada pada kategori “sangat baik” sebesar (40%) dan kategori “baik” sebesar (60%), sehingga dapat disimpulkan tingkat pengetahuan siswa tentang taktik dan strategi bermain futsal pada siswa peserta kegiatan ekstrakurikuler futsal di SMA Muhammadiyah 1 Muntilan Tahun 2014 sebagian besar berada pada kategori baik.

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

3. Gaudensius Geroda Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini yang berjumlah 23 siswa. Ujicoba dilaksanakan di SD Negeri Gadingan Wates dan terdapat dua butir gugur. Berdasarkan hasil ujicoba didapatkan validitas sebesar 0,838 dan reliabilitas sebesar 0,952. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bola voli mini berada pada kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 65,22% (15 siswa), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,55, pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini masuk dalam kategori “sedang”.

## E. Kerangka Berfikir



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

Pemain sepak bola di Yesterday FC seharusnya tidak hanya bisa bermain sepak bola saja, tetapi juga harus memperhatikan aspek kognitif yaitu mengetahui tentang peraturan sepak bola. Di Yesterday FC hanya ditekankan pada kemampuan

sepak bola saja, para pemain kurang mengetahui tentang peraturan sepak bola, khususnya peraturan pada pasal I, IV, V, dan XI.

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

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian Deskriptif Kuantitatif**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian survei. Penelitian survei adalah penelitian yang dilakukan pada populasi besar maupun kecil, tetapi data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi tersebut, untuk menemukan kejadian-kejadian relatif, distribusi, dan hubungan-hubungan antar variabel sosiologis maupun psikologis.

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif kuantitatif, di mana dalam penelitian ini hanya mendeskripsikan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan tanpa mengadakan perubahan pada masing-masing variabel penelitian. Penelitian deskriptif, merupakan gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fenomena atau hubungan antar fenomena yang diselidiki (Suprayogo dan Tobroni, 2001).

Langkah penelitian ini hanya untuk Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak bola. Pengukuran gejala yang diteliti berdasarkan suatu fakta yang berada pada diri responden. Metode penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Stadion Banjarsari Kabupaten Ciamis dan dilaksanakan pada bulan September 2022. Penelitian dihadiri sebanyak 30 sampel pemain Yesterday FC yang masih aktif mengikuti latihan maupun pertandingan. Penelitian ini didasari oleh masih banyaknya pemain Yesterday FC yang

melakukan kesalahan-kesalahan dan pelanggaran-pelanggaran yang mendasar terhadap peraturan permainan sepak bola.

### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 96), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini merupakan variabel tunggal yaitu pengetahuan pemain sepak bola Yesterday FC tentang peraturan permainan sepak bola khususnya pada pasal I, IV, V dan XI. Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berapa tingkat pengetahuan tim Yesterday FC terhadap peraturan pada permainan sepak bola khususnya pada pasal I, IV, V dan XI yang disusun pada 25 angket pertanyaan yang telah disusun dan divalidasi.

### **D. Populasi Dan Sampel Penelitian**

#### **1. Populasi**

Menurut Arikunto (2006: 173) “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian”. Sugiyono (2009: 215) “populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Sesuai dengan pendapat tersebut, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah pemain sepak bola Yesterday FC dengan populasi berjumlah 30 pemain.

## **2. Sampel**

Menurut Sugiyono (2016: 81) Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sedangkan teknik pengambilan sampel disebut dengan *sampling*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *Total Sampling*. Menurut Sugiyono (2009: 63), *Total Sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil total sampling karena jumlah populasi yang kurang dari 100. Jadi jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang.

### **E. Instrumen Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto, 2002: 136). Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket. Angket dalam penelitian ini berupa pernyataan-pernyataan yang isinya mengungkap pengetahuan pemain sepak bola Yesterday FC tentang permainan sepak bola. Menurut Sutrisno Hadi (1991 : 7-9), ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrumen, antara lain: mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan.

##### **a. Mendefinisikan konstruk**

Mendefinisikan konstruk adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variable yang yang diukur. Konstruk dalam penelitian ini adalah Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak bola Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak bola.

#### b. Menyidik Faktor

Langkah ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan mikroskopik terhadap konstruk dan menemukan unsur-unsurnya. Faktor atau indikator ditetapkan dari variabel yang dijadikan titik tolak untuk menyusun instrument bagian pernyataan-pernyataan yang diajukan pada responden (pemain). Dapat disimpulkan faktor-faktor yang dapat digunakan untuk menimbulkan persepsi adalah objek pengetahuan tentang permainan sepak bola

#### c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

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

- 1) Gunakan kata-kata yang tidak rangkap.
- 2) Susunlah kalimat yang sederhana dan jelas.
- 3) Hindari pemasukan kata-kata yang tidak ada gunanya.
- 4) Hindari pemasukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak perlu
- 5) Perhatikan butir yang dimasukkan harus diterapkan pada situasi dari kecermatan responden.
- 6) Jangan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya mengecam.
- 7) Hindari *leading question* (pertanyaan yang mengarahkan jawaban responden).

- 8) Ikutilah *logical Sequence*, yaitu berawal dari masalah umum ke hal-hal yang khusus.
- 9) Berikan kemudahan-kemudahan kepada reponden dalam menjawab dan mengembalikan angket.
- 10) Usahakan agar angket tidak terlalu tebal atau panjang. Oleh karenanya gunakan kalimat-kalimat yang singkat.
- 11) Susunlah pertanyaan-pertanyaan sedemikian rupa sehingga dapat dijawab hanya member tanda silang atau *checking* lainnya.

Adapun keuntungan dari angket atau kuesioner adalah :

- 1) Dapat dijawab oleh responden menurut kecepatannya masing-masing dan menurut waktu luang responden.
- 2) Dapat dibagikan secara serentak pada banyak responden.
- 3) Dapat dibuat anonim sehingga reponden bebas, jujur dan tidak malu-malu menjawab.
- 4) Dapat dibuat terstandar sehingga bagi semua responden dapat diberi pertanyaan yang benar-benar sama.

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

Tabel 1. Kisi-kisi angket penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Per-Indikator
Pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola	Aturan I – Lapangan	1. Lapangan permainan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Pertandingan	2. Garis lapangan	
		3. Ukuran lapangan	
		4. Bentuk gawang	
	Aturan XI – Offside	1. Hakikat offside	11, 12, 13, 14, 15
	Aturan IV – Perlengkapan Pemain	1. Perlengkapan dasar	16, 17, 18, 19, 20
		2. Pelindung tulang kering	
		3. Bentuk <i>jersey</i>	
	Aturan V – Wasit	1. Kehendak mutlak wasit	21, 22, 23, 24, 25
		2. Keputusan wasit	

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

#### **F. Teknik Analisis Data**

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Untuk

menghitung persentas responden yang masuk pada kategori tertentu disetiap aspek adalah sebagai berikut:

1. Rumus mencari Range

$$\text{Range} = \text{nilai maksimal} - \text{nilai minimal}$$

2. Rumus mencari banyak kelas

$$\text{Banyak kelas} = 1+3,3 \times \log (n)$$

Keterangan : n = jumlah data yang diperoleh

3. Rumus mencari panjang kelas

$$\text{Panjang kelas} = \text{range} : \text{banyak kelas}$$

4. Rumus mencari presentase

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

Keterangan:

P : angka persentase dicari

F : frekuensi yang di cari persentasenya

N : *number of case* / jumlah responden

Tabel 2. Norma Penelitian

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

### G. Pengajuan Validitas Instrumen

Pengujian validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validitas (*content validity*). Validitas isi digunakan untuk menunjukkan aspek ataupun butir instrumen benar-benar telah sepenuhnya melingkupi hal-hal pokok yang akan diteliti. Validitas dengan cara meminta pertimbangan oleh para ahli (*expert judgement*). Para ahli diminta memberikan pendapat tentang instrument yang telah disusun, apakah setiap butir instrumen tersebut telah sesuai untuk mengukur apa yang diukur. Pendapat/tanggapan dari ahli ini dituliskan pada lembar validasi yang telah disediakan.

Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli yang diambil dari dosen` pengampu mata kuliah permainan sepak bola, yaitu Bapak Drs. Subagyo Irianto, M.Pd dan Bapak Adib Febrianta M.Pd. Dengan adanya *expert judgement* dari ahli, peneliti berusaha membenahi, memperbaiki, atau mengubah sesuai dengan saran tersebut. Saran yang diberikan

jika menggunakan pilihan jawaban “benar” dan “salah” yaitu memperbaiki kalimat dan mengubah pernyataan agar mudah di pahami.

Demikian dapat ditemukan validasi isi yang tepat. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola, angket sudah diujikan judgement pada dosen ahli dan hasilnya sudah disetujui dan layak digunakan untuk penelitian dengan masukan dari dosen ahli bahwa instrumen ditambahkan menjadi 25 butir soal dan menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan Pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola khususnya pada pasal I, IV, V dan XI melalui angket dengan 25 butir pertanyaan dari jumlah 30 responden pemain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di Stadion Banjarsari Kabupaten Ciamis pada Bulan September 2022, yang kemudian dianalisis sehingga mendapatkan data statistik sebagai berikut:

Tabel 2. Data Statistik Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

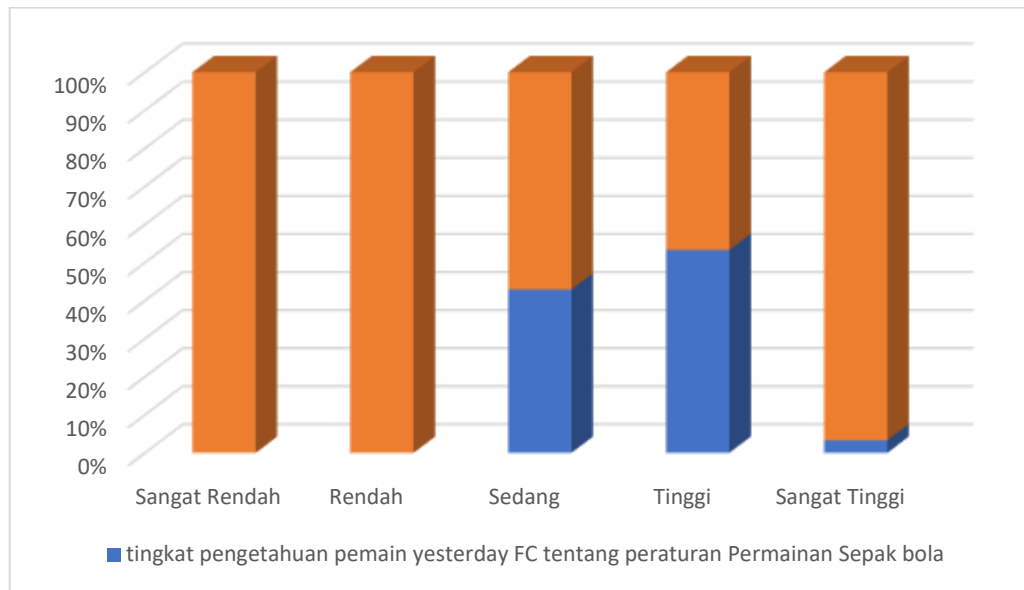
<b>Statistik</b>	<b>Skor</b>
Skor <i>maksimum</i> (terbesar)	22
Skor <i>minimum</i> (terkecil)	15
<i>Mean</i> (Rata-rata)	20,13
Standar Deviasi	1,85
<i>Median</i>	20

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

Tabel 3. Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	23 - 25	Sangat Tinggi	1	3,3
2.	20 - 22	Tinggi	16	53,3
3.	17 - 19	Sedang	13	43,4
4.	15 - 16	Rendah	0	0
5.	>14	Sangat Rendah	0	0
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan Tabel tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola adalah 43,4% sedang, 53,3% tinggi, dan 3,3% sangat tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram batang berikut:



Gambar. 4 Diagram Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

## B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif yang berupa presentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan sepak bola 0% sangat rendah (0 pemain), 0% rendah (0 pemain), 43,4% sedang (13 pemain), 53,3% tinggi (16 Pemain), dan 3,3% sangat tinggi (1 pemain).

Dapat dilihat dari hasil di atas, sebanyak 13 pemain masuk dalam kategori sedang, dan sebanyak 16 pemain masuk dalam kategori tinggi. Hal ini berbanding terbalik dan tidak sesuai dengan hasil observasi yang sudah dilakukan, karena dari hasil ini tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola masuk dalam kategori tinggi.

Hal-hal yang terjadi di lapangan seperti banyaknya protes yang berlebihan

terhadap wasit dan memakai atribut atau perlengkapan yang dilarang ini terjadi oleh pemain Yesterday FC yang berusia 17-18 tahun. Usia tersebut adalah fase remaja, karena itu pada usia 14 tahun ke atas remaja sering kali menolak hal yang menurutnya kurang masuk akal, dan kadangkala menyebabkan mereka menolak apa yang dulu diterimanya (Daradjat, 1977: 111).

Menurut Daradjat (1977: 111) usia remaja antara 17 tahun sampai dengan 21 tahun memiliki sifat menolak. Sesuatu yang kurang masuk akal biasanya ditolak oleh remaja. Tetapi bukan berarti yang dilakukannya selalu salah justru lewat penolakannya daya nalar seseorang akan timbul karena terdapat sifat kritis yang dimiliki remaja.

Meskipun demikian sifat yang tidak masuk akal kadang juga dilakukan remaja demi mencari jati diri. Menurut Daradjat (1977: 111) ciri- ciri remaja pada umumnya sebagai berikut

1. Suka membantah/ menentang/ menolak/ berontak.
2. Suka berangan-angan (berimajinasi)
3. Cenderung pendapatnya merasa benar
4. Rasa ingin tahunya besar
5. Banyak kemauannya
6. Suka diperhatikan dan diakui perannya
7. Masa mencari jati diri
8. Selalu ingin dituruti keinginannya
9. Suka menggebu-gebu (kurang hati-hati)
10. Cenderung sulit diatur

11. Suka mengkritik
12. Biasanya berpikir spontan
13. Penuh semangat
14. Kepribadiannya agak unik (ada-ada saja)

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

Solusi terkait permasalahan dalam penelitian ini yaitu ketika dalam latihan pelatih lebih memberikan pemahaman atau arahan terkait peraturan permainan sepak bola, jika perlu peraturan permainan sepak bola dimasukkan sebagai salah satu program latihan. Sehingga nantinya para pemain ketika di lapangan tidak lagi melakukan atau melanggar peraturan permainan sepak bola. Dan apabila ketika di dalam lapangan terjadi keputusan dari salah satu perangkat pertandingan yang perlu diperdebatkan, yang berhak menyampaikan argumentasi atau mempertanyakan keputusannya adalah seorang kapten tim, mulai dari meminta pertimbangan kembali keputusan yang diambil hingga protes terhadap keputusan yang ada.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dilihat dari hasil tes, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola khususnya pada pasal I, IV, V dan XI adalah 43,4% sedang (sebanyak 13 pemain), 53,3% (sebanyak 16 pemain) tinggi, dan 3,3% (sebanyak 1 pemain) sangat tinggi.

#### **B. Implikasi**

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

#### **C. Keterbatasan Penelitian**

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

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Peneliti tidak bisa melakukan pengawasan secara langsung kepada masing-masing responden dalam menjawab pernyataan.
3. Tidak semua pemain tim Yesterday FC hadir saat pengambilan data dikarenakan

kesibukan masing-masing individu.

#### **D. Saran**

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

1. Dengan adanya penelitian dan sosialisasi tentang peraturan permainan sepak bola ini, diharapkan saat pertandingan para pemain meminimalisir pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dan tidak memprotes wasit secara berlebihan.
2. Pelatih sebaiknya mengoreksi para pemain yang melakukan kesalahan saat latihan, sehingga tidak terjadi pada saat pertandingan.
3. Bila perlu pelatih memberikan buku panduan tentang peraturan permainan sepak bola menurut FIFA.
4. Atlet mengikuti dan memahami sosialisasi tentang peraturan permainan sepak bola, dan atlet harus menerapkannya di lapangan agar tidak melanggar aturan-aturan yang sudah ada.


## DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, W. *Sepak Bola*. (2011). Jakarta. PT Raja Grafindo Persada.
- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta : PT. Serambi Semesta Distribusi.
- Anas Sudijono. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Edisi IV. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiman & Riyanto, A. (2014) *Kapita Selekta Kuisisioner Pengetahuan Dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- David Ekholm (2020). *A MODEL OF DISCIPLINE: The Rule(s) Of Midnight Football and The Production Of Order in Sbujects and Society*.
- Gunawan, I. (2012) *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun
- Gunawan, I. (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 Muhammadiyah Muntilan Tahun 2014*. Skripsi. UNY
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta: Andi offset.
- Hastuti, T. (2011). *Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Tahun 2010 Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 8. Hal 134 -137.
- Hendra, A. (2018). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan*. Yogyakarta: Skripsi. UNY
- Izzaty, R. E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY press.
- Lawan, G. G. (2015). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini*. Skripsi. UNY

- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Australia: Pakar Raya
- Nizar H. (2020) *FIFA, Global Governance And Cosmopolitanism*. Strategic House.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Nugraha, A.C. (2013). *Mahir Sepakbola*. Bandung. Nuansa Cendekia. Pengprov PSSI Jawa Tengah. (2012). *Laws Of the Game*. Jawa Tengah. FIFA
- Nursalam, (2009). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: pedoman skripsi, tesis dan instrument penelitian keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Rahman Wahid. (2016) *Tingkat Pemahaman Pemain Sepak Bola Usia 19 Tahun Terhadap Peraturan Sepak Bola*. Malang.
- The International Football Association Board (IFAB), (2022). *Laws Of The Game 22/23*. Zurich, Switzerland. [www.theifab.com](http://www.theifab.com)
- Wicaksana, N. (2017). *Tingkat Pemahaman Pesertadidik SMA N 1 Godean Terhadap Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Skripsi. UNY
- Yamin, DKK (2019). *Decision- Making Of Football Referees in Indonesia*. University Of Indonesia. UPI.
- Yarmani, Dkk. (2017) *Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan Sepak Bola (Laws Of The Game) Wasit C-1 dan C-2 ASPROV Bengkulu*. Universitas Bengkulu. Bengkulu
- Yogi Okta M. (2021). *Tingkat Pemahaman Peraturan Permainan (Law of The Game) Terhadap Kualitas Wasit Sepak Bola Indonesia ASKAB PSSI Padang Pariaman*. Universitas Negeri Semarang.
- Zul Andri, DKK. (2016). *Survei Tingkat Pemahaman Pemain Sepak Bola Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola (Laws Of The Game) Pada Klub Sepak Bola Medan Dan Sekitarnya (PSMS)*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Medan.

# **LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing Tugas Akhir Skripsi

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092  
Laman: [fik.uny.ac.id](http://fik.uny.ac.id) Surel: [human\\_fik@uny.ac.id](mailto:human_fik@uny.ac.id)

---

Nomor : 100/PKO/IV/2022  
Lamp. : 1 Eksemplar proposal  
Hal : Bimbingan Skripsi

Kepada Yth

Bapak : Herwin, M.Pd

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

Nama : Indra Nur Fazar  
NIM : 18602241010


Dan telah mengajukan proposal skripsi dengan judul/topik :

**TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA YESTERDAY FC TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA**

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

Yogyakarta, 17 Mei 2022


Kajur PKL,



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

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

## Lampiran 2. Surat Izin Penelitian

 **KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat: Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 580168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: [ik.uny.ac.id](http://ik.uny.ac.id) E-mail: [humas\\_fk@uny.ac.id](mailto:humas_fk@uny.ac.id)

---

Nomor : B/067/UN34.16/PT.01.04/2022 19 September 2022  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian


**Yth. Tim Yesterday FC**  
**Banjarsari, Kabupaten Ciamis, Jawa Barat**

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

Nama	: Indra Nur Fajar
NIM	: 18602241010
Program Studi	: Pendidikan Kepeleatihan Olahraga - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK BOLA YESTERDAY FC TENTANG PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA
Waktu Penelitian	: 22 - 29 September 2022

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

  
Wakil Dekan Bidang Akademik,



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

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

### Lampiran 3. Surat Telah Melaksanakan Penelitian

 **YESTERDAY FOOTBALL CLUB**  
Banjarsari, Ciamis, Jawa Barat

---

SURAT KETERANGAN  
Nomor : 001/YFC/IX/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ridwan Fariz Mulyadi  
Jabatan : Pelatih Kepala  
Alamat : Cikohkol, RT 07, RW 01, Kecamatan Banjarsari, Kabupaten Ciamis,  
Jawa Barat

Mencerangkan bahwa:


Nama : Indra Nur Fazar  
NIM : 18602241010  
Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tugas akhir di Yesterday FC Banjarsari, Ciamis pada hari dan tanggal Selasa 22 September 2022 dengan judul **TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAK BOLA YESTERDAY FC TENTANG PERATURAN PADA PERMAINAN SEPAK BOLA.**

Ciamis, 22 September 2022  
Pelatih Kepala Yesterday FC

  
Ridwan Fariz Mulyadi





Lampiran 4. Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi




KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55184  
Telepon (0274) 550820, 553092, Faksimil: (0274) 513092  
Laman: [ik.uniy.ac.id](http://ik.uniy.ac.id) Surel: [uniy@uniy.ac.id](mailto:uniy@uniy.ac.id)

**LEMBAR KONSULTASI**


Nama : Indra Nur Fazar  
NIM : 18602241010  
Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
1	18-5-22	- Latar belakang masalah menjelaskan mengapa penting untuk diteliti - LOTO mana yang paling penting ?	
2	17-6-22	- Hasil wawancara dimasukkan ke dalam latar belakang masalah. - Poin-poin di dalam bab 2 lebih diteliti.	
3	7-7-22	- Lengkapi referensi dengan artikel baik nasional maupun internasional minimal masing-masing 4 buah	
4	29-7-22	- Perlu tambahan referensi atau sumber terkait variabel yang diteliti. Definisi operasional terkait variabel diperjelas - Tata tulis bahasa asing dan spasi diperhaluskan disesuaikan dg pedoman TAS - Uji validasi	

Kajur PKL,  
  
Dr. Fandi, M.Si  
NIP. 19631228 199002 1 002

\*). Bimbingan ini adalah sudah selesai  
Bimbingan dikembalikan ke Jurusan PKL

Lampiran 5. Lanjutan Surat Bimbingan Tugas Akhir Skripsi








KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Jalan Colombo, Yogyakarta 55181  
Telepon (0274) 550926, 513092, Faksimili (0274) 513092  
Laman (http://www.uns.ac.id) Email (mailto:info@uns.ac.id)

---

LEMBAR KONSULTASI

Nama : Indu Nur Fazza  
 NIM : 1802241010  
 Pembimbing : Herwin, M.Pd

No	Hari/Tgl.	Permasalahan	Tanda tangan Pembimbing
5	18-10-22	- Format laporan lengkap - Perencanaan hasil tulis laporan - Pemicu diya kedon pemicu - IAS - Celi kembali - Peranan - lebih banyak lagi - Konsultasi: kembali tte - data hasil Google form.	
6	26-10-22	- Tulis tulis kembali - Gambar - Layar: Bond V.	
7	10-11-22	- Layar: sumbu layan - Celi kembali: kaitan, - dan DP - Celi Tulis Tulis, - Kata gambar.	
8	15-11-22	- Celi kembali laporan IAS - Draft dan Ujian	

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

\*) Bilangan ini sudah sudah selesai  
 Bilangan dikembalikan ke Jurusan PKL

## Lampiran 6. Permohonan Expert Judgement

Hal : Permohonan *Expert Judgement*  
Lampiran : 1 Bendel Proposal  
Kepada : Yth. Des. Subagyo Irianto, M.Pd.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Indra Nur Fazar

NIM : 18602241010

Prodi : Pendidikan Keahlian Olahraga

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* kepelatihan sepakbola untuk penelitian tugas akhir saya dengan judul "Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola"

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Herwin, M.Pd  
NIP. 196502021993121001

Yogyakarta, 29 September 2022  
Pemohon



Indra Nur Fazar  
NIM. 18602241010

## Lampiran 7. Lanjutan Permohonan Expert Judgement

Hal : Permohonan *Expert Judgement*  
Lampiran : 1 Bendel Proposal  
Kepada : Yth. Adib Febrianta, M.Pd.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri  
Yogyakarta :

Nama : Indra Nur Fazar

NIM : 18602241010

Prodi : Pendidikan Kepeleatihan Olahraga

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* kepelatihan sepakbola untuk penelitian tugas akhir saya dengan judul "Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Permainan Sepak Bola"

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Herwin, M.Pd  
NIP. 196502021993121001

Yogyakarta, 29 September 2022  
Pemohon



Indra Nur Fazar  
NIM. 18602241010

Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.  
NIP : 19621010988121001


Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Indra Nur Fazar  
NIM : 18602241010  
Program Studi : PKL/TKO  
Judul TA : "Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola"

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrument penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perlu diperhaluskan cara membuat Angket  
ditanya secara baik dan benar  
sesuai fakta dan g. judul pernyat. & deskripsi.
2. Sebelum konkritnya adalah pernyataan atau pertanyaan  
kalau mungkin lebih jelas dan lugas.  
Gambar pada lembar ketarangan secara jelas &  
feyos.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Agustus 2022  
Menyetujui  
Validator,  
  
Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.  
NIP. 19621010988121001

## Lampiran 9. Lanjutan Surat Pernyataan Validasi

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Adib Febrianta, M.Pd.  
NIP : 1200920225742


Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Indra Nur Fazar  
NIM : 18602241010  
Program Studi : PKL/PKO  
Judul TA : "Tingkat Pengetahuan Pemain Sepak Bola Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola"

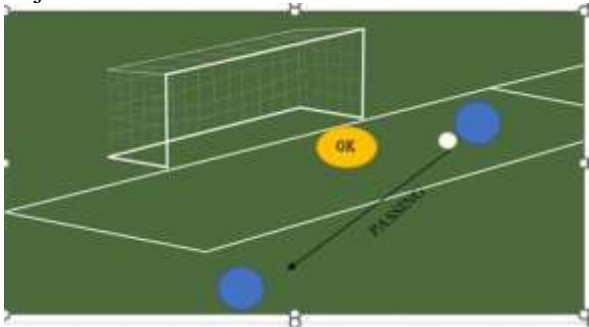
Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrument penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:



1. *Perbaiki kembali tata tulis serta perjelas gambar yang digunakan.*
2. *Revisi: kembalikan instrumen sebelum digunakan untuk penelitian.*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Agustus 2022  
Menyetujui  
Validator,  
  
Adib Febrianta, M.Pd.  
NIP. 1200920225742

Lampiran 10. Angket Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC  
Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

NO	Pernyataan	Keterangan Pilihan	
		Benar	Salah
1	Dalam peraturan permainan sepak bola, warna rumput lapangan yang digunakan untuk pertandingan sepak bola harus berwarna hijau	Benar	Salah
2	Lapangan permainan sepak bola harus persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis	Benar	Salah
3	Diameter kedua tiang gawang dan mistar dalam sepak bola memiliki ukuran yang sama	Benar	Salah
4	Garis lapangan sepak bola diperbolehkan menggunakan warna hitam	Benar	Salah
5	Panjang dan lebar lapangan sepak bola memiliki ukuran yang sama	Benar	Salah
6	Jarak dari gawang ke titik penalti pada lapangan sepak bola adalah 11 meter	Benar	Salah
7	Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola tidak harus berbentuk lingkaran	Benar	Salah
8	Dalam pertandingan resmi, gawang yang digunakan dalam permainan sepak bola harus menggunakan jaring gawang	Benar	Salah
9	Panjang lapangan sepak bola standar FIFA adalah 110 Meter	Benar	Salah
10	Lebar lapangan sepak bola standar FIFA adalah 80 Meter	Benar	Salah
11	Pada pertandingan sepak bola, offside berlaku disemua posisi lapangan (daerah sendiri dan daerah lawan)	Benar	Salah
12	Pada gambar di bawah ini, lingkaran yang berwarna biru merupakan tim yang melakukan penyerangan. Jika bola dioper, maka tim biru akan terjebak offside 	Benar	Salah
13	Pada gambar di bawah ini, posisi pemain putih nomor 9 yang sedang melakukan penyerangan tidak dalam posisi offside karena posisi badan masih di belakang pemain bertahan lawan	Benar	Salah

			
14	Dalam sepak bola, jika pemain dalam posisi offside, kemudian ia dioper dengan cara lemparan ke dalam, maka wasit berhak meniup peluit karena posisinya offside	Benar	Salah
15	Dalam gambar di bawah ini, pemain yang memakai jersey putih yang sedang melakukan penyerangan dengan nomor punggung 7 yang dilingkari berada dalam posisi offside 	Benar	Salah
16	Dalam sepak bola, pemain yang masuk kedalam line-up diperbolehkan menggunakan aksesoris (cincin, gelang, kalung)	Benar	Salah
17	Jika pemain yang masuk kedalam line-up ingin menggunakan taping dalam sebuah pertandingan sepak bola, maka harus sesuai dengan warna jersey tim yang digunakan	Benar	Salah
18	Skin guard (deker) harus berada di dalam kaos kaki setiap pemain yang masuk kedalam line-up saat pertandingan berlangsung	Benar	Salah
19	Dalam pertandingan sepak bola, jersey yang digunakan pemain harus memiliki lengan	Benar	Salah
20	Manset dan celana pendek dalaman (celana short) yang digunakan pemain sepak bola dalam pertandingan bebas berwarna apapun, tidak harus selaras (sama) dengan warna jersey yang digunakan	Benar	Salah
21	Keputusan wasit dalam pertandingan sepak bola adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat	Benar	Salah
22	Keputusan hakim garis pada pertandingan sepak bola masih bisa berubah jika diprotes dan dijelaskan secara detail	Benar	Salah
23	Dalam sepak bola, terdapat 4 wasit pada pertandingan resmi (1 wasit inti, 2 asisten wasit, 1 wasit cadangan)	Benar	Salah
24	Pada pertandingan sepak bola, pemain berhak diberikan kartu kuning jika memprotes secara berlebihan, mengeluarkan kata-kata kotor, dan melakukan kontak fisik terhadap wasit	Benar	Salah
25	Saat pertandingan sepak bola berlangsung, asisten wasit harus mengisyaratkan kepada wasit inti jika ada pergantian pemain	Benar	Salah

Lampiran 11. Kisi-kisi Tingkat Pengetahuan Pemain Yesterday FC Tentang Peraturan Pada Permainan Sepak Bola

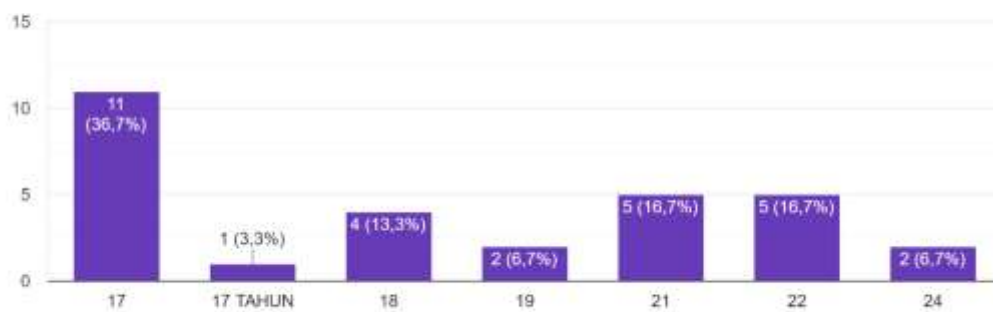
Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Pengetahuan pemain Yesterday FC tentang peraturan pada permainan sepak bola	Aturan I – Lapangan	5. Lapangan permainan	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7,
	Pertandingan	6. Garis lapangan	8, 9, 10
		7. Ukuran lapangan	
	8. Bentuk gawang		
	Aturan XI – Offside	2. Hakikat offside	11, 12, 13, 14, 15
	Aturan IV – Perlengkapan pemain	4. Perlengkapan dasar	16, 17, 18, 19, 20
		5. Pelindung tulang kering	
		6. Bentuk <i>jersey</i>	
	Aturan V – Wasit	3. Kehendak mutlak wasit	21, 22, 23, 24, 25
		4. Keputusan wasit	

Lampiran 12. Data Hasil Penelitian (Analisis Dari *Google Forms Analyis*)

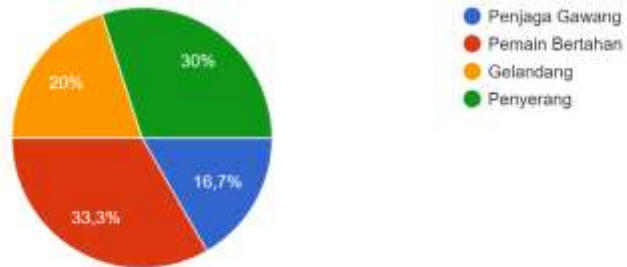


Usia

30 jawaban



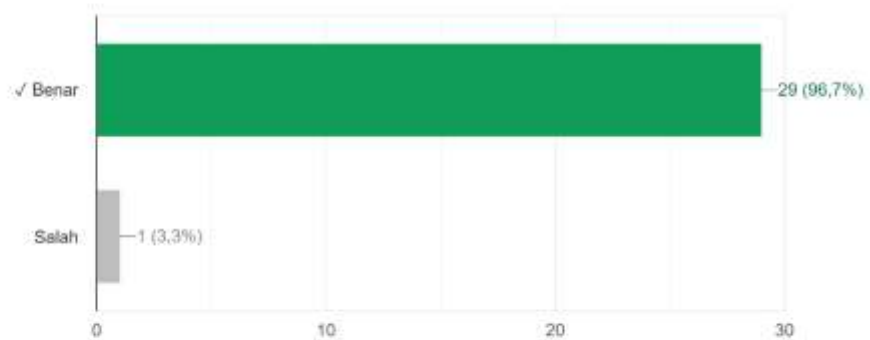
Posisi  
30 jawaban



### Lampiran 13. Hasil Penelitian (Analisis Dari *Google Forms Analys*)

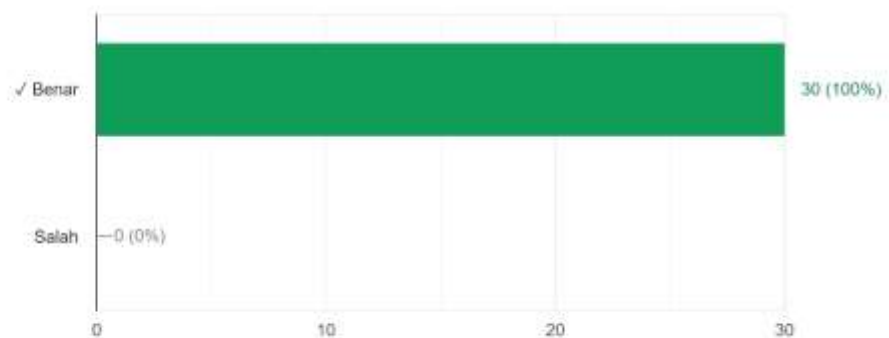
1. Dalam peraturan permainan sepak bola, warna rumput lapangan yang digunakan untuk pertandingan sepak bola harus berwarna hijau

29 / 30 jawaban yang benar



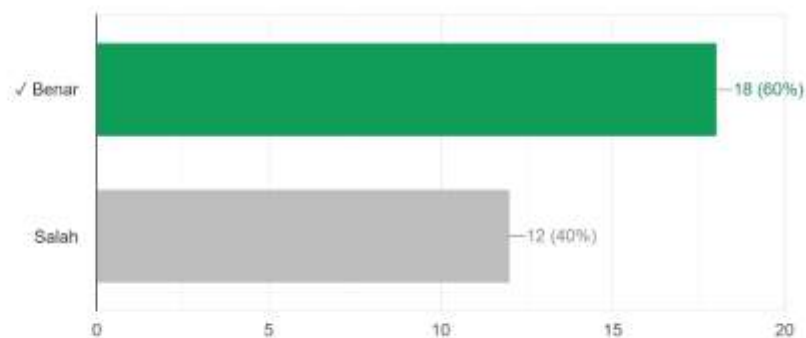
2. Lapangan permainan sepak bola harus persegi panjang yang ditandai dengan garis-garis

30 / 30 jawaban yang benar



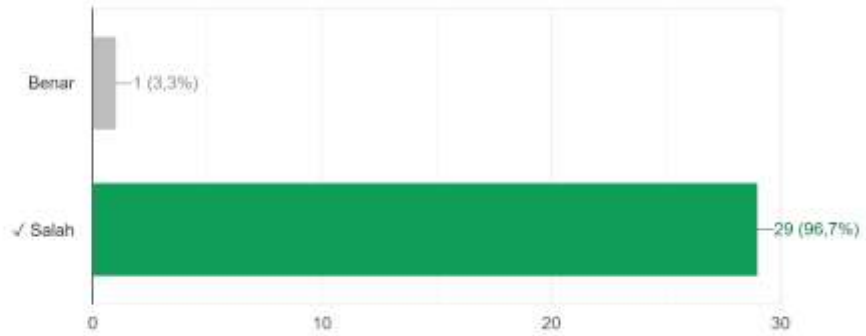
3. Diameter kedua tiang gawang dan mistar dalam sepak bola memiliki ukuran yang sama

18 / 30 jawaban yang benar



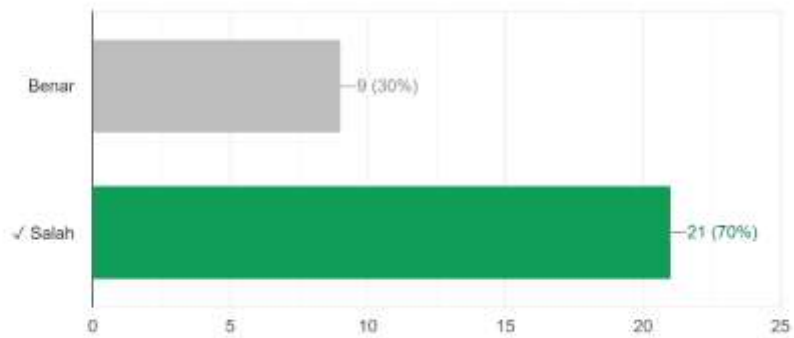
4. Garis lapangan sepak bola diperbolehkan menggunakan warna hitam

29 / 30 jawaban yang benar



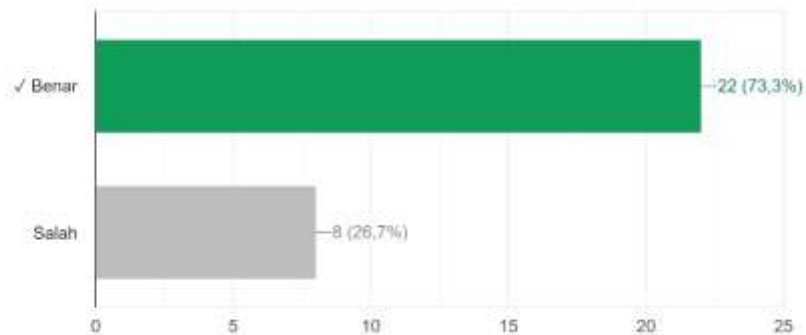
5. Panjang dan lebar lapangan sepak bola memiliki ukuran yang sama

21 / 30 jawaban yang benar



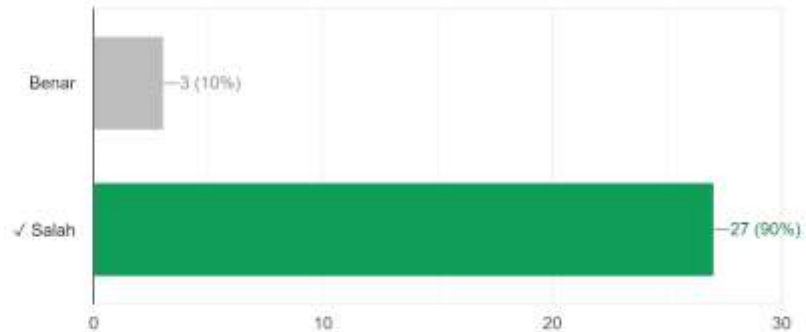
6. Jarak dari gawang ke titik penalti pada lapangan sepak bola adalah 11 meter

22 / 30 jawaban yang benar



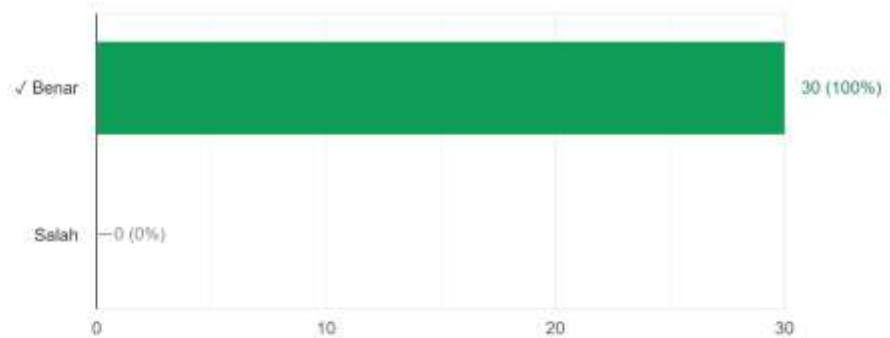
7. Bola yang digunakan dalam permainan sepak bola tidak harus berbentuk lingkaran

27 / 30 jawaban yang benar



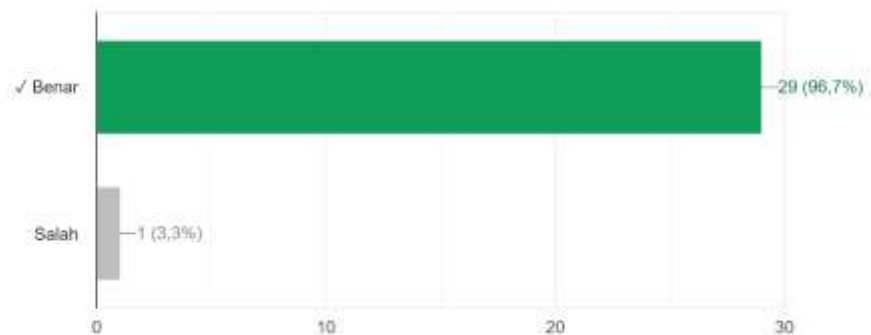
8. Dalam pertandingan resmi, gawang yang digunakan dalam permainan sepak bola harus menggunakan jaring gawang

30 / 30 jawaban yang benar



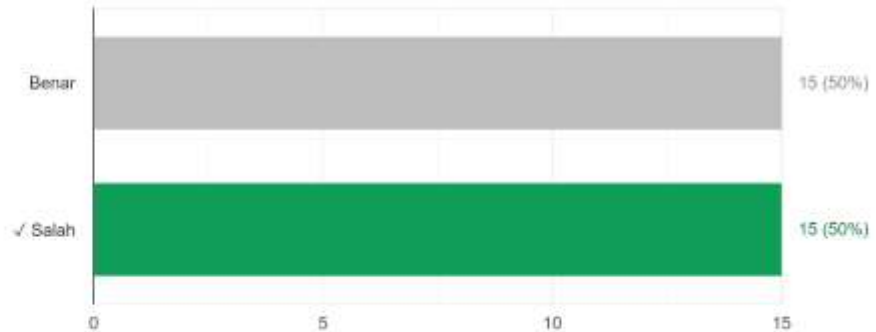
9. Panjang lapangan sepak bola standar FIFA adalah 110 Meter

29 / 30 jawaban yang benar



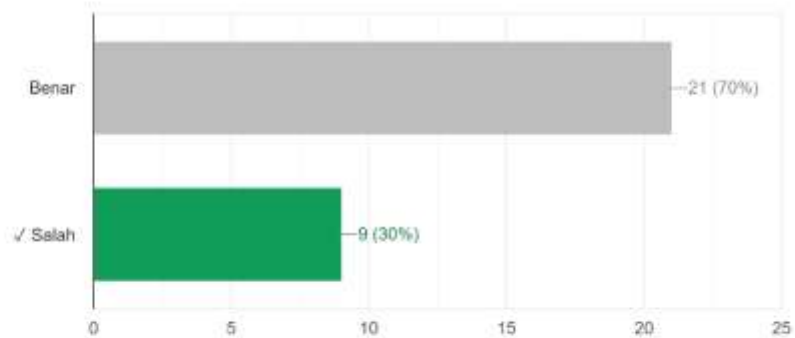
10. Lebar lapangan sepak bola standar FIFA adalah 80 Meter

15 / 30 jawaban yang benar



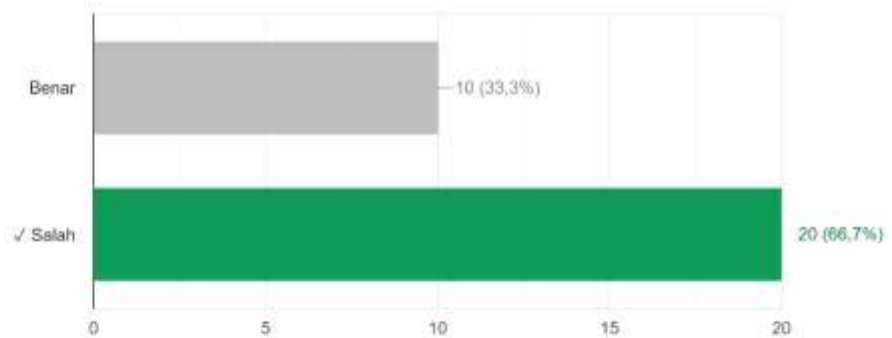
11. Pada pertandingan sepak bola, offside berlaku disemua posisi lapangan (daerah sendiri dan daerah lawan)

9 / 30 jawaban yang benar

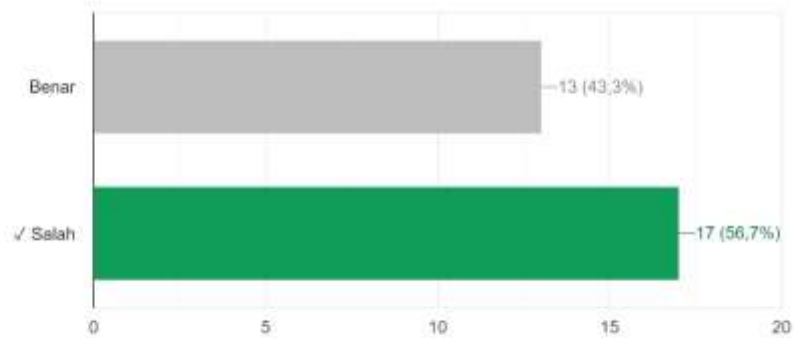


12. Pada gambar di bawah ini, lingkaran yang berwarna biru merupakan tim yang melakukan penyerangan. Jika bola dioper, maka tim biru akan terjebak offside

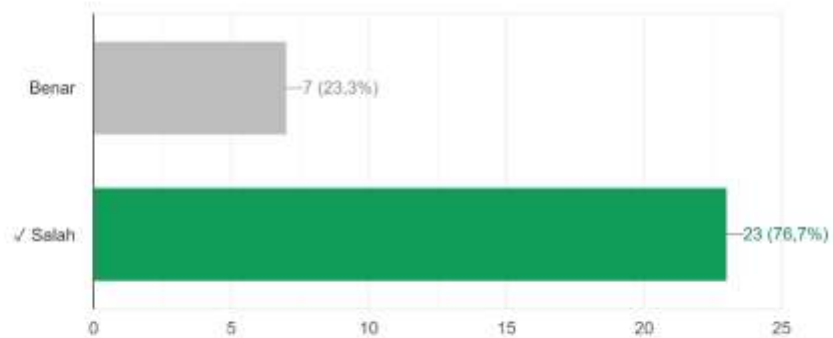
20 / 30 jawaban yang benar



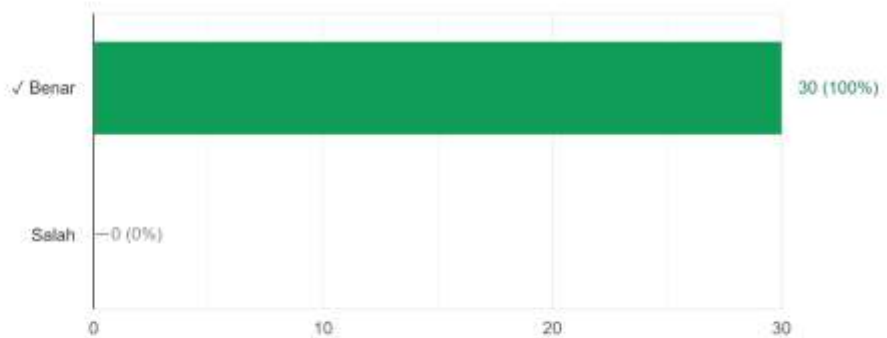
13. Pada gambar di bawah ini, posisi pemain putih nomor 9 yang sedang melakukan penyerangan tidak dalam posisi offside karena posisi badan masih di belakang pemain bertahan lawan  
17 / 30 jawaban yang benar



14. Dalam sepak bola, jika pemain dalam posisi offside, kemudian ia dioper dengan cara lemparan ke dalam, maka wasit berhak meniup peluit karena posisinya offside  
23 / 30 jawaban yang benar

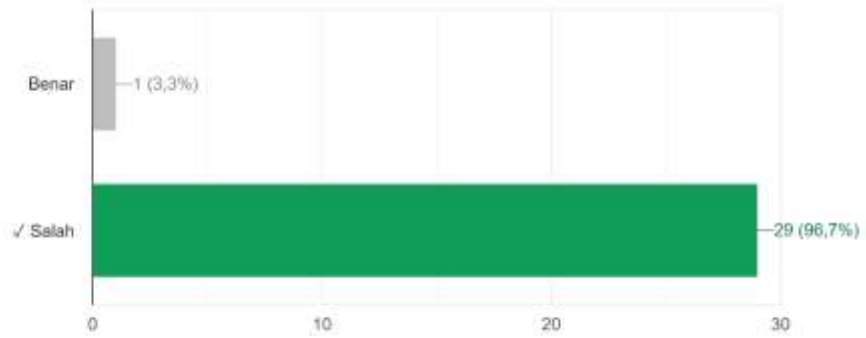


15. Dalam gambar di bawah ini, pemain yang memakai jersey putih yang sedang melakukan penyerangan dengan nomor punggung 7 yang dilingkari berada dalam posisi offside  
30 / 30 jawaban yang benar



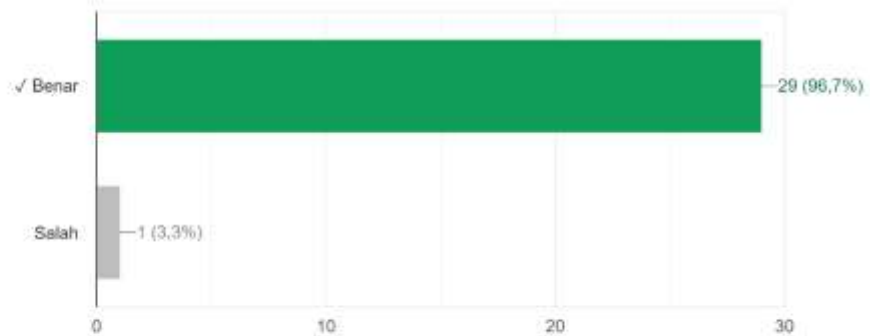
16. Dalam sepak bola, pemain yang masuk kedalam line-up diperbolehkan menggunakan aksesoris (cincin, gelang, kalung)

29 / 30 jawaban yang benar



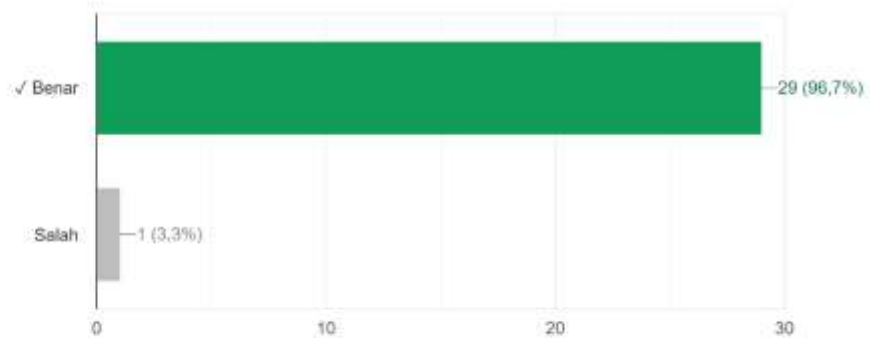
17. Jika pemain yang masuk kedalam line-up ingin menggunakan taping dalam sebuah pertandingan sepak bola, maka harus sesuai dengan warna jersey tim yang digunakan

29 / 30 jawaban yang benar



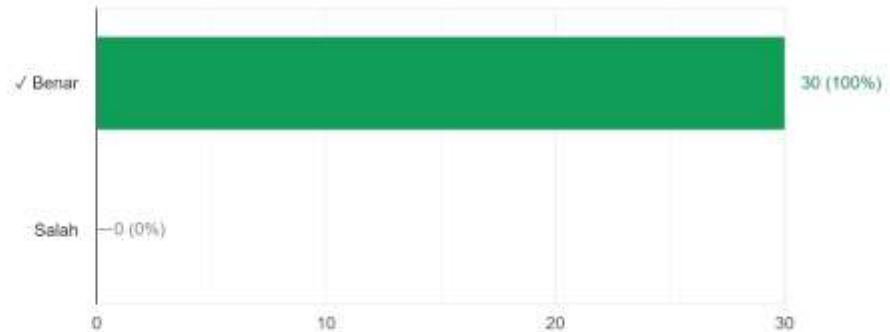
18. Skin guard (deker) harus berada di dalam kaos kaki setiap pemain yang masuk kedalam line-up saat pertandingan berlangsung

29 / 30 jawaban yang benar



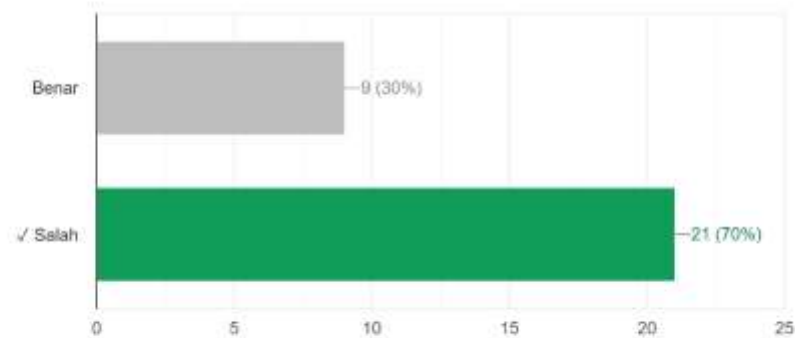
19. Dalam pertandingan sepak bola, jersey yang digunakan pemain harus memiliki lengan

30 / 30 jawaban yang benar



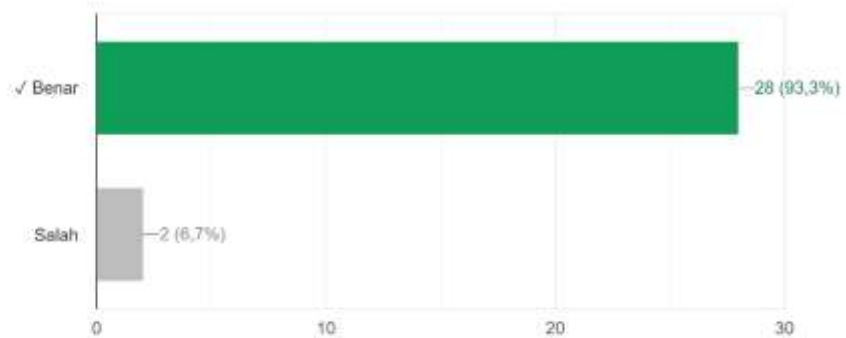
20. Manset dan celana pendek dalaman (celana short) yang digunakan pemain sepak bola dalam pertandingan bebas berwarna apapun, tidak harus selaras (sama) dengan warna jersey yang digunakan

21 / 30 jawaban yang benar



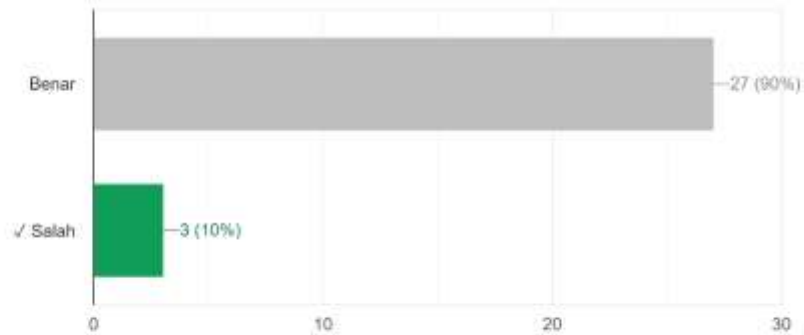
21. Keputusan wasit dalam pertandingan sepak bola adalah mutlak dan tidak dapat diganggu gugat

28 / 30 jawaban yang benar



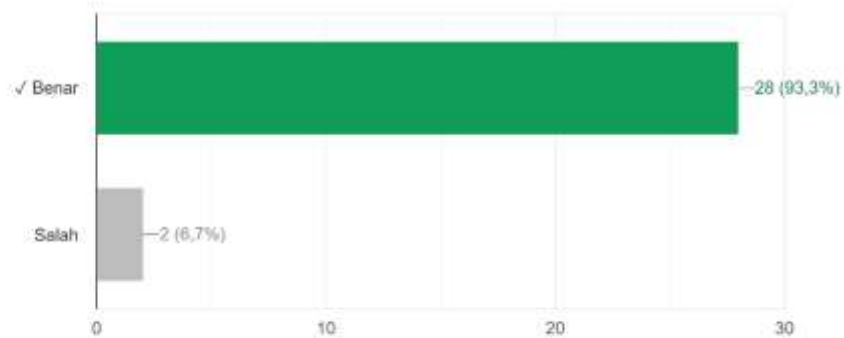
22. Keputusan hakim garis pada pertandingan sepak bola masih bisa berubah jika diprotes dan dijelaskan secara detail

3 / 30 jawaban yang benar



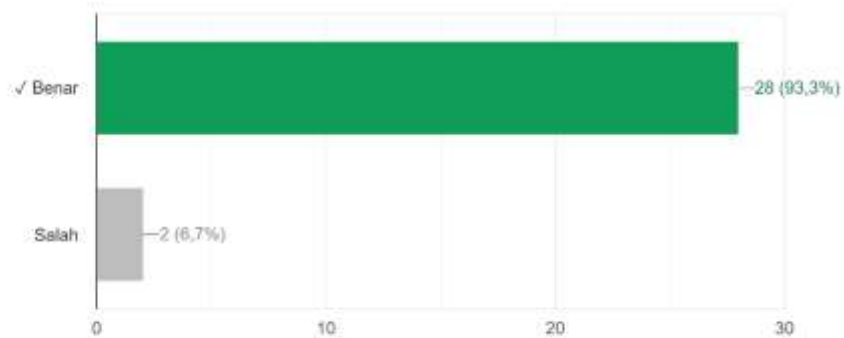
23. Dalam sepak bola, terdapat 4 wasit pada pertandingan resmi (1 wasit inti, 2 asisten wasit, 1 wasit cadangan)

28 / 30 jawaban yang benar



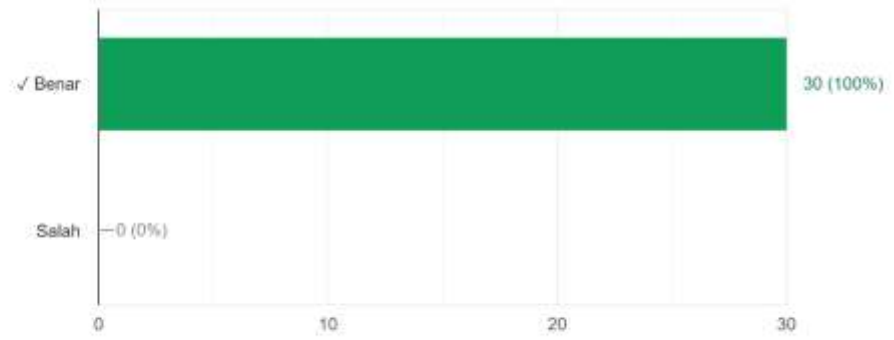
24. Pada pertandingan sepak bola, pemain berhak diberikan kartu kuning jika memprotes secara berlebihan, mengeluarkan kata-kata kotor, dan melakukan kontak fisik terhadap wasit

28 / 30 jawaban yang benar



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

30 / 30 jawaban yang benar



Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Lampiran 15. Permohonan Untuk Melakukan Pengisian Kuesioner Melalui Chat  
*WhatsApps*

