

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY SISWA SISWI
SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN 2023**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:
Mei Tresnanda
20601241062

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

**TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY SISWA SISWI
SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN 2023**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Oleh:
Mei Tresnanda
20601241062

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

TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY SISWA SISWI SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN 2023

Mei Tresnanda
NIM 20601241062

ABSTRAK

Belum ada data empiris tentang pengetahuan siswa terhadap peraturan tag rugby. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survey dengan Teknik pengumpulan data menggunakan *google form*. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SMP yang mengikuti KEJURKAB Sleman tahun 2023 yang berjumlah 76 siswa. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023 berada pada kategori “tinggi” sebesar 13% (10 siswa), kategori “sedang” sebesar 72,5% (55 siswa), dan kategori “rendah” sebesar 14,5% (11 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tag rugby siswa SMP yang mengikuti KEJURKAB Sleman tahun 2023 termasuk dalam kategori “sedang”.

Kata kunci: tingkat pengetahuan, permainan invasi, tag rugby

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mei Tresnanda
NIM : 20601241062
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag
Rugby Siswa Siswi Smp Yang Mengikuti Kejurkab
Sleman Tahun 2023

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, 7 Maret 2024
Yang menyatakan



Mei Tresnanda
NIM. 20601241062

LEMBAR PERSETUJUAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY
SISWA SISWI SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN
2023

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MEI TRESNANDA

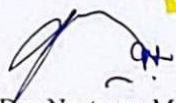
NIM 20601241062

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

Tanggal: 07 Maret 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing


Drs. Ngatman, M.Pd.

NIP. 19670605 199403 1 001


Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.

NIP. 19710808 200112 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY
SISWA SISWI SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN
2023

TUGAS AKHIR SKRIPSI

MEI TRESNANDA

NIM 20601241062

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

Tanggal: 14 Maret 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd. (Ketua Tim Penguji)		25/3/2024
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or (Sekretaris Tim Penguji)		20/3/2024
Dr. Ermawan Susanto, M.Pd (Penguji Utama)		20/3/2024

Yogyakarta, Maret 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Alimad Nasrulloh, S. Or., M.Or.

MOTTO

“Jika kamu berbuat baik kepada orang lain (berarti) kamu berbuat baik kepada dirimu sendiri...”

-QS. Al-Isra:7

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah Robbil Aalamin, sujud serta syukur kehadiran Allah SWT. Terima kasih atas karunia-Mu yang telah memberikan begitu banyak kemudahan dan kelancaran. Sholawat serta salam selalu tercurah limpahkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW. Segala perjuangan hingga di titik ini, penulis persembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan penulis kuat sehingga bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

1. Ibu Eko Puji Lestari, ibu hebat yang selalu menjadi penyemangat. Terima kasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan penulis dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan penulis, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya penulis bisa tumbuh dewasa dan berada di posisi saat ini.
2. Bapak Heri Yanto, ayah yang darahnya juga ikut mengalir dalam tubuh penulis, terima kasih. Masa kelam itu, kini berhasil menjadi pengalaman terbaik. Terima kasih atas luka yang mampu mendewasakan, mampu menuntut untuk belajar ikhlas dan menerima kata kehilangan sebagai bentuk proses penempatan menghadapi dinamika hidup.
3. Adik Ersi Riyanti, yang selalu membersamai pahitnya kehidupan dan menjadi salah satu alasan penulis untuk selalu kuat.
4. Keluarga Besar Rugby DIY yang telah membantu dan memberikan dukungan penuh selama proses penyusunan tugas akhir skripsi.
5. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini dan menjadi bagian dalam perjalanan penyelesaian studi selama empat tahun terakhir.
6. Terakhir, terima kasih untuk diri penulis sendiri, Mei Tresnanda karena telah mampu berusaha keras dan berjuang sejauh ini. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan diluar keadaan dan tidak pernah menyerah sesulit apapun proses penyusunan tugas akhir skripsi ini dan telah menyelesaikannya sebaik dan semaksimal mungkin.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala Rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswa SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023”, dapat berjalan dengan lancar. Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, arahan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Agus Susworo D. M., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan bimbingan yang terbaik dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikaan fasilitas selama penyusunan tugas akhir skripsi.
3. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan tugas akhir skripsi.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Bapak dan Ibu Dosen di Departemen Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membimbing selama penulis melaksanakan studi.
6. Kepala Sekolah, Guru PJOK, dan Peserta didik di SMP Negeri 1 Kalasan, SMP Al-Azhar Cairo serta MTS Afkaaruna Islamic School yang telah memberi kesempatan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir skripsi ini.
7. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan dan perhatiannya selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Dengan segala bentuk bantuan yang telah diberikan oleh pihak diatas, semoga mendapatkan balasan dari Allah SWT dan dapat menjadi amalan yang bermanfaat baik untuk diri sendiri maupun orang di sekitarnya. Selain itu, penulis berharap tugas akhir skripsi ini menjadi suatu manfaat bagi para pembaca dan pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 7 Maret 2024
Penulis

Mei Tresnanda
NIM 2060124106

DAFTAR ISI

TUGAS AKHIR SKRIPSI	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	3
E. Tujuan Penelitian	3
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II	5
KAJIAN TEORI	5
A. Deskripsi Teori.....	5
1. Pengetahuan	5
2. Peraturan Permainan Tag Rugby	7
B. Penelitian yang Relevan.....	16
C. Kerangka Berpikir.....	17
BAB III.....	19
METODE PENELITIAN	19

A.	Desain Penelitian	19
B.	Tempat dan Waktu Penelitian.....	19
C.	Subjek Penelitian	19
D.	Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	20
E.	Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	20
F.	Validitas	21
G.	Teknik Analisis Data.....	23
BAB IV		24
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		24
A.	Hasil Penelitian	24
B.	Pembahasan.....	39
C.	Keterbatasan Penelitian.....	40
BAB V.....		41
KESIMPULAN SARAN.....		41
A.	Kesimpulan	41
B.	Implikasi Hasil Penelitian	41
C.	Saran-saran.....	42
DAFTAR PUSTAKA.....		43
LAMPIRAN.....		45

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	19
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	20
Tabel 3. Norma Penilaian.....	23
Tabel 4. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Secara Keseluruhan.....	24
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby secara keseluruhan	24
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Secara Keseluruhan Putra	25
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Keseluruhan Putra	26
Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Secara Keseluruhan Putri.....	27
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	27
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan.....	28
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	28
Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putra	29
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	29
Tabel 14. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putri	30
Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	31
Tabel 16. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo.....	32
Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	32
Tabel 18. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo Putra	33
Tabel 19. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	33
Tabel 20. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Al-Azhar Cairo Putri	34
Tabel 21. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	34
Tabel 22. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna.....	35
Tabel 23. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	36
Tabel 24. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna.....	36
Tabel 25. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putra	37
Tabel 26. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	37
Tabel 27. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putri	38
Tabel 28. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby	38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bloom's Taxonomy (Gunawan & Paluti, 2017)	6
Gambar 2. Scrum	13
Gambar 3. Free-Kick.....	14
Gambar 4. Penalty	14
Gambar 5. Advantage.....	14
Gambar 6. Try and Penalty Try.....	15
Gambar 7. Throw Forward or Forward Pass.....	15
Gambar 8. Knock-on.....	15
Gambar 9. Unplayable Ball In Ruck Or Tackle.....	16
Gambar 10. No Try	16
Gambar 11. Drop Kick.....	16
Gambar 12. Kerangka Berfikir.....	18
Gambar 13. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa yang mengikuti Kejurkab Sleman 2023.....	25
Gambar 14. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Keseluruhan Putra	26
Gambar 15. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Keseluruhan Putri	27
Gambar 16. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan	28
Gambar 17. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putra.....	30
Gambar 18. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putri.....	31
Gambar 19. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo	32
Gambar 20. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo Putra.....	33
Gambar 21. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo Putri	35
Gambar 22. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putra.....	37
Gambar 23. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putri	38

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Tugas Akhir	46
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian SMP Afkaaruna Islamic School	47
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian SMP N 1 Kalasan	48
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian SMP Islam Al-Azhar Cairo	49
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMP Afkaaruna Islamic School.....	50
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMP 1 Kalasan	51
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMP Al- Azhar Cairo	52
Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi.....	53
Lampiran 9. Surat Keterangan Izin menggunakan Instrumen.....	56
Lampiran 10. Instrumen Penelitian	78
Lampiran 11. Analisis Butir	88
Lampiran 12. Kartu Bimbingan	94

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Olahraga Rugby merupakan salah satu permainan invasi (*Invasion Game*). Cabang olahraga Rugby berasal dari Inggris. Olahraga ini sudah lama dimainkan di Indonesia, namun karena kurangnya sorotan di Indonesia menjadikan Rugby belum begitu dikenal oleh masyarakat Indonesia secara umum. Rugby mulai dikenal banyak di Indonesia pada awal tahun 2000. Dengan popularitas yang semakin menanjak, sekelompok kecil relawan berkumpul dan memutuskan untuk mendirikan PRUI pada Mei 2004. Organisasi Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) telah menjadi anggota penuh dari *Asian Rugby Football Union* (ARFU) sejak Oktober 2005 dan juga asosiasi dan anggota Dewan Rugby Internasional (IRB) sejak 2008 yang sekarang disebut dengan World Rugby. Pada 21 Februari 2013 PRUI menjadi anggota permanen dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pengurus Besar Persatuan Rugby Union Indonesia (PB PRUI) baru resmi terbentuk pada 28 Agustus 2013. Pengda PRUI DIY juga termasuk sangat baru karena baru resmi menjadi anggota KONI DIY yaitu pada tahun 2019.

Di beberapa daerah di Indonesia seperti Jakarta, Jawa Barat, Bali, dan Banten olahraga ini sudah sangat berkembang hal ini bisa dilihat dari kompetisi yang sudah sering diadakan baik tingkat klub, Universitas, maupun sekolah, dan kejuaraan internasional. Dalam beberapa tahun yang lalu sebelum pandemi di DIY telah dilaksanakan beberapa kali kejuaraan Rugby berbagai kategori kelompok umur usia SD-SMA. Selama covid semua event rugby tidak terselenggara, baru pada tahun 2022 terdapat event PORDA DIY dan Kejurnas yang semuanya hanya diperuntukkan level senior. Pada tahun ini kejuaraan level junior kelompok umur diadakan oleh Pengkab PRUI Sleman yang diadakan pada tanggal 30 November 2023. Program yang diadakan oleh Pengkab Sleman sudah sejalan dengan program RMS (Rugby Masuk Sekolah) yang dicanangkan oleh PB PRUI, berkaitan dengan program pemasalan rugby atau *Get Into Rugby*. Program Rugby Masuk Sekolah (RMS) dimaksudkan

untuk memperkenalkan olahraga rugby dengan program menarik dan ringan tanpa kontak fisik.

Dalam persiapan Kejuaraan Kabupaten kelompok umur ini Pengurus Kabupaten PRUI Sleman kerjasama dengan beberapa sekolah. Persepsi guru dan orang tua menganggap Rugby hanya olahraga kontak fisik saja dan dianggap sebagai *American Football*. Hal ini dikarenakan masih banyak yang belum mengetahui permainan olahraga Rugby, hal ini diperkuat dari artikel jurnal pengabdian pada masyarakat yang menyatakan tingkat pengetahuan dan persepsi guru yang mengikuti workshop *get into rugby* menyatakan bahwa rugby olahraga yang keras karena penuh dan syarat dengan kontak fisik, bahaya (Alim et al., 2023). Sebenarnya ada beberapa jenis permainan rugby diantaranya *tackle (7s,10s, 12s, 15s)*, *tag*, *touch*, *beach rugby*, *x rugby*, *Wheelchair Rugby*. Dari beberapa jenis tersebut tag dan touch termasuk jenis rugby yang non kontak sehingga bisa dimainkan oleh semua kalangan dan semua level. Biasanya kejuaraan untuk kelompok umur menggunakan jenis rugby tersebut. Pada kejurkab tahun ini Pengkab PRUI Sleman menggunakan format rugby tag. Akan tetapi minimnya keberadaan guru yang memahami Rugby di DIY cukup berpengaruh terhadap persiapan tim yang terlibat. Oleh karena itu, sekolah yang mengikuti kejurkab diadakan pendampingan dari Pengkab PRUI Sleman. Kejurkab Sleman 2023 diikuti oleh siswa siswi SMP N 1 Kalasan, MTS Afkaaruna dan SMP Al-Azhar Cairo. Dari hasil pendampingan diharapkan siswa siswi memiliki pemahaman tentang dasar-dasar permainan rugby dan peraturannya yang di implementasikan ketika bermain atau bertanding.

Hasil dari Kejurkab Sleman 2023 untuk peringkat I diperoleh oleh SMP N 1 Kalasan, peringkat II SMP Al-Azhar Cairo dan peringkat III MTS Afkaaruna untuk semua kategori baik putra maupun putri. Belum ada data empiris mengenai tingkat pengetahuan siswa terhadap tag rugby yang mengikuti kejurkab. Oleh karena itu, peneliti mengangkat permasalahan tersebut untuk menyusun skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan

Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023”

B. Identifikasi Masalah

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

1. Rugby merupakan cabang olahraga yang masih berkembang di Indonesia.
2. Minimnya kompetisi Olahraga Rugby.
3. Persepsi negative bahwa rugby adalah olahraga keras yang syarat akan berturan atau kontak fisik.
4. Minimnya pengetahuan guru PJOK tentang olahraga Rugby.
5. Belum ada data empiris tentang pengetahuan siswa terhadap peraturan permainan tag rugby.

C. Batasan Masalah

Pembatasan masalah adalah usaha untuk menetapkan batasan-batasan dari masalah penelitian yang akan diteliti. Untuk menghindari dari penafsiran yang berbeda-beda, maka peneliti membatasi masalah ini mengenai permasalahan hanya pada tingkat pengetahuan peraturan permainan tag rugby siswa siswi SMP yang mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang diambil maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa tinggi tingkat pengetahuan peraturan permainan tag rugby siswa siswi SMP yang mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peraturan permainan tag rugby siswa siswi SMP yang mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023.

2. Secara praktis

a. Manfaat bagi siswa

Mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa tentang pengetahuan permainan tag rugby.

b. Manfaat bagi guru PJOK dan Pengkab PRUI Sleman

Mengetahui hasil program RMS (Rugby Masuk Sekolah) dan pendampingan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pengetahuan

a. Hakekat Pengetahuan

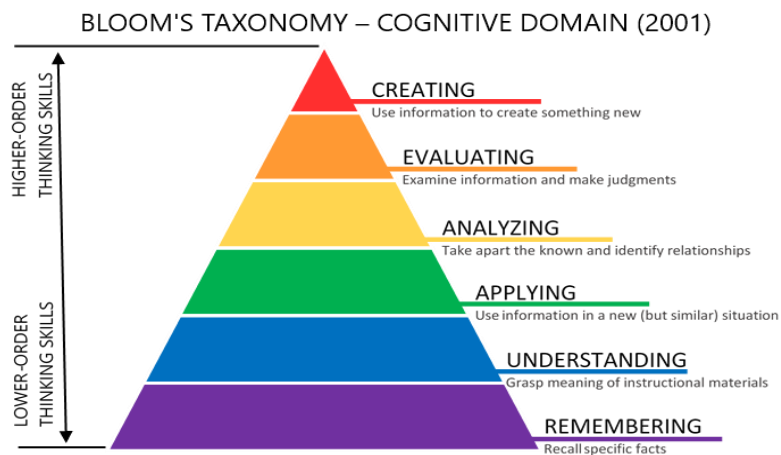
Menurut Suriasumantri yang dikutip oleh Daya Kusuma Ningrum (2018), “Pengetahuan pada hakikatnya adalah segala sesuatu yang diketahui tentang suatu objek, termasuk ilmu. Sesuai dengan pendapat tersebut, kita melihat bahwa pengetahuan yang diperoleh siswa didasarkan pada proses penerimaan pengetahuan yang diperoleh siswa”. Pengetahuan adalah pemrosesan informasi yang terjadi dalam pikiran manusia dan terkait dengan fakta, prosedur, konsep interpretasi, ide, pengamatan, dan penilaian (Assidiq et al., 2020). Pemahaman sangat penting dalam menjalankan tugas atau pekerjaan apa pun. Pengetahuan tidak ada gunanya dalam penerapan jika penerapannya tidak didukung oleh pemahaman terhadap pengetahuan itu sendiri. Demikian halnya tanpa pengetahuan awal untuk membentuk suatu pemahaman, maka pemahaman tersebut tidak ada artinya dan tidak terwujud (Hastuti, 2011). Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwasanya pengetahuan merupakan proses yang dilakukan dalam pikiran guna memahami suatu permasalahan. Oleh karena itu pengetahuan sangat penting dalam kehidupan manusia untuk menunjang kehidupan.

b. Tingkatan Pengetahuan

Taksonomi bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Taksonomi Bloom pertama kali diterbitkan pada tahun 1956 oleh seorang psikolog pendidikan yaitu Benjamin Bloom. Aspek pengetahuan (kognitif) menurut kemampuan intelektual berjenjang yang meliputi enam jenjang yaitu pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan evaluasi (*evaluation*). Sehingga Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl pada tahun 2021 yang dikutip dari

(Gunawan & Paluti, 2017) yakni: mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

Gambar 1. Bloom's Taxonomy (Gunawan & Paluti, 2017)



1) 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 (*problem solving*).

2) Memahami/mengerti (*understand*)

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

3) 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*).

4) 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.

5) 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

6) 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.

2. Peraturan Permainan Tag Rugby

a. Olahraga Rugby

Rugby adalah olahraga tim yang memberikan manfaat yang signifikan secara sosial dan kesehatan. Olahraga ini menuntut fisik dan pemain secara fisik dan mental siap, dan memahami bagaimana untuk bermain dengan aman. Rugby adalah olahraga permainan dengan bola sebagai objek utama untuk dibawa melewati garis gawang lawan dan menyentuhkan untuk memperoleh nilai. Untuk membawa bola kedepan, bola hanya boleh dioper (*passing*) ke arah teman satu tim dengan dilempar

ke belakang. Bola bisa ditendang ke depan, tetapi rekan satu tim dari penendang bola harus berada di belakang bola saat bola ditendang. Pemenang olahraga rugby adalah tim yang pemainnya mampu membawa bola dan memanfaatkan luas lapangan dengan baik serta menang dalam penguasaan bola.

Dari beberapa sumber menyatakan bahwa *“The object of the Game is that two teams of fifteen or seven players each, observing fair play according to the Laws and sporting spirit, should by carrying, passing, kicking and grounding the ball, score as many points as possible, the team scoring the greater number of points being the winner of the match* (World Rugby, 2014). Jadi dapat diartikan bahwa tujuan dari permainan yaitu dua tim baik 15 maupun 7 pemain. Bermain dengan adil sesuai dengan peraturan dan semangat, dengan cara membawa, melewati, menendang dan menyentuhkan bola, mencetak poin sebanyak mungkin, tim yang mencetak gol dengan jumlah poin yang lebih besar menjadi pemenang pertandingan.

Kejuaraan dunia Rugby dilaksanakan empat tahun sekali dan telah menjadi even besar. IRB (*International Rugby Board*) adalah badan organisasi Rugby tingkat internasional. IRB yang mengontrol semua kegiatan kompetisi Rugby. Beberapa kompetisi yang diadakan oleh IRB diantaranya: *Rugby world Cup, The women’s Rugby World Cup, Rugby World Cup Sevens, IRB Sevens Word Series, Junior World Champion, Junior World Trophy, National Cup and The Pacific Nations Cup*.

Organisasi Rugby di Indonesia bernama PRUI Persatuan Rugby Union Indonesia). Organisasi Persatuan Rugby Union Indonesia (PRUI) telah menjadi anggota penuh dari Asian Rugby Football Union (ARFU) sejak Oktober 2005 dan juga asosiasi dan anggota Dewan Rugby Internasional (IRB: *International Rugby Board*) sejak 2008. Pada 21 Februari 2013 PRUI menjadi anggota permanen dari Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI). Pengurus Besar Persatuan Rugby Union Indonesia (PB PRUI) baru resmi terbentuk pada 28 Agustus 2013.

Beberapa kompetisi juga sudah banyak digelar di Indonesia baik kompetisi 15 (*fifteen*), 10 (*ten*) maupun 7 (*seven*). Olahraga Rugby adalah salah satu cabang olahraga eksepsi di Pekan Olahraga Nasional (PON) XIX 2016 di Jawa Barat dan PON XX 2020 di Papua.

Dalam perkembangannya sekarang ada beberapa jenis permainan dalam olahraga Rugby (World Rugby, 2011, 2014, 2017) yaitu:

- 1) *Tag Rugby*
- 2) *Touch Rugby* (Rugby Sentuh)
- 3) *Wheelchair Rugby* (Kursi Roda)
- 4) *Beach Rugby* (Rugby Pantai)
- 5) *Rugby Sevens* (Rugby 7)
- 6) *Rugby 10s* (Rugby 10)
- 7) *Rugby 12s* (Rugby 12)
- 8) *Rugby 15s* (Rugby 15)

b. Nilai-nilai yang dikembangkan dalam Permainan Rugby

Disebutkan bahwa ada 5 nilai (*values*) yang menjadi tujuan dari permainan yang menjadi tujuan dalam olahraga Rugby (World Rugby, 2022) yaitu: *Integrity* (Integritas), *Passion* (Semangat), *Solidarity* (Solidaritas), *Discipline* (Disiplin), dan *Respect* (Rasa Hormat).

Seperti halnya dalam pendidikan jasmani, jelas bahwa olahraga rugby tidak hanya berfokus pada suatu keterampilan saja akan tetapi nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Pertama, integritas, dijelaskan bahwa integritas merupakan pusat permainan dan dihasilkan melalui kejujuran & keadilan. Kedua, gairah atau semangat orang rugby memiliki antusiasme gairah untuk permainan. Rugby menghasilkan kegembiraan, ikatan emosional dan rasa milik keluarga rugby secara global. Ketiga, solidaritas yang dapat diartikan rugby memiliki semangat pemersatu yang menuju kepada kehidupan persahabatan yang panjang, kerjasama dan loyalitas yang melampaui perbedaan budaya, geografis, politik dan agama. Keempat disiplin, disiplin merupakan bagian integral dari permainan baik didalam

maupun luar lapangan dan tercermin melalui kepatuhan terhadap hukum, peraturan dan nilai-nilai Rugby. Kelima, menghormati rekan satu tim, lawan, ofisial Pertandingan dan mereka yang terlibat dalam permainan.

c. Peraturan Permainan Tag Rugby

Peraturan Rugby Rekreasi telah dirancang sehingga persatuan Rugby dapat mengembangkan Rugby non-kontak. Peraturan ini dibuat sehingga ada beberapa pedoman dan prinsip-prinsip yang diterapkan untuk Tag Rugby. Persatuan Rugby memiliki kekuasaan hukum atas proses perkembangan, pertandingan, kompetisi, dan festival mungkin perlu mengubah peraturan ini sebagaimana yang dianggap (World Rugby, 2017).

1) Peraturan Lapangan

Lapangan permainan yang digunakan berukuran panjang 94 - 100 meter dan lebar 68 - 70 meter. Terdapat garis untuk menandai zona terjadinya gol, yang dimulai di dekat tiang gawang namun pada Rugby garis ini dinamai dengan garis- try atau goal line. Selain itu juga terdapat zona tambahan, yang disebut end zone atau touch in goal line, sepanjang 10 meter di belakang garis gawang. Tiang gawang terdiri dari 2 tiang vertikal dengan palang yang menghubungkan mereka. Tiang gawang memiliki tinggi minimal 3,4 meter dan jarak antara kedua tiang adalah 5,6 meter.

2) Peraturan Bola

Bola berukuran 4, namun penyelenggara pertandingan dapat memutuskan untuk menggunakan bola hingga ukuran 5. Ukuran yang lebih kecil dapat digunakan untuk kelas usia dan tujuan perkembangan. Bola Rugby memiliki berat antara 410 gram sampai 460 gram dan memiliki tekanan udara sebesar 65,71-68,75 kilopascal, atau 0,67-0,70 kilogram per sentimeter persegi, atau 9,5-10,0 lbs per inci persegi.

3) Peraturan jumlah pemain dalam tim

Tag rugby terdiri dari 6 pemain yang bermain dalam satu tim. Dalam pertandingan diperbolehkan untuk melakukan pergantian pemain dalam satu pertandingan. Posisi pemain dalam permainan tag rugby dibagi menjadi 2 posisi umum, yaitu pemain depan atau penyerang dan pemain belakang atau bertahan.

4) Pakaian Pemain

Seorang pemain memakai jersey, rompi atau kaos dan celana pendek. Semua pemain harus memakai *Tag Rugby* resmi, celana pendek yang disetujui (tunduk pada aturan lokal). Seorang pemain tidak boleh memakai barang yang tajam atau abrasif serta tidak diperkenankan menggunakan aksesoris tambahan lainnya.

5) Waktu

Durasi pertandingan: Pertandingan berlangsung tidak lebih dari 40 menit waktu sebenarnya. Permainan dibagi menjadi dua bagian dengan masing-masing tidak lebih dari 20 menit waktu sebenarnya. Penyelenggara pertandingan dapat memvariasikan durasi permainan.

6) Petugas Pertandingan, Setiap pertandingan selalu dibawah kendali seorang wasit utama dan dua asisten wasit.

7) Mencetak Point, Ketika pemain penyerang pertama kali memasukkan bola ke gawang lawan, tim mendapatkan point sesuai ketentuan dari wasit.

8) Permainan Curang

Pemain mendapatkan kartu kuning dan merah

(1) Dikeluarkan sementara (*sin bin* untuk jangka waktu lima menit) dapat digunakan untuk insiden yang tidak memperdulikan peraturan secara terang-terangan, pelanggaran peraturan yang berkali-kali, membalas dengan keras perbedaan pendapat atau berkata kasar untuk memprovokasi pemain lawan Pelanggaran kontak berulang, perkelahian, pelanggaran yang mengejek.

(2) Wasit dapat mengeluarkan kartu merah kepada seorang pemain dan memberhentikan pemain tersebut selama sisa permainan jika mereka dianggap pelanggarannya cukup serius. Seorang pemain yang dikeluarkan dari lapangan akan mendapatkan sanksi tidak dapat berpartisipasi lebih lanjut dalam permainan dan posisi pemain tersebut tidak diizinkan untuk digantikan oleh pemain lain karena dapat memungkinkan akan ada insiden lebih lanjut lagi.

9) *Offside* dalam permainan

Pemain berada dalam posisi *offside* bila berlari terlalu jauh ke depan (mendekati garis goal lawan) dibandingkan rekan setim-nya yang membawa bola atau rekan se-tim yang terakhir memainkan bola. Pemain yang berada dalam posisi *offside* tidak bisa berbuat apa-apa sampai mereka bisa berada dalam posisi yang benar lagi.

10) *Knock-on* dan *Throw Forward*

- a) *Knock-on* terjadi ketika seorang pemain kehilangan penguasaan bola, atau menyentuh bola dengan tangan atau lengan dan bola bergerak maju menyentuh tanah atau pemain lain sebelum pemain ini mendapatkan keuntungan, atau mendapatkan kembali kepemilikan
- b) *Throw Forward* terjadi pada saat pemain melempar atau mengoper ke arah depan.

11) *Kick-off*, *Free Kick* dan Tendangan

Kick-off adalah tendangan untuk memulai permainan di awal babak. Sedangkan *restart kick* adalah tendangan yang dilakukan setelah terjadinya goal atau try dalam permainan Rugby. *Kick-off* juga bisa dilakukan *drop-kick*, *punt kick*, *tap kick*, *ground touch*, *free pass*. Penyelenggara pertandingan dapat memutuskan metode *kick-off* yang sesuai.

Tendangan bebas diberikan sebagai ganjaran untuk pelanggaran-pelanggaran kecil. Sebuah tim tidak mungkin mencetak angka langsung dari tendangan bebas. Sebuah tim mungkin akan memilih scrum daripada tendangan bebas.

- 12) **Ruck**, *Ruck ball* menggantikan *ruck* di *World Rugby Leisure Rugby Laws*. Pengurus atau penyelenggara pertandingan mungkin ingin menyebut *ruck ball* sebagai pengganti ***roll the ball***.
- 13) **Mauls**, *Maul* tidak ada di *World Rugby Leisure Rugby Laws* tetapi dapat digunakan untuk perkembangan tujuan.
- 14) **Mark**, *Mark* biasanya tidak ada di *World Rugby Leisure Rugby Laws - Tag Rugby*, tetapi mungkin digunakan untuk tujuan perkembangan. Jika penyelenggara pertandingan mengizinkan *chip-kick*, pemain bertahan dapat memanggil tanda dari *chip-kick* di lapangan permainan dan permainan akan dimulai kembali dengan *ruck* oleh pemain yang menangkap bola. Tim yang bertahan harus mundur sepuluh meter. Sanksi: Tendangan penalti.
- 15) **Scrum**, Tidak ada *scrum* dalam *World Rugby Leisure Rugby Laws*. Mereka digantikan oleh *ruck*, *ground touch* atau *free pass*. Penyelenggara pertandingan dapat memutuskan untuk menggunakan *scrum* yang tidak ada kontes untuk tujuan perkembangan.
- 16) **Penalty**, Tendangan penalti diberikan kepada tim yang tidak melakukan pelanggaran atas pelanggaran yang dilakukan oleh lawan mereka. Tendangan penalti dilakukan sebagai tendangan *tap-kicks* dari tempat pelanggaran kecuali jika tidak diatur dalam peraturan.

d. Sinyal Wasit

Gambar 2. *Scrum*



Bahu sejajar dengan garis samping. Lengan horizontal menunjukkan ke arah tim untuk melempar bola (World Rugby, 2022).

Gambar 3. *Free-Kick*



Bahu sejajar dengan garis samping. Lengan ditekuk siku, lengan atas mengarah ke tim yang tidak melakukan pelanggaran (World Rugby, 2022).

Gambar 4. *Penalty*



Bahu sejajar dengan garis samping. Lengan dimiringkan ke atas menunjukkan ke arah tim yang tidak melakukan pelanggaran (World Rugby, 2022).

Gambar 5. *Advantage*



Lengan direntangkan setinggi pinggang, ke arah tim yang tidak melakukan pelanggaran selama kurang lebih lima detik (World Rugby, 2022).

Gambar 6. *Try and Penalty Try*



Wasit Kembali ke garis bola mati. Lengan diangkat secara vertical (World Rugby, 2022).

Gambar 7. *Throw Forward or Forward Pass*



Gestur tangan seperti membayangkan mengoper bola ke depan (World Rugby, 2022).

Gambar 8. *Knock-on*



Lengan direntangkan dengan tangan terbuka di atas kepala, lalu digerakkan ke belakang dan ke depan (World Rugby, 2022).

Gambar 9. *Unplayable Ball In Ruck Or Tackle*



Bahu sejajar dengan garis samping, lengan mengarah ke tim yang akan melempar bola, kemudian lengan dan tangan yang lain mengarah ke garis gawang lain sambil digerakkan ke belakang dan ke depan (World Rugby, 2022).

Gambar 10. *No Try*



Lengan disilangkan lalu tidak disilangkan di depan badan (World Rugby, 2022).

Gambar 11. *Drop Kick*



Lengan menunjuk ke tengah garis 22 meter (World Rugby, 2022).

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Teguh Satria Jati NIM 13601241106 dengan judul Tingkat Pengetahuan Tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017. Jenis penelitian yang dilakukan adalah deskriptif, dengan metode penelitian yang digunakan adalah survei. Penelitian tersebut dilakukan oleh

21 mahasiswa dan memperoleh hasil tingkat pengetahuan peraturan permainan Rugby Union tim Rugby Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2017 pada kategori sangat tinggi sebesar 10,00%, pada kategori tinggi sebesar 25,00%, kategori sedang sebesar 25,00%, kategori rendah sebesar 40,00 % dan kategori sangat rendah sebesar 0,00.

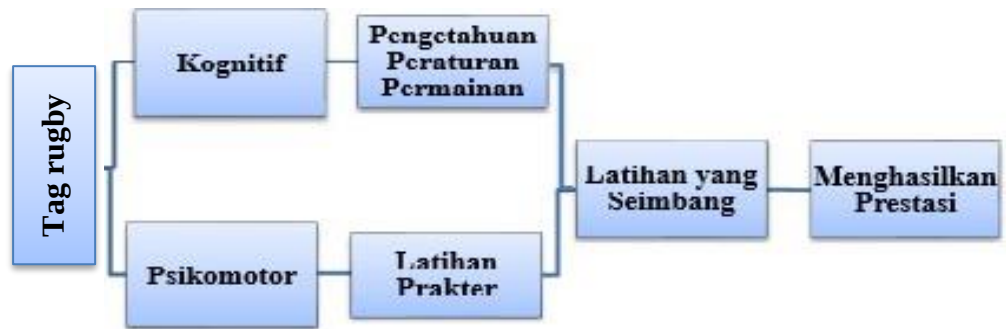
2. Penelitian yang dilakukan oleh Hilmi Alriad, dkk. dengan judul Tingkat Pengetahuan Tentang Peraturan Pada Permainan Rugby Union Di Ukm Rugby Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro Tahun 2016. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan pengumpulan data teknik menggunakan tes benar dan salah. Subjek penelitian ini adalah 9 orang mahasiswa yang tergabung dalam UKM Nahdlatul Ulama Universitas Sunan Giri Bojonegoro angkatan 2016. Pengumpulan data dilakukan pada tanggal 10 April hingga 17 Juli 2016. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk temuan. Berdasarkan hasil penelitian perlu dilakukan kajian aturan main Rugby Union Rugby Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro tahun 2016 pada kategori tinggi sebesar 79,00%, pada kategori sedang sebesar 66,00%, masuk kategori rendah sebesar 57,00%.

C. Kerangka Berpikir

Rugby merupakan salah satu olahraga baru yang ada di Indonesia. Belakangan ini Rugby semakin menjadi populer dan semakin diminati banyak orang. Rugby termasuk olahraga dalam kategori invasi yang hampir sama seperti sepak bola dengan tujuan mencetak angka sebanyak-banyaknya dan berusaha mencegah lawan mencetak angka.

Kejurkab Rugby Kabupaten Sleman 2023 adalah kejuaraan pertama kali yang diadakan oleh PRUI Kabupaten Sleman. Pengetahuan tentang peraturan permainan salah satu yang harus dikuasai oleh siswa/atlet ketika bermain selain dari faktor psikomotor, dalam suatu pertandingan permainan akan berjalan dengan baik. Belum ada data empiris yang menunjukkan tingkat pengetahuan peraturan permainan tag Rugby bagi siswa yang mengikuti Kejurkab Sleman 2023.

Gambar 12. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini dasarnya bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peraturan permainan tag rugby siswa SMP yang mengikuti Kejurkab Sleman tahun 2023. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan atau memaparkan sesuatu hal misalnya keadaan, situasi, peristiwa dan lainnya (Arikunto, 2010) .

Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti populasi atau sampel, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2013; Surahman et al., 2016; Suwartono, 2014). Metode penelitian ini menggunakan metode survey, sedangkan pengumpulan datanya menggunakan *Google Form*.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat yang digunakan untuk pengambilan data penelitian terhadap tingginya pengetahuan peraturan permainan tag rugby siswa SMP yang mengikuti Kejurkab Sleman tahun 2023. Tempat penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kalasan, SMP Islam Al-Azhar Cairo Yogyakarta, SMP Afkaaruna Islamic School. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada 11 Desember – 22 Desember 2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek Penelitian ini adalah siswa SMP/Sederajat yang mengikuti KEJURKAB Sleman tahun 2023 berjumlah 76 siswa.

Tabel 1. Subjek Penelitian

No	Nama Sekolah	Putra	Putri	Jumlah
1	SMP N 1 Kalasan	15	15	30
2	SMP Al-Azhar Cairo	12	8	20
3	MTS Afkaaruna	16	10	26
Jumlah		43	33	76

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga memperoleh informasi dari hal tersebut, lalu ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013). Penelitian ini variable penelitiannya adalah variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan peraturan permainan tag rugby siswa SMP yang mengikuti Kejurkab Sleman tahun 2023.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diamati (Mondolang, 2014). Penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen tes pilihan ganda tentang pengetahuan permainan tag rugby usia sekolah milik bapak Abdul Mahfudin Alim S.Pd. Kor., M.Pd.,

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Kompetensi	Indikator	Materi	Kategori Soal						Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
Mengetahui, memahami, Menerapkan Peraturan Permainan Tag Rugby	Peraturan Permainan Tag Rugby	Lapangan permainan (ground)	1,2						2
		Bola (Ball)	3,4						2
		Jumlah Pemain dalam Tim (Team)		5,6					2
		Pakaian pemain (Player jersey)		7					1
		Waktu (Time)		8					1
		Petugas Pertandingan (match officials)		9					1
		Cara Bermain		10					1
		Keuntungan (Advantage)		11, 12					2
		Penskoran (Scoring)		13					1
		Pelanggaran permainan (foul play)	14						1
		Offside dalam permainan (offside in general play)		15, 16					2
		Bola jatuh kedepan (knock on) atau lemparan kedepan (throw forward)		17					1

Kompetensi	Indikator	Materi	Kategori Soal						Jumlah Soal
			C1	C2	C3	C4	C5	C6	
		Mulai, Mulai ulang (restart) dan Tendangan (kicks)		18, 19, 20, 21, 22, 23, 24					7
		Tekel (tackle)		25, 27, 28	26				4
		Penalti (penalty) & tendangan bebas (free kick)		29, 30					2
		Signal Wasit	31,32, 33,34, 35						5
TOTAL									35

Diadopsi dari instrument milik bapak Abdul Mahfudin Alim, S.Pd. Kor., M.Pd.,

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dirasa lebih praktis dan efisien karena dalam waktu yang singkat peneliti dapat memperoleh data dari responden. Teknik pengumpulan data sebagai berikut:

- Pelaksanaan pengambilan data penelitian ini dimulai dengan membuat surat permohonan izin penelitian.
- Memberikan surat izin penelitian kepada pihak sekolah terkait dan berkomunikasi dengan guru PJOK.
- Setelah peneliti diberi izin, peneliti memberikan *Link Google Form* (https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSefWNwAlrCbiBx30dnyUmIx9IazZmxyOqWKDaCiGhBkqBjdiw/viewform?usp=sf_link) kepada pihak sekolah yang dalam hal ini melalui guru PJOK dan dilanjutkan link tersebut kepada siswa/siswi yang mengikuti Kejurkab Sleman 2023.
- Pengumpulan data dengan mendownload spreadsheet dari google form.
- Data yang diperoleh, selanjutnya dianalisis.

F. Validitas

Validitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu validitas isi. Validitas dalam penelitian ini sudah divalidasi kepada dosen validator yaitu Bapak Abdul Mahfudin Alim, M.Pd. Peneliti juga melakukan analisis butir menggunakan

excel 2019. Jika $DB > 0,25$ maka soal tersebut karegori diterima, $0,00 < DB < 0,25$ kategori perbaiki dan $DB < 0,00$ kategori ditolak.

ANALISIS BUTIR				
NO	TK KEL ATAS	TK KEL BAWAH	DAYA BEDA	KATEGORI
1	0,58	0,18	0,4	Diterima
2	0,39	0,26	0,13	Perbaikan
3	0,76	0,37	0,39	Diterima
4	0,63	0,32	0,31	Diterima
5	0,68	0,47	0,21	Perbaikan
6	0,55	0,37	0,18	Perbaikan
7	0,89	0,5	0,39	Diterima
8	0,82	0,29	0,53	Diterima
9	0,24	0,18	0,05	Perbaikan
10	0,66	0,58	0,08	Perbaikan
11	0,21	0,16	0,05	Perbaikan
12	0,71	0,26	0,45	Diterima
13	0,74	0,53	0,21	Perbaikan
14	0,61	0,24	0,37	Diterima
15	0,84	0,32	0,53	Diterima
16	0,76	0,37	0,39	Diterima
17	0,82	0,55	0,26	Diterima
18	0,39	0,21	0,19	Perbaikan
19	0,82	0,42	0,39	Diterima
20	0,63	0,37	0,26	Diterima
21	0,34	0,13	0,21	Perbaikan
22	0,24	0,16	0,08	Perbaikan
23	0,84	0,39	0,45	Diterima
24	0,74	0,53	0,21	Perbaikan
25	0,55	0,47	0,08	Perbaikan
26	0,76	0,39	0,37	Diterima
27	0,21	0,16	0,05	Perbaikan
28	0,55	0,24	0,32	Diterima
29	0,68	0,18	0,5	Perbaikan
30	0,63	0,42	0,21	Perbaikan
31	0,18	0,24	-0,1	Ditolak
32	0,39	0,13	0,26	Diterima
33	0,53	0,21	0,32	Diterima
34	0,18	0,11	0,08	Perbaikan
35	0,13	0,13	0	Perbaikan

Berdasarkan tabel diatas terdapat 17 soal diterima, 17 soal perbaikan dan 1 soal yang ditolak.

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P: angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N: Number of Cases (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

Untuk memberikan makna pada skor yang ada, dibuat bentuk kompleks menurut tingkatan yang ada. Kelompok tersebut tiga kelompok, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Mengacu pada Hadi (1989: 135) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan patokan (PAP) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 3. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	Mean skor + 1SD ke atas	Tinggi
2	Mean skor – 1SD s/d Mean skor + 1SD	Sedang
3	Mean skor – 1SD ke bawah	Rendah

Keterangan:

Mean : nilai rata-rata

SD : standar deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu pengetahuan Siswa yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 terhadap peraturan permainan Tag Rugby yang diungkapkan dengan kuisioner yang berjumlah 35 butir soal. Hasil analisis data penelitian pengetahuan Siswa yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 terhadap peraturan permainan Tag Rugby dipaparkan sebagai berikut.

1. Keseluruhan

Distribusi frekuensi data hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Siswa yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 didapat skor terendah (*minimum*) 4,0, skor tertinggi (*maksimum*) 30,00, rerata (*mean*) 15,27631579, nilai tengah (*median*) 15,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,0, *standar deviasi* (SD) 5,749431703. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Secara Keseluruhan

Rata-rata (Mean)	15,27631579
Nilai Maksimal	30
Nilai Minimal	4
Median (Nilai Tengah)	15
Modus (Nilai yang sering muncul)	12
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	5,749431703

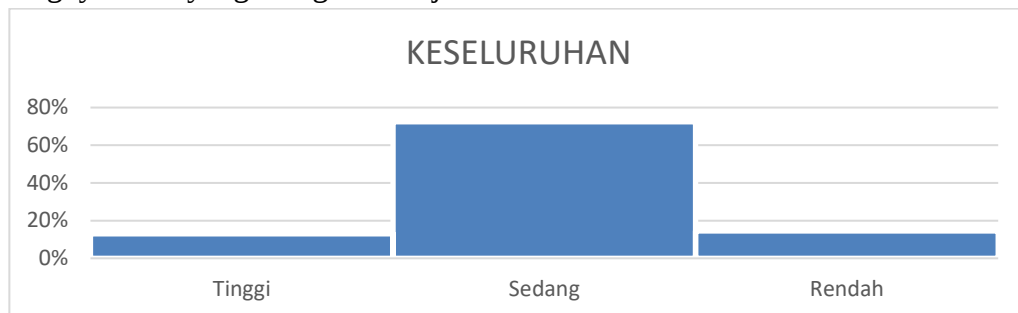
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data Tingkat Pengetahuan Siswa yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby secara keseluruhan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>21	Tinggi	10	13%
2	10-21	Sedang	55	72,5%
3	<10	Rendah	11	14,5%
Jumlah			76	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 pada gambar berikut:

Gambar 13. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa yang mengikuti Kejurkab Sleman 2023.



Berdasarkan tabel 6 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 berada pada kategori “rendah” sebesar 14,5% (11 siswa), kategori “sedang” sebesar 72,5% (55 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 13% (10 siswa).

2. Keseluruhan Putra

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan keseluruhan putra didapat skor terendah (*minimum*) 6,0, skor tertinggi (*maksimum*) 21,00, rerata (*mean*) 13,27272727, nilai tengah (*median*) 14,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,0, *standar deviasi* (SD) 3,994314141. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Secara Keseluruhan Putra

Rata-rata (Mean)	13,27272727
Nilai Maksimal	21
Nilai Minimal	6
Median (Nilai Tengah)	14
Modus (Nilai yang sering muncul)	14
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	3,994314141

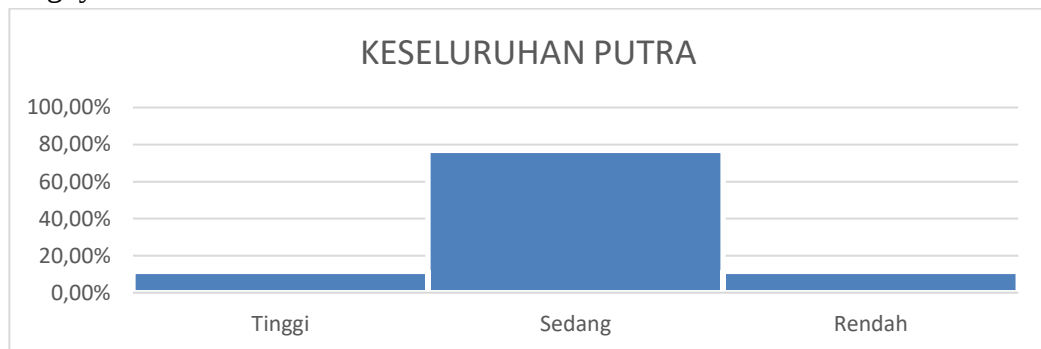
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan keseluruhan putra pada tabel berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Keseluruhan Putra

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>17	Tinggi	5	11,6%
2	9-17	Sedang	33	76,8%
3	<9	Rendah	5	11,6%
Jumlah			43	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan keseluruhan putra pada gambar berikut :

Gambar 14. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Keseluruhan Putra



Berdasarkan tabel 8 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan keseluruhan putra berada pada kategori “rendah” sebesar 11,6% (5 siswa), kategori “sedang” sebesar 76,8% (33 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 11,6% (5 siswa).

3. Keseluruhan Putri

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan keseluruhan putri didapat skor terendah (*minimum*) 4,0, skor tertinggi (*maksimum*) 30,00, rerata (*mean*) 17,375, nilai tengah (*median*) 17,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 19,0, *standar deviasi* (SD) 7,214456812. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Secara Keseluruhan Putri

Rata-rata (Mean)	17,375
Nilai Maksimal	30
Nilai Minimal	4
Median (Nilai Tengah)	17
Modus (Nilai yang sering muncul)	19
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	7,214456812

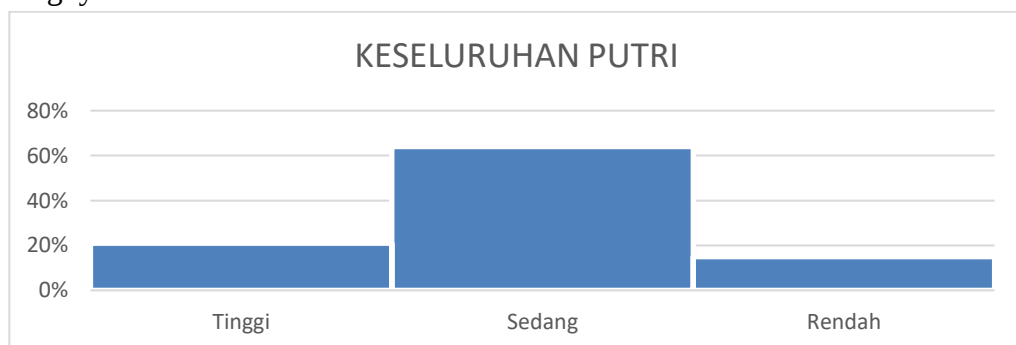
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan keseluruhan putri pada tabel berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>25	Tinggi	5	21%
2	11-25	Sedang	21	64%
3	<11	Rendah	7	15%
Jumlah			33	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan keseluruhan putri pada gambar berikut:

Gambar 15. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Keseluruhan Putri



Berdasarkan tabel 10 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan keseluruhan putri berada pada kategori “rendah” sebesar 15% (7 siswa), kategori “sedang” sebesar 64% (21 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 21% (5 siswa).

4. SMP N 1 KALASAN

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan skor terendah (*minimum*) 8,0, skor tertinggi (*maksimum*) 30,00, rerata (*mean*) 19,26666667, nilai tengah (*median*) 17,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 17,0, *standar deviasi* (SD) 5,711049987. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan

Rata-rata (Mean)	19,26666667
Nilai Maksimal	30
Nilai Minimal	8
Median (Nilai Tengah)	17,5
Modus (Nilai yang sering muncul)	17
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	5,711049987

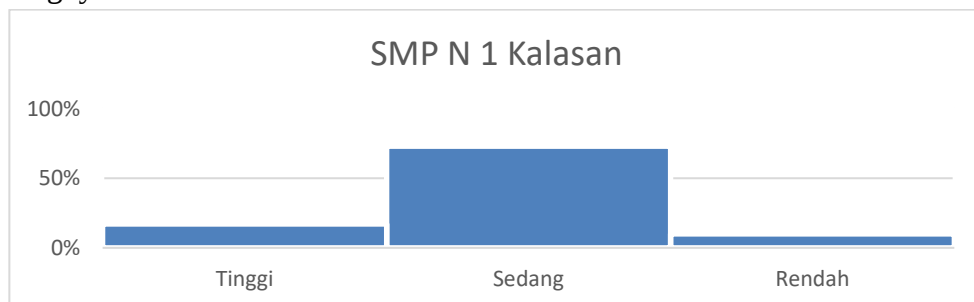
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan pada tabel berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>25	Tinggi	5	17%
2	14-25	Sedang	22	73%
3	<14	Rendah	3	10%
Jumlah			30	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan pada gambar berikut:

Gambar 16. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan



Berdasarkan tabel 10 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan berada pada kategori “rendah” sebesar 10% (3 siswa), kategori “sedang” sebesar 73% (22 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 17% (5 siswa).

5. PUTRA SMP N 1 KALASAN

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putra didapat skor terendah (*minimum*) 8,0, skor tertinggi (*maksimum*) 20,00, rerata (*mean*) 15,73333333, nilai tengah (*median*) 16,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 17,0, *standar deviasi* (SD) 3,777463536. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putra

Nilai Maksimal	20
Nilai Minimal	8
Median (Nilai Tengah)	16
Modus (Nilai yang sering muncul)	17
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	3,777463536
Rata-rata (Mean)	15,73333333

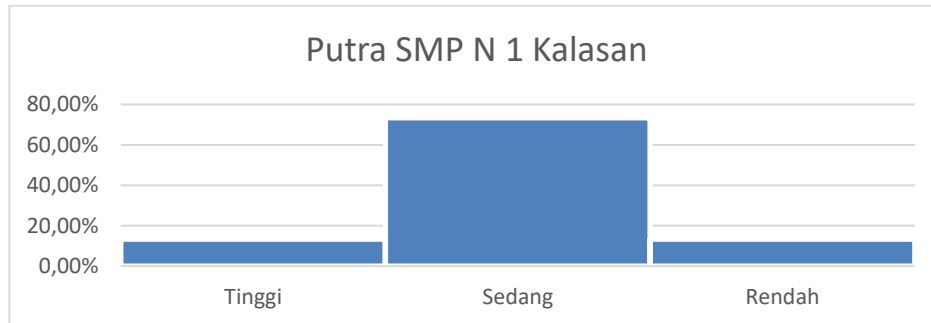
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putra pada tabel berikut:

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>19	Tinggi	2	13,3%
2	12-19	Sedang	11	73,4%
3	<12	Rendah	2	13,3%
Jumlah			15	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putra pada gambar berikut:

Gambar 17. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putra



Berdasarkan tabel 18 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan Siswa tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putra berada pada kategori “rendah” sebesar 13,3% (2 siswa), kategori “sedang” sebesar 73,4% (11 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 13,3% (2 siswa).

6. PUTRI SMP N 1 KALASAN

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putri didapat skor terendah (*minimum*) 8,0, skor tertinggi (*maksimum*) 20,00, rerata (*mean*) 15,73333333, nilai tengah (*median*) 16,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 17,0, *standar deviasi* (SD) 3,777463536. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 14. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putri

Rata-rata (Mean)	22,8
Nilai Maksimal	30
Nilai Minimal	15
Median (Nilai Tengah)	23
Modus (Nilai yang sering muncul)	29
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	5,321116961

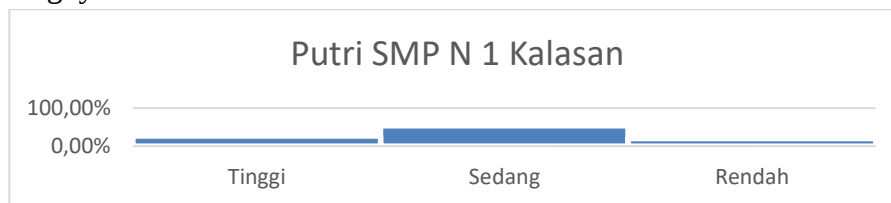
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putri pada tabel berikut:

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>28	Tinggi	4	26,7%
2	17-28	Sedang	8	53,3%
3	<17	Rendah	3	20%
Jumlah			15	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putri pada gambar berikut:

Gambar 18. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP N 1 Kalasan Putri



Berdasarkan tabel 20 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa SMP N 1 Kalasan Putri berada pada kategori “rendah” sebesar 20% (3 siswa), kategori “sedang” sebesar 53,3% (8 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 26,7% (4 siswa).

7. SMP AL-AZHAR CAIRO

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo yang mengikuti Kejurkab Rugby 2023 didapat skor terendah (*minimum*) 6,0, skor tertinggi (*maksimum*) 22,00, rerata (*mean*) 14,05, nilai tengah (*median*) 13,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 19,0, *standar deviasi* (SD) 4,570788254. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo

Rata-rata (Mean)	14,05
Nilai Maksimal	22
Nilai Minimal	6
Median (Nilai Tengah)	13,5
Modus (Nilai yang sering muncul)	19
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	4,570788254

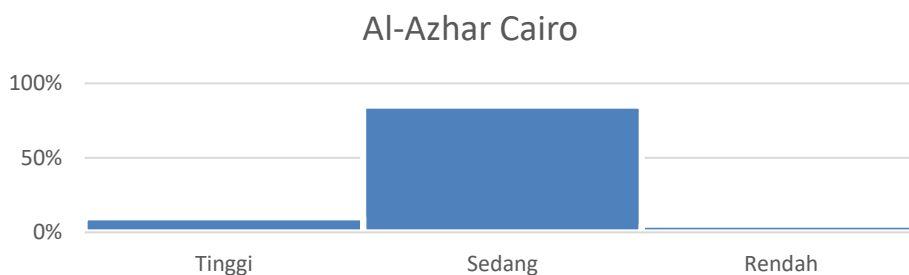
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo pada tabel berikut:

Tabel 17. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>19	Tinggi	2	10%
2	8-19	Sedang	17	85%
3	<8	Rendah	1	5%
Jumlah			20	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo pada gambar berikut:

Gambar 19. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo



Berdasarkan tabel 10 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo berada pada kategori “rendah” sebesar 5% (1 siswa), kategori “sedang” sebesar 85% (17 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 10% (2 siswa).

8. PUTRA SMP AL AZHAR CAIRO

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putra didapat skor terendah (*minimum*) 8,0, skor tertinggi (*maksimum*) 21,00, rerata (*mean*) 12,72727273, nilai tengah (*median*) 12,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,0, *standar deviasi* (SD) 3,823373094. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 18. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo Putra

Rata-rata (Mean)	12,72727273
Nilai Maksimal	21
Nilai Minimal	8
Median (Nilai Tengah)	12
Modus (Nilai yang sering muncul)	12
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	3,823373094

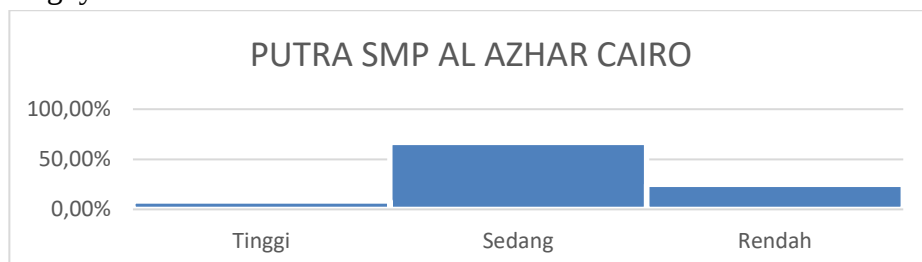
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putra pada tabel berikut:

Tabel 19. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>17	Tinggi	1	8,3%
2	9-17	Sedang	8	66,7%
3	<9	Rendah	3	25%
Jumlah			12	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putra pada gambar berikut:

Gambar 20. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo Putra



Berdasarkan tabel 22 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putra berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (3 siswa), kategori “sedang” sebesar 66,7% (8 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 8,3% (1 siswa).

9. PUTRI SMP AL AZHAR CAIRO

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putri didapat skor terendah (*minimum*) 11,0, skor tertinggi (*maksimum*) 22,00, rerata (*mean*) 16,57142857, nilai tengah (*median*) 18,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 19,0, *standar deviasi* (SD) 4,035556255. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 20. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby Al-Azhar Cairo Putri

Rata-rata (Mean)	16,57142857
Nilai Maksimal	22
Nilai Minimal	11
Median (Nilai Tengah)	18
Modus (Nilai yang sering muncul)	19
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	4,035556255

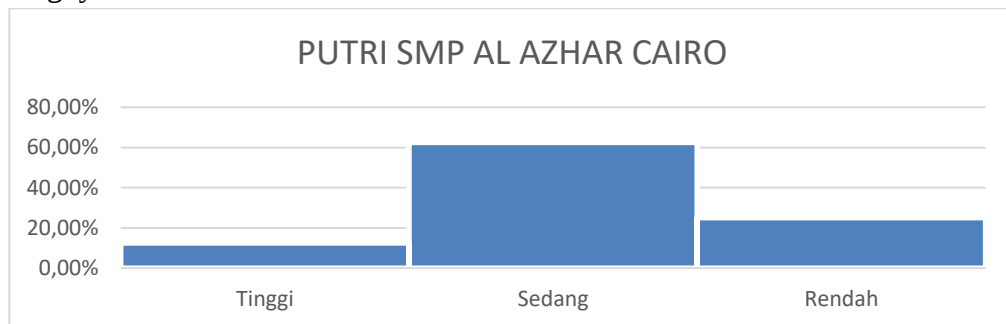
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putri pada tabel berikut:

Tabel 21. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>21	Tinggi	1	12,5%
2	13-21	Sedang	5	62,5%
3	<13	Rendah	2	25%
Jumlah			8	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putri pada gambar berikut:

Gambar 21. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby SMP Al-Azhar Cairo Putri



Berdasarkan tabel 24 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa SMP Al-Azhar Cairo Putri berada pada kategori “rendah” sebesar 25% (2 siswa), kategori “sedang” sebesar 62,5% (5 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 12,5% (1 siswa).

10. MTS AFKAARUNA

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna didapat skor terendah (*minimum*) 4,0, skor tertinggi (*maksimum*) 18,00, rerata (*mean*) 11,75, nilai tengah (*median*) 12, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,0, *standar deviasi* (SD) 3,261730965. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 22. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna

Rata-rata (Mean)	11,75
Nilai Maksimal	18
Nilai Minimal	4
Median (Nilai Tengah)	12
Modus (Nilai yang sering muncul)	14
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	3,261730965

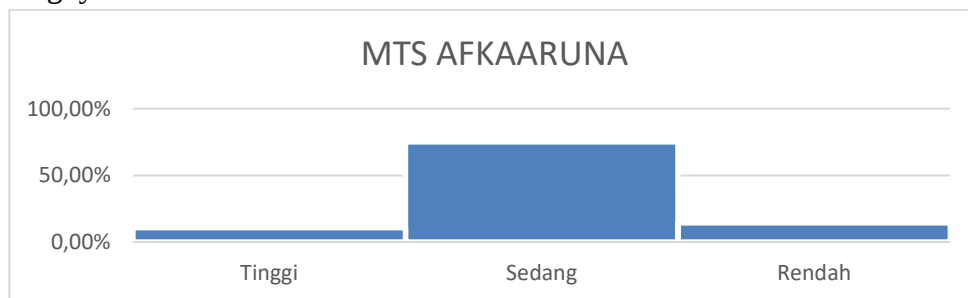
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna pada tabel berikut:

Tabel 23. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>15	Tinggi	3	10,7%
2	8-15	Sedang	21	75%
3	<8	Rendah	4	14,3%
Jumlah			28	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna pada gambar berikut:

Tabel 24. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna



Berdasarkan tabel 16 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna berada pada kategori “rendah” sebesar 14,3% (4 siswa), kategori “sedang” sebesar 75% (21 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 10,7% (3 siswa).

11. PUTRA AFKAARUNA

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putra didapat skor terendah (*minimum*) 6,0, skor tertinggi (*maksimum*) 18,00, rerata (*mean*) 12,75, nilai tengah (*median*) 13,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,0, *standar deviasi* (SD) 2,909753712. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 25. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putra

Rata-rata (Mean)	12,75
Nilai Maksimal	18
Nilai Minimal	6
Median (Nilai Tengah)	13
Modus (Nilai yang sering muncul)	14
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	2,909753712

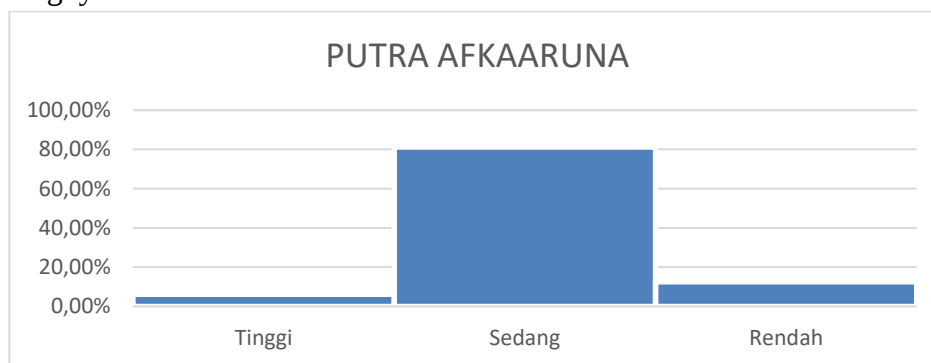
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putra pada tabel berikut:

Tabel 26. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>16	Tinggi	1	6,25%
2	10-16	Sedang	13	81,25%
3	<10	Rendah	2	12,5%
Jumlah			16	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putra pada gambar berikut:

Gambar 22. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putra



Berdasarkan tabel 24 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putra berada pada kategori “rendah” sebesar 12,5% (2 siswa), kategori “sedang” sebesar 81,25% (13 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 6,25% (1 siswa).

12. PUTRI AFKAARUNA

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putri didapat skor terendah (*minimum*) 6,0, skor tertinggi (*maksimum*) 18,00, rerata (*mean*) 12,75, nilai tengah (*median*) 13,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,0, *standar deviasi* (SD) 2,909753712. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 27. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putri

Rata-rata (Mean)	9,8
Nilai Maksimal	15
Nilai Minimal	4
Median (Nilai Tengah)	10
Modus (Nilai yang sering muncul)	10
Standar Deviasi (Simpangan Baku)	3,326659987

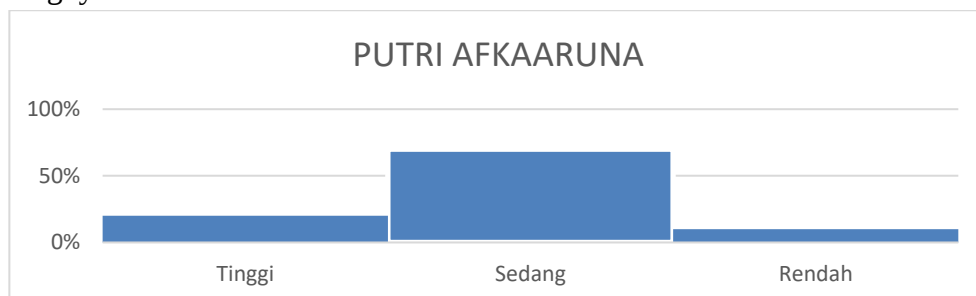
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putri pada tabel berikut:

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Tag Rugby

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	>13	Tinggi	2	20%
2	6-13	Sedang	7	70%
3	<6	Rendah	1	10%
Jumlah			10	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putri pada gambar berikut:

Gambar 23. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby MTS Afkaaruna Putri



Berdasarkan tabel 24 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan siswa MTS Afkaaruna Putri berada pada kategori “rendah” sebesar 10% (1 siswa), kategori “sedang” sebesar 70% (7 siswa), dan kategori “tinggi” sebesar 20% (2 siswa).

B. Pembahasan

Teori pembelajaran dikategorikan dalam tiga ranah yaitu kognitif, psikomotor dan afektif. Pengetahuan merupakan domain kognitif yang mencakup logika, konsep, fakta dan ingatan. Dalam hirarki kognitif bergerak dari yang sederhana ke yang kompleks yaitu mengingat (*remember*), memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*). Pemahaman permainan Rugby yang paling sederhana adalah mengingat kembali apa yang sudah mereka pelajari sampai memahami dan menerapkan dalam permainan. Siswa dalam penelitian ini yaitu siswa yang sudah belajar tentang peraturan permainan tag Rugby dan menerapkannya dalam permainan pada kejuaraan tingkat kabupaten Sleman.

Pemahaman tentang peraturan permainan diharapkan siswa dapat bermain tag rugby dengan benar dan tidak banyak melakukan kesalahan-kesalahan mendasar. Pengetahuan tentang aturan dapat dinilai melalui tes. Dari hasil tes yang diperoleh mayoritas tingkat pengetahuan siswa yang mengikuti KEJURKAB Sleman berada pada kategori “sedang” sebesar 72,5% (55 siswa). Sehingga kebanyakan dari siswa sudah mengerti tentang bagaimana bermain tag rugby dan bagaimana permainan tag rugby itu sendiri. Akan tetapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain tag rugby dan peraturan permainan tag rugby itu sendiri sehingga mereka masuk dalam kategori “rendah” sebesar 14,5% (11 siswa). Dan siswa yang sudah mengerti peraturan permainan tag rugby pada kategori “tinggi” sebesar 13% (10 siswa). Dikutip menurut Bloom dikutip Winkel (2014: 284) pengetahuan yaitu mencangkup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam otak. Artinya siswa yang masuk dalam kategori “rendah” masih kurang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga masih kurang dalam bentuk ingatan dan mengingat kembali suatu materi yang telah diberikan. Kemampuan

setiap siswa untuk menerima apa yang disampaikan oleh pendidik itu berbeda. Ada yang dapat menerima materi dengan cepat atau mudah, sementara ada pula yang menerima materi dengan lebih lambat. Oleh karena itu diperlukan pembelajaran yang lebih untuk meningkatkan pengetahuan siswa tentang peraturan permainan Tag Rugby.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan tes karena tidak masuk dalam penilaian pembelajaran. Usaha yang dilakukan untuk keterbatasan ini yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini kepada siswa oleh guru PJOK dan peneliti.
2. Kurang control terhadap siswa dalam mengerjakan tes walaupun sudah ada petunjuk pengisian untuk tidak googling, membuka buku dan kerjasama dalam mengerjakan karena menggunakan *google form*.

BAB V

KESIMPULAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan *tag rugby* siswa SMP yang mengikuti KEJURKAB Sleman tahun 2023 mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan *tag rugby* secara keseluruhan pada kategori “tinggi” sebesar 13% (10 siswa), mempunyai tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan *tag rugby* secara keseluruhan pada kategori “sedang” sebesar 72,5% (55 siswa) dan sebesar 14,5% (11 siswa) termasuk dalam kategori “rendah”. Berdasarkan hasil data penelitian dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pengetahuan siswa yang mengikuti KEJURKAB Sleman 2023 adalah 15,27631579. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan *tag rugby* siswa SMP yang mengikuti KEJURKAB Sleman tahun 2023 termasuk dalam kategori “sedang”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan simpulan hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa tentang peraturan permainan *tag rugby* siswa SMP yang mengikuti KEJURKAB Sleman tahun 2023 sebagian besar ada di kategori sedang. Tentu hasil ini merupakan hal yang perlu ditingkatkan sampai ke kategori tinggi. Siswa yang mengikuti kegiatan pertandingan diharapkan memiliki pengetahuan yang mendalam tentang peraturan permainan sehingga berimplikasi terhadap kualitas permainan dan juga prestasi.

Hasil penelitian ini merupakan masukan yang bermanfaat bagi guru PJOK/Pelatih/guru Pendamping dari masing-masing Sekolah, yaitu dapat memberikan informasi terkait tingkat pengetahuan siswa/i yang mengikuti KEJURKAB Sleman sehingga kedepannya bisa menganalisis peraturan apa yang belum dipahami.

C. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Untuk melakukan penelitian yang lebih luas di Kabupaten lainnya
2. Guru PJOK atau pendamping bisa memberikan materi tambahan tentang peraturan permainan *Tag Rugby*.
3. Akan lebih baik jika dilakukan pengawasan secara ketat dengan tes secara langsung di sekolah dalam waktu yang bersamaan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. M., Listyarini, E., & Setyawan, H. (2023). Workshop Program Gir (Get Into Rugby) Untuk Kelompok Kerja Guru (KKG) Pjok Dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (JPJI)*, 01(01), 24–35.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian* (pp. 191–262). PT RINEKA CIPTA.
- Assidiq, C. R., Safari, I., & Susilawati, D. (2020). Pearson Correlation. Tingkat Pengetahuan Dan Kaitannya Terhadap Minat Dalam Keikutsertaan Kegiatan Unit Kerja Mahasiswa Tennis Meja, *Jurnal Ilmu Olahraga*, 3(2), 165–172.
- Gunawan, I., & Paluti, A. R. (2017). Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>
- Hadi. S (1989). *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 Angkatan 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bolabasket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (JPJI)*, 8(2), 134–143.
- Mondolang, A. H. (2014). Pengembangan instrumen penilaian proyek pada pembelajaran ipa fisika smp. *Journal of Education and Practice*, 4(22), 205-213.
- Rinaldi, S. F., & Mujianto, B. (2017). *Metodologi Penelitian dan Statistik*. In News.Ge. <https://news.ge/anakliis-porti-aris-qveynis-momava>
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. CV ALFABETA.
- Surahman, Rachmat, M., & Supardi, S. (2016). *Metodologi Penelitian*. In Pusdik SDM Kesehatan.
- Suwartono. (2014). *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian*. In E. Risanto (Ed.), CV ANDI OFFSET.
- World Rugby. (2011). *A Beginner's Guide to Rugby Union* (Stephen, Ed.). International Rugby Board. www.irbrugbyready.com
- World Rugby. (2014). *Rugby Ready*. <https://passport.world.rugby/>

World Rugby. (2017). *Coaching Children*. <https://passport.world.rugby/>

World Rugby. (2022). *Rugby Union*.

W. S. Winkel. (2014). *Psikologi Pengajaran*. Yogyakarta: Sketsa.

LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Pembimbing Tugas Akhir



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAAH RAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 065.b/POR/XI/2023
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

22 November 2023

Yth. Dr. Agus Susworo D.M., M.Pd.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Mei Tresnanda
NIM : 20601241062
Judul Skripsi : TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN DASAR PERMAINAN TAG RUGBY SISWA SISWI SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN 2023

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian SMP Afkaaruna Islamic School

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



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

Nomor : B/524/UN34.16/PT.01.04/2023 7 Desember 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP Afkaaruna Islamic School
Jl. Kaliurang Jl. Pelem Raya No. KM 12, Padukuhan Palem, Harjobinangun, Kec. Pakem,
Kabupateb Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55581

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

Nama	: Mei Tresnanda
NIM	: 20601241062
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023
Waktu Penelitian	: 11 - 22 Desember 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Tembusan :

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



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian SMP N 1 Kalasan

SURAT IZIN PENELITIAN

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



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

Nomor : B/522/UN34.16/PT.01.04/2023

7 Desember 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP N 1 Kalasan
Glondong, Tirtomartani, Kec. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
55571

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

Nama : Mei Tresnanda
NIM : 20601241062
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP
Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023
Waktu Penelitian : 11 - 22 Desember 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

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

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian SMP Islam Al-Azhar Cairo

SURAT IZIN PENELITIAN

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



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

Nomor : B/521/UN34.16/PT.01.04/2023

7 Desember 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SMP Islam Al-Azhar Cairo Yogyakarta
Jl. Bimo No. 1, Candirejo, Sardonoharjo, Kec. Ngaglik, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa
Yogyakarta 55581

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

Nama	: Mei Tresnanda
NIM	: 20601241062
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023
Waktu Penelitian	: 11 - 22 Desember 2023

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

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

Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMP Afkaaruna Islamic School



**AFKAARUNA
ISLAMIC SCHOOL**
Jl. Kalirang Km. 12,5 Dusun Pelem,
Harjobinangun, Pakem, Sleman, Yogyakarta 55582
+62 8113-9377-7227, (0274) 4546885



ADS Abdul Djali Sibeweh
Foundation

Sleman, 18 Januari 2024

SURAT KETERANGAN
Nomer: 039/DL/YADS/I/2024

Kami atas nama Pondok Pesantren Afkaaruna, menerangkan bahwa:

Nama : Mei Tresnanda
NIM : 20601241062
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Asal Kampus : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul penelitian : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi
SMP yang Mengikuti Kejurbab Sleman Tahun 2023

Telah melaksanakan Kegiatan Penelitian pada Tanggal 11 Desember 2023 s.d 22 Desember 2023 di Pondok Pesantren Afkaaruna, sesuai judul yang tertera diatas dengan sebaik-baiknya.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



M. Yasfi Kandias, S.Psi.
Director of Education

Preparing santri to become *al-insan al-kamil* and locally rooted global citizen

 afkaaruna.sch.id

 afkaarunaislamic.school

 afkaarunaislamic.school

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMP 1 Kalasan



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 KALASAN

ꦱꦼꦏꦺꦭꦩꦺꦤꦺꦁꦩꦼꦥꦠꦤꦤꦺꦒꦼꦂꦶꦏꦭꦱꦤ꧀

Jalan Jogja - Solo Km 14,5 Glondong, Tirtomartani, Kalasan, Sleman, Yogyakarta 55571
Telepon (0274) 496122

Laman: <http://www.smpn1kalasan.sch.id> Posel: smpn1kalasan@gmail.com

Kalasan, 15 Desember 2023

Nomor : 070/548

Kepada

Sifat : Biasa

Yth. Dekan FIKK Universitas UNY

Hal : Persetujuan melaksanakan
penelitian

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta
di Yogyakarta

Dengan hormat,

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan nomor : B/522/UN34.16/PT.01.04/2023 tanggal 7 Desember 2023 tentang permohonan izin penelitian atas :

Nama : Mei Tresnanda

NIM : 2060124062

Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi (S1) / UNY

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengijinkan mahasiswa tersebut untuk melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Kalasan.

Demikian surat ini dibuat agar digunakan sebagaimana mestinya.



Kepala SMP Negeri 1 Kalasan

Dra. SRI BANOWATI WAHYUNINGSIH, M.Pd
Pembina, IV/a
NIP-19670507 199412 1 003

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian SMP Al- Azhar Cairo



SMP ISLAM AL-AZHAR CAIRO
YOGYAKARTA

No : 001 /SRes/SMP/SIA-CAIRO/XII/1445.2023
Perihal : Surat Balasan Izin Penelitian
Lampiran :-

Kepada Yth.
Dekan Universitas Negeri Yogyakarta
(Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan)
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Ba'da tahmid wa sholawat, semoga senantiasa dalam keadaan sehat wal'afiat dan selalu berada dalam perlindungan Allah SWT.

Menindaklanjuti surat nomor B/521/UN34.16/PT.01.04.2023, tertanggal 7 Desember 2023 perihal izin untuk melaksanakan penelitian mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saudara Mei Tresnanda dengan judul skripsi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023, SMP Islam Al-Azhar Cairo Yogyakarta memberikan izin kepada saudara Mei Tresnanda untuk melakukan penelitian tersebut.

Apabila ada hal-hal yang perlu dikomunikasikan lebih lanjut dapat langsung menghubungi *hotline* SMP Islam Al-Azhar Cairo Yogyakarta (0821-3875-7575). Demikian surat tanggapan ini kami sampaikan. Atas perhatian kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Sleman, 28 Jumadil Awal 1445 H
11 Desember 2023

Kepala SMP Islam Al-Azhar Cairo



Edo Frallan Putra, S.Pd., M.Or
NIP. 20194006



Lampiran 8. Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Abdul Mahfudin Alim M.Pd.
NIP : 198506092014041001
Lisensi World Rugby : Level 1 & 2, Educator World Rugby

Menyatakan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi yang berupa tes pilihan ganda atas nama mahasiswa :

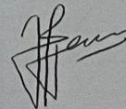
Nama : Mei Tresnanda
NIM : 20601241062
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan
☐ Layak digunakan dengan perbaikan
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 November 2023
Validator,



Abdul Mahfudin Alim M.Pd.
NIP. 198506092014041001

Catatan:

☐ Beri tanda ✓

LEMBAR VALIDASI UNTUK TES SOAL OBJEKTIF

Judul Penelitian : **Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi SMP Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023**

Nama Peneliti : Mei Tresnanda

Nama Validator : Abdul Mahfudin Alim

Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian:

Mohon Yth. Bapak/Ibu Validator memberikan *review* atas instrumen tes berikut dengan cara memberikan tanda cek (✓) pada kolom yang tersedia jika sesuai dan tanda silang (X) jika tidak sesuai.

No Soal	Aspek				Komentar
	Relevansi dengan konten kisi-kisi dan aspek kognitif	Clarity	Importance	Kesesuaian dengan editorial dan item rules	
1	✓	✓	✓	✓	
2	✓	✓	✓	✓	
3	✓	✓	✓	✓	
4	✓	✓	✓	✓	
5	✓	✓	✓	✓	
6	✓	✓	✓	✓	
7	✓	✓	✓	✓	
8	✓	✓	✓	✓	
9	✓	✓	✓	✓	
10	✓	✓	✓	✓	
11	✓	✓	✓	✓	
12	✓	✓	✓	✓	
13	✓	✓	✓	✓	
14	✓	✓	✓	✓	
15	✓	✓	✓	✓	
16	✓	✓	✓	✓	
17	✓	✓	✓	✓	
18	✓	✓	✓	✓	
19	✓	✓	✓	✓	
20	✓	✓	✓	✓	
21	✓	✓	✓	✓	
22	✓	✓	✓	✓	
23	✓	✓	✓	✓	

No Soal	Aspek			Komentar
	Relevansi dengan konten kisi-kisi dan aspek kognitif	Clarity	Importance	
24	✓	✓	✓	✓
25	✓	✓	✓	✓
26	✓	✓	✓	✓
27	✓	✓	✓	✓
28	✓	✓	✓	✓
29	✓	✓	✓	✓
30	✓	✓	✓	✓
31	✓	✓	✓	✓
32	✓	✓	✓	✓
33	✓	✓	✓	✓
34	✓	✓	✓	✓
35	✓	✓	✓	✓

Komentar:

Instrument tes pilihan ganda sudah sesuai dan tepat ditinjau dari segi materi yang diujikan < untuk tes > Permainan Tag Rugby

Yogyakarta, 20 November 2023

Validator,



Abdul Mahfudin Alim M.Pd.
NIP. 198506092014041001

Lampiran 9. Surat Keterangan Izin menggunakan Instrumen

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini sebagai pemilik Instrumen:

Tes Pilihan Ganda Pengetahuan Dasar Peraturan Permainan Tag Rugby

Nama : Abdul Mahfudin Alim S.Pd.Kor., M.Pd.

NIP : 198506092014041001

Jumlah Soal : 35 Butir (Keterangan Analisis Validitas dan Reliabilitas terlampir)

Menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mei Tresnanda

NIM : 20601241062

Program Studi : Pendidikan Jasamni Kesehatan dan Rekreasi-S1

Tujuan : Memohon izin menggunakan instrumen penelitian untuk pengambilan data penelitian penulisan tugas akhir skripsi (TAS)

Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY SISWA SISWI SMP YANG MENGIKUTI KEJURKAB SLEMAN TAHUN 2023

Waktu Penelitian : 30 November 2023

Guna keperluan tersebut kami mengijinkan mahasiswa/i atas nama di atas untuk menggunakan instrumen penelitian. Demikian surat keterangan ini dibuat untuk bisa digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta 28 November 2023

Mengetahui,
Pemilik instrumen

Abdul Mahfudin Alim S.Pd.Kor., M.Pd.
NIP. 198506092014041001

ANALISIS SOAL PILIHAN GANDA PENGETAHUAN DASAR PERATURAN PERMAINAN TAG RUGBY

NAMA SISWA/No.	NO. BUTIR SOAL																																			Skor Siswa		
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35			
1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7			
2	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34			
3	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3			
4	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3			
5	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	12		
6	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	8		
7	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	9		
8	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4		
9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1		
10	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	6		
11	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	7		
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
13	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30		
14	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	10		
15	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	16	
16	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	14		
17	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	7		
18	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	18	
19	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	7		
20	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	5	
21	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8		
22	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31		
23	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4		
24	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31		
25	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	20	
26	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5		
27	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	17	
28	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	17	
29	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	5		
30	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	6	
31	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	21		
32	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	13		
33	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	19		
34	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	9		
35	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	11	
36	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6		
37	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	25	
38	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	28	
39	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5		
40	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	9	
41	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	10	
42	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	16
43	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	13	
44	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	
45	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	17	
46	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0									

r Tabel	0,27871059																																		
Simpulan Kategori	Valid Sedang	Valid Sedang	Valid Rendah	Valid Sedang	Valid Sedang	Valid Rendah	Valid Rendah	Valid Sedang	Valid Sedang	Valid Sedang	Valid Sangat Tinggi	Valid Sangat Tinggi	Valid Rendah	Valid Tinggi	Valid Tinggi	Valid Rendah	Valid Sedang	Valid Tinggi	Valid Sedang	Valid Rendah	Valid Sedang	Valid Tinggi	Valid Tinggi	Valid Sedang	Valid Tinggi	Valid Sangat Tinggi	Valid Sangat Tinggi	Valid Sangat Tinggi	Valid Tinggi	Valid Rendah	Valid Sedang	Valid Rendah	Valid Sedang	Valid Tinggi	Valid Tinggi
Jumlah Valid		35																																	
Jumlah Tidak Valid		0																																	

Uji Reliabilitas Metode KR-21:

Mean Total Skor	12,72
Standar Deviasi (s)	9
s²	81
Koefisien Reliabilitas(r11)	0,927
r tabel	0,27871059
kesimpulan	reliabel

Lampiran 10. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Tag Rugby Siswa Siswi Smp Yang Mengikuti Kejurkab Sleman Tahun 2023

A. Identitas Responden

Nama Lengkap :.....

Kelas :.....

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda silang (X) huruf A, B, C, D, atau E pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar! Tidak diperkenankan untuk googling, membuka buku dan bekerja sama.

1. Dalam peraturan permainan Tag Rugby panjang maksimum lapangan Tag Rugby adalah....
 - a. 50 m
 - b. 60 m
 - c. 70 m
 - d. 80 m
 - e. 100 m
2. Dalam peraturan permainan Tag Rugby lebar maksimum lapangan adalah...
 - a. 20 m
 - b. 30 m
 - c. 40 m
 - d. 50 m
 - e. 60 m
3. Bola Rugby berbentuk oval. Jumlah panel bola rugby adalah....
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
 - e. 6
4. Bola Rugby memiliki berat....
 - a. 410-460 gram
 - b. 415-460 gram
 - c. 415-465 gram

- d. 420-460 gram
 - e. 425-465 gram
5. Dalam Permainan Tag Rugby setiap tim harus memiliki tidak lebih dari berapa pemain di area bermain...
- a. 5
 - b. 6
 - c. 7
 - d. 10
 - e. 15
6. Dalam Permainan Tag Rugby Pemain pengganti harus memasuki area permainan di....
- a. Area mana saja
 - b. Garis tengah lapangan
 - c. Sepanjang area touch line
 - d. Sepanjang area goal line
 - e. Sepanjang area in goal
7. Berikut ini yang tidak diperbolehkan berkaitan pakaian pemain adalah....
- a. Baju dimasukan kedalam celana
 - b. Memakai sarung tangan yang tidak menutupi jari
 - c. Menggunakan rompi
 - d. Menggunakan celana pendek
 - e. Memakai pakaian resleting/berkantong
8. Kedudukan imbang dan sudah diwaktu extra time Tim pertama yang mencetak angka di perpanjangan waktu dianggap telah mencetak angka krusial yang dapat memenangkan mereka dalam pertandingan disebut...
- a. Try
 - b. Touch Down
 - c. Penalty Try
 - d. Touch Try
 - e. Golden Try
9. Lemparan koin dilakukan oleh wasit bersama kedua kapten sebelum pertandingan dimulai. Lemparan koin tersebut dilakukan untuk....
- a. Memutuskan tim yang melakukan serangan pertama
 - b. Memutuskan tim yang melakukan tendangan pembuka
 - c. Memutuskan tim yang memakai perlengkapan kandang
 - d. Memutuskan tim yang memakai perlengkapan tandang
 - e. Memutuskan tim yang menerima bola pertama

10. Ketika dalam sebuah permainan terjadi bola jatuh ke depan (Knock-on) oleh tim Merah, kemudian bola langsung diambil tim hijau maka....
- Play on-Advantage Tim hijau
 - Penalti untuk tim merah
 - Roll ball untuk tim merah
 - Play on-advantage tim merah
 - Roll ball untuk tim hijau
11. Ketika tim A melakukan knock on kemudian bola langsung diambil oleh tim B akan tetapi pemain tim B melakukan forward pass, maka wasit akan memberikan....
- Roll ball untuk tim A
 - Roll ball untuk tim B
 - Penalty untuk tim A
 - Free kick untuk tim A
 - Free kick untuk tim B
12. Ketika tim A melakukan knock on kemudian tim B langsung mengambil dan memainkan bola sampai menjauhi tempat terjadinya knock on tim A, kemudian tim B melakukan kesalahan Knock on, maka wasit akan memberikan keputusan....
- Roll ball diberikan kepada tim A
 - Penalty untuk tim A
 - Roll ball diberikan kepada tim B
 - Free kick untuk tim A
 - Free kick untuk tim B
13. Jika seorang pemain tim A mungkin akan mencetak angka tetapi karena permainan curang oleh lawan bisa high tackle/sliding tackle(tripping)/menarik rambut/dsb maka tim A akan mendapatkan....
- Try
 - Touchdown
 - Golden Try
 - Penalty Try
 - Touch Try
14. Seorang pemain dikeluarkan sementara (sin bin) untuk jangka waktu berapa lama dalam permainan Tag Rugby?
- 2 menit
 - 3 menit
 - 4 menit
 - 5 menit

- e. 6 menit
15. Pemain dikatakan dalam posisi offside jika pemain tersebut...
- a. Berada di depan rekan satu tim yang membawa bola
 - b. Berada di belakang rekan satu tim yang membawa bola
 - c. Berdiri dibelakang garis 10 Meter
 - d. Berada di samping rekan satu tim yang membawa bola
 - e. Ketika seorang lawan, yang mendapatkan bola berlari sejauh lima meter
16. Ketika dalam posisi offside pemain tersebut harus melakukan?
- a. Mengejar Bola
 - b. Keluar Lapangan
 - c. Menekel Lawan
 - d. Berlari ke belakang rekan satu timnya
 - e. Bergabung dalam Ruck atau maul
17. Ketika seorang pemain rugby ingin menangkap bola dan gagal sehingga terlepas maju dan jatuh ke tanah itu dikenal sebagai:
- a. Knock-forward
 - b. Knock-off
 - c. Knock-ball
 - d. Knock-on
 - e. Knock down
18. Batasan offside dalam roll ball yang sudah dibuat dalam peraturan (Law) adalah...
- a. Berdasarkan posisi wasit samping
 - b. Bagian tubuh pembawa bola (ball carrier) paling depan di roll ball
 - c. Berdasarkan posisi Wasit tengah
 - d. Posisi Bola ketika roll ball
 - e. Bagian tubuh paling belakang pemain yang melakukan roll ball
19. Dalam rugby tag setelah try terjadi maka pertandingan akan dimulai dengan?
- a. Restart Kick (tap&go) oleh Tim lawan
 - b. Restart Kick (tap&go) oleh Tim yang try
 - c. Scrum untuk tim lawan
 - d. Scrum untuk tim yang try
 - e. Tap Kick

20. Untuk memulai permainan dalam permainan Rugby tag terdapat tendangan yang dilakukan oleh salah satu tim (Tap Kick) di titik tengah lapangan. Apa yang dilakukan ketika menjadi tim bukan penendang (non-kicking) pada saat tim lawan akan melakukan tendangan kick off adalah....
- Fokus pada setiap pemain lawan
 - Melihat arah tendangan
 - Berdiri dibelakang garis 10 Meter
 - Mengatur posisi
 - Merebut bola dari penendang
21. Sanksi yang diberikan ketika kick off, tim bertahan tidak berdiri pada/dibelakang garis 10 meter adalah....
- free-kick
 - scrum
 - penalty
 - tap and Go
 - penalty try
22. Ketika bola hasil tendangan dari tap&go tidak dapat diambil dengan baik oleh tim yang melakukan tap&go dan bola jatuh ke depan. maka akan terjadi?
- Roll ball
 - Penalty
 - Free Kick
 - Play On
 - Tendangan diulang
23. Dalam permainan Tag Rugby terdapat kick off. Tujuan utama melakukan kick off adalah....
- Melewati garis 10 meter lawan
 - Memulai pertandingan
 - Menyerang tim lawan
 - Melakukan strategi menyerang
 - Menendang bola sejauh mungkin
24. Ketika ball carrier terkena tackle (bendera tercabut/terjatuh) kemudian akan melanjutkan permainan kembali maka ball carrier harus melakukan.....
- Melepaskan bola dan mengambil bola.
 - Berlari ke flag diletakan dan melakukan roll ball
 - Merayap, melepaskan bola, dan mengambil bola.
 - berdiri dan melanjutkan permainan
 - menendang bola ke depan dan berlari mengejar bola

25. Tackle dalam permainan Tag Rugby yaitu ketika pembawa bola (ball carrier) terkena Tag (Tag dilepas) oleh lawan (tackler) maka tim yang melakukan tackler harus?
- Mundur 5 meter
 - Mengembalikan Tag
 - Mengangkat tangan
 - Menghalangi bola
 - Terus memegang bola
26. Tackle dalam permainan Tag Rugby yaitu ketika mengambil tag dari pembawa bola (ball carrier). Untuk menghindari penalty pada saat menjadi tackler (pemain yang melakukan tackle), yang harus dilakukan adalah....
- Fokus menuju dan hanya menarik bendera
 - Mendorong pemain lawan dengan keras
 - Shoulder charge pembawa bola
 - Merebut bola dari genggamannya ball carrier
 - Mengangkat kedua tangannya
27. Di dalam permainan Rugby tag sering terjadi roll ball. Roll ball tersebut berakhir ketika....
- bola dilepas pembawa bola
 - terjadi kontes antar pemain
 - Ketika bola dipegang oleh pemain lain
 - Ketika bola menjauh dari ruck (roll ball)
 - Pemain lain bergabung dalam ruck (roll ball)
28. Pada saat roll ball terjadi kemudian bola dimainkan menjauh dari tempat roll ball maka yang terjadi adalah....
- Peraturan garis offside berlaku
 - Peraturan garis offside tidak berlaku
 - Pemain tidak boleh mengambil bola
 - Terjadi scrum
 - free kick untuk lawan
29. Ketika hukuman penalty diberikan kepada sebuah tim, apa yang harus dilakukan oleh tim tersebut ?
- Tap and Go.
 - Scrum.
 - Kick Out.
 - Mundur 10 meter
 - Mundur 5 meter

30. Ketika salah satu tim mendapatkan sanksi penalti maka harus mundur sejauh?

- a. 10 meter dari garis tengah
- b. 10 meter dari garis 10 meter lapangan
- c. 10 meter dari terjadinya pelanggaran
- d. 10 meter dari garis 22 meter
- e. 10 meter dari garis try

31. Signal wasit yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini adalah...



Sumber law of the game (World Rugby: 2022)

- a. Penalty kick
- b. free kick
- c. drop kick
- d. kick tap
- e. try

32. Signal wasit yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini adalah...



Sumber: Law of the game (World Rugby: 2022)

- a. Penalty
- b. Restart Kick
- c. Offside
- d. Knock-On
- e. Free Kick

33. Yang harus Anda lakukan ketika referee memberikan signal berikut ini ke arah tim lawan adalah....



Sumber: Law of the game (World Rugby: 2022)

- a. mengambil bola dan kick tap
- b. segera mundur 10 meter
- c. segera mundur 5 meter
- d. menayakan apa yang terjadi
- e. membentuk formasi scrum

34. Ketika dalam permainan lawan melakukan knock on, kemudian wasit menghentikan permainan. Signal awal yang diberikan wasit adalah....



a.



b.

c.



d.



e.



35. Seorang pemain dalam permainan Rugby melakukan operan ke depan (forward pass). Signal awal wasit (referee) yang diberikan adalah....

a.





b.



c.



d.



e.

Lampiran 11. Analisis Butir

NO	NAMA SISWA	ANALISIS JAWABAN SISWA																																			SKOR	RANK
		C	D	C	A	B	B	E	E	B	A	B	A	D	A	A	D	D	B	A	C	A	C	B	B	A	A	D	B	D	C	B	A	B	C	B		
NO		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35		
1	Joserio Oscar Krisnamurti	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	17	23
2	Talitha Winanda Suyatna	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	23	8
3	Hanif nur majid setya darma	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	16	29
4	Leticya Anastasya	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	22	9
5	Aneira Faza Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	18	20
6	Bintang Kayla Savira	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	11	58
7	Ainoya Cheryl Utoyo	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	18	21
8	Bambang pamungkas	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	15	36
9	Ulayya Imtiyaas Qudsy	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	19	15
10	Ditya Wahyu Isnaini	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	19	16
11	Mallieq El Hakeem	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	13	47
12	Malaeka fakhira zaza	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	22	10
13	Nazriel Rizky	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	12	50
14	Keisya Naura Putri Kuwato	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	16	30
15	Mikail alhusna	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	40
16	Muhammad Nabil Azziyadi	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	17	24
17	adelheit melia afrani	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	15	37
18	Erlangga Satria Maulana	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	51
19	Jihan zahira Talita	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	19	17
20	ZHAFIRA KAYLA PUTRI	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	24	6
21	Nomi Fatiha Zuhra Van Yusti	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	20	12
22	Anascha zara maheswari	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	12	52
23	Muhammad Rangga Zaki	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	20	13
24	M Faeyza Vedha	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	53
25	Nirwasita Nariswari	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	2
26	Muhammad maftu	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	8	69
27	Dewi Nava Susilowati	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	24	7
28	Verdianto Zeka	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	20	14
29	Yusuf Huda Saputra	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	17	25
30	Muhammad Attar Al Ghazali	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	19	18
31	Athallah Farras Alamsjah	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	14	41
32	Djibril Ameera Rayya Nugroho	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	21	11
33	ARUM PUSPA SARI	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	16	31
34	Athaya Ailsa Bluma	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	29	3
35	Keisha Nur Azizah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	29	4

36	Alfiano Gofy Delta Febrian	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	16	32			
37	FRIMA ADITAMA SUDIRO	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	16	33	
38	Fallah Aulia Razan	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	17	26		
39	Ririh wineko rasyid	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	17	27			
40	KEIZA SHEVAM REIZEL	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	17	28			
41	BIMO BAGUS WICAKSONO	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	9	68			
42	Aya azzahra setyanigrum	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	28	5		
43	Octavia Eka Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	30	1	
44	aisya matsusita	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	19	19	
45	Alfareza rafa pradita	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	8	70	
46	Abrisam Ammar Khadafi	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	71		
47	Muhammad Hanif Chusni	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	12	54		
48	Noorrizqi Aqiela Yudhistira	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	14	42	
49	Ahmad Fatih Rifan	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	18	22		
50	Atha Noer Zhafar Purnomo	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	11	59	
51	Ata noer zafar	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	16	35		
52	Ilyas Kareem R	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	14	43		
53	Satria Nur Fahmi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	10	61		
54	Sina Astofa Hatami	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	9	67	
55	Ayesha Zafira Afina	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	12	55	
56	Dimas	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	12	56		
57	Ambarwati Nurrohmi	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	15	38		
58	Saffhira Anandha Yudhayana	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	14	44
59	Halawa Ayesha Naira	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	10	62	
60	Lakeisha Ghanra M	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	9	66	
61	Aylakiva Calya Arindra	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	7	72		
62	Almaira Zahra Qurotuain	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	4	76		
63	Gusti Nada Ehda Furadery	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10	63	
64	Kaukabah 'aiisyai K	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	74		
65	Ahsaba Bih Priyahita	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	7	73		
66	Naura Kamila	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	10	64		
67	M. Dhiya Syauqi H	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	14	45		
68	Fathhan Rasyid Mansur	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	14	46	
69	M. Taqi Misbah Rasyid	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	13	48		
70	Thariq Nareed Risanco	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	16	34	
71	Ahmad Nalil Naqie	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	13	49		
72	Khaizan Mistadin Taggala	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	12	57		
73	M azka adika iqbal	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	10	65		

74	Athaya nuriel fayza	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	6	75	
75	lutfia herman taqiyyah	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	15	39
76	Athar abiyu alghazi	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	11	60
SKOR PEROLEHAN SISWA		29	25	43	36	44	35	53	42	16	47	14	37	48	32	44	43	52	23	47	38	18	15	47	48	39	44	14	30	33	40	16	20	28	11	10		
SKOR MAKSIMUM																																						
TINGKAT KESUKARAN																																						

NO	NAMA	BUTIR																																			SKOR	RANK		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35				
KELOMPOK ATAS																																								
1	Octavia Eka Lestari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	30	1		
2	Nirwasita Nariswari	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	2	
3	Athaya Ailsa Bluma	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	29	3		
4	Keisha Nur Azizah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	29	4		
5	Aya azzahra setyanigrum	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	28	5	
6	ZHAFIRA KAYLA PUTRI	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	24	6		
7	Dewi Nava Susilowati	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	24	7
8	Talitha Winanda Suyatna	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	23	8		
9	Leticia Anastasya	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	22	9	
10	Malaeka fakhira zazy	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	22	10	
11	Djibril Ameerah Rayya Nugroho	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	21	11	
12	Nomi Fatiha Zuhra Van Yusti	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	20	12		
13	Muhammad Rangga Zaki	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	20	13	
14	Verdianto Zeka	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	20	14	
15	Ulayya Imtiyaas Qudsy	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	19	15	
16	Ditya Wahyu Isnaini	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	19	16	
17	Jihan zahira Talita	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	19	17	
18	Muhammad Attar Al Ghazali	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	19	18		
19	aisya matsusita	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	19	19	
20	Aneira Faza Putri	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	18	20		
21	Ainoya Cheryl Utoyo	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	18	21	
22	Ahmad Fatih Rifan	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	18	22	
23	Joserio Oscar Krisnamurti	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	17	23	
24	Muhammad Nabil Azziyadi	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	17	24	
25	Yusuf Huda Saputra	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	17	25	
26	Fallah Aulia Razan	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	17	26	
27	Ririh wineko rasyid	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	17	27
28	KEIZA SHEVAM REIZEL	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	17	28
29	Hanif nur majid setya darma	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	16	29	
30	Keisya Naura Putri Kuwato	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	16	30	
31	ARUM PUSPA SARI	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	16	31	
32	Alfiano Gofy Delta Febrian	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	16	32
33	FRIMA ADITAMA SUDIRO	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	16	33
34	Thariq Nareed Risanco	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	16	34
35	Ata noer zafar	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	16	35	

36	Bambang pamungkas	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	15	36	
37	adelheit melia afrani	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	15	37	
38	Ambarwati Nurrohmi	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	15	38	
JUMLAH		22	15	29	24	26	21	34	31	9	25	8	27	28	23	32	29	31	15	31	24	13	9	32	28	21	29	8	21	26	24	7	15	20	7	5			
TINGKAT KESUKARAN		0,58	0,39	0,76	0,63	0,68	0,55	0,89	0,82	0,24	0,66	0,21	0,71	0,74	0,61	0,84	0,76	0,82	0,39	0,82	0,63	0,34	0,24	0,84	0,74	0,55	0,76	0,21	0,55	0,68	0,63	0,18	0,39	0,53	0,18	0,13			
KELOMPOK BAWAH																																							
1	lutfia herman taqiyyah	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	15	39		
2	Mikail alhusna	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14	40	
3	Athallah Farras Alamsjah	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	14	41	
4	Noorizqi Aqiela Yudhistira	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	14	42	
5	Ilyas Kareem R	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	14	43	
6	Safhira Anandha Yudhayana	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	14	44
7	M. Dhiya Syaqui H	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	14	45	
8	Fathhan Rasyid Mansur	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	14	46	
9	Mallieq El Hakeem	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	13	47	
10	M. Taqi Misbah Rasyid	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	13	48	
11	Ahmad Nalil Naqie	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	13	49	
12	Nazriel Rizky	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	12	50
13	Erlangga Satria Maulana	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	12	51	
14	Anascha zara maheswari	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	12	52	
15	M Faeyza Vedha	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	53	
16	Muhammad Hanif Chusni	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	54	
17	Ayesha Zafira Afina	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	12	55	
18	Dimas	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	12	56	
19	Khaizan Mistadin Taggala	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	12	57	
20	Bintang Kayla Savira	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	11	58	
21	Atha Noer Zhafar Purnomo	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	11	59
22	Athar abiyyu alghazi	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	11	60	
23	Satria Nur Fahmi	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	10	61	
24	Halawa Ayesha Naira	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	10	62	
25	Gusti Nada Ehda Furadery	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	10	63	
26	Naura Kamila	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	10	64	
27	M azka adika iqbal	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	10	65	
28	Lakeisha Ghanra M	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	9	66	
29	Sina Astofa Hatami	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	9	67		
30	BIMO BAGUS WICAKSONO	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	9	68	
31	Muhammad maftu	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	8	69	

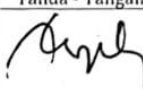
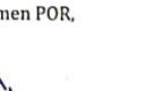
32	Alfareza rafa pradita	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	8	70	
33	Abriam Ammar Khadafi	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	8	71	
34	Aylakiva Calya Arindra	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7	72	
35	Ahsaba Bih Priyahita	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	7	73	
36	Kaukabah 'aaisyai K	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	6	74	
37	Athaya nuriel fayza	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	6	75
38	Almaira Zahra Qurotuain	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	4	76
JUMLAH		7	10	14	12	18	14	19	11	7	22	6	10	20	9	12	14	21	8	16	14	5	6	15	20	18	15	6	9	7	16	9	5	8	4	5
TINGKAT KESUKARAN		0,18	0,26	0,37	0,32	0,47	0,37	0,5	0,29	0,18	0,58	0,16	0,26	0,53	0,24	0,32	0,37	0,55	0,21	0,42	0,37	0,13	0,16	0,39	0,53	0,47	0,39	0,16	0,24	0,18	0,42	0,24	0,13	0,21	0,11	0,13

TK KELOMPOK ATAS	0,58	0,39	0,76	0,63	0,68	0,55	0,89	0,82	0,24	0,66	0,21	0,71	0,74	0,61	0,84	0,76	0,82	0,39	0,82	0,63	0,34	0,24	0,84	0,74	0,55	0,76	0,21	0,55	0,68	0,63	0,18	0,39	0,53	0,18	0,13
TK KELOMPOK BAWAH	0,18	0,26	0,37	0,32	0,47	0,37	0,5	0,29	0,18	0,58	0,16	0,26	0,53	0,24	0,32	0,37	0,55	0,21	0,42	0,37	0,13	0,16	0,39	0,53	0,47	0,39	0,16	0,24	0,18	0,42	0,24	0,13	0,21	0,11	0,13
DAYA BEDA	0,4	0,13	0,39	0,31	0,21	0,18	0,39	0,53	0,05	0,08	0,05	0,45	0,21	0,37	0,53	0,39	0,26	0,18	0,39	0,26	0,21	0,08	0,45	0,21	0,08	0,37	0,05	0,32	0,5	0,21	-0,1	0,26	0,32	0,08	0
KATEGORI	TRM	PBK	TRM	TRM	PBK	PBK	TRM	TRM	PBK	PBK	PBK	TRM	PBK	TRM	TRM	TRM	PBK	TRM	TRM	PBK	PBK	TRM	PBK	PBK	TRM	PBK	TRM	PBK	PBK	TLK	TRM	TRM	PBK	PBK	

Lampiran 12. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Mei Tresnanda
 NIM : 20601291062
 Program Studi : PJKR
 Pembimbing : Bapak Dr. Agus Susworo D.M., M.Ed.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	21/2023 /6	- Diperkuat referensi tentang Pembelajaran di Kelas SMP	
2.	9/2023 /10	- Diperkuat pemilihan materinya - Materi perlu dipertajam - Silahkan ditangguhkan - disesuaikan dengan yang diteliti	
3	16/2023 /11	- Bisa ganti judul - Silahkan selesaikan administrasi	
4.	24/2023 /11	- Bisa dilanjutkan dengan judul baru - Baca / pahami Buku Panduan TAs	
5.	19/2 2024	- Ikuti Buku Panduan - Pembahasan bukan hanya hasil dari kesimpulan.	
6	26/2 2024	- Perbaiki sesuai catatan.	
7	5/3 2024	- Revisi Bab dan Bab	
8.	0/3 2024	- Maja Ujian.	

Ketua Departemen POR,


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



00