

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Cahyo Priyambodo
NIM. 13601241122

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

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

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Cahyo Priyambodo
NIM. 13601241122

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

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

Disusun Oleh :

Cahyo Priyambodo

NIM : 13601241122

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

Yogyakarta, October 2018

Mengetahui

Ketua Prodi PJKR

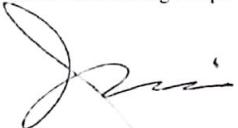


Dr. Guntur M.Pd

NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui

Dosen Pembimbing Skripsi



Drs. Joko Purwanto, M.Pd.

NIP. 19620805 198901 1 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Cahyo Priyambodo

NIM : 13601241122

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN BANARAN FC
TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA

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, 30 October 2018

Yang menyatakan,



Cahyo Priyambodo

NIM. 13601241122

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA BANARAN FC TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA

Disusun Oleh:

Cahyo Priyambodo

NIM. 13601241122

Telah dipertahankan di depan tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi

Program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 11 Desember 2018



Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

DeRan,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.

NIP. 19640707 198812 1 001 C

MOTTO

Apabila anda berbuat baik kepada orang lain maka anda telah berbuat baik
terhadap diri sendiri
(Benyamin Franklin)

PERSEMBAHAN

Hidup ini tidak selalu berjalan seperti yang kita inginkan, namun saya menyadari jika niat dan usaha yang tulus serta selalu berserah diri kepada Allah SWT akan membawa hasil yang tidak akan mengkhianati proses. Dengan ini saya persembahkan karya yang sangat sederhana ini untuk:

1. Kedua orang Tuaku tercinta Bapak Haryatno dan Ibu Sri Kuwat Sumartinah yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dari kecil hingga dewasa tanpa kenal lelah sedikit pun,terimakasih telah bekerja keras untuk membiayai segala kebutuhan pendidikan hingga jenjang sarjana ini. Terimakasih sudah mengajarkan tentang proses perjalanan hidup dan pentingnya menuntut ilmu, sampai saat ini belum bisa membalas jasa serta membanggakan kedua orang tua saya. Terimakasih atas segala doa, cinta dan kasih sayang yang telah engkau berikan.
2. Kakak saya Anindya Nurratri dan keluarga saya yang selalu menghibur dan memberikan semangat motivasi untuk menjadi lebih baik, terimakasih atas do'a, kasih sayang selama ini.

TINGKAT PENGETAHUAN PEMAIN SEPAKBOLA BANARAN FC TENTANG PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA

Oleh :

Cahyo Priyambodo

NIM : 13601241122

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi dengan masih adanya kesalahan tentang peraturan sepakbola yang dilakukan pemain Banaran FC saat di lapangan dan asumsi belum diketahuinya seberapa besar tingkat pengetahuan pemain Banaran FC tentang peraturan permainan sepakbola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemain Banaran FC tentang peraturan permainan sepakbola.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Instrumen disusun dan dikonsultasikan kepada 2 *expert judgement* dan angket dinyatakan layak untuk diujikan. Selanjutnya dilakukan penelitian ke pemain sepakbola Banaran FC. Sampel penelitian ini pemain Banaran FC sejumlah 20 pemain. Dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes tertulis Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan presentase.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pemain sepakbola Banaran FC tentang peraturan permainan sepakbola 15% rendah, 25% sedang, 60% tinggi.

Kata Kunci : *tingkat pengetahuan, banaran FC, peraturan sepakbola*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola” dengan lancar.

Dalam penyusunan ini pastilah penulis mangalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Drs. Joko Purwanto, M.Pd, Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Nurhadi Santoso, S.Pd, M.Pd dan Bapak Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or selaku dosen *Expert Judgement* yang telah memberikan bimbingan dan arahan terhadap instrument penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd, Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Prodi PJKR yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S.Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membeikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
5. Bapak Ermawan Santosa M.Pd, Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan studi serta motivasi selama pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama proses perkuliahan dan telah membantu peneliti dalam membuat surat perijinan.
7. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

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

Yogyakarta, 28 October 2018

Penulis.



Cahyo Priyambodo

NIM. 13601241122

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	5
A. Kajian Teori	5
1. Konsep Pengetahuan	5
2. Hakikat Permainan Sepakbola	9
3. Karakteristik Pemain PS Banaran FC	21
4. Perkembangan Emosi, Perkembangan Sosial	24
B. Penelitian Yang Relevan	26
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III. METODE PENELITIAN.....	30
A. Desain Penelitian.....	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	30
C. Subjek Penelitian.....	30
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	31
F. Pengujian Pada Ahli	36
G. Teknik Pengumpulan Data.....	37

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	39
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan.....	41
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	46
A. Kesimpulan	46
B. Implikasi Penelitian.....	46
C. Keterbatasan penelitian	46
D. Saran.....	47
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Sepakbola	34
Tabel 2. Skor Nilai, Minimal, Maksimal, Mean, dan Standar Deviasi ...	39
Tabel 3. Kategorisasi Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Sepakbola	40
Tabel 4. Kategorisasi Tingkat Pendidikan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Sepakbola.....	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson	7
Gambar 2. Diagram Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola	41
Gambar 3. Pembagian Angket	62
Gambar 4. Penjelasan Angket	62
Gambar 5. Pengisian Angket.....	62

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS	51
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	52
Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi	53
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	55
Lampiran 5. Angket Penelitian	56
Lampiran 6. Kisi-kisi Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola.....	58
Lampiran 7. Data Hasil Penelitian	60
Lampiran 8. Daftar Pemain Tim Banaran FC	61
Lampiran 9. Dokumentasi	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sepakbola merupakan salah satu cabang olahraga yang paling banyak digemari oleh sebagian besar manusia yang ada di bumi ini. Demikian juga di Indonesia bahkan mendapat simpati di hati masyarakat. Sepakbola digemari oleh semua lapisan masyarakat baik dari tingkat daerah, nasional, dan internasional, dari usia anak-anak, dewasa hingga orang tua, orang-orang senang memainkan sendiri atau sebagai penonton. Hal tersebut karena didalam permainan sepakbola terdapat unsur aktivitas jasmani dan pembinaan untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, sportifitas, mental, sosial, serta emosional seseorang.

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

Dewasa ini permainan sepakbola tidak sekedar dilakukan untuk tujuan rekreasi dan pengisi waktu luang akan tetapi dituntut suatu prestasi yang optimal. Prestasi yang tinggi hanya dapat dicapai dengan latihan-latihan yang direncanakan dengan sistematis dan dilakukan secara terus-menerus, dengan demikian peran

dari seorang pelatih sangat penting untuk mengawasi dan memberikan metode latihan yang tepat Untuk memperoleh prestasi yang baik dalam permainan sepakbola tentu saja harus didukung oleh penguasaan teknik dasar, taktik sepakbola dan pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola.

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

Penelitian akan dilakukan pada salah satu tim di daerah Kulon Progo, tim tersebut adalah tim Divisi 1 Kulon Progo yaitu PS Banaran. PS Banaran adalah tim yang dianggap kasar dalam bermain dan bisa dibilang sering tidak mantaati perturan. hal ini terbukti dengan terjadinya kerusuhan kompetisi didua tahun terakhir. Kerusuhan yang dilakukan oleh pemain adalah memukul wasit yang memimpin pertandingan karena kecewa dengan kepusutan sang wasit.

PS Banaran dilatih oleh pelatih tim tersebut yaitu Kukuh Anwar. PS Banaran melakukan latihan rutin setiap hari rabu, jum'at dan minggu. Sesuai fakta dilapangan pelatih sudah baik dengan mengajarkan berbagai teknik, taktik dan aturan dalam bermain. Seperti teknik dan aturan saat melakukan lemparan kedalam, teknik shooting dan lain – lain. Akan tetapi dalam pelaksanaan pemain di lapangan masih sering terjadi kesalahan dalam melakukan teknik – teknik dasar tersebut. Sebagai contoh didalam pertandingan pemain melaukan pelanggaran saat

melakukan lemparan kedalam, adapula menganggap *offside* saat pemain menerima bola hasil *throw in*. Hal ini menandakan pengetahuan pemain terhadap peraturan permainan sepakbola kurang.

Dari hasil pengamatan dan berdasarkan masalah – masalah tersebut maka peneliti mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola”.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Anggota tim yang masih dalam tahap regenerasi dan masih muda-muda.
2. Kurangnya pengetahuan peraturan dasar bermain sepakbola tim Banaran FC.
3. Kurangnya evaluasi tim dari pelatih pada saat latihan dan bertanding.

C. Batasan Masalah

Pada penelitian ini dapat diambil batasan masalah sebagai berikut: Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan di teliti sebagai berikut: Bagaimanakah Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini di lakukan bertujuan untuk mengetahui “Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola”.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

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

2. Manfaat Praktis

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

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Konsep Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

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

b. Tingkat Pengetahuan

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

memahami/mengerti (*understand*), menerapkan (*apply*), menganalisis (*analyze*), mengevaluasi (*evaluate*), dan menciptakan (*create*).

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. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

2) Memahami/mengerti (Understand)

Memahami atau 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)

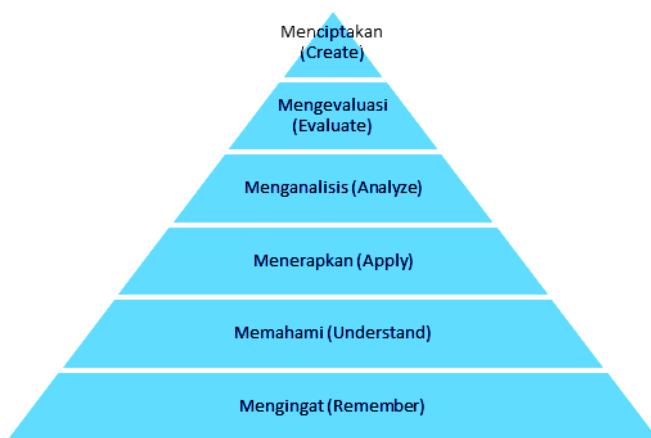
Analisis atau menganalisis adalah sebuah cara untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiaptiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan..

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. Jika dikaitkan dengan proses berpikir merencanakan dan mengimplementasikan maka mengecek akan mengarah pada penetapan sejauh mana suatu rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi mengarah pada penilaian suatu produk atau operasi berdasarkan pada kriteria dan standar eksternal. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis.

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.



Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson
(Sumber : www.google.com)

c. Faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan

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

1. Pendidikan

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

Pengetahuan seseorang tentang suatu objek juga mengandung dua aspek yaitu, aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap semakin positif terhadap objek tersebut.

2. Mass media / informasi

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

3. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

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

5. Pengalaman

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

6. Usia

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia tengah (41-60 tahun) seseorang tinggal mempertahankan prestasi yang telah dicapai pada usia dewasa. Sedangkan pada usia tua (> 60 tahun) adalah usia tidak produktif lagi dan hanya menikmati hasil dari prestasinya. Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan sehingga menambah

pengetahuan. Dua sikap tradisional Mengenai jalannya perkembangan hidup :

1) Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang di jumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya.

2) Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya pada beberapa kemampuan yang lain seperti misalnya kosa kata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

d. Pengukuran Pengetahuan

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

2. Hakikat Permainan Sepakbola

a. Pengertian Permainan Sepakbola

Sepak bola berasal dari dua kata yaitu “Sepak” dan “Bola”. Sepak atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan “bola” yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya.

Dalam permainan sepak bola, sebuah bola disepak/tendang oleh para pemain. Sepakbola dimainkan oleh dua tim yang masing-masing terdiri dari sebelas pemain. Karena itu sebuah tim sepakbola yang sedang bertanding disebut kesebelasan. Jadi secara singkat pengertian sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukan bola ke gawang lawan.

b. Peraturan Permainan Sepakbola

Aturan I – Lapangan Permainan

1. Lapangan

Pertandingan dapat dilakukan dilapangan rumput alami atau rumput sintesis tergantung aturan kompetisi atau pertandingan. Warna lapangan sintetis harus berwarna hijau. Jika digunakan untuk pertandingan resmi FIFA, lapangan sintesis harus mendapat persetujuan dari FIFA (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

2. Garis Lapangan

Lapangan permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis.

Dua garis batas lagi disebut garis sentuh atau kita kenal dengan nama kotak penalty. Dua garis yang lebih pendek disebut garis gawang lebih dikenal dengan nama daerah gawang atau kotak gawang. Lapangan permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis tengah. Tanda pusat yang ditunjukkan di titik tengah dari garis tengah. Sebuah lingkaran dengan radius 9,15 m dan ditarik garis melingkar. Sebuah tanda yang dibuat lapangan permainan, 9,15 m dari busur sudut, sebagai batas jarak terdekat untuk pemain bertahan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

3. Ukuran Lapangan Sepakbola Internasional

Panjang minimal 100m (110 yard), maksimal 110m (120 yard). Dan lebar lapangan minimal 64m (50 yard), maksimal 75m (100 yard). (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

4. Daerah Gawang

Berada di dalam gawang dengan lebar, 5,5 m dari dalam gawang masing-masing. Daerah dibatasi oleh garis dan garis gawang adalah daerah gawang. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

5. Daerah Pinalty

Dua garis yang ditarik dari sudut gawang kesamping kanan kiri sepanjang 16,5 m. Garis-garis ini meluas ke bidang bermain untuk jarak 16,5 m dan bergabung dengan garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Di dalam kotak penalty terdapat tanda hukuman yang berjarak 11m dari titik tengah garis gawang. Garis busur lingkaran diambil dari titik penalty sepanjang 9,15m di luar area penalty untuk membuat garis busur. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

6. Tiang Bendera

Satu tiang bendera, yang mempunyai tinggi tidak kurang dari 1,5 m, yang harus dipasang di setiap sudut lapangan sepakbola. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

7. Busur Sudut

Garis seperempat lingkaran dengan jarak 1 m dari setiap sudut lapangan digambarkan di dalam lapangan permainan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

8. Gawang

Gawang ditempatkan di garis gawang. Gawang terbuat dari bahan kayu, logam atau bahan lain yang disetujui dan tidak membahayakan bagi pemain, 2 gawang berdiri tegak yang diatasnya disambung oleh palang horizontal atau mistar. Tinggi gawang 2,44 m dan lebar gawang 7,32 m

Setiap gawang menggunakan jaring yang didukung dan tidak mengganggu penjaga gawang Tiang gawang dan lintang/mistar harus putih. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

Jika mistar gawang rusak atau berubah posisinya permainan dihentikan sampai mistar tersebut benahi atau diganti. Tali, benda lentur lain atau material berbahaya lainnya tidak diperbolehkan untuk mengganti mistar. (*Law of The Game* 2018/2019).

9. *Goal Line Technology (GLT)*

Sistem *Goal Line Technology* digunakan untuk menentukan ke sahan gol yang dicetak dan untuk membantu keputusan wasit terhadap perhitungan gol didalam suatu pertandingan. Ketika sistem *Goal Line Technology* digunakan, modifikasi tiang gawang diperbolehkan dengan spesifikasi yang telah ditentukan dalam *FIFA Quality Programme* untuk program *Goal Line Technology* dan *Law of The Game*. (*Law of The Game* 2018/2019).

10. *Video Assistant Referees (VARs)*

Didalam pertandingan yang menggunakan *Video Assistant Referees* disana harus ada ruangan untuk operator video dan ada satu area untuk wasit melihat video siaran ulang sehingga wasit tidak terganggu saat mengamati kejadian lampau yang terjadi di lapangan permainan. Letak area tersebut harus terlihat dan berada di luar lapangan. (*Law of The Game* 2018/2019).

Keputusan Dewan Internasional F.A. Keputusan 1 Apabila ada suatu area teknis, harus memenuhi persyaratan yang telah disetujui oleh International FA Board, yang tercantum dalam bagian dari publikasi ini berjudul Technical Area/Area Teknis (*Law of The Game* 2011/2012).

Aturan II – Bola (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

1. Kualitas dan ukuran

- a) Bola diwajibkan
- b) Bundar / bulat
- c) Terbuat dari kulit
- d) Lingkar tidak lebih dari 70 cm dan tidak kurang dari 68 cm
berat bola di awal pertandingan tidak lebih dari 450 gram dan tidak kurang dari 410 gram
- e) Tekanan udara 0,6-1,1 atmosfer di atas permukaan laut

2. Penggantian bola yang rusak/cacat.

Jika didalam pertandingan mengalami pecah bola maka pertandingan dihentikan sejenak untuk mengganti bola yang pecah, dimulai kembali dengan seorang wasit menjatuhkan bola di tempat sebelumnya dimana bola pecah atau rusak, namun jika permainan dihentikan di dalam daerah gawang, dalam hal ini wasit menjatuhkan bola pengganti di garis daerah gawang, sejajar dengan garis gawang pada titik terdekat dimana bola berada ketika asli bermain dihentikan bola tidak bisa diganti tanpa perizinan dari wasit atau pengadil lapangan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

3. Bola Pengganti

Bola pengganti diletakkan disekitar lapangan permainan dan penggunaanya dibawah kendali wasit. (*Law of The Game* 2018/2019).

Aturan III – Jumlah Pemain

1. Pemain

Di dalam permainan sepakbola terdiri dari dua tim yang saling bermusuhan, masing-masing tim mempunyai sebelas pemain salah satunya menjadi kiper, dalam pertandingan resmi tim yang mempunyai anggota kurang dari tujuh pemain tidak bisa bermain. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

2. Kompetisi Resmi

Dalam kompetisi resmi setiap tim yang mengikuti pertandingan berhak mengganti pemain sebanyak 3 kali dibawah aturan FIFA

Aturan kompetisi lain harus melaporkan berapa banyak pengganti dapat dicalonkan, dari tiga sampai maksimal tujuh. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

3. Pertandingan Lain

Dalam sebuah pertandingan tim dapat mengganti pemain maksimum enam pemain tergantung kesepakatan penyelanggara pertandingan, hal tersebut dapat digunakan dengan syarat

- a) Tim yang bertanding mencapai kesepakatan pada jumlah maksimum
- b) Wasit diberitahukan sebelum pertandingan, jika dalam hal ini wasit tidak diberitahu sebelum pertandingan maka pergantian pemain tidak boleh lebih dari enam pengganti yang diijinkan.

4. Semua Pertandingan

Di dalam pertandingan setiap tim memberikan daftar nama pemain yang akan dimainkan dan dibangku cadangkan, setiap pergantian pemain yang namanya tidak ada di daftar pemain tidak dapat dimainkan dalam pertandingan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

5. Prosedur Pergantian

Syarat sahnya dalam melakukan pergantian pemain yang harus diperhatikan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

- a) Harus memberitahu wasit sebelum melakukan pergantian
- b) Pemain pengganti dapat memasuki lapangan setelah mendapatkan ijin atau sinyal dari wasit
- c) Pemain dapat memasuki lapangan pada saat permainan sedang berhenti
- d) Penggantian selesai setelah pemain pengganti sudah memasuki lapangan permainan.
- e) Dari saat itu pemain yang masuk menjadi pemain dan pemain yang keluar menjadi pemain pengganti.
- f) Pemain yang sudah diganti tidak dapat bermain lagi pada pertandingan yang sama.
- g) Semua pengganti tunduk pada otoritas dan yurisdiksi wasit.

6. Mengubah Kiper

Semua pemain yang berada di lapangan dapat berubah menjadi kipper setelah, (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

- a) Memberikan informasi kepada wasit sebelum perubahan dilakukan
- b) Pemain diperbolehkan melakukan perubahan ketika permainan berhenti

7. Pelanggaran dan Sanksi

Jika pemain melakukan pergantian atau pemain pengganti masuk ke dalam lapangan permain tanpa seijin dari wasit, (*Law of The Game 2011/2012 dan 2018/2019*).

- a) Wasit menghentikan permainan dan memberikan peringatan kepada pemain yang bersangkutan untuk segera meninggalkan lapangan permainan
- b) Untuk memulai pertandingan wasit memberikan tendangan bebas tidak langsung kepada tim lawan diposisi terakhir bola saat permainan diberhentikan oleh wasit.

Jika seorang pemain berubah posisi menjadi kiper tanpa sepengetahuan dan tanpa perizinan dari wasit, Wasit memberi peringatan kepada pemain tersebut setelah bola keluar lapangan permainan atau pada saat permainan berhenti.

Dalam hal terjadi pelanggaran lain dalam aturan ini,

- a) Pemain yang bersangkutan mendapat peringatan dari wasit
- b) Pertandingan di mulai kembali setelah izin dari wasit dengan cara tendangan bebas tidak langsung dari terakhir bola diberhentikan oleh wasit.

Aturan IV – Perlengkapan Pemain

1. Keselamatan

Pada saat permainan berlangsung seorang pemain dilarang keras mempergunakan assesoris bahkan perhiasan yang dapat membahayakan dirinya maupun pemain lain. Pemain yang akan bertanding harus di cek untuk memastikan bahwa pemain tersebut tidak menggunakan perlengkapan yang tidak diperbolehkan. (*Law of The Game 2011/2012 dan 2018/2019*).

2. Perlengkapan Dasar

- a) Jersey atau seragam harus mempunyai lengan, diperbolehkan lengan panjang dan jika seorang pemain menggunakan pakaian dalam warna lengan harus sama dengan warna jersey
 - b) Celana yang digunakan oleh pemain harus celana pendek, jika memakai pakaian dalam warna menyesuaikan dengan warna celana utama
 - c) Seorang pemain harus memakai kaos kaki panjang
 - d) Shinguards atau pelindung tulang kering
 - e) Sepatu bola
3. Shinguard/ pelindung tulang kering
- a) Tertutup seluruhnya oleh kaos kaki
 - b) Terbuat dari karet , atau bahan sejenis yang cocok
 - c) Memberikan tingkat perlindungan yang wajar
4. Warna

- a) Kedua tim harus memakai jersey dengan warna yang berbeda, baik kedua tim yang bertanding dan wasit
 - b) Penjaga gawang harus menggunakan jersey dengan warna yang berbeda dari pemain lain dan wasit
 - c) Jika seorang pemain menggunakan manset maka warna manset harus disesuaikan dengan warna kaos jersey yang dipakainya, begitu juga jika seorang pemain menggunakan short, warna short juga harus disesuaikan dengan warna celana.
5. Pelanggaran dan sanksi
- Jika terjadi pelanggaran aturan, (*Law of The Game 2011/2012* dan *2018/2019*),, maka:
- a) Permainan tidak perlu di hentikan
 - b) Pemain yang bersalah diinstruksikan oleh wasit untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki perlengkapannya
 - c) Pemain meninggalkan lapangan permainan sampai bola berhenti untuk memulai permainan kembali, sampai dia memperbaiki kembali perlengkapannya
 - d) Setiap pemain yang diminta untuk meninggalkan lapangan permainan untuk memperbaiki kelengkapannya tidak diperbolehkan masuk ke dalam permainan tanpa se izin wasit
 - e) Wasit harus memeriksa dan memastikan perlengkapan pemain sudah dipakai dengan benar sebelum mengizinkan untuk kembali memasuki lapangan permainan

Seorang pemain yang diminta untuk meninggalkan lapangan permainan karena suatu pelanggaran harus mendapatkan izin wasit ketika akan kembali memasuki lapangan pertandingan, jika tidak izin maka pemain diberikan peringatan.

6. Memulai kembali permainan

Jika permainan dihentikan wasit untuk mengurus peringatan, maka permainan dimulai kembali dengan tendangan bebas tidak langsung yang dilakukan oleh tim lawan dari tempat dimana bola berada ketika wasit menghentikan permainan.

Keputusan Dewan Internasional F.A

Keputusan 1

Pemain tidak boleh memperlihatkan pakaian dalam, menampilkan slogan atau iklan. Perlengkapan dasar wajib tidak boleh memiliki pernyataan politik, agama atau pribadi. Seorang pemain yang melepas kaos atau kemejanya untuk mengungkapkan slogan atau iklan akan di hukum oleh penyelenggara kompetisi (*Law of The Game 2011/2012*).

Aturan V – Wasit

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

Kehendak mutlak wasit :

1. Menegakkan peraturan permainan

2. Memimpin jalannya pertandingan bekerjasama dengan asisten wasit
3. Memastikan bola yang dipakai sesuai dengan syarat aturan II
4. Memastikan seluruh pemain menggunakan perlengkapan yang memenuhi syarat aturan IV
5. Bertindak sebagai pencatat waktu dan hasil pertandingan
6. Menghetikan, menunda atau membatalkan pertandingan dengan kebijaksanaanya untuk setiap pelanggaran terhadap peraturan
7. Memberhentikan pertandingan jika ada salah satu dari pemain mengalami cidera atau terluka untuk di berikan pertolongan dan perawatan pertama di luar lapangan dan jika pemain tersebut akan memasuki lapangan harus mendapatkan izin wasit
8. Melanjutkan permainan jika tim mendapatkan keuntungan dari tim lawan yang melakukan pelanggaran dan menghukum pelanggaran tersebut
9. Memberikan pelanggaran berat terhadap seorang pemain apabila di waktu yang bersamaan melakukan pelanggaran lebih dari 1 kali
10. Memberi hukuman terhadap official tim jika berperilaku tidak sportif dan dengan kebijakannya wasit mengusir official keluar dari lapangan
11. Bertindak atas saran asisten wasit tentang insiden yang tidak dilihatnya
12. Memastikan bahwa tidak ada seorang pun yang memasuki pertandingan kecuali pemain dan wasit
13. Memberikan aba-aba memulai pertandingan setelah memulai pertandingan
14. Memberikan laporan pertandingan terhadap pihak berwenang yang meliputi informasi jalannya suatu pertandingan

Keputusan wasit

Keputusan wasit terkait dengan permainan, terjadinya gol atau tidak mencetak gol dan hasil pertandingan bersifat final. Wasit hanya dapat mengubah keputusan apabila menyadari bahwa keputusasn yang ditetapkan sebelumnya tidak benar atau menurut pendapatnya, berdasarkan saran asisten wasit atau official keempat, keputusna tersebut perlu diubah, asalkan wasit belum memulai kembali permainan atau belum mengakhiri pertandingan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

Perlengkapan wasit

Wasit harus menggunakan perlengkapan seperti peluit,jam tangan, kartu merah dan kartu kuning serta buku catatan untuk mencatat kejadian yang terjadi pada saat pertandingan. (*Law of The Game* 2018/2019).

Aturan VI – Asisten Wasit

Tugas

Dua asisten wasit yang ditunjuk memiliki tugas tunduk terhadap keputusan wasit untuk memberikan isyarat atau tanda: (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

- a) Ketika seluruh bola meninggalkan lapangan permainan

- b) Tim mana yang berhak untuk melakukan tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam
- c) Ketika seorang pemain bisa dihukum karena dalam posisi offside
- d) Ketika pergantian pemain akan dilakukan
- e) Ketika kesalahan atau insiden lainnya terjadi di luar pandangan wasit
- f) Ketika pelanggaran terjadi dan asisten wasit memiliki posisi pandangan yang lebih baik dari wasit (dalam situasi tertentu, pelanggaran di area penalti)
- g) Ketika tendangan penalti, kiper bergerak dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis

Bantuan

Para asisten wasit juga membantu dalam mengontrol pertandingan sesuai dengan peraturan permainan. Secara khusus, assisten wasit bisa memasuki lapangan untuk membantu mengendalikan 9,15 m jarak.

Dalam hal gangguan yang tidak semestinya atau perlakuan yang tidak semestinya, wasit akan meringankan assisten wasit dari tugasnya dan membuat laporan kepada pihak yang berwenang.

Aturan VII – Lamanya Pertandingan (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

1. Babak permainan

Pertandingan berlangsung dua babak dengan waktu yang sama yaitu 45 menit, kecuali ada kesepakatan lain antar wasit dan kedua tim yang akan bertanding. Setiap persetujuan untuk mengubah waktu permainan (misalnya mengurangi waktu pertandingan menjadi 40 menit) harus dilakukan sebelum memulai dan harus sesuai dengan aturan kompetisi

2. Waktu jeda atau istirahat antar kedua babak

Pemain berhak mendapat waktu istirahat diantara kedua babak. Waktu istirahat harus tidak lebih dari 15 menit. Peraturan kompetisi harus menyatakan jangka waktu istirahat babak pertama. Lamanya waktu istirahat hanya boleh diubah dengan persetujuan wasit.

3. Tambahan waktu yang hilang

Tambahan waktu diberikan pada setiap babak untuk seluruh waktu yang hilang pada babak tersebut karena:

- a) Pergantian pemain
- b) Penilaian terhadap pemain yang cidera
- c) Pemindahan pemain yang cidera dari lapangan permainan untuk mendapatkan perawatan
- d) Membuang-buang waktu
- e) Penyebab lainnya
- f) Penyisihan waktu yang hilang adalah berdasarkan kebijaksanaan dari wasit
- g) Waktu yang hilang digunakan wasit untuk melihat siaran ulang video.

4. Tendangan penalty

Jika tendangan penalty harus dilakukan atau diulang kembali, waktu permainan atau tambahan waktu diperpanjang sampai tendangan penalty selesai

5. Pertandingan yang terhenti atau terbengkalai

Sebuah pertandingan yang terhenti atau terbengkalai dapat dilanjutkan atau diputar kembali kecuali peraturan kompetisi menetapkan lain

Aturan VIII - Memulai dan memulai kembali permainan

Kick off adalah suatu cara untuk memulai atau memulai kembali permainan. Dilakukan pada saat memulai pertandingan, setelah terciptanya gol, pada awal babak kedua, pada awal babak dari masing-masing babak perpanjangan waktu, gol dapat tercipta langsung dari *kick off*.

Menjatuhkan bola adalah suatu metode untuk memulai kembali permainan, ketika bola sedang dalam permainan, wasit diharuskan untuk menghentikan sementara permainan untuk setiap alasan yang tidak disebutkan dimanapun dalam peraturan permainan.

Pelanggaran dan sanksi. Bola dijatuhkan kembali apabila bola disentuh oleh seorang pemain pada saat bola tersebut belum menyentuh tanah dan jika bola meninggalkan lapangan permainan setelah menyentuh tanah sebelum bola disentuh oleh pemain. Jika bola jatuh memasukan gawang tanpa menyentuh kurang dari dua pemain, permainan dimulai kembali melalui tendangan gawang jika bola tersebut masuk ke dalam gawang lawan dan tendangan sudut apabila bola masuk kedalam gawang sendiri. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019). Aturan IX - Bola di lapangan permainan menyentuh orang yang bukan pemain

Bola berada diluar permainan apabila bola sepenuhnya melewati garis gawang atau garis samping baik pada posisi ditanah atau di udara dan permainan dihentikan oleh wasit

Bola berada di dalam permainan untuk semua waktu lainnya, termasuk ketika bola memantul dari gawang, mistar gawang, atau tiang bendera sudut dan berada di dalam lapangan permainan, dan jika bola memantul baik dari tubuh wasit maupun asisten wasit jika mereka berada di dalam lapangan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

Aturan X - Cara mencetak gol

Gol tercipta apabila wasit memberikan tanda gol keseluruhan bagian bola melewati garis gawang, asalkan sebelum itu tidak terjadi pelanggaran terhadap peraturan permainan yang dilakukan oleh tim yang memasukan gol.

Tim yang mencetak gol lebih banyak dalam suatu pertandingan adalah pemenangnya. Jika kedua gol yang tercipta dari kedua tim sama banyak atau tidak ada gol yang dicetak sama sekali, pertandingan dinyatakan seri.

Jika kedua tim masih memiliki gol yang sama banyak setelah kedua babak perpanjangan waktu telah usai maka pertandingan akan

dilanjutkan dengan tendangan pinalti. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

Aturan XI – Ofsaid

1. Definisi ofsaid, (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).
 - a) Berada lebih dekat ke gawang lawan maksudnya apabila bagian tubuh seorang pemain seperti kepala kaki lebih ke garis lawannya daripada bola an pemain lawan lawan kedua yang terakhir. Tangan tidak termasuk dalam pengertian ini.
 - b) Mencampuri jalannya permainan. Memainkan atau menyentuh bola yang di pass atau disentuh oleh atau disentuh oleh teman satu tim.
 - c) Menganggu lawan. Mencegah lawan untuk memainkan bola dengan cara menghalang-halangi pandangan atau pergerakan lawan.
 - d) Mendapatkan keuntungan pada posisi ofsaid Dapat memainkan bola pantulan baik yang berasal dari gawang mistar atau lawan yang datang kepadanya.
2. Pelanggaran

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

3. Bukan pelanggaran

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

Aturan XII – Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan

1. Tendangan bebas langsung

Sebuah tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, jika seorang pemain melakukan salah satu pelanggaran berikut: (*Law of The Game* 2011/2012).

- a) Menendang atau mencoba menendang lawan
- b) Menjegal atau mencoba menjegal lawan
- c) Melompat kearah lawan
- d) Menabrak lawan
- e) Memukul atau mencoba memukul lawan
- f) Mendorong lawan
- g) Menyerang lawan
- h) Memegang lawan
- i) Meludahi lawan
- j) Memegang bola dengan sengaja (kecuali penjaga gawang dalam daerah penaltinya sendiri)

2. Tendangan penalti

Tendangan penalti diberikan jika salah satu dari pelanggaran diatas dilakukan oleh seorang pemain dalam daerah penaltinya sendiri dengan tidak memandang tempat bola berada, asalkan bola dalam permainan.

3. Tendangan bebas tidak langsung

Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika penjaga gawang, didaerah penaltinya sendiri melakukan kesalahan berikut:

- a) Mengontrol bola dengan tangannya lebih dari enam detik sebelum melepaskannya dari penguasaanya
 - b) Menyentuh bola kembali dengan tangannya setelah dilepaskan dari penguasaannya dan sebelum bola itu menyentuh pemain lain
 - c) Menyentuh bola yang sengaja ditendang kepadanya oleh teman satu tim dengan tangan
 - d) Menyentuh bola lemparan kedalam yang diberikan secara langsung oleh teman satu timnya dengan tangan
4. Tendangan bebas tidak langsung juga diberikan kepada tim lawan jika salah satu pemain menurut wasit:
- a) Bermain dengan cara yang berbahaya
 - b) Menghalangi atau merintangi pergerakan lawan
 - c) Menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya.

Aturan XIII – Tendangan Bebas

Tendangan bebas terbagi menjadi dua yaitu langsung dan tidak langsung. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

1. Tendangan bebas langsung

Bola masuk gawang jika:

- a) Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung kedalam gawang lawan, sebuah gol disahkan.
- b) Bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk kedalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

2. Tendangan bebas tidak langsung

Wasit memberikan isyarat tendangan bebas tidak langsung dengan mengangkat tangannya diatas kepalanya, ia mempertahankan tangannya dalam posisi tersebut sampai tendangan dilakukan dan bola telah menyentuh pemain lain atau bola keluar dari permainan. Bola masuk gawang jika:

- a) Bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk gawang lawan, tendangan gawang diberikan.
- b) Bola pada tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung masuk ke gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan

3. Prosedur

Untuk tendangan bebas langsung atau tidak langsung, bola harus dalam keadaan berhenti ketika tendangan bebas dilakukan dan penendang tidak boleh menyentuh bola untuk kedua kalinya sebelum disentuh oleh pemain lain

Aturan XIV - Tendangan Penalti

Persiapan untuk melakukan tendangan penalty (*Law of The Game* 2011/2012).

- a) Bola telah diletakkan dengan benar di titik penalty

- b) Penjaga gawang berada tepat di garis gawang diantara tiang gawang
- c) Teman-teman baik dari penendang maupun penjaga gawang berada di luar kotak penalty dan di luar busurnya.
- d) Penendang telah di catat oleh wasit.

Aturan XV – Lemparan ke Dalam

Lemparan kedalam adalah cara untuk memulai kembali permainan. Lemparan kedalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik menggelinding maupun melayang. Sebuah gol tidak dapat langsung dihasilkan dari suatu lemparan kedalam.

Saat melemparkan bola pemain yang melakukan lemparan kedalam menghadap ke lapangan permainan. Sebagian dari kakinya berada di atas garis samping atau diluar garis samping. Memegang bola dengan kedua tangan. Melemparkan bola dari tempat dimana bola itu meninggalkan lapangan permainan. Semua lawan mesti berada pada jarak tidak kurang dari 2m dari titik dimana lemparan kedalam itu dilakukan. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

Aturan XVI – Tendangan Gawang

Tendangan gawang adalah cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding maupun melayang, setelah terakhir kali menyentuh pemain dari tim yang menyerang, dan sesuai dengan peraturan 10 tidak terjadi gol. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.

Bola ditendang dari titik manapun dalam daerah gawang oleh seseorang pemain dari tim yang bertahan. Pemain lawan berada diluar daerah pinalti sampai bola berada dalam permainan. Penendang tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola itu telah menyentuh pemain lain. Bola berada didalam permainan apabila telah ditendang langsung keluar daerah pinalti. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

Aturan XVII – Tendangan Sudut

- a) Pemain lawan harus berada pada jarak 9,15m dari tendangan sudut. Tendangan sudut sampai bola berada di dalam permainan.
- b) Bola harus di tempatkan dalam busur sudut, diperbolehkan menyentuh garis busur sudut.
- c) Apabila seorang pemain telah melakukan tendangan sudut tidak boleh menyentuh bola kembali sampai bola menyentuh pemain lain
- d) Tiang bendera sudut tidak boleh dipindahkan
- e) Bola harus ditendang dari pemain tim penyerang
- f) Bola berada di dalam permainan setelah bola bergerak dan ditendang. (*Law of The Game* 2011/2012 dan 2018/2019).

3. Karakteristik Pemain PS Banaran FC

Masa remaja merupakan salah satu fase dalam rentang perkembangan manusia yang terentang sejak anak masih dalam kandungan sampai meninggal dunia. Masa remaja mempunyai ciri yang berbeda dari sebelumnya atau sesudahnya, karena berbagai hal yang mempengaruhinya sehingga selalu menarik untuk dibicarakan.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2013 :128), membagi masa remaja ke dalam tahapan-tahapan perkembangan, yaitu:

- 1) Perkembangan kognitif

Seorang remaja termotivasi untuk memahami dunia karena perilaku adaptasi secara biologis mereka. Remaja secara aktif membangun dunia kognitif mereka, dimana informasi yang di dapatkan tidak langsung diterima begitu saja, tetapi mereka mampu membedakan hal-hal yang di anggap lebih penting. Kemampuan berpikir tersebut tercakup dalam aspek kognitif yang sering disebut kecerdasan atau inteligensi.

Menurut pendapat Charles Spearman dalam Rita Eka Izzaty, dkk (2013 :128), inteligensi adalah suatu kemampuan tunggal artinya semua tugas dan prestasi mental hanya menuntut dua macam kualitas saja yaitu inteligensi umum dan ketrampilan individu dalam hal tertentu. Intelegensi umum yaitu meliputi kemampuan:

- a) Menjumlah, mengkalikan, membagi
- b) Menulis dan berbicara dengan mudah
- c) Memahami dan mengerti apa yang diucapkan
- d) Memperoleh kesamaan tentang sesuatu
- e) Mampu memecahkan persoalan dan mengambil pelajaran dari masa lampau

- f) Dapat melihat dan mengerti akan hubungan antara benda dengan ruang
- g) Mengenali objek dengan cepat dan tepat

Dapat di simpulkan bahwa inteligensi itu merupakan kemampuan dalam berbagai bidang yang dalam fungsinya saling berhubungan serta dapat di amati dalam perilaku individu. Jadi kemampuan kognitif pada masa usia remaja itu memiliki ciri-ciri:

- a) Kemampuan berikir logis (sesuai dengan keadaan yang sebenarnya)
- b) Kemampuan instropeksi (berpikir kritis tentang dirinya)
- c) Kemampuan dalam menggunakan bilangan
- d) Efisiensi dalam berbahasa
- e) Kemudahan dalam mengingat dan kemudahan dalam memahami hubungan
- f) imaginasi
- g) Berpikir berdasar hipotesis (berdasarkan pengalaman yang di dapat sebelumnya lalu dapat menyimpulkan apa yang akan dilakukan)

2) Perkembangan afektif

Pada masa remaja pergaulan dan interaksi social dalam suatu kelompok atau teman bermain membuat perubahan pada sikap dan perilaku mereka. Ada beberapa sikap yang ditampilkan remaja dari proses tersebut, yaitu : menarik perhatian dengan cara menonjolkan diri dan menaruh perhatian pada orang, sering menolak aturan dan campur tangan dengan orang dewasa untuk urusan pribadinya.

Menurut Rita Eka Izzaty, dkk (2013 :128), perkembangan sikap remaja itu juga setidaknya ada yang disebut dengan sikap konformitas dan sikap heteroseksual. Sikap konformitas merupakan sikap kearah penyamaan kelompok dan konformitas kelompok tersebut yang menekan individu bersifat positif dan negatif. Konformitas negatif seperti pengrusakan, mencuru, melakukan aneh-aneh

bila dilihat orang tua. Tetapi sikap konformitas itu kebanyakan menimbulkan hal yang positif, misalnya berpakaian seperti teman yang lain, menghabiskan sebagian waktunya dengan teman yang lain, melibatkan kegiatan-kegiatan social yang baik.

Dari semua perubahan yang terjadi dalam sikap dan perilaku, yang paling menonjol adalah di bidang heteroseksual. Mereka mengalami perkembangan dari yang tidak suka lawan jenis jadi suka. Terkait dengan sikap hubungan heteroseksual ada beberapa tujuan yang dicapai oleh remaja yaitu remaja dapat berinteraksi dengan lawan jenis, dimana akan mempermudah perkembangan social mereka. Kedua, remaja akan dapat melatih diri untuk jadi lebih mandiri. Ketiga, remaja akan mendapatkan status tersendiri dalam kelompok, remaja dapat belajar melakukan memilih teman.

3) Perkembangan psikomotorik

Perkembangan fisik adalah perubahan-perubahan pada tubuh, otak, kapasitas sensoris, ketrampilan motorik. Perubahan pada tubuh ditandai dengan perubahan bentuk tubuh, pertambahan tinggi dan berat tubuh, proporsi muka dan badan, pertumbuhan tulang dan otot, kematangan organ seksual dan fungsi reproduksi. Tubuh remaja itu mulai beralir dari masa kanak-kanak menjadi tubuh orang dewasa yanh cirinya ialah kematangan. Perubahan fisik otak strukturnya semakin sempurna untuk meningkatkan kemampuan kognitif.

Pertumbuhan berat badan dan panjang badan berjalan pararel dipengaruhi oleh hormone mammotropik dan gonadotropik, yang mempengaruhi peningkatan kegiatan pertumbuhan dan perkembangan ciri-ciri khas primer dan sekunder. Pertumbuhan pada laki-laki bertambah berat karena kuatnya urat

daging dan wanita karena jaringan pengikat dibawah kulit terutama dibawah paha, lengan dan dada. Percepatan pertumbuhan pada wanita berakhir pada usia 13 tahun dan pada laki-laki pada usia 15 tahun (Rita Eka Izzaty, dkk. 2013: 125)

4) Perkembangan motorik

Pembelajaran anak telah mencapai pertumbuhan dan perkembangan menjelang masa dewasanya, sehingga keadaan tubuh juga akan menjadi kuat dan lebih baik, maka kemampuan motoric dan psikisnya juga siap menerima latihan-latihan peningkatan ketrampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih tinggi

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan psimokotorik siswa SMA yaitu:

1. Kekuatan otot daya tahan otot berkembang dengan baik.
2. Senang pada ketrampilan yang baik, bahkan mengarah pada gerak yang lebih kompleks.
3. Anak laki- laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang.
4. Anak wanita proporsi tubuhnya semakin menjadi baik

4. Perkembangan emosi, perkembangan sosial

Perkembangan emosi pada masa remaja terjadi ketegangan emosi yang bersifat khas sehingga masa ini disebut masa badai dan topan (*storm and stress*), masa yang menggambarkan keadaan emosi remaja yang tidak menentu, tidak stabil dan meledak-ledak. Meningginya emosi remaja terjadi karena mendapat tekanan social dan menghadapi kondisi baru, karena selama masa kanak-kanak mereka kurang mempersiapkan diri untuk menghadapi keadaan tersebut. Kepekaan emosi yang meningkat sering diwujudkan dengan bentuk remaja lekas

marah, suka menyendiri dan adanya kebiasaan *nervous*, seperti gelisah, cemas dan sentimen, menggigit kuku dan garuk-garuk kepala

Perkembangan sosial remaja ditandai dengan adanya interaksi yang dimulai sejak masa bayi. Pada usia remaja pergaulan dan interaksi remaja bertambah luas dan kompleks. Remaja mencari bantuan emosional dalam kelompoknya, pemuasan intelektual didapatkan oleh remaja dalam kelompoknya dengan berdiskusi, berdebat untuk memecahkan masalah. Ada beberapa sikap yang sering ditampilkan para remaja dalam kelompok yaitu, kompetisi/ persaingan, konformitas yaiti ingin selalu sama dengan anggota kelompok lain, menarik perhatian dengan cara menonjolkan diri dan menaruh perhatian kepada orang lain, menentang otoritas, sering menolak aturan dan campur tangan orang dewasa untuk urusan pribadinya. Factor yang mempengaruhi penerimaan social remaja menurut Hurlock (1991, dalam Rita Eka Izzaty 2013) yaitu pesan pertama yang menyenangkan sebagai akibat yang menarik perhatian, sikap yang tenang dan gembira. Memiliki reputasi yang sportif, menyenangkan. Penampilan diri yang sesuai dengan penampilan teman-teman sebaya. Perilaku sosial yang ditandai oleh kerjasama, tanggung jawab, panjang akal, kesenangan bersama orang lain, bijaksana serta berlaku sopan. Matang terutama dalam hal pengendalian emosi serta kemauan untuk mengikuti peraturan kelompok. Memiliki sifat kepribadian yang menimbulkan penyesuaian sosial yang baik seperti sifat-sifat jujur, setia, tidak mementingkan diri sendiri dan terbuka. Status social ekonomi yang sama atau sedikit diatas anggota-anggota lainnya dalam kelompok dan hubungan yang baik dalam anggota-anggota keluarga. Tempat tinggal yang dekat dengan

kelompok sehingga mempermudah hubungan dan berpartisipasi dalam kegiatan berkelompok.

Para pemain Banaran FC rata-rata memiliki usia antara 17-25 tahun sehingga mereka masih tergolong dalam usia remaja, karena usia yang rata-rata masih muda sebagian pemain masih belum punya emosi yang tidak stabil dan memiliki rasa tidak puas dalam setiap pertandingannya karena kerap mengalami kekalahan. Selain itu juga sering terjadi emosi yang meledak-ledak karena sering dapat profokasi dari pemain yang usianya lebih tua, di usia remaja rata-rata belum bisa mengendalikan emosinya. Profokasi yang dilakukan oleh pemain tua juga disebabkan oleh berbagai faktor dari luar yang mempengaruhi performanya di lapangan.

Pengetahuan pemain banaran FC sebagian kecil mengikuti sekolah sepakbola sehingga pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola tim nya tidak merata. Hal itu yang menyebabkan beberapa para pemainnya ketika berada di lapangan dan di hadapkan pada situasi tertentu masih banyak melakukan kesalahan. Padahal pada saat latihan pelatih sudah memberikan arahan dan masukan-masukan tentang peraturan dalam bermain sepakbola.

B. Penelitian Yang Relevan

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

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

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

3. Gaudensius Geroda Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan

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

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teori seharusnya pemain sepakbola di Banaran FC tidak hanya bisa bermain sepakbola, tetapi juga harus memperhatikan aspek kognitif yaitu mengetahui tentang peraturan sepakbola. Di Banaran FC hanya ditekankan pada kemampuan sepakbola, para pemain kurang mengetahui tentang peraturan sepakbola.

Dengan seperti itu maka pengetahuan pemain Banaran FC tentang peraturan sepakbola belum sepenuhnya dikuasi oleh para pemain. Pengetahuan pemain

Banaran FC tentang peraturan sepakbola sangat berpengaruh dalam hasil permainan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 9), “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan atau menggambarkan masa lalu dan sekarang (sedang terjadi)”. Langkah penelitian ini hanya untuk Tingkat Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola. Pengukuran gejala yang diteliti berdasarkan suatu fakta yang berada pada diri responden. Metode penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan angket.

B. Tempat dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di tim sepakbola Banaran FC yang beralamat di Banaran, Galur Kulonprogo. Penelitian dilakukan mulai pada bulan Januari 2018 sampai dengan Maret 2018. Pengambilan data penelitian pada tanggal 28 Maret 2018.

C. Subjek Penelitian

“Subjek Penelitian adalah keseluruhan populasi penelitian. Apabila seseorang ingin semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi.” (Suharsimi Arikunto: 2002 : 108). Dalam penelitian ini populasinya anggota tim banaran FC yang berjumlah 24 orang.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitiannya , karena variabel merupakan sesuatu yang akan menjadi objek penelitian yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Menurut Suharsimi Arikunto (2002 : 96), variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel pada penelitian ini merupakan variabel tunggal yaitu pengetahuan pemain sepakbola Banaran FC tentang peraturan permainan sepakbola. Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah skor angket dari setiap pemain tentang peraturan permainan sepakbola, skor yang diperoleh pemain dari 45 butir angket.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

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

a. Mendefinisikan konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah membuat batasan-batasan mengenai ubahan variable yang yang diukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah Tingkat

Pengetahuan Pemain Sepakbola Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola.

b. Menyidik Faktor

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

c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasar faktor-faktor yang menyusun konstrak. Item-item pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan faktor-faktor tersebut kemudian disusun item-item soal yang dapat memberikan gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Adapun petunjuk-petunjuk dalam penyusunan angket atau kuesioner adalah sebagai berikut:

1. Gunakan kata-kata yang tidak rangkap
2. Susunlah kalimat yang sederhana dan jelas
3. Hindari pemasukan kata-kata yang tidak ada gunanya
4. Hindari pemasukan pertanyaan-pertanyaan yang tidak perlu
5. Perhatikan butir yang dimasukkan harus diterapkan pada situasi dari kecermatan responden.

6. Jangan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya mengecam.
7. Hindari *Leading Question* (pertanyaan yang mengarahkan jawaban responden).
8. Ikutilah *logical Sequence*, yaitu berawal dari masalah umum ke hal-hal yang khusus.
9. Berikan kemudahan-kemudahan kepada responden dalam menjawab dan mengembalikan angket.
10. Usahakan agar angket tidak terlalu tebal atau panjang. Oleh karenanya gunakan kalimat-kalimat yang singkat.
11. Susunlah pertanyaan-pertanyaan sedemikian rupa sehingga dapat dijawab hanya member tanda silang atau *checking* lainnya.

Adapun keuntungan dari angket atau kuesioner adalah :

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

Adapun kisi-kisi angket penelitian disajikan dalam Tabel 2 berikut ini :

Tabel 1. Kisi-kisi Instrument Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Pengetahuan pemain banaran fc tentang peraturan sepakbola	Aturan I – Lapangan permainan	1. Lapangan permainan 2. Garis lapangan 3. Ukuran lapangan 4. Bentuk gawang 5. Gawang	(1,2,4,5)
	Aturan II – Bola	1. Kualitas dan ukuran 2. Penggantian bola yang rusak 3. Bentuk bola	(6,7,8,9)
	Aturan III – Jumlah pemain	1. Pemain 2. Prosedur pergantian	(10 ,12,13)
	Aturan IV – Perlengkapan pemain	1. Perlengkapan dasar 2. Pelindung tulang kering 3. Bentuk jersey	(15 ,17 ,19)
	Aturan V – Wasit	1. Kehendak mutlak wasit 2. Keputusan wasit	(21,22,25)
	Aturan VI – asisten wasit	1. Tugas 2. Bantuan	(26,28)
	Aturan VII – Lama pertandingan	1. Tambahan waktu yang hilang 2. Waktu ke dua babak	(31,32)

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Pengetahuan pemain banaran fc tentang peraturan sepakbola	Aturan VIII - Memulai dan memulai kembali permainan	1. Kick off 2. Throw in	(20), (33)
	Aturan IX – Bola di dalam dan di luar permainan	1. Bola di lapangan permainan menyentuh wasit 2. Pengertian out	(14,16)
	Aturan X – peraturan cara mencetak gol	1. Sah atau tidak sah nya gol	(11),(34)
	Aturan XI – offside	1. Hakikat offside	(18),(35)
	Aturan XII – Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	1. Kartu kuning untuk perilaku tidak sportif 2. Perayaan terciptanya gol	(23),(36)
	Aturan XIII – Tendangan bebas	1. Jenis tendangan bebas	(24),(37)
	Aturan XIV – Tendangan Pinalti	1. Jarak untuk melakukan tendangan pinalti 2. hakikat pinalti	(3),(38)
	Aturan XV – Lemparan ke dalam	1. Cara melakukan lemparan ke dalam 2. Hakikat lemparan ke dalam	(29),(39)
	Aturan XVI - tendangan gawang	1. Cara melakukan tendangan gawang 2. Hakikat tendangan gawang	(27),(40)
	Aturan XVII – tendangan sudut	1. Peraturan tendangan sudut	(30),(41)

F. Pengujian Pada Ahli (*Expert Judgement*)

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

Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli yang diambil dari dosen pengampu mata kuliah permainan sepakbola, yaitu Bapak Nurhadi Santoso S.Pd., M.Pd dan Bapak Fathan Nurcahyo S.Pd.Jas, M.Or. Dengan adanya *Expert Judgement* dari ahli, peneliti berusaha membenahi, memperbaiki, atau mengubah sesuai dengan saran tersebut. Saran yang diberikan jika menggunakan pilihan jawaban “benar” dan “salah” yaitu memperbaiki kalimat dan mengubah pernyataan agar mudah dipahami.

Demikian dapat ditemukan validasi isi yang tepat. Berdasarkan uji validasi yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa instrumen yang digunakan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola, angket sudah diujikan judgement pada dosen ahli dan hasilnya sudah disetujui dan layak digunakan untuk penelitian dengan masukan dari dosen ahli bahwa instrumen ditambahkan menjadi 45 butir soal dan

menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti. Kemudian diujicobakan pada pemain sepakbola tim banaran FC.

G. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengolah data hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola, guna memperoleh gambaran secara deskriptif, maka pendekatan analisis data yang dipakai adalah statistik deskriptif dengan distribusi frekuensi. Analisis deskriptif perlu dilakukan terhadap suatu penelitian untuk memperkuat argumentasi dan logika dalam analisis kuantitatif. Analisis ini dilakukan berdasarkan data yang dikumpulkan dari daftar pertanyaan (instrument atau angket) yang akan diajukan dan diisi oleh pemain dari tim Banaran FC .

1. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Untuk menghitung persentas responden yang masuk pada kategori tertentu disetiap aspek adalah sebagai berikut.:

Rumus mencari Range

- a. Range = nilai maksimal – nilai minimal

Rumus mencari banyak kelas

- b. Banyak kelas = $1=3,3 \times \log(n)$

Keterangan : n = jumlah data yang diperoleh

- c. Rumus mencari panjang kelas

Panjang kelas = range ; banyak kelas

d. Rumus mencari presentase

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

Keterangan:

P : angka persentase dicari

F : frekuensi yang di cari persentasenya

N : *number of case / jumlah responden*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC tentang peraturan Permainan Sepakbola melalui angket dengan 45 butir pernyataan dari jumlah responden 20 pemain. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, setelah diolah menggunakan Microsoft excel maka diperoleh hasil data sebagai berikut :

Tabel 2. Skor nilai, minimal, maksimal, mean, dan std.deviasi

N	Minimum	Maximum	Mean	Median	Modus
20	27	40	35,65	37	38

Pengkategorian tingkat pengetahuan Pemain Banaran FC tentang peraturan Permainan Sepakbola dengan menggunakan aturan sturges dari 45 soal akan dibagi menjadi 3 kategori yaitu rendah,sedang, dan tinggi. Untuk mengetahui range, banyak kelas dan panjang kelas yaitu:

$$\begin{aligned}\text{Range} &= \text{nilai maksimal}-\text{nilai minimal} \\ &= 40-27 \\ &= 13\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Banyak kelas} &= 1+ 3,3 \times \log(n) \\ &= 1+ 3,3 \times \log(20) \\ &= 1+ (3,3 \times (1,30103)) \\ &= 1+ 1,8195 \\ &= 2,8195 \rightarrow 3\end{aligned}$$

Panjang kelas = range : banyak kelas

$$= 13 : 3 = 4,333 \rightarrow 4$$

Data presentase

$$\text{Rendah} = \frac{3}{20} \times 100\% = 15\%$$

$$\text{Sedang} = \frac{5}{20} \times 100\% = 25\%$$

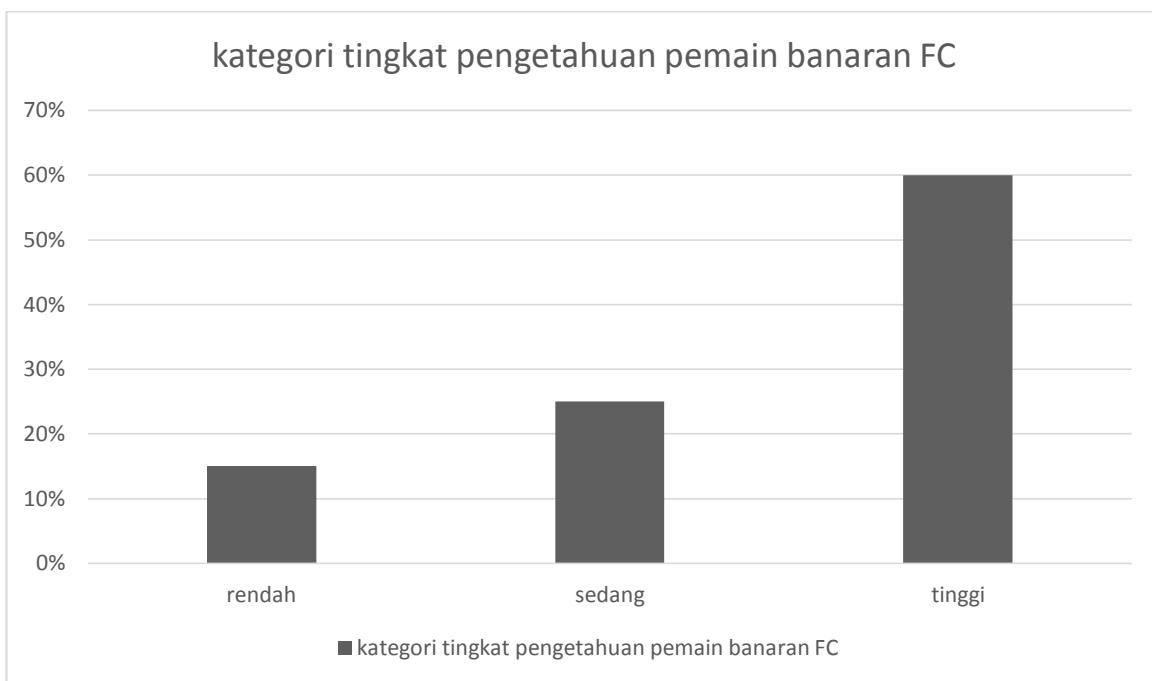
$$\text{Tinggi} = \frac{12}{20} \times 100\% = 60\%$$

Hasil pengkategorianya dapat dilihat dalam table dibawah:

Tabel 3. Kategorisasi Tingkat pengetahuan Pemain Banaran FC tentang peraturan Permainan Sepakbola

Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
Rendah	27-31	3	15%
Sedang	32-36	5	25%
Tinggi	37-41	12	60%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel tersebut dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan pemain Banaran FC tentang peraturan permainan sepakbola adalah 15% rendah, 25% sedang, dan 60% tinggi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dalam gambar diagram batang berikut:



Gambar 2. Diagram Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola. Penelitian ini menggunakan instrumen angket. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan deskriptif yang berupa presentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan pemain banaran FC tentang peraturan sepakbola 15% rendah, 25% sedang, dan 60% tinggi. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan pemain Banaran FC dimungkinkan dengan 6 faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah dan berlangsung seumur hidup. Pendidikan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin

mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Dengan pendidikan tinggi maka seseorang akan cenderung untuk mendapatkan informasi, baik dari orang lain maupun dari media massa. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat tentang kesehatan. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, maka orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun perlu ditekankan bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpendidikan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang suatu objek juga mengandung dua aspek yaitu, aspek positif dan negative. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap semakin positif terhadap objek tersebut.

Tabel 4. Kategorisasi Tingkat Pendidikan Pemain Banaran FC tentang peraturan Permainan Sepakbola

No	Tingkat Pendidikan	Rata-Rata Skor	Kategori
1	SD/MI	27	Rendah
2	SMP/ MTS	35,6	Sedang
3	SMA/SMK/MAN	36	Sedang
4	Perguruan Tinggi	37	Tinggi

Tingkat pendidikan pemain Banaran FC yang telah menempuh pendidikan SD sebanyak 1 pemain, yang telah menempuh pendidikan SMP 3 pemain, pemain Banaran FC di dominasi oleh pemain yang berpendidikan akhir SMA sejumlah 12 pemain dan yang telah menempuh pendidikan S1 sejumlah 4 pemain. Dari tingkat pendidikan para pemain tersebut dapat diketahui bahwa para pemain Banaran FC

memiliki tingkat pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola yang masuk pada kategori tinggi.

2. Mass media / informasi

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

3. Sosial budaya dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4. Lingkungan

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

5. Pengalaman

Pengetahuan dapat diperoleh dari pengalaman baik dari pengalaman pribadi maupun dari pengalaman orang lain. Pengalaman ini merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran suatu pengetahuan. Pemain Banaran FC yang rata-rata anak SMA memiliki pengalaman mengikuti kompetisi divisi 1 kulonprogo dimana itu merupakan pengalaman pertama mereka mengikuti sebuah pertandingan sepakbola.

6. Usia

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia tengah (41-60 tahun) seseorang tinggal mempertahankan prestasi yang telah dicapai pada usia dewasa. Sedangkan pada usia tua (> 60 tahun) adalah usia tidak produktif lagi dan hanya menikmati hasil dari prestasinya. Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang dijumpai dan sehingga menambah pengetahuan. Dua sikap tradisional Mengenai jalannya perkembangan hidup :

- 1) Semakin tua semakin bijaksana, semakin banyak informasi yang di jumpai dan semakin banyak hal yang dikerjakan sehingga menambah pengetahuannya.

2) Tidak dapat mengajarkan kepandaian baru kepada orang yang sudah tua karena mengalami kemunduran baik fisik maupun mental. Dapat diperkirakan bahwa IQ akan menurun sejalan dengan bertambahnya usia, khususnya pada beberapa kemampuan yang lain seperti misalnya kosa kata dan pengetahuan umum. Beberapa teori berpendapat ternyata IQ seseorang akan menurun cukup cepat sejalan dengan bertambahnya usia.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola 15% rendah, 25% sedang, dan 60% tinggi.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pemain dan tim sepakbola Banaran FC, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada adanya kemauan dari pelatih dan pemain tim Banaran FC untuk menerapkan pengetahuan permainan sepakbolanya ke dalam prakteknya supaya lebih baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

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

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian diatas, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pelatih sebaiknya mengoreksi para pemain yang melakukan kesalahan saat latihan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusta, W. *Sepak Bola*. (2011). Jakarta. PT RajaGrafindo Persada.
- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakarta : PT. Serambi Semesta Distribusi.
- Anas Sudijono. (2005). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian*. Edisi IV. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiman & Riyanto, A. (2014) *Kapita Selekta Kuisioner Pengetahuan Dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Gunawan, I. (2012) *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun
- Gunawan, I. (2014). *Tingkat Pengetahuan Tentang Taktik dan Strategi Bermain Futsal Pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Futsal Di SMA 1 Muhammadiyah Muntilan Tahun 2014*. Skripsi. UNY
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta: Andi offset.
- Hastuti, T. (2011). *Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Tahun 2010 Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia 8. Hal 134 -137.
- Hendra, A. (2018). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas VIII Terhadap Permainan Sepakbola di SMP N 5 Banguntapan*. Yogyakarta: Skripsi.UNY
- Izzaty, R. E. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta. UNY press.
- Lawan, G. G. (2015). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini*. Skripsi.UNY
- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Australia: Pakar Raya
- Nursalam, (2009). *Konsep Dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan: pedoman skripsi, tesis dan instrument penelitian keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika

Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan Dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Notoatmodjo, S. (2007). *Pendidikan Dan Perilaku Kesehatan*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Nugraha, A.C. (2013). *Mahir Sepakbola*. Bandung. Nuansa Cendekia.

Pengprov PSSI Jawa Tengah. (2012). *Laws Of the Game*. Jawa Tengah. FIFA

Wicaksana, N. (2017). *Tingkat Pemahaman Pesertadidik SMA N 1 Godean Terhadap Kebugaran Jasmani*. Yogyakarta: Skripsi.UNY

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEDILAHHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 109/POR/IV/2017

20 April 2017

Lamp. : 1 benda

Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada : Yth. Drs. Joko Purwanto, M.Pd.
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 : CAHYO PRIYAMBODO
NIM : 13601241122
Judul Skripsi : TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN SEPAKBOLA BANARAN FC
TENTANG PERMAINAN SEPAKBOLA.

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 Jurusan POR,

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



Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

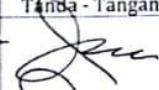
KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : CAHYO PRIYAMBODO

NIM : 13601291122

Program Studi : PJKR

Pembimbing : Drs. Joko Purwanto, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	25 - 4 - 2017	Latas belakang perumata - latas berllithan	
2.	7 - 7 - 2017	BAB I → memperbaiki identifikasi masalah BAB II → tabel pemain	
3.	20 - 9 - 2017	Membuat kisi - kisi dan angket	
4.	26 - 10 - 2017	Memperbaiki kisi - kisi dan angket dengan menggunakan buku panduan FIFA yg sudah diterapkan	
5.	8 - 12 - 2017	Penentuan dosen expert	
6.	11 - 4 - 2018	Konsultasi hasil penelitian	
7.	18 - 5 - 2018	Revisi BAB II (membuat BAB IV dan V)	
8.	26 - 6 - 2018	Revisi penulisan hasil penelitian, BAB IV dan V	
9.	15 - 8 - 2018	Menambah sumber daftar pustaka	
10.	25 - 10 - 2018	Menyusun skripsi lengkap	

Ketua Jurusan POR,

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



Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi


**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN REKREASI**
Alamat: Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta

**SURAT KETERANGAN VALIDASI
INSTRUMENT PENELITIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or
NIP : 19820711 200812 1 003

Telah membaca instrument penelitian dari proposal penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola". yang diajukan oleh:

Nama : Cahyo Priyambodo
NIM : 13601241122
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Setelah memperhatikan butir-butir instrument, maka instrument penulisan TAS dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian.

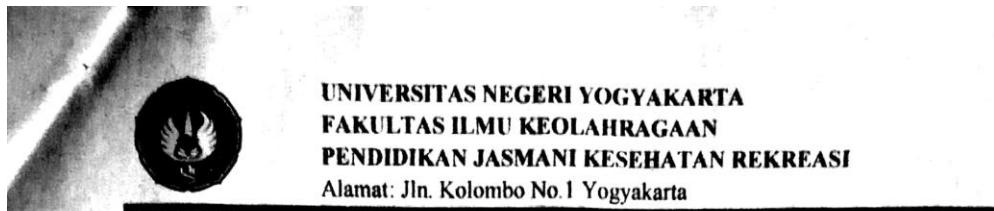
Layak digunakan dengan perbaikan dan saran-saran sebagai berikut:
- Soal ditambah menjadi 45 butir, dengan 30 jawaban benar dan 15 salah
- Indikator harus berkaitan dengan soal
- Menggunakan kalimat yang jelas dan mudah dimengerti

Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan.

Yogyakarta 16 Januari 2018
Validator,

Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or
NIP. 19820711 200812 1 003

Lampiran 3. Surat Keterangan Validasi (Lanjutan)



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN REKREASI
Alamat: Jln. Kolombo No.1 Yogyakarta

SURAT KETERANGAN VALIDASI INSTRUMENT PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nurhadi Santoso, S.Pd, M.Pd
NIP : 19740317 200812 1 003

Telah membaca instrument penelitian dari proposal penelitian yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola". yang diajukan oleh:

Nama : Cahyo Priyambodo
NIM : 13601241122
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Setelah memperhatikan butir-butir instrument, maka instrument penulisan TAS dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian.
 Layak digunakan dengan perbaikan dan saran-saran sebagai berikut:
.....
.....
.....
 Tidak layak digunakan penelitian yang bersangkutan.

Yogyakarta 16 Januari 2018
Validator,

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Nurhadi", is placed below the validator's title.

Nurhadi Santoso, S.Pd, M.Pd
NIP. 19740317 200812 1 003

Lampiran 4. Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fika@uny.ac.id Website : fika.uny.ac.id

Nomor : 01.32/UN.34.16/PP/2018.

17 Januari 2018.

Lamp. : 1 Eks

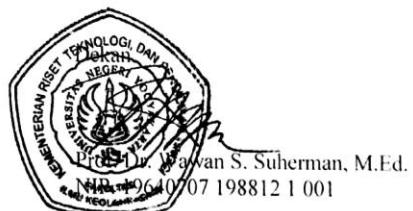
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.
Ketua Pembina Banaran FC
di Tempat.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Cahyo Priyambodo
NIM : 13601241122
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Joko Purwanto, M.Pd.
NIP : 196208051989011001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 20 s/d 27 Januari 2018
Tempat/Objek : Nomporejo Galur Kulonprogo
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Angket Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC tentang Peraturan Permainan Sepakbola

Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola

Identitas Responden

Nama :

Usia :

Alamat :

Pertunjuk Pengisian:

1. Berikan tanda silang (X) pada lembar jawaban, jawaban **B** jika menurut anda **BENAR** dan **S** jika menurut anda **SALAH**

No	Pernyataan	Keterangan Jawaban	
1.	Warna dari rumput buatan harus hijau	B	S
2.	Lapangan permainan sepak bola harus berbentuk persegi panjang yang ditandai dengan garis garis	B	S
3.	Jarak dari titik pinalti dengan garis gawang 11 meter	B	S
4.	Diameter kedua tiang gawang dan mistar memiliki ukuran yang sama	B	S
5.	Garis lapangan diperbolehkan menggunakan warna selain putih	B	S
6.	Bola harus terbuat dari kulit dan bahan yang sesuai	B	S
7.	Jika bola rusak ketika pertandingan berlangsung maka pertandingan harus dihentikan	B	S
8.	Bola harus berbentuk bulat dan memantul	B	S
9.	Maksimal lingkar bola 70cm	B	S
10.	Sebuah pertandingan tidak akan dimulai jika salah satu dari tim kurang dari 7 pemain	B	S
11.	Apabila bola berada di garis gawang bagian dalam maka dinyatakan gol	B	S
12.	Jumlah pemain yang line up dalam satu tim di satu pertandingan 18 pemain	B	S
13.	Pergantian pemain dilakukan saat terjadi bola mati	B	S
14.	Apabila bola menyentuh garis lapangan bagian luar dinyatakan out	B	S
15.	Seorang pemain tidak diperbolehkan menggunakan cincin, kalung, gelang	B	S
16.	Apabila bola menyentuh wasit utama di dalam permainan maka permainan tetap diteruskan	B	S
17.	Pelindung kaki atau shinguard harus tertutup kaos kaki	B	S
18.	Pemain berada di daerah permainannya sendiri dinyatakan offside	B	S
19.	Jersey yang digunakan harus mempunyai lengan	B	S
20.	Kick off adalah suatu cara untuk memulai permainan	B	S
21.	Terdapat 4 wasit dalam pertandingan resmi. 1 wasit inti, 2 assisten wasit, 1 wasit cadangan	B	S
22.	Seorang wasit bertanggung jawab atas segala macam cedera yang dialami pemain	B	S

Lampiran 5. Angket Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC tentang Peraturan Permainan Sepakbola (Lanjutan)

23.	Seorang pemain diberi peringatan dengan menunjukan kartu kuning jika pemain berlaku tidak sopan	B	S
24.	Tendangan bebas terbagi menjadi 2, tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung	B	S
25.	Wasit utama memiliki kehendak mutlak atas berjalannya pertandingan	B	S
26.	Asisten wasit harus mengisyaratkan apabila ada pergantian pemain	B	S
27.	Pemain bertahan diperbolehkan mengambil tendangan gawang	B	S
28.	Asisten wasit membantu menentukan tim mana yang mendapatkan tendangan sudut	B	S
29.	Apabila seorang pemain melakukan lemparan ke dalam dengan satu kaki terangkat dinyatakan sah	B	S
30.	Sebuah gol yang tercipta dari tendangan sudut langsung ke gawang lawan dinyatakan sah	B	S
31.	Tambahan waktu untuk waktu yang hilang berdasarkan kebijakan wasit	B	S
32.	Dalam suatu pertandingan terdiri dari dua babak, masing masing babak waktunya 45 menit	B	S
33.	Lemparan ke dalam adalah salah satu cara untuk memulai kembali permainan	B	S
34.	Bola yang masuk ke gawang berasal dari lemparan ke dalam tanpa menyentuh pemain dinyatakan gol	B	S
35.	Posisi offside hanya berlaku saat pemain berada di daerah lawan	B	S
36.	Pemain yang mencetak gol melakukan selebrasi dengan melepas jersey di dalam lapangan permainan mendapatkan kartu kuning	B	S
37.	Hukuman pelanggaran offside adalah tendangan bebas langsung	B	S
38.	Penjaga gawang tidak diperbolehkan mengambil tendangan penalti	B	S
39.	Lawan tidak boleh berada lebih dekat dari 2 meter dari tempat dimana lemparan ke dalam akan dilakukan	B	S
40.	Pemain tidak diperbolehkan menyentuh bola dari tendangan gawang sebelum bola melewati kotak penalti	B	S
41.	Saat akan melakukan tendangan sudut bola harus berada di dalam busur sudut	B	S
42.	Apabila pemain bertahan mengeluarkan bola melewati garis lebar maka terjadi goal kick	B	S
43.	Apabila pemain lawan mengeluarkan bola melewati garis lebar lapangan pada area bertahan maka terjadi tendangan sudut	B	S
44.	Pada saat tendangan sudut jarak minimal pemain bertahan berada pada jarak 9m ditarik dari titik sudut	B	S
45.	Jarak antara pagar betis dengan bola adalah 5 meter	B	S

Lampiran 6. Kisi-kisi Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC tentang Peraturan Permainan Sepakbola

Kisi-kisi Instrument Penelitian Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC Tentang Peraturan Permainan Sepakbola

Variabel	Sumber	Faktor	Indikator	Butir Tes
Pengetahuan pemain banaran fc tentang peraturan sepakbola	FIFA law of the game	Aturan I – Lapangan permainan	1. Lapangan permainan 2. Garis lapangan 3. Ukuran lapangan 4. Bentuk gawang 5. Gawang	(1,2,4,5)
		Aturan II – Bola	1. Kualitas dan ukuran 2. Penggantian bola yang rusak 3. Bentuk bola	(6,7,8,9)
		Aturan III – Jumlah pemain	1. Pemain 2. Prosedur pergantian	(10 ,12,13)
		Aturan IV – Perlengkapan pemain	1. Perlengkapan dasar 2. Pelindung tulang kering 3. Bentuk jersey	(15 ,17 ,19)
		Aturan V – Wasit	1. Kehendak mutlak wasit 2. Keputusan wasit	(21,22,25)
		Aturan VI – asisten wasit	1. Tugas 2. Bantuan	(26,28)
		Aturan VII – Lama pertandingan	1. Tambahan waktu yang hilang 2. Waktu ke dua babak	(31,32)
		Aturan VIII - Memulai dan memulai kembali permainan	1. Kick off 2. Throw in	(20), (33)
		Aturan IX – Bola di dalam dan di luar permainan	1. Bola di lapangan permainan menyentuh wasit 2. Pengertian out	(14,16)

Lampiran 6. Kisi-kisi Tingkat Pengetahuan Pemain Banaran FC tentang Peraturan Permainan Sepakbola (Lanjutan)

	Aturan IX – Bola di dalam dan di luar permainan	1. Bola di lapangan permainan menyentuh wasit 2. Pengertian out	(14),(16)
	Aturan X – peraturan cara mencetak gol	1. Sah atau tidak sah nya gol	(11),(34)
	Aturan XI - offside	1. Hakikat offside	(18),(35)
	Aturan XII – Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan	1. Kartu kuning untuk perilaku tidak sportif 2. Perayaan terciptanya gol	(23),(36)
	Aturan XIII – Tendangan bebas	1. Jenis tendangan bebas	(24),(37)
	Aturan XIV – Tendangan Pinalti	1. Jarak untuk melakukan tendangan pinalti 2. hakikat pinalti	(3),(38)
	Aturan XV – Lemparan ke dalam	1. Cara melakukan lemparan ke dalam 2. Hakikat lemparan ke dalam	(29),(39)
	Aturan XVI - tendangan gawang	1. Cara melakukan tendangan gawang 2. Hakikat tendangan gawang	(27),(40)
	Aturan XVII – tendangan sudut	1. Peraturan tendangan sudut	(30),(41)

Lampiran 7. Data Hasil Penelitian

No	Soal																				JUMLAH																							
	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	36	37	38	39	40	41	42	43	44
1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	37					
2	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	38						
3	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	29						
4	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	36						
5	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39						
6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	37						
7	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38						
8	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38						
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39						
10	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	40						
11	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	39						
12	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38						
13	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	38						
14	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	32						
15	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	36						
16	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	27						
17	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28						
18	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35						
19	1	0	0	1	0	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	1	1	37						
20	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32						

Lampiran 9. Dokumentasi

Gambar 1. Pembagian angket



Gambar 2. Penjelasan angket



Gambar 3. Pengisian angket

