



YAYASAN PEMBINA LEMBAGA PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI PGRI KEDIRI  
**UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**  
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS  
Status Terakreditasi "Baik Sekali"  
SK. BAN PT No: 671/SK/BAN-PT/Akred/PT/VII/2021, Tanggal 21 Juli 2021  
Jl. K.H. Achmad Dahlan No. 25 Kota Kediri

**SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI**

Nomor: 191/C/GPM/FIKS-UNP Kd/VII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Norma Risnasari, M.Kes  
NIDN : 0708088001  
Jabatan : Gugus Penjamin Mutu

Menyatakan bahwa :

Nama : Irfan Bahruddin Arif  
NPM : 2015030131  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul skripsi : Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023 Jenis Peraturan The Field Of Play, Fouls And Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick Dan Var Protocol Pada Siswa Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.

Telah melakukan cek plagiasi pada dokumen Skripsi dengan hasil sebesar 24 % dan dinyatakan bebas dari unsur-unsur plagiasi. (Ringkasan hasil plagiasi terlampir).

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kediri, 08 Juli 2024  
Gugus Penjamin Mutu

**Norma Risnasari, M.Kes.**  
**NIDN.0708088001**

IRFAN BAHRUDDIN  
ARIF\_TINGKAT PENGETAHUAN  
PERATURAN PERMAINAN  
SEPAKBOLA BERDASARKAN  
LAWS OF THE GAME 2022/2023  
JENIS PERATURAN THE FIELD  
OF PLAY, FOULS AND  
MISCONDUCT, OFFSIDE, FREE

**Submission date:** 01-Jul-2024 08:18AM (UTC+0500)

**Submission ID:** 2410079370

**File name:** Skripsi\_Irfan\_Bahruddin\_Arif\_2015030131\_CEK\_PLAGIASI.docx (2.34M)

**Word count:** 10192

**Character count:** 65652

KICK, PENALTY KICK

by ..

## PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Semua orang sangat menggemari olahraga sepakbola ini terlepas dari usia. Sama seperti semua kegiatan hidup lainnya, sepakbola mengajarkan sportivitas, *fair play*, bertanggung jawab, dan keberanian untuk mengambil suatu keputusan (Pratama, 2019). Permainan sepakbola terdiri dari 2 tim dengan 1 tim terdiri dari 11 pemain di lapangan. Memiliki durasi permainan selama 90 menit yang terbagi menjadi 45 menit dalam 2 babak dengan interval rehat kurang lebih 15 menit diantara kedua babak tersebut. Pada permainan sepakbola juga dengan setiap aturan yang harus ditaati semua pemain agar permainan berjalan dengan baik, peraturan tersebut tertuang dalam bentuk *Laws Of The Game*.

*Laws Of The Game* atau peraturan permainan adalah asas aturan pasti untuk olahraga sepakbola yang dibuat oleh Federasi Olahraga Internasional (FIFA). Jika kita berbicara tentang definisi sepak bola dan jenis permainannya, kita juga harus membahas peraturannya. Menurut FIFA ( *Fédération Internationale de Football Association*), peraturan ini, yang mereka sebut "*Laws Of The Game*", digunakan dalam setiap pertandingan, baik pertandingan di tingkat internasional bahkan pertandingan antar kampung terpencil. Pendapat mereka menjelaskan peraturan permainan merupakan kekuatan kuat yang harus dipertahankan demi kebaikan, maka peraturan tersebut harus diterapkan secara merata di semua bentuk permainan diseluruh kampung, kota, bangsa, dan

benua. Menurut dokumen *Law Of The Game* , “pemain yang menjunjung tinggi rasa hormat terhadap pemain lain akan membuat menjadi wasit jarang meniupkan peluit dalam permainan itu menunjukkan jika itu adalah salah satu pertandingan yang baik.” Selama suatu pertandingan, tugas seorang wasit adalah untuk menafsirkan dan menerapkan aturan dasar permainan sepak bola. Jumlah pemain, waktu pertandingan, panjang dan lebar ukuran lapangan, tingkat dan macam pelanggaran yang disebutkan oleh seorang perangkat pertandingan, dan arti *offside*, seringkali salah interpretasi. *IFAB (The International Football Association Board)* terdiri dari empat persatuan *Football Association (England, Scotland, Wales, dan North Ireland)* dengan masing-masing satu suara, dan *FIFA* , yang mencakup 207 asosiasi nasional lainnya, dengan empat suara. Dengan cara ini, kelima badan tersebut memastikan bahwa *Law Of The Game* dilestarikan dan dilaksanakan dengan menghormati tradisi sepak bola serta keadaan internasionalnya. Mengesahkan suatu mosi atau keputusan membutuhkan tiga perempat dari suara mayoritas. Perubahan terhadap *Law Of The Game* hanya dapat dilakukan pada Rapat Umum Tahunan (RUPS), yang dihadiri oleh majelis umum yang dibentuk oleh perwakilan utama *IFAB* dan biasanya diadakan setiap bulan Februari atau Maret di Inggris, Skotlandia, Wales, atau Irlandia Utara. Pembaharuan yang dilakukan oleh *IFAB* tidak hanya terpaku pada aturan-aturan mendasar pada permainan sepakbola saja, tetapi juga percobaan penggunaan teknologi pada permainan sepakbola (IFAB, 2023)

Seiring berkembangnya dunia teknologi di berbagai macam bidang saat ini tidak terkecuali sepakbola, dalam hal ini teknologi yang dapat dan mampu membantu sang pengadil lapangan menentukan sebuah keputusan dalam memimpin suatu pertandingan sepakbola. *Goal Line Technology (GLT)* dan *VAR (Video Assistant Referee)* adalah dua contoh nyata jika kemajuan ilmu teknologi telah memasuki dunia sepakbola dan berperan langsung pada pengambilan keputusan oleh wasit pada permainan sepakbola sesuai dengan penelitian pandangan dari 150 wasit pada penelitian yang dilakukan oleh (Ugondo & Tsokwa, 2019), masuknya media digital ke dalam pertandingan resmi menunjukkan bahwa teknologi telah mendorong pekerjaan wasit.

*GLT* adalah sebuah teknologi yang digunakan untuk menentukan garis gawang telah dilewati bola secara utuh atau belum. Cara kerja *GLT* adalah dilakukan pengecekan melalui sebuah jam tangan yang digunakan oleh wasit utama dengan ada indikator apakah bola sudah melewati garis gawang secara keseluruhan atau belum. Jika bola melampaui garis gawang dan masuk ke dalam gawang secara penuh atau keseluruhan dan wasit mendapatkan informasi melalui jam tangannya yang terhubung dengan sistem teknologi garis gawang berarti wasit harus menyatakan gol menjadi sah, namun jika bola belum melewati garis gawang sepenuhnya, maka wasit berhak untuk menyatakan gol belum terjadi. *VAR* adalah teknologi baru yang juga diterapkan pada pertandingan sepakbola yang bertugas untuk membantu wasit utama menentukan sebuah keputusan yang akan dibuat dengan cara *me-review* ulang terjadinya sebuah insiden melalui rekaman ulang. Menurut salah satu wasit elite

Liga Indonesia berlisensi *FIFA* yaitu Thoriq M Alkatiri (Fajriah, 2018) *VAR* ini dikhususkan untuk bekerja di belakang layar dengan terlibat dalam keputusan krusial seperti penalti, kartu merah dan gol, namun *VAR* dapat tidak digunakan jika wasit sudah merasa yakin dan jelas dengan keputusan yang ia ambil. Pada intinya alat ini membantu pengambilan keputusan wasit dilakukan secara lebih tepat dan adil.

Menurut Carlos et al. (2019) dan (The International Football Association Board, 2022) mengatakan bahwa *VAR* ini ada empat prinsip kerja yang harus diketahui, yaitu keputusan gol atau tidak gol, penalti atau tidak penalti, kartu merah langsung, dan kesalahan identitas. Penggunaan *VAR* dipastikan akan menambah jumlah wasit yang akan bertugas dalam sebuah pertandingan sepakbola, dengan tambahan wasit *VAR* yang berada di *VAR Room* (ruang *VAR*). Wasit *VAR* bertugas memantau operasional video *VAR* dan mengkomunikasikannya kepada wasit utama yang berada di tengah lapangan dalam setiap insiden yang perlu dilakukan peninjauan ulang lebih dalam. Wasit *VAR* membantu wasit utama mengambil keputusan lewat pemeriksaan tayangan ulang video *VAR* dari berbagai sudut atau *angle*. Peninjauan *VAR* diperlukan untuk insiden-insiden seperti *offside*, *foul*, keraguan sah atau tidaknya gol, pemberian kartu kuning atau kartu merah, dan juga termasuk insiden serius diluar penglihatan wasit utama.

Ekstrakurikuler adalah kegiatan yang diadakan pada setiap sekolah yang diselenggarakan agar memberikan tempat untuk siswa-siswi-nya yang dapat digunakan melatih talenta dan kemampuannya dalam bidang olahraga, seni atau

yang lainnya. Merujuk pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Nomor 62 Tahun 2014, disebutkan bahwa pengembangan kegiatan ekstrakurikuler dilakukan dengan mengacu pada prinsip partisipasi aktif dan menyenangkan dan tetap berupaya menciptakan lingkungan belajar yang aman, nyaman, dan bebas dari kekerasan.

Ekstra kurikuler sepakbola di SMK Canda Bhirawa Pare sendiri sempat vakum beberapa waktu dikarenakan minim peminatnya, namun mulai semester awal tahun ajaran 2023/2024 ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare telah mulai dibangun kembali dengan kebanyakan peserta berasal dari kelas 10 dan kelas 11 dan ekstra kurikuler ini memiliki tujuan untuk berpartisipasi pada kompetisi kedepannya, terdekat akan mengikuti liga internal Persdikab Kabupaten Kediri U-17. Berdasarkan pengalaman peneliti yang juga pernah bergabung pada ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare selama 3 tahun aktif disana. Selama disana peneliti mendapatkan latihan tentang keterampilan dasar dan taktik dasar permainan sepakbola, namun sayangnya hal tersebut tidak diikuti dengan penyampaian pengetahuan tentang aturan-aturan permainan sepakbola yang baik, sehingga para peserta ekstrakurikuler tersebut kebanyakan mengetahui aturan *atau laws of the game* dari media sosial seperti melalui cuplikan atau *highlight* pada salah satu kejadian di sebuah pertandingan. Hal tersebut dikarenakan media sosial merupakan akses paling mudah saat ini untuk mencapai atau mengetahui suatu hal.

Media sosial menurut Zarella (2010: 2-3) dalam Rohman (2016) adalah cara orang berhubungan, mengikuti, mengirim, dan membuat kelompok online

berbasis internet yang bisa dibagikan melalui berbagai macam aplikasi seperti, *Instagram, Twitter, Youtube* dan lain sebagainya.

Saya memilih penelitian dengan permasalahan ini karena melihat bahwa adanya kekurangan terkait dengan pemberian materi tentang pengetahuan aturan permainan sepakbola yang diberikan kepada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare yang menyebabkan mereka mengetahui aturan permainan sepakbola tersebut dari melihat sebuah pertandingan atau cuplikannya di televisi atau melalui media sosial juga, ditambah juga dengan ekstra kurikuler sepakbola ini baru kembali dibangun belum lama ini. Selain itu, para pemain tersebut dalam beberapa latihan terlihat ada pemain yang tidak mengetahui peraturan permainan sepakbola, contohnya saat terjadi lemparan ke dalam, ada pemain bertahan yang menganggap pemain penyerang dalam posisi offside, tidak diketahuinya posisi kiper saat tendangan penalti, dan juga uji coba penggunaan *VAR* pertama kalinya untuk Liga 1 U-18, yang mana diikuti beritanya oleh sebagian peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare, tidak diketahuinya ukuran lapangan sepakbola oleh peserta ekstra kurikuler tersebut. Sesuai penjabaran diatas, penelitian ini dilakukan guna mencari tahu tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola yang akan berfokus pada 5 peraturan, yaitu Peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol*, hal tersebut peneliti pilih dikarenakan keterbatasan dari peneliti sendiri.



Subjek yang peneliti gunakan adalah seluruh siswa/siswi ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare yaitu dengan populasi total sebanyak 28 siswa/siswi.

### **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Identifikasi masalah penelitian ini didasarkan dengan latar belakang diatas adalah belum ada atau kurangnya pemberian materi tentang pengetahuan aturan permainan sepakbola terhadap peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dari pelatih. Proses membangkitkan kembali ekstrakurikuler di SMK Canda Bhirawa Pare ini setelah vakum untuk beberapa waktu. Belum diketahuinya setinggi apa tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023 Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare Dengan Jenis Peraturan The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free kick, Penalty Kick dan VAR Protocol*.

### **C. Pembatasan Penelitian**

Agar mencegah adanya hasil pemikiran yang bermacam-macam serta adanya hal yang terbatas pada peneliti. Pembatasan masalah ini ditambahkan guna lingkup masalah menjadi jelas dan tidak melebar terlalu jauh dari tujuannya. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian dengan masalah bagaimanakah tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick dan VAR Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.

#### **D. Rumusan Penelitian**

Sesuai dengan hasil <sup>1</sup>identifikasi masalah penelitian dan pembatasan masalah penelitian, dapat disimpulkan rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut “Bagaimana tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan LOTG 2022/2023 dengan jenis peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare ?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Dari hasil perumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan LOTG 2022/2023 dengan jenis peraturan *the field of play, fouls and misconduct, offside, free kick, penalty kick* dan *VAR protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Diharapkan bahwa penelitian ini akan menghasilkan manfaat berikut berdasarkan cakupan ruang dan masalah yang diteliti :

##### **1. Kegunaan Secara Teoritis**

- a. Bagi pelatih ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare mampu mendapati bagaimana tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan LOTG 2022/2023 jenis peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR*

*Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.

- b. Memberikan pengetahuan tentang peraturan sepakbola *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* yang benar kepada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.
- c. Agar di masa depan hasil dari penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi pada suatu penelitian serupa, khususnya penelitian berkaitan dengan aturan-aturan permainan sepakbola atau *LOTG*.

## 2. Kegunaan Secara Praktis

- a. Bagi pelatih ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare agar dapat mempertimbangkan untuk memberikan penambahan materi tentang pengetahuan *Laws Of The Game* untuk meningkatkan pengetahuan para peserta didiknya terhadap peraturan permainan sepakbola.
- b. Bagi siapapun yang menemukan dan membaca hasil riset ini, semoga dapat membuka wawasan untuk mencari, membaca, dan mengetahui bagaimana aturan-aturan permainan sepakbola atau *Laws Of The Game* yang sedang digunakan dengan baik & benar, sehingga mereka memiliki wawasan pengetahuan dan perkembangan dari *Laws Of The Game* itu sendiri.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

##### **1. Hakikat Sepakbola**

Saat medio abad ke-13 di Inggris, sepakbola berkembang di Inggris dan menjadi kegemaran banyak orang walau masih dengan aturan yang sangat sederhana. Karena terdapat unsur kekerasan dan kasar pada saat dimainkan, sepakbola pun sempat dilarang. Pada pertengahan abad-18 beberapa tim, perguruan tinggi hingga sekolah mencoba untuk membuat peraturan mendasar tentang aturan permainan sepakbola. Pada tahun 1904, dibentuk sebuah induk organisasi sepakbola (*FIFA*) di seluruh dunia yang memiliki tugas mengontrol sepakbola. Sepakbola berkembang menjadi industri yang menghasilkan keuntungan setelah semakin berkembang (Şener & Karapolatgil, 2015). Mencari kemenangan adalah tujuan dari permainan sepakbola, dimana menurut *FIFA LOTG*, mengurangi tingkat kemasukan gol dan memperbanyak jumlah memasukkan gol, seperti itulah cara untuk mendapatkan kemenangan. (Danurwinda, Putera, Ganesha, Sidik, 2017).

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa sepakbola adalah sebuah permainan yang sangat digemari oleh semua kalangan orang dengan tujuan yang sangat sederhana yaitu kemenangan yang dicari dengan menciptakan gol banyak dan tingkat kemasukan gol paling sedikit. Permainan sepakbola sendiri terdiri dari 2 tim dengan satu tim terdiri 11 pemain inti dan

8-9 pemain cadangan tergantung bagaimana regulasi kompetisi yang mengatur berapa pemain cadangan yang diperbolehkan.

## 2. Hakikat Pengetahuan

Definisi pengetahuan adalah proses dan hasil dari penggunaan indera seseorang seperti indera mata (penglihatan) dan indera pendengaran (telinga) terhadap suatu objek. Intensitas perhatian dan persepsi terhadap sebuah objek sangat dipengaruhi olehnya sendiri selama waktu penginderaan hingga menghasilkan pengetahuan tersebut (Notoatmodjo, 2018). Dalam artian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Sedangkan menurut sugihartono (2012: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui seseorang melalui sebuah proses interaksi atau hubungan dengan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah interaksi seseorang terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya dengan menggunakan indera yang manusia miliki, seperti indera penglihatan, dan indera pendengaran. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, terdapat siswa yang mampu memahami materi secara menyeluruh, ada juga yang hanya memahami sebagian dari materi, bahkan ada yang tidak mampu mengambil apapun dari materi tersebut. Sehingga yang didapat hanyalah sebatas pengetahuan. Terdapat faktor-faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan menurut Notoatmodjo (2018), seperti faktor pendidikan, faktor pekerjaan, faktor pengalaman, faktor keyakinan, dan faktor sosial budaya. Terdapat beberapa tingkatan pengetahuan dalam teori kognitif Taksonomi Bloom yang telah dilakukan revisi oleh Anderson dan

Krathwohl. Taksonomi Bloom merupakan teori pembelajaran yang digunakan dalam bidang dunia pendidikan. Taksonomi ini muncul dari karya pemikiran seorang Benjamin Samuel Bloom pada tahun 1956 Masehi. Benjamin Samuel Bloom mengklasifikasikan pemikirannya menjadi tiga, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Gunawan & Palupi, n.d.).

Kognitif sendiri berasal dari kata *cognition* yang dapat diartikan sama dengan knowledge yang memiliki arti pengetahuan. Benjamin Samuel Bloom menyebutkan kognitif terdiri atas 6 tingkatan yang disusun secara urutan tingkatan mulai dari rendah hingga ke tingkatan tinggi, yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Penjelasan lebih lengkap dapat dilihat dibawah ini:

a. Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan yang sudah tersimpan dalam ingatan seseorang dapat dibuka kembali pada suatu saat jika diperlukan dalam bentuk mengingat dan mengenal kembali. Terdapat fakta, bahan, benda, gejala, kaidah, teori dan prinsip dalam berpikir dan mengingat sesuatu materi yang telah dipelajarinya.

b. Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah sebuah kegiatan pembelajaran pada siswa untuk memahami sebuah materi dan ditunjukkan dengan kemampuannya untuk

mengkorelasikan faktor, ide, data serta efek yang diperkirakan dari berbagai faktor yang bertanggung jawab atas gejala tertentu.

c. Penerapan (*Application*)

Penerapan adalah penggunaan ide dan konsep yang telah dipelajari untuk memecahkan masalah pada situasi atau kondisi real (sebenarnya). Aplikasi disini dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum-hukum, rumus, metode dan prinsip dalam konteks atau situasi yang lain. Sub kategori proses mengaplikasikan adalah menerapkan menghitung, mendramatisasi, memecahkan, menemukan, memanipulasi, memodifikasi, mengoperasikan, memprediksi, mengimplementasikan, memecahkan

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis menggunakan informasi untuk mengklasifikasikan , mengelompokkan atau menentukan hubungan suatu informasi dengan informasi lain, antara fakta dan konsep, argumentasi dan kesimpulan. Sub kategori proses menganalisis adalah mengedit, mengkategorikan, membandingkan, membedakan, menggolongkan, suatu objek.

e. Sintesis (*Synthesis*)

Meletakkan atau menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru seperti menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada. Sub kategori untuk mencipta adalah menghasilkan, merencanakan, menyusun, mengembangkan,

menciptakan, membangun, memproduksi, menyusun, merancang, membuat.

f. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan proses dan hasil <sup>25</sup> menilai suatu objek, suatu benda, atau informasi dengan kriteria tertentu. Sub kategori untuk mengevaluasi adalah membuktikan, memvalidasi, memproyeksi, *me-review*, mengetes, meresensi, memeriksa, mengkritik.

Guna mengetahui tingkat pengetahuan mana diperlukan bagaimana cara mengukurnya, menurut Suharsimi Arikunto (2016) <sup>1</sup> pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden.

<sup>4</sup> **4. Hakikat Peraturan Permainan Sepakbola (*Laws Of The Game*)**

Manusia mau <sup>68</sup> tidak mau harus tetap berhubungan dengan orang lain, dikarenakan manusia adalah makhluk sosial. Dengan arti lain manusia adalah <sup>23</sup> makhluk sosial yang saling membutuhkan dalam kesehariannya. Oleh karena itu, diperlukan suatu peraturan untuk mengatur, membatasi, dan mengikat seseorang individu atau kelompok untuk mentaati dan mengikuti peraturan yang ada. Peraturan dibuat untuk mengatur manusia secara individu maupun kelompok untuk menghindari merasa paling benar, merasa paling tahu, dan lain sejenisnya.

Menurut Supeno dalam (Setyawan & Kresnapati, 2019) “Rules adalah aturan yang harus diikuti oleh siswa. Jika mereka tidak melakukannya, mereka



akan dihukum”. Aturan olahraga menetapkan aturan sebuah permainan dilakukan.

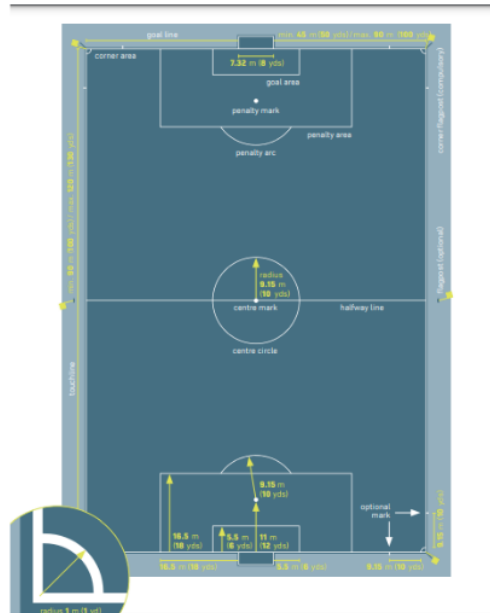
Sepakbola sendiri memiliki acuan untuk mengatur permainnya, acuan tersebut berbentuk buku yang diberi nama *LOTG* yang secara resmi digunakan sebagai pedoman aturan sepakbola di dunia. Sesuai dengan judul penelitian ini, berikut adalah peraturan permainan *LOTG* edisi 2022/2023 yang hanya akan terbatas aturan pada sebagai berikut:

**a. Lapangan Permainan (*The Field Of Play*)**

Pertandingan dilakukan di lapangan dan permukaannya dilapisi rumput alami sepenuhnya. Permukaan bisa juga terbuat dari rumput buatan, atau juga menggunakan rumput kombinasi bahan buatan dan alami, jika ada aturan kompetisi yang mengizinkan. Hijau adalah warna keharusan pada permukaan lapangan.

Lapangan memiliki wujud persegi panjang dengan tanda garis putih bersambung. Tanda tengah berada di titik tengah pada garis tengah. Sebuah lingkaran dengan jari-jari 9,15m (10yds) yang ditandai di sekelilingnya. Semua ukuran garis harus memiliki lebar yang sama, yakni tidak boleh lebih dari 12 cm (5 inci). Sedangkan garis gawang harus sama lebarnya dengan tiang dan mistar gawang. Dimensi panjang dan lebar garis lapangan adalah panjang minimal 100 m (110 yds) dan maksimal 110 m (120 yds), lebar lapangan minimal 64 m (70 yds) dan maksimal 75 m (80 yds). Jadi, selama ukuran panjang dan lebar lapangan masih berada di antara ukuran minimal dan maksimal, maka dianggap memenuhi persyaratan untuk

menggelar pertandingan internasional. Namun, kompetisi dapat menentukan panjang dan lebar selama dalam dimensi diatas.



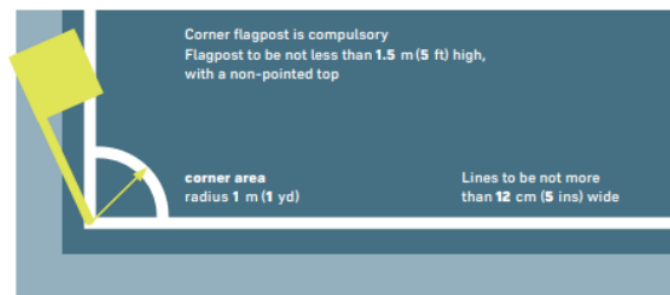
**Gambar 2. 1**  
**Ukuran Lapangan Permainan Sepakbola**  
**(FIFA LOTG, 2023)**

2 Area gawang adalah dua garis yang ditarik tegak lurus dengan garis gawang, dengan jarak 5,5 m (6 yard) dari bagian dalam setiap tiang gawang. Garis-garis ini memanjang ke arah tengah lapangan permainan sejauh 5,5 m (6 yard) dan dihubungkan dengan garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Area gawang adalah area yang dibatasi oleh garis-garis ini dan garis gawang (area gawang).

20 Area penalti adalah dua garis tegak ditarik tegak lurus terhadap garis gawang, dengan jarak 16,5m (18 yds) dari bagian dalam setiap tiang

gawang. Garis-garis memanjang ke arah tengah lapangan permainan sejauh 16,5m (18 yds) dan dihubungkan oleh garis yang ditarik sejajar dengan garis gawang. Dalam setiap daerah penalti, terdapat titik penalti yang dibuat dengan jarak 11m (12 yds) dari titik tengah antara kedua tiang gawang. Terdapat sebuah busur lingkaran dengan jari-jari 9,15m (10 yds) diukur dari pusat setiap titik penalti ditarik diluar area penalti.

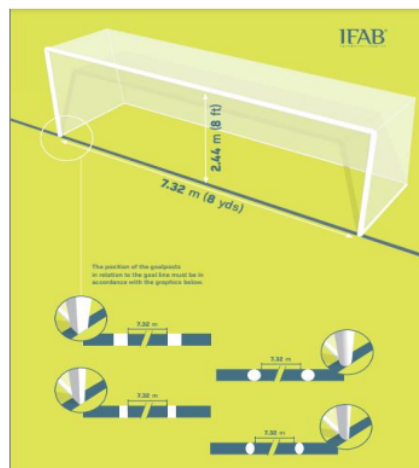
Area pojok atau area sudut ditentukan oleh seperempat lingkaran dengan radius 1 m (1 yds) dari setiap bendera sudut yang ditarik ke dalam lapangan permainan, tiang bendera memiliki tinggi tidak kurang dari 1,5 m (5 ft) dengan bagian ujung atas yang tidak runcing. Tiang bendera harus ditempatkan di setiap sudut lapangan. Tiang bendera juga bisa ditempatkan di setiap ujung garis tengah, dengan jarak setidaknya 1 (1 yds) di luar garis samping, tetapi ini hanya bersifat opsional.



**Gambar 2. 2 Ukuran Sudut Tiang Lapangan (FIFA LOTG, 2023)**

*Technical Area* berhubungan dengan stadion tempat pertandingan dimainkan dengan tempat duduk yang ditentukan untuk ofisial kedua tim, pemain pengganti, dan juga untuk pemain yang telah diganti.

Gawang, sebuah gawang terdiri dari dua tiang tegak lurus yang disambungkan pada bagian atas oleh mistar gawang horizontal. Tiang dan mistar gawang harus terbuat dari bahan yang sesuai dan tidak berbahaya, selain itu tiang dan mistar gawang harus berbentuk sama, persegi, persegi panjang, bulat, elips, atau gabungan dari beberapa opsi tersebut. Jarak bagian dalam di kedua tiang memiliki jarak 7,32m (8 yds) dan mistar bagian dalam ke tanah adalah 2,44m (8 kaki). Tiang gawang dan mistar gawang sendiri memiliki warna putih dan memiliki ukuran tidak boleh lebih dari 12cm (5inci). Jika mistar atau tiang gawang mengalami kerusakan seperti patah atau bergeser pada saat pertandingan berjalan maka pertandingan dihentikan sampai tiang dan gawang diperbaiki seperti semula, permainan dapat dilanjutkan dengan bola dijatuhkan (*drop ball*) oleh wasit. Jaring dapat dipasang pada gawang dan tanah di belakang.



**Gambar 2. 3 Ukuran Gawang  
(FIFA LOTG, 2023)**

GLT digunakan untuk menentukan apakah sebuah gol telah dicetak atau belum, teknologi garis gawang hanya berlaku untuk garis gawang, indikasi apakah gol telah dicetak atau belum harus segera dan segera otomatis dikonfirmasi dalam satu detik oleh sistem GLT kepada ofisial pertandingan (melalui arloji yang dikenakan wasit, dengan getaran atau sinyal visual).

Iklan komersial, iklan tidak diizinkan berada di gawang, jaring tiang bendera, atau di benderanya dan tidak ada peralatan asing (kamera, mickrofon, dll) yang boleh dilampirkan pada barang-barang tersebut. Selain itu, ada persyaratan untuk penggunaan papan iklan tegak atau berdiri, yaitu berada 1m dari garis samping, jarak yang sama dari garis gawang dengan kedalaman gawang, serta berjarak 1 m dari jaring gawang.

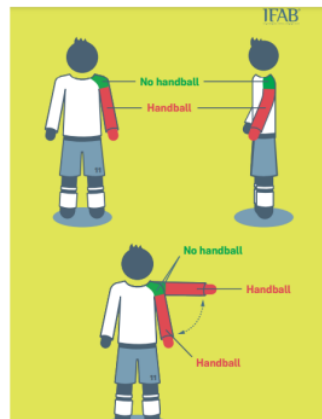
#### **b. Pelanggaran dan Perilaku Tidak Sopan (*Fouls And Misconduct*)**

Tendangan bebas didapatkan tim yang mendapatkan pelanggaran dikarenakan terjadi pelanggaran yang dinilai sebagai kecerobohan, curang atau menggunakan kekuatan yang berlebihan seperti, menabrak, melompat, menendang atau mencoba untuk menendang, mendorong, memukul, menjegal lawan, menahan atau mencoba memegang lawan. Pelanggaran dibawah ini dapat menyebabkan terjadinya tendangan bebas langsung:

- 1) *handsball*
- 2) Menahan musuh
- 3) Menghalangi lawan dengan melakukan sentuhan
- 4) Melempar benda ke arah bola, lawan atau ofisial pertandingan

Bola menyentuh tangan atau *handball*, untuk menentukan sebuah pelanggaran *handball* adalah sebagai berikut:

- 1) Menggerakkan tangan/lengan ke arah bola dengan sengaja
- 2) Membuat tubuh menjadi lebih besar dengan menggerakkan tangan atau lengan yang dapat mengganggu arah laju bola secara sengaja



**Gambar 2. 4**  
**Posisi *Handball***

Tendangan bebas tidak langsung, tendangan bebas tidak langsung diberikan jika seorang pemain melakukan beberapa hal berikut:

- 1) Bermain dengan cara membahayakan lawan
- 2) Menghentikan lawan tanpa ada sentuhan apapun
- 3) Melontarkan perbedaan pendapat dengan menggunakan bahasa kasar atau berlebihan atau pelanggaran verbal lainnya
- 4) Menghalangi dan mengganggu kiper saat melepaskan bola dari penguasaannya secara penuh

Penjaga gawang dihukum tendangan bebas tidak langsung di dalam kotak penaltinya jika melakukan pelanggaran seperti:

- 1) Lebih dari enam detik menguasai atau memegang bola dengan tangannya
- 2) Menangkap bola dengan tangan/lengan dengan sengaja setelah melepaskannya dan sebelum menyentuh pemain lain.

Penjaga gawang tidak dapat diganggu oleh lawan saat menguasai bola dengan tangan.

Bermain dengan cara berbahaya, contohnya setiap tindakan yang membahayakan ketika mencoba memainkan bola dan mengancam cedera pada pemain itu sendiri dan menghalangi lawan mendekat untuk merebut bola karena beresiko cedera, contohnya seperti tendangan *bicycle kick* atau tendangan menggantung.

Tindakan disiplin, wasit berwenang mengambil keputusan disiplin dari saat memasuki lapangan hingga saat meninggalkan lapangan di akhir pertandingan. Setiap pemain yang berada di lapangan maupun pemain yang ada di *bench* pemain hingga *official* tim dapat diberikan tindakan disiplin berupa teguran, kartu kuning, hingga kartu merah jika menurut wasit layak diberikan.

Ketika terjadi dua pelanggaran yang dapat diberikan peringatan (kartu kuning), bahkan dalam jarak dekat, mereka harus dihukum dua peringatan (kartu kuning) yang sekaligus menjadi pengusiran (kartu

merah), misalnya jika seorang pemain memasuki lapangan permainan tanpa izin yang diperlukan, melakukan tekel yang membahayakan dan berpotensi mencederai lawan, atau menghentikan serangan menguntungkan yang berpotensi besar menjadi gol dengan melakukan pelanggaran/*handsball*.

Perilaku tidak sportif seperti pemain melakukan tindakan tidak sportif, misalnya adanya upaya menipu wasit (berpura-pura cedera, berpura-pura dilanggar/*diving*), melakukan pelanggaran keras.

<sup>1</sup> Pemain dapat melakukan selebrasi gol, namun selebrasi tersebut tidak diperkenankan untuk dilakukan berlebihan dan membuang-buang waktu. <sup>1</sup> Pemain harus kembali sesegera mungkin untuk melanjutkan pertandingan. Seorang pemain harus diperingatkan oleh wasit untuk selebrasi yang berlebihan seperti:

- 1) Bertindak dengan cara yang bersifat atau yang terindikasi adanya provokasi, penghinaan dan sejenisnya
- 2) Menutupi kepala atau wajah dengan sebuah benda
- 3) Membuka jersey

Menunda memulai kembali permainan, wasit harus memperingatkan pemain yang menunda memulai kembali permainan dengan contoh keadaan sebagai berikut:

- 1) Tampak melakukan lemparan ke dalam, namun tiba-tiba menyerahkan bolanya kepada rekan setimnya untuk melakukannya



- 2) Menunda atau mengulur-ulur waktu saat meninggalkan lapangan saat diganti
- 3) Terlalu lama menunda memulai kembali permainan
- 4) Menendang atau membawa bola menjauh atau melakukan provokasi dengan sengaja menyentuh bola setelah wasit menghentikan bola
- 5) Mengambil tendangan bebas dari posisi yang salah untuk memaksa pengambilan posisi yang benar

Dimana seorang pemain menyangkal tim lawan mencetak sebuah gol atau peluang <sup>10</sup> mencetak gol yang jelas dengan pelanggaran *handball*, pemain tersebut dikeluarkan dari mana pun pelanggaran terjadi. Permainan kotor yang serius, menjegal atau merebut dengan menyerang dan membahayakan lawan dengan melakukan *tackle* keras yang dapat membuat lawan mengalami cedera serius. Jika ada pelanggaran yang dilakukan oleh *official* tim, tetapi pelaku tidak dapat diketahui atau <sup>10</sup> diidentifikasi, pelatih tim senior yang hadir di area teknis akan menerima sanksi.

Teguran, pelanggaran berikut biasanya harus diberikan teguran, tetapi jika pelanggaran dilakukan berulang atau secara terang-terangan harus diberikan peringatan (kartu kuning) atau pengusiran (kartu merah):

- 1) memasuki lapangan permainan tidak dengan sikap hormat/konfrontatif
- 2) protes berlebihan terhadap *official* pertandingan
- 3) perbedaan pendapat rendah/kecil dengan kata atau tindakan terhadap keputusan wasit

### c. *Offside*

Offside didefinisikan sebagai posisi penyerang yang berada lebih cepat di belakang pemain bertahan terakhir lawan. Pemain dikatakan berada dalam posisi *offside* jika setiap bagian dari kepala, badan, atau kakinya berada di posisi mendahului pemain bertahan lawan dengan batas bagian tubuh adalah sejajar dengan bawah ketiak. Sementara itu, *offside* tidak berlaku apabila pemain berada di areanya sendiri, pemain sejajar dengan pemain terakhir tim lawan, pemain yang berada dalam posisi *offside*, tetapi tidak merespons bola saat yang mengejar bola adalah rekan setimnya yang tidak berada dalam posisi *offside*.

Seorang pemain yang berada dalam posisi *offside* pada saat bola dimainkan atau disentuh oleh rekan setimnya hanya dikenakan hukuman jika terlibat dalam permainan aktif dengan:

- 1) Memainkan dan menyentuh bola yang diumpan oleh rekan satu tim
- 2) Menahan lawan untuk memainkan bola seperti menghalangi pandangan atau memegang lawan
- 3) Mencoba mendapatkan keuntungan dengan meraih bola dan mengganggu pemain bertahan

Jika pemain menerima bola langsung dari tendangan gawang, lemparan kedalam, tendangan sudut, maka *offside* tidak dianggap.

#### d. Tendangan Bebas (*Free Kick*)

Jenis tendangan ada dua, yaitu tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung.

Tendangan bebas dan bola masuk gawang;

- 1) Terjadi gol sah saat tendangan bebas langsung ditendang langsung ke gawang
- 2) Jika tendangan bebas tidak langsung ditendang langsung ke gawang lawan tanpa ada sentuhan pemain lain terlebih dulu, tidak ada pengulangan tendangan dan hanya menghasilkan tendangan gawang.

Saat tendangan bebas dilakukan semua tim bertahan harus dalam posisi 9,15m (10yds) dari titik bola. Jika pemain tim bertahan melakukan upaya pertahanan dengan membentuk pagar pemain, maka pemain tim penyerang harus berada setidaknya 1m (1yds) jaraknya dari pagar pemain tersebut. Melakukan tipuan saat tendangan bebas dilakukan diperbolehkan dengan tujuan untuk merusak fokus lawan karena masih dalam bagian taktik sepakbola.

#### e. Tendangan Penalti (*Penalty Kick*)

Tendangan penalti terjadi karena pemain penyerang dilanggar di dalam kotak penalti pemain bertahan dan wasit memutuskan hal tersebut menjadi pelanggaran yang berbuah penalti. Prosedur tendangan penalti bola tidak boleh bergerak, penendang penalti harus diketahui dengan jelas, penjaga gawang harus berada pada garis gawang hingga bola ditendang.

<sup>29</sup> Pemain selain penendang dan penjaga gawang tendangan penalti harus berada di belakang titik penalti, di dalam lapangan permainan, dan diluar kotak penalti. Peraturan dalam tendanga penalti dapat dilihat <sup>4</sup> dalam tabel 2.1 dibawah ini.

**Tabel 2. 1**  
**Ringkasan Peraturan Tendangan Penalti**

Bentuk Pelanggaran	Hasil dari Tendangan Penalti	
	Gol	Tidak Gol
Pelanggaran oleh pemain penyerang	Penalti diulang kembali	<sup>63</sup> Tendangan bebas tidak langsung
Pelanggaran oleh pemain bertahan	Gol	Penalti diulang kembali
Pelanggaran oleh pemain bertahan dan penyerang	Penalti diulang kembali	Penalti diulang kembali
Pelanggaran oleh penjaga gawang	Gol	Tidak diulang: penalti tidak diulang (kecuali tendangan jelas terkena dampak Diulangi: Tendangan penalti diulang dan

		peringatan untuk penjaga gawang agar berhati-hati untuk pelanggaran lebih lanjut
<sup>1</sup> <b>Penjaga gawang dan penyerang melakukan pelanggaran pada saat yang sama</b>	Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang	<sup>9</sup> Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang
<b>Menendang ke arah belakang</b>	<sup>16</sup> Tendangan bebas tidak langsung	Tendangan bebas tidak langsung
<b>Tipuan 'ilegal'</b>	Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang	<sup>1</sup> Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang
<b>Penendang yang salah</b>	<sup>1</sup> Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang yang salah	<sup>1</sup> Tendangan bebas tidak langsung dan peringatan untuk penendang yang salah

**f. VAR protokol (*VAR Protocol*)**

Semua penggunaan *VAR* dalam pertandingan sepakbola di dunia ini harus melewati dan mendapatkan izin dari *FIFA* dengan berbagai macam persyaratan yang ada dan itu membutuhkan proses panjang.

**1) Prinsip *VAR***

Penggunaan *VAR* dalam pertandingan sepakbola didasarkan pada sejumlah prinsip, dan semua prinsip tersebut harus diterapkan dalam setiap pertandingan yang menggunakan *VAR*.

- a) *VAR* adalah *official* pertandingan, dengan akses independen ke rekaman pertandingan, yang digunakan wasit hanya dalam hal <sup>1</sup> 'kesalahan yang jelas dan nyata' atau 'insiden serius yang terlewatkan
- b) Harus selalu membuat keputusan, yaitu wasit tidak boleh memberikan tanda 'tidak ada keputusan' dan kemudian menggunakan *VAR* untuk membuat keputusan
- c) Keputusan awal yang diberikan oleh wasit tidak akan diubah kecuali jika rekaman ulang *VAR* menunjukkan bahwa keputusan tersebut adalah sebuah kesalahan yang jelas dan nyata
- d) Wasit utama dapat memulai *review VAR* sementara itu wasit yang lain hanya bisa merekomendasikan tanpa memberikan keputusan
- e) Wasit utama selalu berwenang terhadap keputusan akhir
- f) Tidak ada batasan waktu untuk proses review karena akurasi ketepatan pengambilan keputusan lebih penting dari pada kecepatan

- g) Para pemain dan *official* tim tidak boleh mengelilingi wasit atau berusaha mempengaruhinya jika ada suatu keputusan ditinjau ulang
- h) Wasit harus tetap terlihat selama proses peninjauan untuk memastikan transparansi
- i) Jika permainan dihentikan dan dimulai kembali, wasit tidak boleh melakukan 'peninjauan kembali' kecuali untuk kasus kesalahan identitas atau potensi pelanggaran yang berkaitan dengan tindakan kekerasan, meludah, menggigit atau tindakan sangat ofensif, menghina atau tindakan kasar
- j) Pemain atau pelatih tidak perlu meminta adanya 'peninjauan kembali' karena *VAR* akan secara otomatis memeriksa setiap situasi atau keputusan

**2) Keputusan/insiden perubahan pertandingan yang dapat ditinjau (review)**

Wasit dapat menerima bantuan dari *VAR* hanya dalam kaitannya dalam empat kategori keputusan/insiden yang mengubah pertandingan. Dalam semua situasi ini, *VAR* hanya digunakan setelah wasit membuat keputusan pertama (termasuk mengizinkan permainan untuk dilanjutkan) atau jika insiden serius terlewatkan atau tidak terlihat oleh ofisial pertandingan.

Keputusan awal wasit tidak akan diubah kecuali ada kesalahan yang jelas dan nyata (termasuk keputusan yang dibuat oleh wasit

berdasarkan informasi dari *official* pertandingan lain, misalnya *offside*).

**a) Sebuah gol atau tidak ada gol**

- (a) Pelanggaran tim penyerang dalam membangun serangan
- (b) Bola melewati garis lapangan
- (c) Pelanggaran oleh penjaga gawang atau penendang saat melakukan tendangan penalti atau pelanggaran oleh penyerang atau pemain bertahan yang terlibat langsung dalam permainan jika tendangan penalti memantul dari tiang gawang, mistar gawang atau penjaga gawang

**b) Penalti atau tidak penalti**

- (a) Pelanggaran tim penyerang dalam membangun serangan
- (b) Bola melewati garis dari permainan sebelum insiden
- (c) Tempat terjadinya pelanggaran diluar kotak penalti
- (d) Keputusan keliru
- (e) Terjadi pelanggaran namun tidak diberikan hukuman

**c) Kartu merah langsung (bukan kartu kuning kedua)**

- (a) *DOGSO* terutama posisi ofensif dan posisi pemain lain
- (b) Pelanggaran keras
- (c) Pelaku tidak sportif
- (d) Menggunakan tindakan yang tidak sopan



#### d) Identitas yang salah

Kesalahan identifikasi identitas terjadi saat wasit memutuskan suatu pelanggaran dan mengeluarkan kartu kuning atau kartu merah kepada <sup>1</sup> pemain yang salah dari tim yang melakukan pelanggaran, sehingga hal tersebut dapat dilakukan peninjauan kembali oleh wasit melalui *VAR*.

#### 5. Hakikat Ekstrakurikuler

Menurut Asmani (2011) ekstrakurikuler adalah berbagai macam kegiatan yang dilakukan diluar kelas <sup>1</sup> dengan tujuan untuk mengembangkan potensi, minat dan bakat siswa sesuai dengan kebutuhan. Kegiatan ini diselenggarakan pihak sekolah dengan tanggung jawab dan wewenang dari guru dan tenaga pendidik yang berkemampuan dalam bidang tersebut.

<sup>6</sup> Menurut Undang-Undang Nomor 62 Tahun 2014 Tentang Kegiatan Ekstrakurikuler Pada Pendidikan Dasar Dan Pendidikan Menengah (2014) kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan kurikuler yang dilakukan oleh peserta didik di luar jam belajar kegiatan intrakurikuler dan kegiatan kokurikuler, di bawah bimbingan dan pengawasan satuan pendidikan, bertujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

## 6. Profil Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare

Ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare adalah wadah untuk mengembangkan keterampilan bermain sepakbola bagi seluruh siswa siswi SMK Canda Bhirawa Pare yang memiliki minat dan bakat pada bidang sepakbola. Setelah sempat vakum beberapa tahun dikarenakan minat dari siswa siswi terhadap ekstra kurikuler sepakbola menurun dan banyaknya siswa siswi yang minatnya lebih besar ke ekstra kurikuler futsal. Pada saat ini dari pihak sekolah melalui guru olahraga memiliki niat kuat untuk membangun kembali ekstra kurikuler sepakbola mulai awal semester 2023/2024 ini dengan tujuan untuk mempersiapkan diri jika ada kompetisi yang akan diselenggarakan kedepannya mereka sudah siap dengan persiapan yang baik. Terdekat dari ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa adalah berpartisipasi dalam Liga Internal Persedikab Kabupaten Kediri U-17.

Menurut penjelasan dari pelatih ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare yaitu Pak Nico Andi Setyo, saat ini ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare diikuti kurang lebih oleh 20 s/d 30-an siswa. Latihan untuk sementara dilakukan selama 1 kali dalam satu minggu dikarenakan menyesuaikan dengan jam sekolah, namun juga dijadwalkan memiliki jadwal untuk uji tanding dengan jadwal yang dapat diatur pada kemudian hari.

## B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Ada beberapa penelitian terdahulu yang peneliti gunakan untuk mengembangkan penelitian ini yang cukup relevan:

1. Penelitian dari Dimas Budi Rahardjo pada tahun 2017 dengan judul "Tingkat Pemahaman Laws of the Game pada Wasit C-1 dan C-2 Pengcab PSSI Sleman". Skripsi. Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah seluruh populasi yaitu wasit sepakbola C-1 dan C-2 Pengcab PSSI Sleman dengan jumlah 27 orang dengan rincian wasit C-1 sebanyak 16 orang, dan wasit C-2 sebanyak 11 orang. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh hasil penelitian yang menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peraturan permainan sepakbola (Laws of The Game) wasit C-1 dan C-2 Pengcab PSSI Sleman adalah tinggi atau baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang menunjukkan bahwa sebagian besar subjek penelitian yaitu sebanyak 26 orang (96,3%) memiliki tingkat pemahaman peraturan permainan sepakbola yang tinggi atau baik, sedangkan sebanyak 1 orang (3,7%) memiliki tingkat pemahaman peraturan permainan sepakbola yang sedang atau cukup.
2. Penelitian oleh Ismail Abdul Musthofa pada tahun 2024 dengan judul "Tingkat Pemahaman Peraturan Sepakbola Peserta EkstraKurikuler SMP 2 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri". Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani

Kesehatan dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan. Universitas Negeri Yogyakarta. Metode yang digunakan adalah survey dan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola SMP 2 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri yang berjumlah 30 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peraturan peserta ekstrakurikuler SMP 2 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri Kategori “Tinggi” 10% (3 peserta didik), Kategori “Sedang” 87% (26 peserta didik), dan Kategori “Rendah” 3% (1 peserta didik).

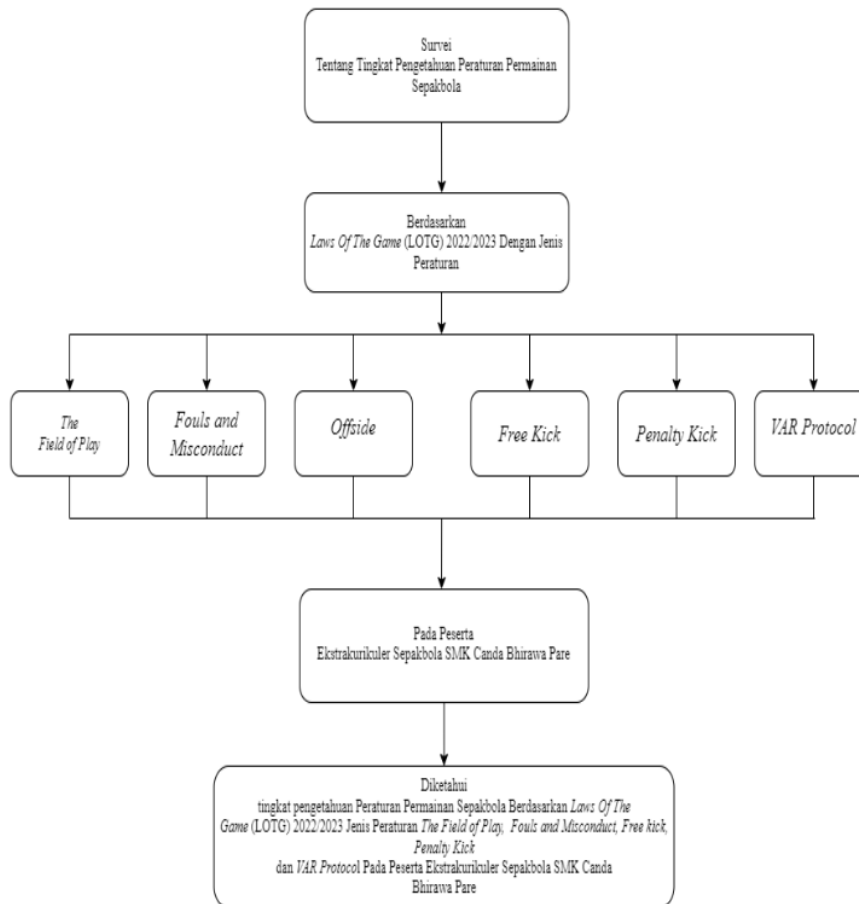
Yang membedakan dari kedua penelitian diatas adalah penelitian dari Dimas Budi Rahardjo mencakup pemahaman peraturan permainan sepakbola wasit C-1 dan C-2 Pencab PSSI Sleman, penelitian Ismail Abdul Musthofa mencakup tingkat pemahaman peraturan permainan sepakbola peserta ekstrakurikuler SMP 2 Nguntoronadi Kabupaten Wonogiri. Objek pada kedua penelitian diatas memiliki kemiripan yaitu yang diteliti oleh Dimas Budi Rahardja yaitu peraturan permainan sepakbola (*Laws of the Game*) serta memiliki kesamaan subjek dan metode penelitian dengan penelitian yang dilakukan oleh Ismail Abdul Musthofa. Menurut peneliti kedua penelitian tersebut memiliki tingkat kerelevanan yang cukup baik.

### C. Kerangka Berpikir

Kerangka pikir berfungsi untuk menjelaskan tentang bagaimana pemikiran peneliti terhadap dengan judul penelitian yang dibahas. Peneliti menggambarkan alur penelitian dengan penjelasan dibawah ini.

Dalam kajian teori telah disimpulkan bahwa “pengetahuan adalah hasil kemampuan dari penggunaan indera penglihatan dan indera pendengaran seseorang terhadap sebuah objek yang dipengaruhi oleh intensitas perhatiannya terhadap objek tersebut, yang artinya seseorang dapat menggunakan kemampuan indera penglihatan dan pendengaran yang dimiliki salah satunya untuk meningkatkan pengetahuan mereka terhadap suatu hal.

Dengan adanya hasil riset ini memiliki tujuan untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan peraturan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *the field of play, fouls and misconduct, offside, free kick, penalty kick* dan *VAR protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare. Pada akhirnya peneliti menaruh harapan untuk hasil penelitian agar para peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare sebagai semangat untuk ingin mempelajari peraturan sepakbola dengan benar sesuai *LOTG*.



**Gambar 2. 5 Diagram Kerangka Berpikir (Diolah Peneliti, 2024)**

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Identifikasi Variabel**

Penelitian ini adalah kuantitatif deskriptif, Sugiyono (2016:13) menjabarkan bahwa penelitian deskriptif adalah sebuah penelitian yang dilakukan untuk mengungkapkan keberadaan variabel mandiri, satu variabel maupun lebih (variabel yang berdiri sendiri) tanpa tujuan membandingkan atau menghubungkan dengan variabel lain. Penelitian deskriptif ini meliputi penyajian kesimpulan melalui paparan statistik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:78) dalam (Yarmani & Irwanto, 2017) penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan apa adanya tanpa membuat hipotesis. Pada penelitian ini menggunakan satu variabel atau mandiri yaitu variabel tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *Laws Of The Game 2022/2023* diikuti sub variabel sebagai berikut:

- a. Pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *The Field of Play*
- b. Pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *Fouls and Misconduct*
- c. Pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *Offside*
- d. Pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *Free Kick*

- e. Pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG* 2022/2023 dengan jenis peraturan *Penalty Kick*
- f. Pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG* 2022/2023 dengan jenis peraturan *VAR Protocol*

## **B. Pendekatan dan Teknik Penelitian**

Menurut Darmadi (2014: 153) pendekatan penelitian adalah suatu metode atau kiat ilmiah yang dipilih guna memperoleh data dengan tujuan tertentu. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif yang bertujuan mendeskripsikan hasil penelitian dalam bentuk data atau angka. Data atau angka tersebut didapatkan dari pengisian kuesioner atau angket yang dapat berupa kata, gambar atau angka.

Menurut Sugiyono (2022: 2) Metode penelitian kuantitatif disebut juga metode tradisional, hal tersebut karena metodologi ini telah digunakan sejak lama sehingga sudah menjadi tradisi sebagai metode penelitian, metode ini dapat ditemukan dan dikembangkan sebagai ilmu pengetahuan dan teknologi baru kedepannya. Metode kuantitatif ini berisi data penelitian dalam bentuk angka-angka dan dianalisis menggunakan statistik. Berikut disajikan alur dari penelitian ini.





**Gambar 3. 6 Alur Penelitian  
(Diolah oleh Peneliti, 2023)**

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare, alasan peneliti lokasi tersebut memilih adalah karena sepengetahuan peneliti belum pernah ada penelitian serupa yang dilakukan di tempat tersebut mengenai pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan LOTG 2022/2023 dengan jenis peraturan *the field of play, fouls and misconduct, offside, free kick, penalty kick* dan *VAR protocol*.

**Table 3. 1**  
**Time Schedule atau rencana kegiatan penelitian**

NO	Deskripsi	Februari 2024		Maret 2024				April 2024				Mei 2024					
		Minggu															
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan Penelitian	■															
2	Pelaksanaan Penelitian		■	■	■	■											
3	Pengolahan Data					■	■	■	■								
4	Penyusunan Laporan					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
5	Presentasi Akhir															■	

## D. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2013; 80) adalah keseluruhan obyek dan subyek dari kelompok besar yang memiliki karakteristik atau sifat yang sama sesuai dengan yang telah ditetapkan peneliti. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.

### 2. Sampel

- Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi menurut Sugiyono (2013; 81). Seorang peneliti tidak bisa sembarangan karena sampel yang dipilih harus mewakili populasinya. Jika populasi besar maka sampel bisa digunakan dalam mewakili bagian dari populasi tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta

ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare yang berjumlah 23 siswa.

- b. Sugiyono (2022: 85) mendeskripsikan bahwa *total sampling/sampling jenuh* adalah teknik menentukan jumlah sampel dengan menjadikan seluruh populasi yang ada menjadi sampel, hal tersebut karena jumlah total populasi yang nisbi kecil atau kurang dari 30 orang. Sesuai penjelasan tersebut maka, penelitian ini menggunakan *total sampling/sampling jenuh*, dengan jumlah sampling sebanyak 28 orang.

## E. Instrumen Penelitian

### 1. Pengembangan Instrumen

Definisi instrumen penelitian menurut Notoatmodjo (2018) adalah alat ukur yang akan dimanfaatkan guna menghimpun data penelitian. Instrumen penelitian dapat berbentuk kuesioner atau angket, atau bisa berupa formulir dalam berbagai macam bentuk namun tetap dengan fungsinya yaitu mengumpulkan data dari responden.

Kuesioner yang digunakan di penelitian ini adalah kuesioner yang peneliti buat sendiri dan sebelumnya telah dikonsultasikan ke dosen ahli. Kuesioner ini digunakan untuk mengungkap tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare tentang peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *the field of play, fouls and misconduct, offside, free kick, penalty kick* dan *VAR protocol* yang terdiri dari 40 pernyataan benar atau salah.

Menurut Sutrisno Hadi (1991) menjabarkan untuk menyusun sebuah instrumen penelitian terdiri dalam langkah-langkah sebagai berikut:

a. Menjelaskan konstruk

Menjelaskan konstruk merupakan langkah awal guna <sup>1</sup> membatasi variabel yang akan diukur. Variabel pada penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peraturan LOTG peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare. Yaitu mengukur "tingkat tinggi pengetahuan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare tentang peraturan permainan sepakbola berdasarkan LOTG 2022/2023 dengan jenis peraturan *the field of play, fouls and misconduct, offside, free kick, penalty kick* dan *VAR protocol*"

b. Mendalami faktor-faktor

Mendalami <sup>1</sup> faktor adalah langkah berikutnya dengan mendalami faktor-faktor yang menjelaskan konstruk yaitu variabel menyusun menjadi faktor-faktor sub variabel dengan sebagai berikut

1. *The field of play* (Lapangan Permainan)
2. *Fouls and misconduct* (Pelanggaran dan kelakuan tidak sopan)
3. *Offside* (Luar Posisi)
4. *Free kick* (Tendangan bebas)
5. *Penalty kick* (Tendangan Penalti)
6. *VAR protocol* (Protokol VAR)

<sup>1</sup> c. Menyusun butir pertanyaan

Menyusun butir pertanyaan adalah langkah selanjutnya dengan berpedoman pada faktor yang memiliki pengaruh pada penelitian, faktor tersebut diperluas menjadi kisi-kisi instrumen penelitian yang dikembangkan lagi menjadi butir pertanyaan dan pernyataan yang akan memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut. Maka indikator-indikator tersebut terdiri dari butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Kisi-kisi pernyataan tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Table 3. 2**  
**Tabel Kisi-Kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal (*Unfavourabel)
Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola	<i>The Field Of Play</i>	Responden mengetahui peralatan dan kelengkapan yang dibutuhkan pada sebuah permainan sepakbola	<b>1, 2, *3, 4, 5, 6, 7,</b>
	<i>Fouls and Misconduct</i>	Responden mengetahui berbagai macam bentuk pelanggaran atau perilaku tidak sopan pada permainan dan	<b>8, 9, 10, *11, 12, 13, 14,</b>

Berdasarkan LOTG 2022/2023		keputusan atau hukuman yang kemungkinan didapatkan	
	<i>Offside</i>	Responden mengetahui bagaimana aturan <i>offside</i> diterapkan dengan baik	<b>15, 16, 17, 18</b>
	<i>Free Kick</i>	Responden mengetahui aturan dalam sebuah tendangan bebas atau <i>free kick</i>	<b>19, 20, 21, 22,</b>
	<i>Penalty Kick</i>	Responden mengetahui aturan yang ada dalam sebuah tendangan penalti atau <i>penalty kick</i>	<b>*23, 24,*25, 26</b>
	<i>VAR Protocol</i>	Responden mengetahui dasar-dasar aturan dalam	

		penerapan <i>VAR (Video Assistant Referee)</i> pada permainan	<b>27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40</b>
--	--	---	---

#### d. Kalibrasi Ahli

Kalibrasi ahli atau disebut juga *expert judgement* adalah langkah selanjutnya yang dilakukan yang bertujuan untuk meminta pendapat, saran, dan masukan dari ahli apakah instrumen penelitian ini sudah sesuai dan layak digunakan untuk pengambilan data penelitian. Peneliti mengkonsultasikan instrumen penelitian ini kepada Bapak M. Anis Zawawi, M.Or. yang mengampu mata kuliah sepakbola Prodi Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Bapak Susilaturochman Hendrawan Koestanto, M.Pd sebagai salah satu dosen Prodi Penjaskesrek Universitas Nusantara PGRI Kediri dan Wasit Liga 3 Indonesia, Wasit Futsal Asprov Jawa Timur sebagai *expert judgement*.

#### e. Ujicoba

Sebelum digunakan nantinya, instrumen yang telah dikonsultasikan dengan ahli akan terlebih dulu uji coba. pengujian dilakukan secara langsung pada 30 peserta tim Sekolah Sepak Bola (SSB) Putra Pusam Sambirejo melalui kuesioner online *Google Form*. Uji coba ini dilakukan dengan jumlah total 30 responden. Peneliti memilih tempat ini dikarenakan memiliki karakteristik yang sama dengan dengan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dari sisi usia yaitu 16-18 tahun.

Selanjutnya hasil uji coba tersebut akan dilakukan pentabulasian data dan masuk ke proses pengujian validitas dan reabilitas menggunakan perangkat *software* SPSS Versi 26.

## 2. Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah proses yang dilakukan peneliti dalam menyusun instrumen untuk mengumpulkan data secara empiris untuk mendukung kesimpulan yang dihasilkan oleh skor hasil instrumen. Sedangkan validitas merupakan kemampuan suatu alat ukur untuk mengukur sasaran ukurnya. Dalam uji validitas, setiap pertanyaan atau pernyataan diukur dengan menghubungkan total dari setiap pertanyaan atau pernyataan yang digunakan pada setiap variabel. Kriteria uji validitas adalah dengan membandingkan nilai  $r$  hitung dengan  $r$  tabel. Nilai  $r$  hitung inilah yang nantinya digunakan sebagai hasil tolak ukur yang menyatakan valid atau tidaknya item pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk mendukung penelitian.

Kriteria pengujian uji validitas adalah Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka item pertanyaan atau pernyataan dikatakan valid. Jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel. Maka pertanyaan atau pernyataan dikatakan tidak valid. Pengujian uji validitas dilakukan menggunakan perangkat lunak *SPSS*.  $R$  tabel yang digunakan dalam pengujian validitas ini adalah 0,361 sesuai dengan kaidah sesuai yaitu dengan rumus  $df = n - 2$  dengan hasil 28 dan diikuti dengan penentuan taraf signifikansi sebesar 5%. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen penelitian ini.



**Table 3. 3**  
**Tabel Uji Validitas Instrumen**

<b>NO</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>R Hitung</b>	<b>R Tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1	Item 1	0,406	0,361	Valid
2	Item 2	0,406	0,361	Valid
3	Item 3	0,434	0,361	Valid
4	Item 4	0,499	0,361	Valid
5	Item 5	0,444	0,361	Valid
6	Item 6	0,402	0,361	Valid
7	Item 7	0,430	0,361	Valid
8	Item 8	-0,033	0,361	Tidak Valid
9	Item 9	0,438	0,361	Valid
10	Item 10	0,410	0,361	Valid
11	Item 11	0,463	0,361	Valid
12	Item 12	0,432	0,361	Valid
13	Item 13	0,660	0,361	Valid
14	Item 14	0,493	0,361	Valid
15	Item 15	0,434	0,361	Valid
16	Item 16	0,413	0,361	Valid
17	Item 17	0,382	0,361	Valid
18	Item 18	0,514	0,361	Valid
19	Item 19	0,448	0,361	Valid
20	Item 20	0,595	0,361	Valid
21	Item 21	0,393	0,361	Valid

22	Item 22	0,044	0,361	Tidak Valid
23	Item 23	0,398	0,361	Valid
24	Item 24	0,376	0,361	Valid
25	Item 25	0,004	0,361	Tidak Valid
26	Item 26	0,467	0,361	Valid
27	Item 27	0,430	0,361	Valid
28	Item 28	0,468	0,361	Valid
29	Item 29	-0,013	0,361	Tidak Valid
30	Item 30	0,512	0,361	Valid
31	Item 31	0,408	0,361	Valid
32	Item 32	0,514	0,361	Valid
33	Item 33	0,395	0,361	Valid
34	Item 34	0,011	0,361	Tidak Valid
35	Item 35	0,447	0,361	Valid
36	Item 36	0,393	0,361	Valid
37	Item 37	0,478	0,361	Valid
38	Item 38	0,500	0,361	Valid
39	Item 39	0,434	0,361	Valid
40	Item 40	0,492	0,361	Valid

Berdasarkan pengujian validitas pada tabel diatas maka didapat bahwa dari 40 pernyataan yang uji, terdapat 5 pernyataan yang nilai signifikansinya berada dibawah r tabel yang telah ditetapkan (0,361) yaitu nomor butir 8,

22,25, 29, dan 34, dengan pilihan peneliti untuk mengururkan 5 butir pernyataan tersebut. Dengan demikian terdapat 35 butir pernyataan yang akan digunakan dalam proses pengambilan data penelitian nantinya.

### 3. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dihasilkan sudah dapat diandalkan dan terpercaya atau belum. Konsep reliabilitas adalah sejauh mana hasil dari suatu pengukuran yang digunakan bersifat tetap terpercaya serta terbebas dari kesalahan pengukuran.

Untuk menghitung tingkat pengujian reliabilitas instrumen penelitian menggunakan kuesioner dengan pilihan jawaban berjumlah dua, seperti benar dan salah, ya atau tidak dengan skor 1-0, pengujian uji reliabilitas menggunakan rumus *Kuder Richardson 20* (KR 20) menurut Sutrisno Hadi (1991). Berikut adalah rumus *Kuder Richardson 20*:

**Table 3. 5**  
**Rumus Uji Reliabilitas KR. 20**  
**(Kuder Richardson)**

$$r_{ii} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( \frac{St^2 - \sum P Q}{s_r^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{ii}$  : Reliabilitas instrumen

$k$  : Jumlah item

$k - 1$  : Jumlah item dikurangi satu

$s_t^2$  : Varians total

$p$  : Responden yang menjawab benar

$q$  :  $1 - p$

Perhitungan pengujian reliabilitas

$$r_{ii} = \left( \frac{40}{40-1} \right) \left( \frac{45,4-6,24}{45,4} \right) = \left( \frac{40}{39} \right) \left( \frac{39,16}{45,4} \right) = 0,884$$

Jika  $r_{ii} \geq 0,70$  maka instrumen uji reliabilitas sudah bisa dikatakan reliabel. Hasil pengujian reliabilitas menunjukkan butir pernyataan reliabel karena memiliki nilai KR 20 lebih dari atau sama dengan ( $\geq$ ) 0,700, yaitu sebesar 0,884.

**Table 3. 6**  
**Uji Reliabilitas KR20**

Nilai Kuder Richardson 20	Keterangan
0,884	Reliabel

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Sumber Data**

Sumber data di penelitian ini adalah data primer karena data yang diperoleh didapatkan secara langsung dari tangan pertama yaitu siswa/siswi peserta ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare dengan menggunakan metode pengisian kuesioner atau angket.

## 2. Langkah-langkah pengumpulan data

Proses untuk pengambilan data dilakukan dengan pertemuan tatap muka dengan memberikan *QR Code* berisi link yang akan di *scan* oleh setiap responden dan berikutnya akan menuju ke link pengisian kuesioner yang telah disiapkan peneliti, dalam hal ini responden adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare. Peneliti memberikan waktu sebarang mungkin untuk menjawab pernyataan dengan total 35 pernyataan kuesioner agar responden tidak merasa tergesa-gesa dalam membaca dan memilih jawaban. Sebelum memulai pengerjaan, peneliti telah memberikan penjelasan kepada responden mengenai tata cara pengisian biodata dan dalam menjawab butir-butir pernyataan. Setelah selesai menjawab semua pertanyaan pernyataan, responden dapat menekan tombol kirim dan jawaban akan otomatis terkirim ke sistem peneliti. Selanjutnya peneliti akan memastikan semua data telah masuk dan selanjutnya dilakukan pengolahan data.

### G. Teknik Analisis Data

Data yang didapatkan adalah dalam bentuk data kuantitatif atau angka-angka, yang mana peneliti akan memberikan skor pada setiap jawaban, jawaban benar akan diberikan skor 1, sedangkan jawaban salah akan diberikan skor 0. Sehingga dengan jumlah pernyataan 35 butir akan diketahui skor pada setiap responden akan mendapatkan skor maksimal 35 dan minimal mendapatkan skor 0. Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Table 3. 7**  
**Skor Alternatif Jawaban**

Alternatif Jawaban	Skor
Jawaban Benar	1
Jawaban Salah	0

Teknik statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif persentase, Teknik analisis akan menggunakan bantuan *software Microsoft Office Excel 2021*. Data-data tersebut nantinya akan di tampilkan dalam tabel distribusi frekuensi relatif (persentase) juga disajikan dalam bentuk histogram.

Dalam menentukan besaran frekuensi relatif (persentase) menurut Anas Sudijono (2012: 43) dapat menggunakan rumus seperti berikut ini:

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

**Keterangan:**

P : Persentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

Menurut Saiffudin Azwar dalam Febria Leny (2016 : 39) pengkategorian dapat dibagi menjadi tiga atau lima kelas dengan berdasar pada nilai rata-rata dan standar deviasi. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan 3 kategori kelas, yaitu data-data tersebut akan dikategorikan menjadi 3 kelas sebagai berikut:

**Table 3. 8**  
**Norma Pengkategorian**

No	Kategori Kurva Normal	Kategori
1	$[\mu + 1,0 \sigma] \leq X$	Tinggi
2	$[\mu - 1,0 \sigma] \leq X < [\mu + 1,0 \sigma]$	Sedang
3	$X < [\mu - 1,0 \sigma]$	Rendah

1

Keterangan :

X : Total Jawaban Responden

$\mu$  : Rata-rata

$\sigma$  : Standar deviasi

Sesuai dengan rumus pengkategorian diatas maka kesimpulan hasil penelitian akan ditempatkan menjadi tiga kategori, yaitu kategori tinggi, kategori sedang, dan kategori rendah. Rata-rata ( $\mu$ ) dan standar deviasi ( $\sigma$ ) menjadi bahan dasar untuk pengkategorian hasil data penelitian ini.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Karakteristik Responden**

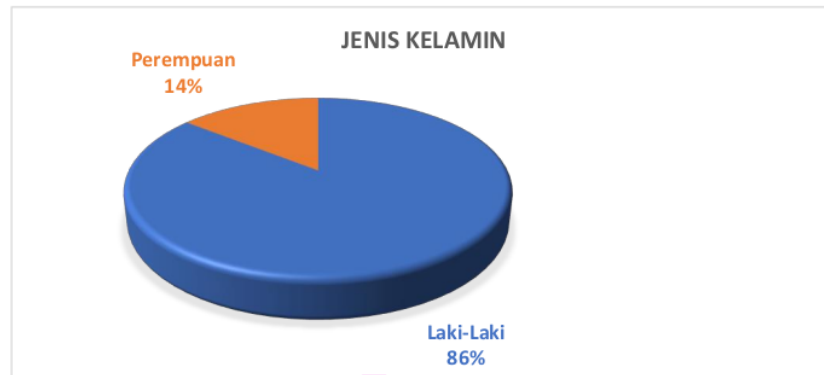
Berdasarkan pengisian kuesioner yang telah disebar oleh peneliti, maka didapatkan hasil karakteristik dari responden berdasarkan dengan usia dan jenis kelamin. Hasil olah data tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini

*Table 4.1*  
**Tabel Distribusi Frekuensi Persentase Jenis Kelamin**

<b>NO</b>	<b>Jenis Kelamin</b>	<b>Frekuensi (Orang)</b>	<b>Persentase</b>
1	Laki-Laki	24	86%
2	Perempuan	4	14%
<b>JUMLAH</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan dari tabel 4.1 diatas adalah hasil distribusi frekuensi data responden menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan jenis kelamin dengan total 28 responden yang diklasifikasikan menjadi dua yaitu 24 responden laki-laki dan 4 responden perempuan. Berikut adalah tampilan distribusi frekuensi dalam bentuk diagram lingkaran:





38

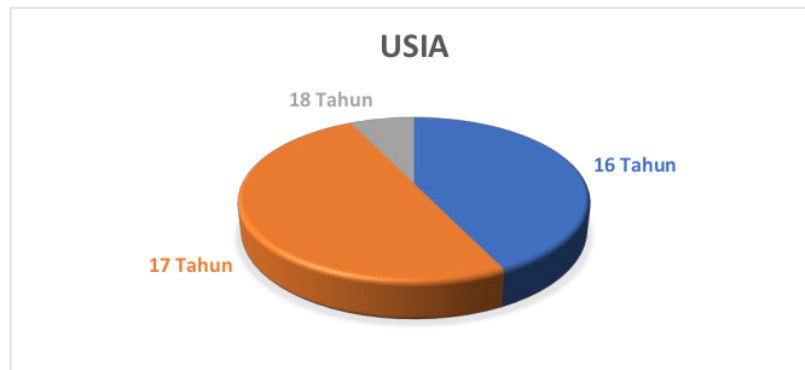
**Gambar 4. 1****Gambar Diagram Distribusi Frekuensi Berdasarkan Jenis Kelamin**

**Table 4. 2**  
**Distribusi Frekuensi Persentase Usia**

NO	Usia	Frekuensi (Orang)	Persentase
1	16 Tahun	12	43%
2	17 Tahun	14	50%
3	18 Tahun	2	7%
<b>JUMLAH</b>		<b>28</b>	<b>100%</b>

15

Berdasarkan dari tabel 4.2 diatas adalah hasil distribusi frekuensi data responden menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan kelompok usia 16 tahun berjumlah 12 orang, responden dengan usia 17 dengan jumlah 14 orang, dan ada 2 orang responden dengan usia 18 tahun, sehingga didapati responden secara keseluruhan dalam penelitian ini adalah 28 responden. Berikut adalah tampilan distribusi frekuensi dalam bentuk diagram lingkaran:



**Gambar 4. 2**  
**Gambar Diagram Hasil Uji Frekuensi Berdasarkan Usia**

## 2. Analisis Data

Subjek pada penelitian ini adalah siswa dan siswi peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dengan jumlah 28 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Selasa, 27 Mei 2024 mulai pukul 08.10 WIB sampai dengan 09.35 WIB di ruang kelas 11 TKJ 4 SMK Canda Bhirawa Pare.

Tingkat pengetahuan peraturan sepakbola berdasarkan LOTG 2022/2023 jenis aturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare telah diketahui melalui pengisian kuesioner atau angket dengan butir soal berjumlah 35 soal yang dilakukan pada 28 siswa peserta ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa. Hasil penghitungan distribusi frekuensi persentase tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *LOTG 2022/2023* dengan jenis peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick*

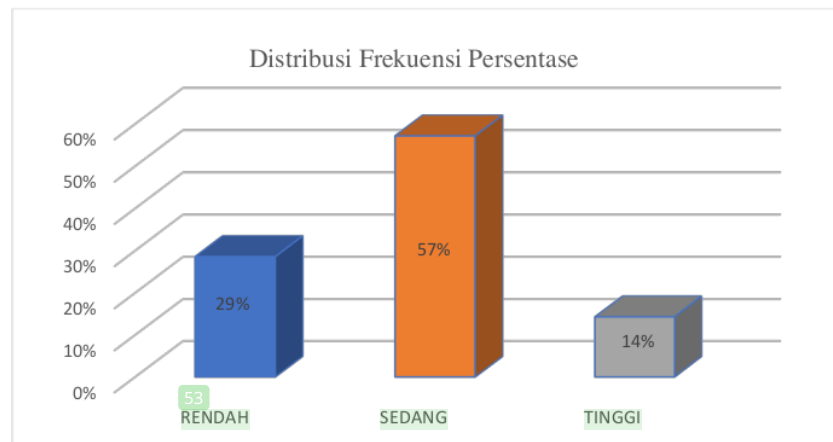
dan *VAR Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat dibawah ini:

<sup>28</sup>  
**Table 4.3**  
**Tabel Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan LOTG 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.**

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	
			F (n)	%
1	< 23,14	Tinggi	4	14%
2	23,14 s/d 28,58	Sedang	16	57%
3	>28,58	Rendah	8	29%
<b>Total</b>			28	100%

<sup>21</sup> Pada tabel 4.3 diatas memperlihatkan bahwa jumlah responden penelitian ini adalah 28 siswa, sebanyak 8 siswa/siswi dari subjek penelitian memiliki tingkat pengetahuan rendah pada LOTG dengan jenis peraturan peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol*, sebanyak 16 siswa/siswi dari responden memiliki tingkat pengetahuan sedang tentang LOTG dengan jenis peraturan peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol*, sebanyak 4 siswa/siswi dari subjek penelitian memiliki tingkat pengetahuan tinggi pada peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol*. Berdasarkan pada tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola berdasarkan *Laws Of The Game* 2022/2023 dengan jenis peraturan

*The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare adalah tingkat sedang. Berikut adalah tampilan distribusi frekuensi dalam bentuk diagram histogram:



**Gambar 4.3**  
**Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan LOTG 2022/2023**  
**Dengan Jenis Peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* Pada Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare.**

Berdasarkan dengan judul penelitian yang menganalisis tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol*, maka berikut ini adalah deskripsi tingkat pengetahuan peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare berdasarkan faktor penyusun diatas.

### 1. *The Field of Play*

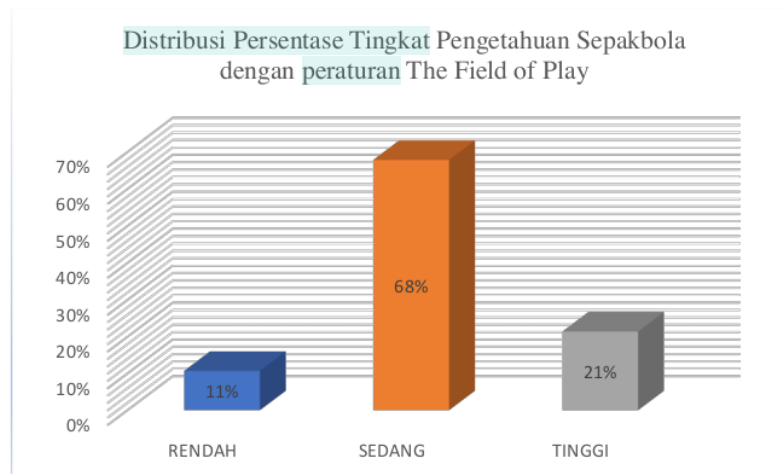
Hasil perhitungan persentase penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *the field of play* lapangan permainan pada peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Table 4. 4**  
**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan *Laws Of The Game* 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan *The Field of Play***

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	
			F (n)	%
1	Tinggi	< 5,58	6	21%
2	Sedang	2,92 s/d 5,58	19	68%
3	Rendah	>2,92	3	11%
<b>Total</b>			28	100%

Pengetahuan pemain siswa terhadap peraturan sepakbola *the field of play* (lapangan permainan) seperti ukuran panjang dan lebar lapangan, dan ketentuan lain yang ada dalam peraturan lapangan permainan. Hasil analisis data tentang peraturan *the field of play* (lapangan permainan) menyebutkan bahwa data dari keseluruhan subjek penelitian adalah sebanyak 6 siswa/siswi subjek memiliki pengetahuan yang tinggi, sedangkan sebanyak 19 siswa/siswi memiliki pemahaman sedang, dan sisanya sebanyak 3 siswa/siswi memiliki tingkat pengetahuan rendah terhadap peraturan *the field of play* (lapangan permainan). Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan *the field of play* (lapangan permainan) adalah

sedang. Agar lebih jelasnya mengenai tingkat pengetahuan terhadap peraturan *the field of play* (lapangan permainan) siswa ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut.



**Gambar 4. 4**  
**Diagram Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan *Laws Of The Game* 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan *The Field of Play***

## 2. *Fouls and Misconduct*

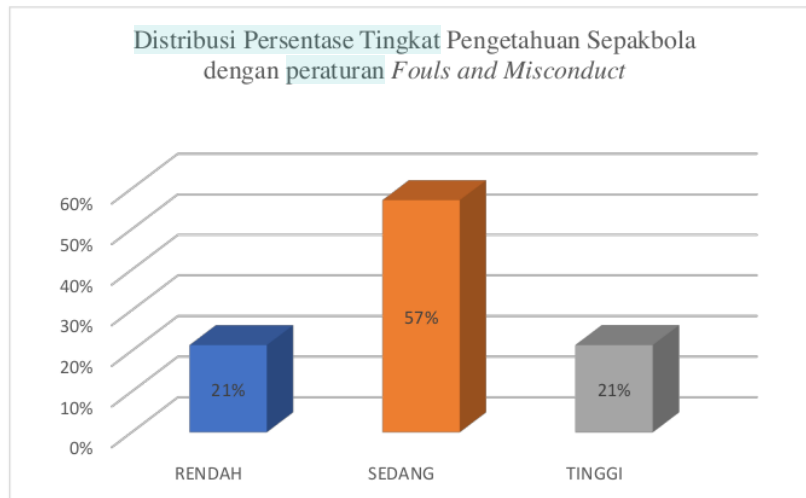
Hasil perhitungan persentase penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *fouls and misconduct* (pelanggaran dan kelakuan tidak sopan) pada peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Table 4. 5**  
**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan *Laws Of The Game* 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan *Fouls and Misconduct***

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	
			F (n)	%
1	Tinggi	>6,65	6	21%
2	Sedang	4,56 s/d 6,65	16	57%
3	Rendah	<4,56	6	21%
<b>Total</b>			28	100%

Pengetahuan pemain terhadap peraturan permainan sepakbola *fouls and misconduct* (pelanggaran dan kelakuan tidak sopan) adalah perilaku atau tindakan yang dianggap pelanggaran dan mencederai nilai-nilai sportivitas. Tindakan tersebut dapat memberikan kerugian tambahan terhadap pemain maupun official staff pelatih berupa peringatan bahkan pengusiran. Hasil analisis data tentang peraturan *fouls and misconduct* (pelanggaran dan kelakuan tidak sopan) menyebutkan bahwa data dari keseluruhan subjek penelitian adalah sebanyak 6 siswa/siswi subjek memiliki pengetahuan yang tinggi, sedangkan sebanyak 16 siswa/siswi memiliki pemahaman sedang, dan sisanya sebanyak 6 siswa/siswi memiliki tingkat pengetahuan rendah terhadap peraturan *fouls and misconduct* (pelanggaran dan kelakuan tidak sopan). Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan *fouls and misconduct* (pelanggaran dan kelakuan tidak sopan) adalah sedang. Agar lebih jelasnya mengenai tingkat pengetahuan terhadap peraturan *fouls and misconduct* (pelanggaran dan kelakuan tidak sopan) siswa

ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut.



**Gambar 4.5**  
**Diagram Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan Fouls and Misconduct**

### 3. *Offside*

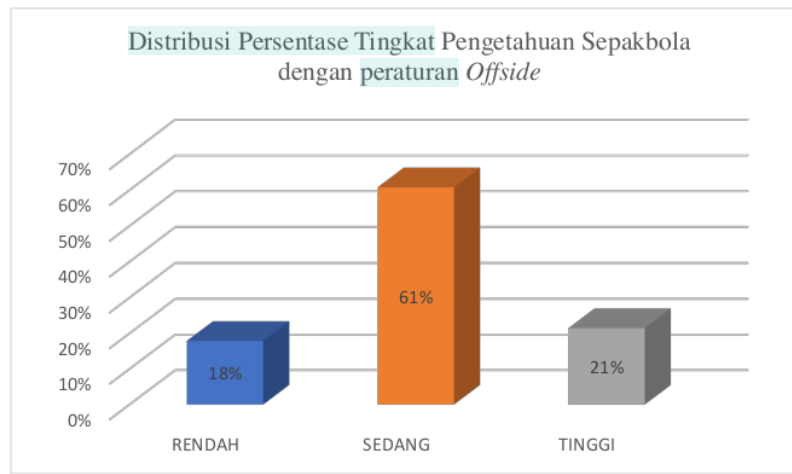
Hasil perhitungan persentase penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *offside* pada peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.



**1** **Table 4. 6**  
**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan**  
**Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023**  
**Dengan Jenis Peraturan *Offside***

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	
			F (n)	%
1	Tinggi	>3,35	6	21%
2	Sedang	2,41 s/d 3,66	17	61%
3	Rendah	<2,41	5	18%
<b>Total</b>			28	100%

Pengetahuan siswa terhadap peraturan sepakbola terhadap peraturan *offside* adalah berupa pengetahuannya berupa mereka bagaimana *offside* bekerja dan berbagai macam sentuhan yang dapat menyebabkan *offside* atau tidak *offside*. Hasil analisis data tentang peraturan *offside* menyebutkan bahwa data dari keseluruhan subjek penelitian adalah sebanyak 6 siswa/siswi subjek memiliki pengetahuan yang tinggi, sedangkan sebanyak 17 siswa/siswi memiliki pemahaman sedang, dan sisanya sebanyak 5 siswa/siswi memiliki tingkat pengetahuan rendah terhadap peraturan *offside*. Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan *offside* adalah sedang. Agar lebih jelasnya mengenai tingkat pengetahuan terhadap *offside* siswa ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut.



**1** **Gambar 4. 6**  
**Diagram Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan**  
**Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan *Laws Of The Game***  
**2022/2023 Dengan Jenis Peraturan *Offside***

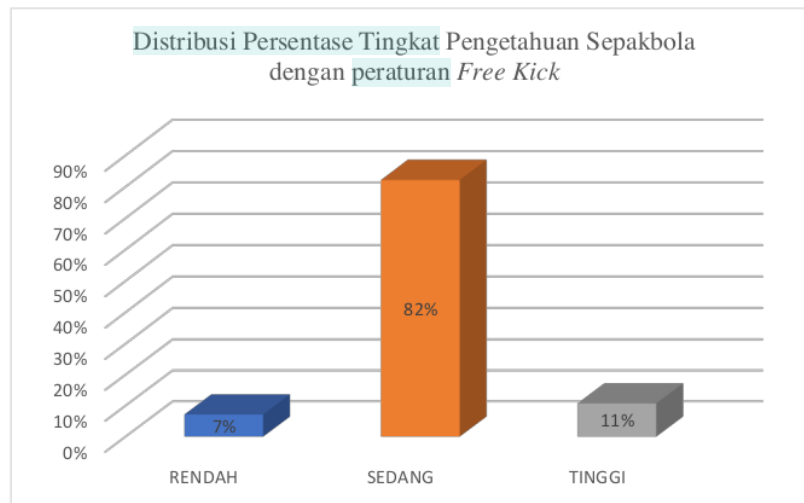
#### 4. *Free Kick*

Hasil perhitungan persentase penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *free kick* (tendangan bebas) pada peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**1** *Table 4.7*  
**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan Free Kick**

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	
			F (n)	%
1	Tinggi	>3,53	3	11%
2	Sedang	1,83 s/d 3,53	23	82%
3	Rendah	<1,83	2	7%

Pengetahuan tentang peraturan permainan sepakbola *free kick* (tendangan bebas) berhubungan dengan pengetahuan dalam melakukan atau akan melakukan tendangan bebas, baik tendangan bebas langsung maupun tendangan bebas tidak langsung. Hasil analisis data tentang peraturan *free kick* (tendangan bebas) menyebutkan bahwa data dari keseluruhan subjek penelitian adalah sebanyak 3 siswa/siswi subjek memiliki pengetahuan yang tinggi, sedangkan sebanyak 23 siswa/siswi memiliki pemahaman sedang, dan sisanya sebanyak 2 siswa/siswi memiliki tingkat pengetahuan rendah terhadap peraturan *free kick* (tendangan bebas). Berdasarkan hasil analisis data di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan *free kick* (tendangan bebas) adalah sedang. Agar lebih jelasnya mengenai tingkat pengetahuan terhadap *free kick* (tendangan bebas) siswa ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut.



**Gambar 4. 7**  
**Diagram Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan Free Kick**

### 5. *Penalty Kick*

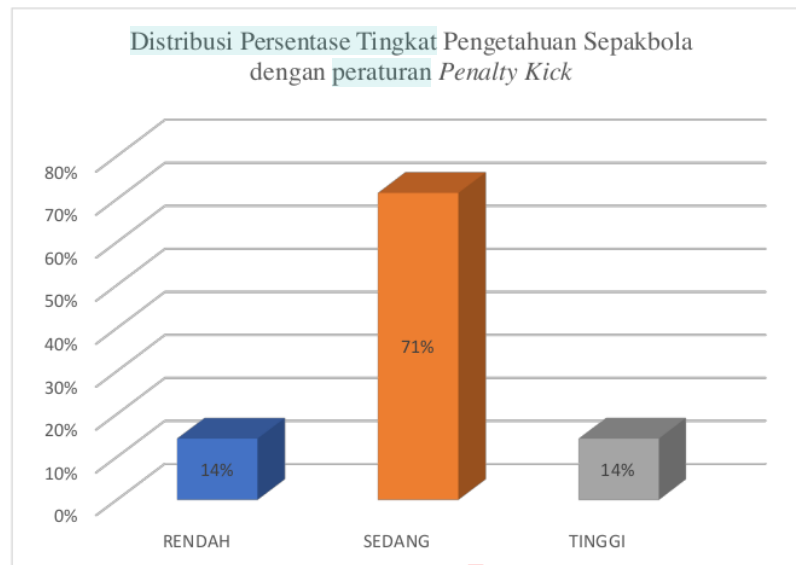
Hasil perhitungan persentase penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *penalty kick* (tendangan penalti) pada peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**Table 4. 8**

**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan Penalty Kick**

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	
			F (n)	%
1	Tinggi	>3,55	4	14%
2	Sedang	1,59 s/d 3,55	20	71%
3	Rendah	<1,59	4	14%
<b>Total</b>			28	100%

Pengetahuan peraturan sepakbola tentang *penalty kick* (tendangan penalti) adalah segala sesuatu peraturan yang berhubungan dengan pelaksanaan tendangan penalti. Hasil analisis data tentang peraturan *penalty kick* (tendangan penalti) menyebutkan bahwa data dari keseluruhan subjek penelitian adalah, sebanyak 4 siswa/siswi subjek memiliki pengetahuan yang tinggi, sedangkan sebanyak 20 siswa/siswi memiliki pemahaman sedang, dan sisanya sebanyak 4 siswa/siswi memiliki tingkat pengetahuan rendah terhadap peraturan *penalty kick* (tendangan penalti). Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan *penalty kick* (tendangan penalti) adalah sedang. Agar lebih jelasnya mengenai tingkat pengetahuan terhadap *penalty kick* (tendangan penalti) siswa ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut.



**Gambar 4. 8**  
**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan  
Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023  
Dengan Jenis Peraturan *Penalty Kick***

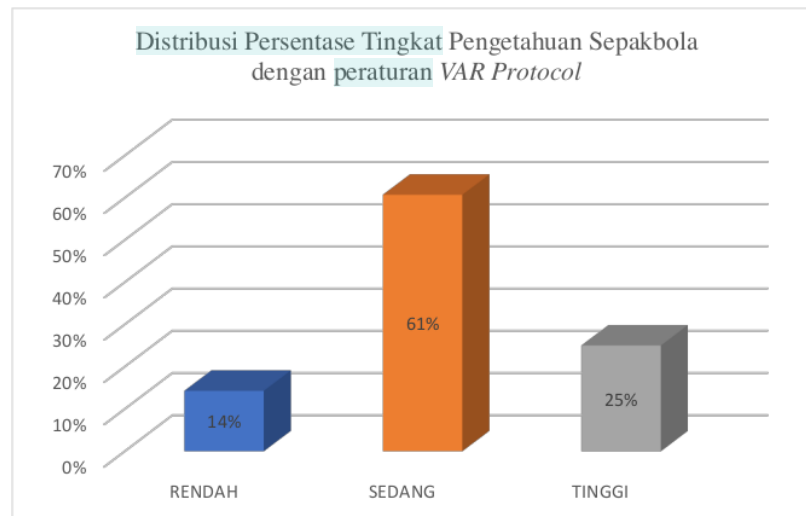
#### 6. *VAR Protocol*

Hasil perhitungan persentase penelitian tingkat pengetahuan peraturan permainan sepakbola dengan jenis peraturan *Video Assistant Referee Protocol* pada peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

**1** **Table 4.9**  
**Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan**  
**Permainan Sepakbola Berdasarkan Laws Of The Game 2022/2023 Dengan**  
**Jenis Peraturan VAR Protocol**

No	Kategori	Interval Skor	Frekuensi	
			F (n)	%
1	Tinggi	>8,87	7	25%
2	Sedang	6,65 s/d 8,87	17	61%
3	Rendah	<6,65	4	14%
<b>Total</b>			28	100%

Pengetahuan pemain terhadap protokoler penggunaan *VAR* adalah pengetahuan tentang bagaimana cara *VAR* bekerja, serta apa dan kapan saja *VAR* dapat dipergunakan. Hasil analisis data tentang *VAR protocol* menyebutkan bahwa data dari keseluruhan subjek penelitian adalah, sebanyak 7 siswa/siswi subjek memiliki pengetahuan yang tinggi, sedangkan sebanyak 17 siswa/siswi memiliki pengetahuan sedang, dan sisanya sebanyak 4 siswa/siswi memiliki tingkat pengetahuan rendah terhadap peraturan *VAR protocol*. **1** Berdasarkan hasil analisis data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *VAR protocol* adalah sedang. Agar lebih jelasnya mengenai tingkat pengetahuan terhadap *VAR protocol* siswa ekstra kurikuler SMK Canda Bhirawa Pare **4** dapat dilihat pada diagram histogram sebagai berikut.



**Gambar 4.9**  
**Diagram Distribusi Frekuensi Persentase Tingkat Pengetahuan Peraturan Permainan Sepakbola Berdasarkan *Laws Of The Game* 2022/2023 Dengan Jenis Peraturan VAR Protocol**

## B. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengujian analisis deskriptif persentase dan interpretasinya yang telah dijabarkan sebelumnya, telah didapati bahwa dari penelitian ini tingkat pengetahuan LOTG dengan jenis peraturan *The Field of Play, Fouls and Misconduct, Offside, Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* pada peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare adalah sebagai berikut.



**Table 4. 10**  
**Distribusi Frekuensi Persentase**

NO	Sub Variabel	Frekuensi Persentase			TOTAL
		Rendah	Sedang	Tinggi	
1	<i>The Field of Play</i>	11%	68%	21%	100%
2	<i>Fouls and Misconduct</i>	21%	58%	21%	100%
3	<i>Offside</i>	18%	61%	21%	100%
4	<i>Free Kick</i>	7%	82%	11%	100%
5	<i>Penalty Kick</i>	14%	72%	14%	100%
6	<i>VAR Protocol</i>	14%	61%	25%	100%

Berdasarkan tabel 4.10 dari enam aturan LOTG dalam penelitian ini yaitu *The Field of Play*, *Fouls and Misconduct*, *Offside*, *Free Kick*, *Penalty Kick* dan *VAR Protocol* semuanya berada pada tingkat pengetahuan sedang. Hasil ini dihitung berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* dan jumlah subjek penelitian ini adalah semua peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dengan jumlah 28 orang.

Tingkat pengetahuan ini diketahui dengan pengisian kuesioner yang dilakukan oleh seluruh populasi ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare. Responden tersebut mengisi jawaban dengan pilihan yang tersedia yaitu benar atau salah sesuai dengan pengetahuan mereka sendiri. Pengetahuan adalah hasil dari penggunaan indera penglihatan dan indera pendengaran dari seseorang itu sendiri, Soekidjo Notoatmodjo (2012) mengemukakan pendapatnya.

Sesuai dengan hasil penelitian ini yang mengetahui bagaimana tingkat pengetahuan pesera ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare terhadap peraturan sepakbola *The Field of Play*, *Fouls and Misconduct*, *Offside*,

*Free Kick, Penalty Kick* dan *VAR Protocol* berada pada tingkat sedang dari 3 kategori rendah, sedang dan tinggi, hal ini menunjukkan cukup baik. Mengingat ekstrakurikuler ini baru diadakan kembali setelah vakum untuk beberapa waktu sehingga memerlukan waktu untuk penyesuaian seperti pemberian materi tentang peraturan sepakbola. Terlebih dari itu para siswa/siswi yang mengikuti ekstrakurikuler sepakbola tidak semua memiliki pengalaman bertanding pada level yang lebih baik seperti mengikuti sekolah sepak bola (SSB) secara mandiri dan hanya mengikuti ekstrakurikuler sepakbola di sekolah. Hal ini terjadi karena dalam <sup>1</sup> Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 62 Tahun 2014 menjelaskan bahwa kegiatan ekstrakurikuler di sekolah memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi, bakat, minat, kemampuan, kepribadian, kerjasama, dan kemandirian peserta didik secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan.

**BAB V****SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN****A. Simpulan**

Kesimpulan berdasarkan pemaparan pada bab empat adalah para peserta ekstrakurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare dengan total populasi 28 anak, memiliki tingkat pengetahuan kategori sedang terhadap peraturan permainan sepakbola (*Laws of The Game*) jenis peraturan *the field of play, fouls and misconduct, offside, free kick, penalty kick, dan VAR protokol*.

**B. Implikasi**

Sesuai dengan hasil penelitian yang telah disimpulkan diatas, peneliti sangat berharap ini dapat menjadi masukan bagi seluruh pihak yang terlibat di ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare seperti pelatih, guru olahraga, maupun dari pihak sekolah, sehingga penelitian ini memiliki implikasi praktis dengan ada pemikiran dan kemauan atau rencana dari semua pihak yang terlibat untuk memperbaiki, menaikkan dan menerapkan pengetahuan peraturan sepakbola mereka ke prakteknya di lapangan agar lebih baik lagi.

**C. Saran-saran**

Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dijelaskan diatas, maka terdapat beberapa saran-saran dibawah ini:

1. Bagi peserta ekstra kurikuler sepakbola SMK Canda Bhirawa Pare agar memiliki kemauan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka terhadap setiap peraturan permainan sepakbola, baik melalui membaca *Laws Of The Game* sebagai teori atau pun pada prakteknya di lapangan.
2. Bagi pelatih dan guru olahraga selain memberikan latihan bermain sepakbola, tttttan peraturan permainan sepakbola bagi anak didiknya.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat memperluas lagi penelitian terhadap berbagai peraturan permainan sepakbola karena banyaknya poin-poin di dalamnya, sekaligus menambah tenaga peneliti waktu melakukan penelitian agar memperlancar dan memudahkan peneliti itu sendiri.

#### **D. Keterbatasan Peneliti**

Dengan terselesaikannya penelitian ini, tentu saja peneliti memiliki berbagai macam kesulitan dan keterbatasan, seperti berikut ini:

1. Peneliti memiliki kesulitan memilih dimana tempat untuk dilakukannya uji coba instrumen penelitian disebabkan minimnya ekstra kurikuler sepakbola di sekolah lain.
2. Peneliti kesulitan mengatur waktu saat pengambilan data penelitian, dimana kehadiran peserta/responden terlambat sekitar 20-30 menit dari jam yang telah disepakati sebelumnya
3. Sangat terbatasnya dana yang dimiliki peneliti.

# IRFAN BAHRUDDIN ARIF\_TINGKAT PENGETAHUAN PERATURAN PERMAINAN SEPAKBOLA BERDASARKAN LAWS OF THE GAME 2022/2023 JENIS PERATURAN THE FIELD OF PLAY, FOULS AND MISCONDUCT, OFFSIDE, FREE KICK, PENALTY KICK

## ORIGINALITY REPORT

24%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

8%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://eprints.uny.ac.id">eprints.uny.ac.id</a> Internet Source	8%
2	<a href="http://sportlogi.id">sportlogi.id</a> Internet Source	2%
3	<a href="http://repository.uinjambi.ac.id">repository.uinjambi.ac.id</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://www.scribd.com">www.scribd.com</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://digilib.uinkhas.ac.id">digilib.uinkhas.ac.id</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://repository.unej.ac.id">repository.unej.ac.id</a> Internet Source	1%
7	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	<1%
8	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	

<1 %

9

[kickoffsepakbola.com](http://kickoffsepakbola.com)

Internet Source

<1 %

10

[123dok.com](http://123dok.com)

Internet Source

<1 %

11

[amp.bolatimes.com](http://amp.bolatimes.com)

Internet Source

<1 %

12

[kumparan.com](http://kumparan.com)

Internet Source

<1 %

13

[www.liputan6.com](http://www.liputan6.com)

Internet Source

<1 %

14

Submitted to Binus University International

Student Paper

<1 %

15

Submitted to Universitas Nasional

Student Paper

<1 %

16

[repository.unj.ac.id](http://repository.unj.ac.id)

Internet Source

<1 %

17

[repository.uiad.ac.id](http://repository.uiad.ac.id)

Internet Source

<1 %

18

Submitted to Universitas Putera Batam

Student Paper

<1 %

19

[repository.uhamka.ac.id](http://repository.uhamka.ac.id)

Internet Source

<1 %

20	<a href="http://ayoksinau.teknosentrik.com">ayoksinau.teknosentrik.com</a> Internet Source	<1 %
21	<a href="http://eprints.walisongo.ac.id">eprints.walisongo.ac.id</a> Internet Source	<1 %
22	<a href="http://core.ac.uk">core.ac.uk</a> Internet Source	<1 %
23	<a href="http://digilib.uinsby.ac.id">digilib.uinsby.ac.id</a> Internet Source	<1 %
24	<a href="http://openjurnal.unmuhpnk.ac.id">openjurnal.unmuhpnk.ac.id</a> Internet Source	<1 %
25	<a href="http://repositori.unsil.ac.id">repositori.unsil.ac.id</a> Internet Source	<1 %
26	<a href="http://repository.uin-suska.ac.id">repository.uin-suska.ac.id</a> Internet Source	<1 %
27	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	<1 %
28	<a href="http://lib.unnes.ac.id">lib.unnes.ac.id</a> Internet Source	<1 %
29	<a href="http://www.indosport.com">www.indosport.com</a> Internet Source	<1 %
30	<a href="http://etheses.iainkediri.ac.id">etheses.iainkediri.ac.id</a> Internet Source	<1 %
31	Submitted to Universitas Sang Bumi Ruwa Jurai	<1 %

32

tirto.id

Internet Source

<1 %

33

id.123dok.com

Internet Source

<1 %

34

repositori.uin-alauddin.ac.id

Internet Source

<1 %

35

Submitted to Universitas Negeri Surabaya  
The State University of Surabaya

Student Paper

<1 %

36

Septi Lidya Sari, Diah Mulyawati Utari, Trini  
Sudiarti. "Konsumsi minuman berpemanis  
kemasan pada remaja", Ilmu Gizi Indonesia,  
2021

Publication

<1 %

37

Submitted to Universitas Islam Riau

Student Paper

<1 %

38

Submitted to Ajou University Graduate School

Student Paper

<1 %

39

Submitted to Universitas Al Azhar Indonesia

Student Paper

<1 %

40

Wildan Hasyim Amin, Darsikin Darsikin,  
Darsikin Darsikin, Unggul Wahyono, Unggul  
Wahyono. "ANALISIS KOHERENSI KONSEP  
HUKUM NEWTON PADA SISWA KELAS X SMA

<1 %



# NEGERI 5 PALU", JPFT (Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako Online), 2015

Publication

- 
- |    |   |      |
|----|---|------|
| 41 | <a href="http://jurnal.itscience.org">jurnal.itscience.org</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 42 | <a href="http://nursyafitriahcellow.blogspot.com">nursyafitriahcellow.blogspot.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 43 | Submitted to Sriwijaya University<br>Student Paper  | <1 % |
| 44 | Gesang Bagus Prastyo, Ari Metalin Ika Puspita, Wahyu Nurmalasari. "Pengaruh Media Pembelajaran Explee Berbasis Video Interaktif Sebagai Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sekolah Dasar", Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education, 2021<br>Publication | <1 % |
| 45 | Submitted to Universitas Jambi<br>Student Paper   | <1 % |
| 46 | <a href="http://digilib.iain-palangkaraya.ac.id">digilib.iain-palangkaraya.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 47 | <a href="http://digilib.uinsa.ac.id">digilib.uinsa.ac.id</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 48 | <a href="http://inspirasi-dttg.blogspot.com">inspirasi-dttg.blogspot.com</a><br>Internet Source   | <1 % |
| 49 | Submitted to IAIN Bengkulu<br>Student Paper   | <1 % |

---

50	<a href="http://adoc.pub">adoc.pub</a> Internet Source	<1 %
51	<a href="http://docplayer.info">docplayer.info</a> Internet Source	<1 %
52	Natalia Desi A., Sardulo Gembong, Tri Andari. "PROSES BERPIKIR KREATIF SISWA SMP YANG MENGIKUTI BIMBINGAN BELAJAR DALAM MENYELESAIKAN SOAL-SOAL UJIAN NASIONAL", JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika), 2013 Publication	<1 %
53	<a href="http://eprints.iain-surakarta.ac.id">eprints.iain-surakarta.ac.id</a> Internet Source	<1 %
54	<a href="http://eprints.undip.ac.id">eprints.undip.ac.id</a> Internet Source	<1 %
55	<a href="http://repository.stikessuakainsan.ac.id">repository.stikessuakainsan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
56	<a href="http://repository.unusia.ac.id">repository.unusia.ac.id</a> Internet Source	<1 %
57	<a href="http://repository.upstegal.ac.id">repository.upstegal.ac.id</a> Internet Source	<1 %
58	<a href="http://risetmatematikaipa.blogspot.com">risetmatematikaipa.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
59	<a href="http://sepakboladalamsejarah.blogspot.com">sepakboladalamsejarah.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %

---

60	<a href="http://www.researchgate.net">www.researchgate.net</a> Internet Source	<1 %
61	<a href="http://id.wikipedia.org">id.wikipedia.org</a> Internet Source	<1 %
62	<a href="http://journal.student.uny.ac.id">journal.student.uny.ac.id</a> Internet Source	<1 %
63	<a href="http://nanaaykac.blogspot.com">nanaaykac.blogspot.com</a> Internet Source	<1 %
64	<a href="http://repository.stikesdrsoebandi.ac.id">repository.stikesdrsoebandi.ac.id</a> Internet Source	<1 %
65	<a href="http://repository.usbypkp.ac.id">repository.usbypkp.ac.id</a> Internet Source	<1 %
66	<a href="http://summer-absolutely.icu">summer-absolutely.icu</a> Internet Source	<1 %
67	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet Source	<1 %
68	<a href="http://repository.radenintan.ac.id">repository.radenintan.ac.id</a> Internet Source	<1 %
69	<a href="http://afidburhanuddin.wordpress.com">afidburhanuddin.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
70	<a href="http://downixs.wordpress.com">downixs.wordpress.com</a> Internet Source	<1 %
71	<a href="http://repository.iainpurwokerto.ac.id">repository.iainpurwokerto.ac.id</a> Internet Source	<1 %

---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off