



LAPORAN HASIL PENELITIAN

**MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN MAHASISWA FPOK
DALAM PEMAHAMAN PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA
MELALUI KAJIAN DISKUSI DAN SIMULASI PERWASITAN
(PENELITIAN TINDAKAN KELAS)**

Oleh:

Nuryadi, M.Pd, .Dkk

PENELITIAN HIBAH PEMBINAAN

Dibiayai oleh :

Dana DIPA SK Rektor Nomor : 5085/H.40.00/PL.01/2007

Tanggal 01 Agustus 2007

**PRODI PJKR
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2007**

LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL PENELITIAN

Judul PTK : MENGOPTIMALKAN KEMAMPUAN MAHASISWA FPOK DALAM PEMAHAMAN PERATURAN PERMAINAN SEPAK BOLA MELALUI KAJIAN DISKUSI DAN SIMULASI PERWASITAN.

Bidang : **Sepak Bola**

Kategori : **PTK**

Waktu : 8 Minggu, Bulan September-Nopember 2007.

Unit : FPOK UPI

Peneliti : 2 orang

Identitas Peneliti :

- Nama : Nuryadi, M.Pd.
- NIP/Golongan : 132206448/ IIIC
- Pangkat /Jabatan : Penata Muda / Lektor
- Jurusan/Fakultas : POR/FPOK UPI

- Nama : Agus Rusdiana, M.Sc.
- NIP/Golongan : 132296886/ IIIA
- Pangkat /Jabatan : Penata Muda / Asisten Ahli
- Jurusan/Fakultas : PKR/FPOK UPI

Biaya Penelitian : Rp. 3.300.000,- (Hibah Pembinaan).

Sumber Dana : DIPA UPI 2007.

Bandung, Nopember 2007.

Mengetahui Pembantu Dekan I FPOK UPI,

Ketua Peneliti,

Drs. Agus Mahendra, M.A
Nip : 131 846 862

Nuryadi, M.Pd.
132 206 448

Mengetahui :
Ketua Lembaga Penelitian UPI,

Prof. DR. H. Furqon, M.Pd.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, atas limpahan dan karunianya, Penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Penelitian ini termasuk ke dalam kelompok Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berjudul Mengoptimalkan Kemampuan Mahasiswa FPOK dalam Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola. Sampel dalam Penelitian ini adalah mahasiswa FPOK Program PJKR yang mengontrak mata kuliah sepakbola. Latar belakang masalah adalah banyaknya kasus kecurangan dan perkelahian yang terjadi di lapangan sepakbola yang antara lain diakibatkan lemahnya pemahaman terhadap peraturan permainan sepakbola yang dimiliki oleh sebagian para pemain, pelatih, ofisial, bahkan para penonton.

FPOK merupakan sebuah fakultas yang berkompeten untuk menanggapi permasalahan tersebut dan mempunyai kewajiban moral untuk melakukan telaahan yang berhubungan dengan upaya peningkatan pemahaman peraturan permainan sepakbola kepada seluruh lapisan masyarakat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan para mahasiswa dalam memahami peraturan permainan sepakbola.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada yang terhormat; Bapak Rektor UPI atas digulirkannya kebijakan program Penelitian Hibah Pembinaan, Ketua Lembaga Penelitian Bapak H. Furqon, Ph.D., Dekan FPOK UPI, Ketua Jurusan POR, dan seluruh kolega serta mahasiswa yang membantu penyelesaian penelitian ini. Sekian dan terima kasih.

Bandung Nopember 2007

Penulis.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Maraknya kegiatan persepakbolaan di Indonesia mulai dari kompetisi usia dini hingga kompetisi senior seperti Liga Indonesia, untuk sebagian kalangan dapat meningkatkan keuntungan-keuntungan antara lain, para pemain sepakbola dapat menerima gaji atau honor yang sangat tinggi dari klub termasuk ofisial, dan manajemen pertandingan. Para Bobotoh, Viking, Jack Mania, Slemania, sangat antusias mendukung tim kebanggaannya dengan menggunakan aksesoris, pakaian, syal, topi, pin, spanduk; yang sudah pasti bahwa alat-alat tersebut merupakan hasil dari produksi para pengrajin. Hal ini dapat meningkatkan pendapatan sebagian masyarakat pengrajin kaos dan sejenisnya.

Namun demikian, dukungan antusias dari penggemar tersebut tidak dibarengi dengan peningkatan kualitas permainan di lapangan, baik itu kualitas individu pemain dan tim secara keseluruhan maupun kualitas manajemen penyelenggaraan pertandingan secara makro. Hal ini tergambarkan dari kenyamanan para penonton di stadion ketika menyaksikan pertandingan tidak kelihatan. Hampir di semua stadion sarana dan fasilitas yang tersedia sangat kurang, mulai dari tempat duduk hingga kamar kecil atau WC, sehingga penonton tidak merasakan kenyamanan berada di dalamnya. Hal ini diperparah dengan permainan kasar yang ditunjukkan oleh para pemain di lapangan dapat menambah emosi para penonton. Pemukulan para pemain terhadap wasit, terjangan, dan perkelahian antar pemain dan ofisial, masih sering terjadi di lapangan.



Gambar 1 :
Salah satu contoh Perilaku Pemain Sepakbola Indonesia terhadap Wasit; “Ketidakpuasan dalam menerima keputusan wasit”;
(Sumber; Harian Umum Pikiran Rakyat, Senin 27 Agustus 2007).

Kejadian-kejadian seperti perkelahian dan kerusakan di lapangan diakibatkan oleh rendahnya kualitas pelaku, salah satunya adalah lemahnya pemahaman peraturan permainan sepakbola dan lemahnya mental para pemain. Tidak hanya pemain yang harus bertanggung jawab terhadap masalah-masalah ini, tetapi juga orang tua, pelatih, klub, PSSI, dan lembaga Perguruan Tinggi mempunyai kewajiban untuk mengambil peran dalam mengurangi masalah tersebut. Universitas Pendidikan Indonesia memiliki lembaga olahraga yang kompeten untuk menangani dan menelaah masalah ini yaitu FPOK. Para mahasiswa FPOK harus memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami peraturan-peraturan permainan sepakbola.



Gambar 2 :
Tendangan kaki pemain yang membahayakan lawan;
(Sumber; Harian Umum Pikiran Rakyat, Senin 27 Agustus 2007).

B. Masalah

Lemahnya pemahaman peraturan permainan yang dimiliki oleh sebagian besar para pemain sepakbola merupakan suatu permasalahan dan awal dari ketidaksepahaman antara keputusan wasit dengan pemain yang bersangkutan, sehingga timbul perbedaan pendapat, protes, dan barangkali akhirnya perkelahian. Melalui perkuliahan sepakbola yang ada di FPOK, para mahasiswa bukan hanya dituntut untuk menguasai teknik dan keterampilan sepakbola, tetapi juga wajib memahami peraturan permainan sepakbola yang terdiri dari 17 Bab.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana upaya dosen mata kuliah sepak bola dalam mengoptimalkan kemampuan pemahaman mahasiswa FPOK terhadap peraturan permainan sepak bola (17 bab) supaya mahasiswa mampu memahami peraturan permainan dengan baik.

C. Cara Pemecahan Masalah

Cara mengoptimalkan kemampuan mahasiswa dalam memahami peraturan permainan yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan cara :

- Mengkaji teori atau bagian setiap bab dengan tuntas dan menarik kata kunci atau konsep dari setiap bab tersebut.
- Diskusi setiap bab dengan diberikan beberapa contoh kasus atau kejadian dalam pertandingan.
- Mempraktekkan peraturan dalam bentuk praktek simulasi perwasitan.

D. Tujuan

Tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Mengoptimalkan kemampuan mahasiswa dalam memahami peraturan permainan sepak bola melalui kajian diskusi dan praktek simulasi perwasitan.
2. Meningkatkan kemampuan mahasiswa berkaitan dengan tata cara dalam memimpin pertandingan (wasit).
3. Meningkatkan kemampuan kinerja dosen dalam mengoptimalkan hasil pembelajaran para mahasiswa.

E. Manfaat

Dengan adanya PTK ini diharapkan dapat bermanfaat bagi mahasiswa dan dosen yang bersangkutan, yaitu :

1. Secara teoritis yaitu dapat memberikan sumbangan yang berharga bagi pengembangan didaktik dan metodik dalam pengajaran sepak bola, baik dosen yang bersangkutan, atau bahkan para guru dan pelatih yang menangani khusus anak-anak di sekolah sepak bola.
2. Dapat mengetahui strategi pembelajaran yang bervariasi yang dapat memperbaiki pengembangan dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas.
3. PTK ini tidak hanya bermanfaat bagi dosen tetapi juga bagi mahasiswa yang bermasalah yaitu kesulitan dalam memahami peraturan permainan yaitu mereka dapat mengoptimalkan teknik pemahaman peraturan tersebut melalui kajian diskusi dan simulasi perwasitan di lapangan.

BAB II KAJIAN TEORI DAN PEMBAHASAN

A. Kerangka Teoritik dan Hipotesis Tindakan.

1. Kerangka Teoritik.

a. Peraturan Permainan.

Patut diperhatikan dalam sepakbola, baik itu pertandingan maupun dalam kompetisi, bahwa sikap *fair play* dimulai dari pemahaman dan penegakan peraturan, baik peraturan tertulis maupun tidak tertulis, "Fair play is therefor not only the strict observance of the written rule, but also of the unwritten one." (*Comite Francais pour le Fair Play 23,rued'Anjou, Paris* (1974). Peraturan tertulis merupakan kumpulan aturan-aturan permainan, baik peraturan permainan sepakbola maupun aturan-aturan yang bersifat umum untuk mengatur segala kegiatan dan tindakan (atlet, official, penonton dan panitia pelaksana) yang terjadi pada situasi permainan atau pertandingan yang selanjutnya dituangkan dalam bentuk pernyataan. Peraturan tidak tertulis merupakan bentuk nilai, etika, norma, moral, adat istiadat, perilaku yang berhubungan dengan kehidupan masyarakat. Kedua bentuk peraturan ini mempunyai peranan yang sama pentingnya untuk membentuk permainan sepakbola yang *fair play*.

Penulis filsafat olahraga Robert L Simon (1990), menyatakan bahwa di dalam sebuah kompetisi sepak bola ada beberapa perangkat aturan-aturan yang diterapkan untuk mengatur jalannya sebuah kompetisi. Simon lebih lanjut memaparkan bahwa peraturan dibagi ke dalam dua bagian, yaitu peraturan konstitutif dan strategi. Peraturan konstitutif yaitu suatu peraturan yang tertulis yang berhubungan dengan perilaku pemain dan ofisial yang diperbolehkan dan yang tidak. Artinya, gerakan-gerakan apa saja yang boleh dilakukan dalam permainan dan pertandingan tersebut. Jika pemain tidak memahami dan tidak mentaati peraturan-peraturan tersebut, maka secara logis mereka akan terkena hukuman karena melanggar aturan konstitutif. Aturan-aturan konstitutif harus dibedakan dengan aturan strategi seperti menggiring bola dengan cepat, menendang ke gawang, cara melempar bola ketika bola ke luar lapangan, dan cara menendang penalty. Peraturan strategi adalah petunjuk-petunjuk mengenai bagaimana memainkan permainan dengan baik sedangkan yang berhubungan dengan teknik bermain.

Kompetisi yang *fair* sekurang-kurangnya adalah kompetisi dalam aturan-aturan konstitutif dari permainan itu sendiri. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa kemenangan ditentukan oleh aturan-aturan konstitutif sehingga cheater (pencuri) yang berhasil belum tentu

benar-benar menang walupun keberhasilan melakukan *cheating* yang mungkin menimbulkan keyakinan bahwa mereka menang. Karena *cheater* melakukan gerakan atau tindakan yang melanggar aturan-aturan konstitutif permainan, sehingga pemain bukan hanya gagal membuktikan dirinya sebagai pemain yang lebih baik dari lawannya, melainkan mereka juga gagal dalam memainkan permainan. Jadi jelas, bahwa dalam kompetisi sepak bola berusaha mencapai kemenangan dalam batasan-batasan yang ditentukan oleh aturan-aturan konstitutif.

Peraturan konstitutif dalam sepak bola yang dikeluarkan oleh FIFA tahun 2005 berjumlah 17 Bab peraturan bersifat umum yang terdiri dari; (1) peraturan lapangan permainan, (2) bola, (3) Jumlah pemain, (4) Perlengkapan pemain, (5) wasit, (6) Asisten wasit, (7) Lamanya pertandingan, (8) memulai dan memulai kembali permainan, (9) bola di dalam dan diluar permainan, (10) cara mencetak gol, (11) off side, (12) pelanggaran dan kelakuan tidak sopan, (13) Tendangan bebas, (14) Tendangan hukuman, (15) Lemparan Ke dalam, (16) Tendangan gawang, (17) Tendangan sudut.

b. Strategi pembelajaran.

Telah dijelaskan pada bagian pembahasan peraturan, bahwa untuk memiliki sebuah kompetisi yang *fair* dan para pemain tidak banyak melanggar permainan adalah harus mematuhi peraturan permainan. Untuk itu upaya yang harus segera dilakukan oleh setiap dosen, guru, pelatih sepak bola dalam mengajar sepak bola hendaknya merubah strateginya untuk meningkatkan pemahaman anak didiknya supaya mereka lebih mendalami dan memahami peraturan permainan yang terdiri dari 17 bab. Karena secara tidak langsung bahwa pemahaman peraturan permainan merupakan langkah pertama bagi pemain sepak bola untuk bermain *fair play*. Seperti yang diungkapkan oleh James Keating 1995, “Keep by a rules” atau menjaga atau melaksanakan peraturan merupakan komponen pertama dalam meningkatkan *fair play*.

Hasil pengamatan penulis selama ini, bahwa para atlet, siswa, dan mahasiswa banyak sekali yang tidak memahami peraturan permainan sepakbola. Pembelajaran dilakukan secara autodidak membaca dan memperhatikan ketika dosen, guru atau pelatih menjelaskan. Melalui kegiatan penelitian ini, strateginya dirubah dengan cara membaca peraturan permainan sepakbola, mendiskusikan di ruangan sambil membahas secara khusus setiap bab dari peraturan, dan simulasi atau mempraktekan di lapangan. Tidak kalah pentingnya dalam diskusi tersebut, para siswa diberikan beberapa contoh kasus pelanggaran, sehingga mereka lebih mampu memahami dari konsep atau kata kunci peraturan tersebut. Setelah pembahasan peraturan selesai, dilanjutkan dengan simulasi perwasitan untuk mempraktekan peraturan

permainan di lapangan. Sebagian siswa menjadi pemain, dan sebagian lagi menjadi hakim garis dan wasit.

Sesuai dengan pendapat Fitts & Posner 1957, bahwa untuk menguasai sebuah keterampilan diperlukan tiga tahapan pembelajaran, yaitu (1) tahap kognitif, (2) tahap asosiatif dan (3) tahap otomatisasi. Tahap kognitif yaitu siswa mengetahui sebuah gagasan atau ilmu, hal ini dilakukan dengan cara, membaca, melihat, mendengar, dan merasakan. Tahap asosiatif yaitu sebuah tahap lanjutan, dimana siswa mampu mempraktekan sebuah gagasan dan menyesuaikan sebuah konsep ke dalam praktek, walaupun dalam pelaksanaannya masih kaku dan kasar. Ciri dari tahap ini adalah kemampuan siswa masih labil, sering salah, dan belum maksimal kemampuan atau keterampilannya. Tahap otomatisasi adalah suatu tahap akhir dalam proses belajar keterampilan, dimana mahasiswa mampu mempraktekan secara sempurna sebuah keterampilan dalam berbagai situasi.

Seirama dengan pendapat di atas, Bloom dalam taksonomi pembelajaran menekankan bahwa tiga ranah yang harus dicapai oleh para peserta didik dalam setiap pembelajaran, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Maka dalam Pembelajaran sepak bola ini diharapkan mahasiswa mampu (1) mengetahui peraturan, menilai peraturan dan melaksanakan/memparktekan peraturan. Jadi dengan kata lain mahasiswa tidak hanya mengetahui sebatas teori atau dalam tataran ranah kognitif saja, tetapi mampu menilai dan mempraktekan secara langsung peraturan.

2. Hipotesis Tindakan.

Berdasarkan kerangka teori di atas maka hipotesis tindakan penelitian ini adalah dengan diberikan pola belajar dengan kajian teori peraturan dan praktek simulasi perwasitan maka mahasiswa akan optimal dalam memahami dan menguasai peraturan serta dapat mempraktekan peraturan tersebut dalam situasi permainan sehingga tujuan program pembelajaran dalam kuliah sepak akan tercapai.

B. Prosedur Kerja dan Pembahasan:

1. *Jenis Penelitian* : PTK (Penelitian Tindakan Kelas)
2. *Setting Penelitian.*

Penelitian ini dilaksanakan di Kampus UPI, untuk teori di ruangan FPOK dan praktek di lapang sepak bola UPI Jl. DR. Setia Budi. Jurusan yang dipilih untuk dijadikan sampel adalah Prodi PJKR.

3. *Faktor Yang diteliti.*

Hal yang akan diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas ini adalah :

- Faktor Mahasiswa : dengan melihat kemampuan mahasiswa dalam memahami peraturan permainan (17 Bab) dalam mata kuliah sepakbola.
- Faktor Dosen : melihat cara dosen dalam merencanakan pembelajaran sepakbola serta bagaimana pelaksanaannya di dalam kelas, apakah dosen sudah menerapkan starteginya dengan cara mengkaji teori peraturan dan melaksanakan simulasi perwasitan sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
-

4. *Tindakan.*

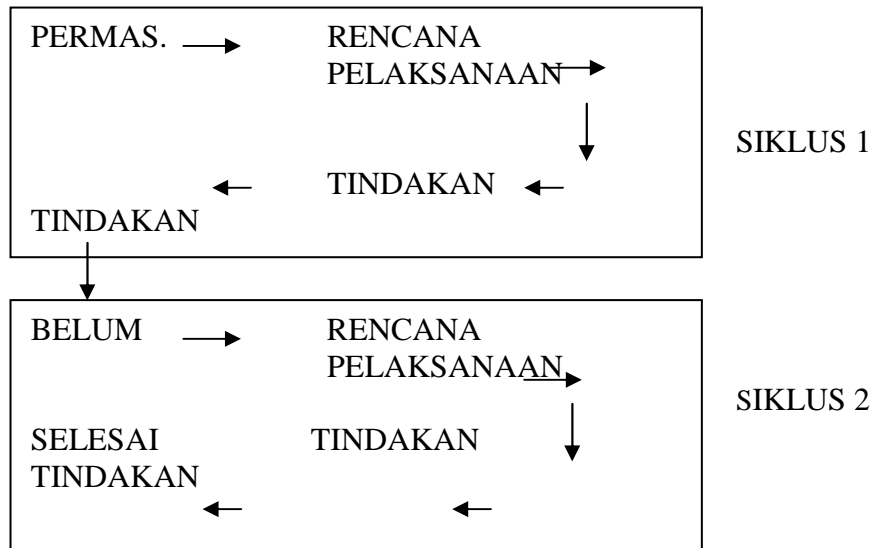
Dalam Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan oleh dosen mata kuliah sepak bola terdiri dari 2 siklus. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang diinginkan oleh dosen yang bersangkutan. Langkah selanjutnya adalah mendiagnosis kemampuan siswa yaitu untuk melihat kemampuan awal para mahasiswa dalam memahami peraturan permainan dengan cara tes awal (pre test). Mahasiswa mengisi soal-soal yang diberikan oleh dosen berkaitan dengan peraturan permainan.

Tabel 2.1;

Hasil Tes awal kemampuan mahasiswa dalam pemahaman
Peraturan Permainan Sepakbola.

NO	NIM	NAMA	PRE TEST
1	30448	Devi Sukmara Nugraha	23
2	33626	Iman Fathurahman	17
3	34224	Edwin M Iqbal	22
4	43762	Angga Karlivianto	24
5	43930	Sophan Yusanto	23
6	45360	Rony Gilang R	22
7	45521	Ilham Maulana	22
8	45555	Deni Ramdani	24
9	45923	Pitradi Akbar	24

Dari hasil evaluasi awal tersebut dapat diketahui kemampuan yang sesungguhnya, berada di bagian mana atau bab ke berapa peraturan permainan yang dianggap paling sulit untuk dipahami oleh para mahasiswa. Berpatokan pada hasil evaluasi awal tersebut maka disusun langkah rencana tindakan PTK pada siklus pertama adalah sebagai berikut:



Gambar 1:
Siklus Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

a. Perencanaan.

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah :

- 1) Membuat alur pembelajaran yang mengarah pada kajian teori peraturan.
- 2) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi mahasiswa pada waktu belajar.
- 3) Mempersiapkan alat bantu pelajaran (Gambar-gambar peraturan permainan, bendera hakim garis, bentuk-bentuk latihan, dan lain-lain).
- 4) Membuat alat evaluasi untuk mengukur keberhasilan dari siklus pertama (Instrumen terlampir).
- 5) Pelaksanaan Tindakan.

Melaksanakan kegiatan sesuai dengan alur yang telah dibuat atau disusun.



Gambar 2;
Tes awal kemampuan Pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola



Gambar 3;
Mahasiswa sedang membaca Peraturan Permainan Sepakbola.



Gambar 4;
Mahasiswa sedang mencoba menganalisa dan berdiskusi Peraturan Permainan Sepakbola.



Gambar 5;
Mahasiswa sedang mempraktekkan peraturan ke dalam bentuk *game* atau permainan.



Gambar 6;
Mahasiswa dan Instruktur sedang membahas dan menganalisa Peraturan selanjutnya mempraktekkan dalam Permainan Sepakbola.



Gambar 7;
Dosen dan Instruktur Wasit sedang memberikan pengarahannya kepada para mahasiswa tentang praktek Perwasitan Sepakbola.



Gambar 8;
Mahasiswa sedang berlatih menjadi wasit dan asisten wasit.

b. Observasi.

Observasi dilakukan secara terus menerus selama perkuliahan, hingga para mahasiswa telah memahami peraturan secara mendalam.



Gambar 9
Diskusi sangat menarik antara mahasiswa dengan instruktur.

c. Refleksi.

Data yang diperoleh dari hasil proses pembelajaran itu dianalisa selanjutnya dosen melihat apakah proses pembelajaran yang telah dilaksanakan itu terjadi peningkatan hasil pada mahasiswa. Selanjutnya data hasil tersebut dijadikan acuan dosen untuk merencanakan silus berikutnya.



Gambar 10;

Diskusi sangat menarik antara mahasiswa dengan instruktur.

5. *Data dan cara Pengambilannya.*

- a. Sumber data utama adalah mahasiswa.
- b. Jenis data : kuantitatif dan kualitatif dari hasil belajar, rencana pembelajaran, hasil obserasi.
- c. Cara pengambilan data :
 - 1) Tes kemampuan mahasiswa dalam memahami peraturan permainan.
 - 2) Data situasi belajar.
 - 3) Refleksi dari perubahan yang terkejadi di kelas dan melalui observasi.

Tabel 2.2;

Hasil Tes awal dan akhir kemampuan mahasiswa dalam pemahaman Peraturan Permainan Sepakbola.

NO	NIM	NAMA	PRE TEST	POST TEST
1	30448	Devi Sukmara Nugraha	23	28
2	33626	Iman Fathurahman	17	25
3	34224	Edwin M Iqbal	22	28
4	43762	Angga Karlivianto	24	30
5	43930	Sophan Yusanto	23	30
6	45360	Rony Gilang R	22	27
7	45521	Ilham Maulana	22	27
8	45555	Deni Ramdani	24	28
9	45923	Pitradi Akbar	24	30
Rata-rata			22.3	28.1

Dari data tersebut tergambar bahwa pemahaman peraturan permainan sepakbola yang dimiliki oleh para mahasiswa mengalami kemajuan yang berarti, hal ini tergambar dari data Tabel 2. Artinya hasil penelitian melalui kajian diskusi dan simulasi perwasitan terhadap peraturan permainan, para mahasiswa menunjukkan hasil yang sangat baik, terutama antusias belajar meningkat.

BAB III

DISKUSI TEMUAN DAN KESIMPULAN

A. Diskusi Temuan

Para mahasiswa yang tergabung dalam mata kuliah Pembelajaran Sepakbola Teori dan Praktek terdiri dari jurusan PJKR dan Kepelatihan. Sistem pembelajaran yang dikembangkan dalam mata kuliah ini selalu mengalami perubahan dalam hal ide atau gagasan serta inovasi dalam metode, media dan alat bantu. Hal ini dilakukan adalah untuk meningkatkan kemampuan hasil belajar para mahasiswa, baik teknik dan keterampilan maupun dalam hal teorinya. Dari data tergambar bahwa hasil belajar mahasiswa cukup meningkat setelah diskusi dan simulasi mengenai peraturan permainan sepakbola. Para mahasiswa lebih mendalami pemahaman peraturan tersebut, ini merupakan suatu bukti bahwa pada diri mahasiswa telah terjadi belajar.

Secara konsep bahwa definisi belajar yang diungkapkan oleh banyak ahli sangatlah beragam, namun ada unsur kesesuaian yang selalu terkandung dalam definisi belajar yaitu bahwa perbuatan belajar mengandung semacam perubahan dalam diri seseorang yang melakukan perbuatan belajar itu. Perubahan ini dapat dinyatakan sebagai suatu kecakapan, suatu kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan atau apresiasi, penerimaan dan penghargaan (Witherington & Burton, 1986). Selanjutnya Witherington & Burton mengungkapkan bahwa ciri belajar terdiri dari dua yaitu (1) belajar merupakan proses yang disadari, dan (2) perubahan yang terjadi merupakan aspek kepribadian yang terus menerus berfungsi, artinya pengalaman yang baru tidak bersifat statis tetapi bersifat dinamis.

Hergenhahn & Oslon (1993; dalam Agus Mahendra dkk., 1996) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku atau potensi perilaku yang merupakan hasil dari pengalaman dan tidak dicirikan oleh keadaan-keadaan tubuh sementara, seperti yang disebabkan oleh sakit, kelelahan atau obat-obatan. Hilgard & Bower (1975; dalam Poerwanto, 2000:84) mengatakan bahwa: “belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang...”. Gagne (1977; dalam Poerwanto, 2000:84) mengatakan “Belajar terjadi apabila suatu situasi stimulus bersama dengan isi ingatan mempengaruhi siswa sedemikian rupa sehingga perbuatannya (performance-nya) berubah tertentu”.

Dari beberapa definisi belajar yang diungkapkan para ahli, dapat disimpulkan bahwa (1) belajar merupakan hasil latihan atau pengalaman, artinya belajar harus dilakukan dalam keadaan sadar melalui latihan atau pengalaman. Pengalaman dapat jadi merupakan latihan, keterikatan *stimulus-respons*, atau penguasaan informasi, (2) belajar ditunjukkan dengan

adanya perubahan perilaku atau dengan kata lain, hasil dari belajar harus selalu diterjemahkan ke dalam perilaku yang dapat diamati, atau hasil dari belajar dapat diamati dari adanya perubahan perilaku, dan (3) perubahan perilaku bersifat menetap atau permanen yang diakibatkan oleh hasil latihan yang telah dikukuhkan (*reinforced practise*). "...a relatively permanent change in behavioral potentiality that occurs as result of reinforced practise" (Kimble, Hergenhahn & Oslon 1993; dalam Agus Mahendra, dkk., 1996:1).

Teori belajar sosial yang dikemukakan Bandura (1977; dalam Weinberg & Gould, 1995) adalah observasi, *reinforcement*, dan perbandingan sosial. Artinya watak atau karakter anak-anak akan dipengaruhi oleh lingkungan melalui pengamatan, penguatan orang lain (guru), dan membandingkan perilaku dirinya dengan lingkungan di sekitarnya. Seperti ketika seorang guru melakukan *sit ups*, anak akan meniru gerakan dan jumlah pengulangan. Anak berusaha sekuat tenaga melakukan *sit ups* sebanyak yang diraih gurunya. *Respons* yang diberikan guru, juga akan memperkuat tindakan anak tersebut. Tindakan anak dan guru merupakan proses interaksi sosial atau proses belajar-mengajar untuk membina dan membentuk karakter anak.

Pembelajaran dalam penelitian ini merupakan upaya guru atau pelatih yang sengaja menciptakan situasi proses belajar-mengajar sepakbola dengan menerapkan peraturan permainan sepakbola 17 bab.

Tujuan Belajar

Pada umumnya, tujuan akhir dari setiap pendidikan formal maupun nonformal adalah supaya anak mendapatkan kesejahteraan paripurna atau *Well being* (Rusli Lutan, 2000). Witherington & Burton (1986) menyatakan bahwa pelajaran di sekolah harus selalu terkait dan ada hubungannya dengan tujuan pendidikan, yang pada umumnya tujuan pendidikan ialah membentuk manusia yang ideal dalam masyarakat yang ideal. Demikian juga Dewey (1961; dalam Haricahyono, 1995) berpandangan bahwa tujuan pendidikan akhir setiap program pendidikan adalah terjadinya pertumbuhan dan perkembangan dalam diri setiap peserta didik, atau meningkatnya kapasitas peserta didik untuk belajar dan berpartisipasi dalam aktivitas kehidupan sehari-sehari. Dewey memandang bahwa pendidikan menempati posisi penting dalam berbagai kecerdasan untuk mencapai tujuan, sementara moralitas menempati kedudukan yang sentral dalam berbagai upaya pendidikan.

Witherington & Burton (1986) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan dapat dibagi ke dalam empat macam tingkatan, yaitu (1) tujuan umum, tujuan ini bersifat umum seperti membentuk manusia susila, manusia demokratis, dan menyampaikan kebudayaan. Ciri dari

tujuan umum adalah dicapai dalam jangka waktu yang panjang, tidak memberi bantuan untuk menentukan bantuan yang khusus dari satu pelajaran, dan tidak memberi dorongan untuk berbuat, (2) tujuan khusus, tujuan khusus merupakan penjabaran dari tujuan umum sehingga tujuan yang harus dicapai oleh peserta didik bersifat spesifik dalam setiap pertemuan tertentu. Contoh tujuan khusus dalam sikap *fair play* adalah (a) anak menguasai peraturan permainan sepakbola pasal 3 tentang perlengkapan pemain, (b) anak mampu memperlihatkan sikap jujur dengan indikatornya yaitu tidak mengambil keuntungan dari lawan yang cedera, dan (3) tujuan Guru, yang harus mewujudkan tujuan pendidikan adalah guru. Untuk itu, guru harus jelas mengetahui tujuan pendidikan dan dapat merumuskan tujuan setiap pelajaran dalam rangka tujuan pendidikan itu.

Tanpa tujuan yang jelas, guru tidak dapat pula memberi pengetahuan yang teracantum dalam program dan berusaha agar menguasai bahan pelajaran itu, “teacher without clear objectives cannot be other then incompetent” (Witherington & Burton, 1986:92). (4) *Tujuan anak*, adalah tujuan yang ingin dicapai oleh anak-anak dalam kaitannya dengan kegiatan-kegiatan yang dihadapinya pada suatu waktu tertentu. Tujuan anak hendaknya sejalan dengan tujuan guru tetapi kedua tujuan itu tidak sama. Seperti dalam persiapan mengajar, tujuan guru adalah menyampaikan ceritera kepada anak. Maka tujuan anak adalah mendengarkan isi ceritera dan mampu menceriterakan kembali isi ceritera tersebut sesuai dengan kemampuannya.

Dari paparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa yang menjadi tujuan umum dari pembelajaran ini adalah supaya mahasiswa tidak hanya memiliki keterampilan bermain sepakbola dari segi fisik, teknik, dan taktik saja, tetapi para mahasiswa dapat memiliki pengetahuan dan pemahaman peraturan permainan sepakbola.

B. Kesimpulan

1. Para mahasiswa yang tergabung dalam penelitian ini telah terjadi peningkatan yang baik dalam hal pemahaman peraturan permainan sepakbola.
2. Para mahasiswa dapat menguasai peraturan permainan sepakbola, dan bukan hanya dalam teori saja, tetapi juga prakteknya yaitu dapat memimpin pertandingan.
3. Para dosen dapat mengevaluasi sendiri proses pembelajaran sepakbola dan dapat memanfaatkannya pada perkuliahan pada masa yang datang dengan kajian diskusi dan simulasi.

KEPUSTAKAAN

- Agus Mahendra dan Amung Ma'mun. (1996). *Teori-Teori Belajar*. Diklat Mata Kuliah Teori Belajar Motorik FPOK IKIP Bandung: tidak diterbitkan.
- Berita Cetak. (Sabtu, 30 Maret 2002). *Contoh-contoh Fair Play*. Internet.
- Coerper, Wiel. (1985). *Sepak Bola Program Pembinaan Pemain Ideal*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Comite' Francais pour le Fair Play. (1974). *Fair Play*. Paris, 23 rue d' Anjou.
- Feezel, Randolph M. (1995). "Sportmanship", dalam *Philosophic Inquiry in Sport* (second ed.). USA: Human Kinetics.
- FIFA. (Copyright @ 1994). *FIFA Fair Play*. All Right reserved.
- FIFA Magazine. (August'1997). *Code of Conduct for Footballs*. Copyright @ 1997 En-Line, Inc., All Rights Reserved.
- FIFA. (2002). *Rules of The Game. (Peaturan Permainan)*. FIFA. Jakarta: Penerbit Bidang Sumber Daya PSSI.
- Haricahyono, Cheppy. (1995). *Dimensi-dimensi Pendidikan Moral*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Hyland, Drew. (1990). *Philosophy Of Sport*. USA: Paragon House.
- Keating, James. (1995). "Sportmanship as a Moral Category", dalam *Philosophic Inquiry in Sport* (second ed.). USA: Human Kinetics.
- Leamen, Oliver. (1995). "Cheating and Fair Play in Sport", dalam *Philosophic Inquiry in Sport* (second ed.). USA: Human Kinetics.
- Poerwanto, Ngalim. (2000). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rusli Lutan. (2000). *Krisis Global Pendidikan Jasmani*. Makalah diseminarkan di Kampus FPOK UPI, Bandung.
- Rusli Lutan. (2001). *Olahraga dan Etika (Fair Play)*. Jakarta: CV. Berdua Satu Tujuan, Wihani Group, Direktorat IPTEK dan Diknas.
- Simon, Robert, L. (1991). *Fair Play: (Sport, Values, & Society)*. USA: Westview Press, Inc.
- Witherington H.C., dan Burton W.H. (1986). *Teknik-Teknik Belajar dan Mengajar*. Bandung: PT Jemaras.

INSTRUMEN PENELITIAN

Jawablah pertanyaan dan pernyataan di bawah ini dengan B (jika benar) dan S (jika salah).

1. Jika sebagian bola telah melintasi garis samping lapangan maka bola dinyatakan ke luar lapangan, maka wasit harus menghentikan permainan.
2. Jika bola memantul kepada penjaga garis yang berada di dalam lapangan permainan maka bola berada di luar permainan, keputusan wasit permainan harus dihentikan.
3. Bola memantul ke tiang bendera sudut dan masuk lagi ke tengah lapangan maka wasit harus menghentikan permainan.
4. Bola memantul ke tiang bendera tengah lapangan dan masuk lagi ke tengah lapangan maka wasit harus menghentikan permainan.
5. Gol dinyatakan syah, jika seluruh bagian bola telah melewati garis gawang diantara dua tiang gawang di bawah mistar, sebelumnya tidak terjadi pelanggaran.
6. Jika seorang pemain bertahan menendang bola secara langsung dari tendangan bebas ke gawangnya sendiri tanpa dapat disentuh pemain lain, maka keputusan wasit adalah gol tersebut syah.
7. Seorang pemain penyerang menahan bola dengan dada dan lengan bagian atas selanjutnya gol tercipta, maka gol itu tidak syah.
8. Penjaga gawang melakukan tendangan gawang, sebelum bola melintasi daerah hukuman, bola menyentuh temannya lalu mantul ke gawangnya sendiri dan masuk, maka gol dinyatakan syah.
9. Ketika seorang pemain bertahan akan menyundul bola, seorang penyerang bertekuk "lepas", maka keputusan wasit adalah meneruskan permainan.
10. Seorang pemain berada dalam keadaan *offside*, jika ia berada lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dari satu lawan terakhir.
11. *Offside* ditentukan pada saat pemain tersebut menerima bola.
12. Pemain akan disebut *offside*, jika ia berada dalam kedudukan *offside* dan ia terlibat aktif dalam permainan.
13. Pemain yang menerima bola langsung dari tendangan gawang akan dinyatakan *offside*.
14. Pemain dinyatakan *offside* jika ia menerima bola langsung dari pihak lawan.
15. Pemain yang sengaja melakukan kesalahan *offside* akan diberi kartu kuning.
16. Pemain yang melakukan pelanggaran berbahaya di daerah hukumannya sendiri, akan diberikan tendangan penalty.

17. Pemain yang melawan pada asisten wasit akan dihukum kartu kuning.
18. Pemain yang sengaja meludah ke pemain lain akan di beri kartu merah.
19. Jika seorang pemain melakukan tendangan dari pelanggaran tendangan bebas tidak langsung ditujukan langsung ke gawang, maka gol akan disyahkan oleh wasit.
20. Apabila lawan mendapatkan tendangan bebas tidak langsung di daerah hukuman maka seluruh pemain harus berada di luar daerah hukuman itu kecuali penendang dan penjaga gawang.
21. Pemain bertahan harus menerima bola di luar daerah hukuman, jika tendangan bebas dari daerah hukumannya sendiri.
22. Pemain bertahan mendapatkan tendangan bebas langsung atau tidak langsung dan menendang bola terus ke gawang sendiri, gol tersebut syah.
23. Penendang penalty tidak boleh memainkan bola yang kedua kalinya, sebelum bola menyentuh pemain lain.
24. Eksekutor penalty menendang bola ke mistar, selanjutnya ia tendang lagi bola dan masuk, gol itu syah.
25. Ketika terjadi tendangan penalty, salah satu pemain dari pihak penendang masuk ke daerah hukuman, bersamaan dengan itu tendangannya masuk, gol itu tidak syah.
26. Ketika terjadi tendangan penalty, salah satu pemain dari pihak bertahan masuk ke daerah hukuman, bersamaan dengan itu tendangannya masuk, gol itu tidak syah.
27. Lemparan ke dalam boleh dilakukan dengan cara tidak menghadap ke sasaran.
28. Pada saat lemparan ke dalam salah satu kaki boleh menginjak di atas garis.
29. Pemain yang melakukan lemparan bola ke dalam, tidak boleh memainkan bola yang kedua kalinya sebelum disentuh pemain lain.
30. Tendangan gawang harus selalu ditendang oleh penjaga gawang.
31. Tendangan gawang dilakukan dengan cara bola disimpan dari mana saja di daerah gawang.
32. Penjaga gawang yang melakukan tendangan gawang dapat memainkan bola yang kedua kalinya secara berturut-turut.
33. Tendangan sudut dilakukan di dalam lingkaran sudut, jika sebagian bola berada di luar garis maka tendangan diteruskan.
34. Jika tiang bendera sudut menghalangi penendang maka penendang boleh mencabut tiang bendera sudut itu.
35. Bola di katakan dalam permainan jika bola telah ditendang dan bergerak satu putaran bola.

LEMBAR JAWABAN

NAMA :

NIM :

NO ABSN:

1. B S
2. B S
3. B S
4. B S
5. B S
6. B S
7. B S
8. B S
9. B S
10. B S
11. B S
12. B S
13. B S
14. B S
15. B S
16. B S
17. B S
18. B S
19. B S
20. B S
21. B S
22. B S
23. B S
24. B S
25. B S
26. B S

27. B S

28. B S

29. B S

30. B S

31. B S

32. B S

33. B S

34. B S

35. B S

SKOR :

JAWABAN BENAR :

JAWABAN SALAH :

