

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN *WOODBALL*
DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

***LEVEL OF UNDERSTANDING OF REFEREE AND LINESMAN GAMES
WOODBALL IN A SPECIAL AREA YOGYAKARTA***

Oleh: Anggara Adi, pjkr, fik, uny
adianggara20@gmail.com

ABSTRAK

Wasit dan linesman merupakan salah satu unsur yang penting dalam kelancaran pertandingan woodball. Maka dari itu wasit dan linesman dituntut untuk memiliki tingkat pemahaman yang cukup tinggi untuk memimpin suatu pertandingan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball DIY.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan presentatif. Populasi penelitian adalah wasit dan linesman woodball PORDA DIY 2017 yang berjumlah 25 orang wasit dan linesman woodball yang dipilih melalui purposive sampling. Selanjutnya pengumpulan data dikumpulkan dengan memberikan angket kepada responden melalui bantuan google form. Instrument yang digunakan adalah angket serta validasi instrument ini menggunakan uji experts judgement, dimana pengujian validitasnya menggunakan pendapat ahli. Analisis data dilakukan dengan menuangkan penilaian dalam bentuk presentase melalui rumus penilaian acuan pathokan dengan menggunakan perhitungan microsoft excel.

Berdasarkan hasil penelitian dapat di simpulkan bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball DIY termasuk kategori Sangat Tinggi (20%), kategori Tinggi (48 %), kategori Sedang (28 %), kategori Rendah (4 %), dan kategori Sangat Rendah (0 %).

Kata kunci : wasit dan linesman. Woodball

ABSTRACT

Referees and linesman are one important element in the smooth running of woodball matches. Therefore, referees and linesman are required to have a high level of understanding to lead a match. The purpose of this study was to determine the level of understanding of referees and DIY woodball game linesman.

This research is a quantitative descriptive study with a presentation. The study population was referee and PORDA DIY 2017 woodball linesman, totaling 25 referees and woodball linesman who were selected through purposive sampling. Furthermore, data collection was collected by giving questionnaires to respondents through the help of Google Form. The instruments used were questionnaires and instrument validation using expert judgment tests, where testing the validity using expert opinion. Data analysis is done by pouring an assessment in the form of a percentage through the pathokan reference assessment formula using Microsoft Excel calculations.

Based on the results of the study it can be concluded that the level of understanding of referees and linesman of DIY woodball games is in the category of Very High (20%), High category (48%), Medium category (28%), Low category (4%), and Very Low category (0%).

Keywords: referee and linesman. Woodball

PENDAHULUAN

Perkembangan olahraga saat ini sangat pesat, hal ini terlihat dengan semakin banyaknya kejuaraan dari tingkat daerah sampai tingkat nasional. Perkembangan mulai dari cabang olahraga yang sudah memasyarakat maupun yang belum memasyarakat. Dalam perkembangan dewasa ini masyarakat hanya menekuni cabang olahraga yang sudah terkenal seperti sepakbola, bola voli dan basket. Padahal banyak olahraga yang tergolong masih baru dan memiliki perkembangan yang sangat pesat. Olahraga yang masih tergolong baru juga memberikan peluang dan potensi yang sangat baik untuk mendapatkan prestasi melalui pelatih, wasit, maupun menjadi atlet dari cabang olahraga tersebut.

Pada masing-masing cabang olahraga terdapat olahraga yang masih terbilang baru dan masih berkembang di Indonesia, khususnya di Yogyakarta sendiri. Salah satunya adalah cabang olahraga *woodball*,

Woodball adalah sebuah permainan yang pada umumnya hampir sama dengan Golf, pada dasarnya permainan ini adalah memukul bola sampai bola melewati gate atau gawang, permainan ini bias memanfaatkan berbagai tempat yang ada di sekitar kita, misalnya pantai, taman, halaman belakang rumah dan masih banyak tempat lagi yang bisa digunakan untuk bermain *woodball*. Seperti halnya yang dikemukakan oleh Erwin Setyo Kriswanto (2016:15) mendefinisikan *woodball* merupakan permainan yang di mainkan oleh individu. Permainan *woodball* bisa dimainkan dengan cara memanfaatkan kondisi yang ada pepohonan, gundukan dan dapat menata kondisi yang ada. Namun untuk area gate diusahakan didaerah yang rata.

Namun ada beberapa faktor yang mempengaruhi masih berkembangnya olahraga ini sehingga dirasa kurang memuaskan, yaitu ;

1. Baru beberapa sekolah yang memiliki ekstrakurikuler *Woodball*.
2. Dalam perkuliahan olahraga di Universitas Negeri Yogyakarta, *woodball* sendiri masuk dalam matakuliah pilihan dan tidak menjadi

mata kuliah wajib yang harus di ikuti oleh semua mahasiswa.

3. Belum banyaknya sosialisasi tentang olahraga *woodball*.
4. Belum pernah adanya pelatihan wasit dan *linesman* berlisensi yang diadakan di Yogyakarta.
5. Wasit dan *linesman* yang bertugas dalam beberapa pertandingan *woodball* hanya mendapat pelatihan cepat atau *coaching clinic*.

Menurut faktor yang ada belum diketahui tingkat pemahaman wasit, *linesman*, atlet, pelatih, maupun penonton itu sendiri mengenai olahraga *woodball*. Hal yang perlu diperhatikan adalah belum diketahuinya tingkat pemahaman wasit dan *linesman woodball* itu sendiri, hal itu bisa jadi mengurangi tingkat kepercayaan dari para peserta pertandingan Porda pada cabang *woodball*.

Berdasarkan permasalahan yang saya temukan ketika mengikuti jalannya pertandingan *woodball* yang ada di Yogyakarta khususnya dalam porda Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2015 dan tahun 2017 ada beberapa atlet dan pelatih yang berpendapat kurang setuju serta rasa ketidakpercayaan terhadap keputusan wasit serta keputusan dari seorang *linesman*, sehingga harus melibatkan hakim wasit pertandingan *woodball* untuk memutuskan permasalahan yang ada di lapangan. Dilihat dari terjadinya beberapa peristiwa serta adanya rasa ketidakpercayaan dan kurang setujunya atlet dan pelatih terhadap keputusan wasit, dan *linesman* maka dari itu dapat dilakukan penelitian tentang “Tingkat Pemahaman Wasit dan *linesman* Permainan *Woodball*”

Permasalahan yang didapatkan dari latar belakang adalah belum diketahuinya “Seberapa tingkat pemahaman wasit dan linesman Woodball Porda Daerah istimewa Yogyakarta ? “. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dan serta dengan diketahuinya tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan Woodball di DIY maka dapat diambil manfaatnya seperti :

1. Secara teoritis

Dapat dijadikan sebagai masukan dan bahan intropeksi diri untuk meningkatkan kualitas dan tingkat pemahaman wasit dan *linesman* pada permainan *woodball*. serta dapat meningkatkan tingkat kepercayaan atlet dan pelatih terhadap wasit dan *linesman*.

2. Secara Praktis:

a. Bagi Wasit dan *linesman* Woodball

Bisa menjadi tolak ukur serta intropeksi diri sendiri sebelum memimpin dan menjalankan tugas sebagai wasit maupun *linesman* pada permainan woodball.

b. Bagi Masyarakat

Bagus atau tidaknya seorang wasit maupun *linesman* dapat dilihat dan dinilai langsung oleh masyarakat dan masyarakat akan lebih percaya kepada keputusan yang diambil oleh wasit maupun *linesman*.

c. Bagi Atlet dan Pelatih

Bagi atlet sendiri akan lebih merasa percaya diri serta lebih focus pada pertandingan dan bagi pelatih sendiri akan menikmati jalannya pertandingan karena sikap percayanya kepada wasit dan *linesman*.

METODE PENELITIAN**Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif Berdasarkan keterangan Jonathan Sarwono (2006: 138) penelitian deskriptif mengacu pada transformasi data mentah ke dalam suatu bentuk yang akan membuat pembaca lebih mudah memahami dan menafsirkan maksud dari data atau angka yang ditampilkan.

Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat pelaksanaan Penelitian ini berada di Provinsi Daerah istimewa Yogyakarta dan untuk waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Mei hingga Juni 2018.

Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah para wasit dan *linesman* yang pernah bertugas

dalam PORDA Woodball Daerah istimewa Yogyakarta tahun 2017

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti seperti yang dikemukakan oleh (Suharsimi Arikunto 2006: 131). Sampel pengambilan data ini peneliti mengambil sampel dari wasit dan *linesman* yang bertugas pada PORDA woodball tahun 2017 dengan *metode purposive sampling* yang merupakan metode pengambilan data dengan cara menentukan sampel dengan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian. .

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**Instrumen**

Instrumen adalah alat dan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan lebih baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 203), instrumen adalah alat dan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya menjadi lebih mudah dan hasil yang diperoleh lebih baik, dalam arti cermat digunakan dan sistematis sehingga mudah diolah. Akan tetapi berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Mardapi, djemari (2008: 88), terdapat beberapa langkah yang perlu ditempuh dalam mengembangkan angket.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara mendatangi dan memberikan pengarahannya serta pertanyaan tertulis kepada responden yaitu para wasit dan *linesman* woodball yang pernah bertugas di PORDA Daerah istimewa Yogyakarta untuk menjawab sesuai dengan keadaan masing-masing responden. cara yang digunakan dalam pengumpulan data dengan memberikan angket pemahaman. dalam pengumpulan data, peneliti melakukan uji coba terlebih dahulu, untuk melakukan uji coba peneliti memberikan angket pengetahuan terhadap sampel dengan menggunakan alternatif jawaban pilihan ganda.

Dalam Teknik pengumpulan data peneliti menggunakan bantuan dari sebuah aplikasi yang dinamakan google form. Google Form atau yang disebut google formulir adalah alat yang berguna untuk membantu dalam merencanakan acara, mengirim survei, memberikan siswa atau orang lain kuis, atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien sehingga bisa menghemat

biaya dalam penelitian ini. Cara mekanismenya peneliti memasukkan soal - soal pilihan ganda pada google form, setelah itu peneliti menyebarkan alamat web dokumen google form tersebut. sehingga soal - soal akan dapat di bagikan dan dikerjakan oleh responden melalui aplikasi media social.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis diskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan pendapat dari Suharsimi Arikunto (2010: 284) data yang bersifat kuantitatif yang berwujud angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dapat diproses dengan menjumlahkan, membandingkan dengan jumlah yang diharapkan sehingga diperoleh persentase.

Pengembangan Angket ini disajikan dalam bentuk pilihan ganda dengan penilaian jika wasit dan linesman menjawab benar diberi nilai 1 dan wasit ataupun linesman menjawab salah diberi nilai 0. Untuk responden yang dapat menjawab dengan benar keseluruhan soal angket yang berjumlah 40 maka akan mendapatkan nilai total 40, sehingga nilai 40 adalah nilai maksimal yang dapat diperoleh responden atau subjek penelitian. Seperti yang telah dikemukakan oleh Putu C.Sukadiyanto. (2015). Pengembangan Angket Keterampilan Olahraga Woodball Untuk Pemula. dengan beberapa modifikasi angket yang digunakan sesuai tujuan penelitian.

Selanjutnya untuk menghitung presentasi yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus Mohammad. Ali (2009: 43) sebagai berikut:

Keterangan:

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

P : Nilai

f : Skor mentah

n : Skor maksimum

Kemudian analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk penilaian acuan pathokan dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang,

rendah dan kategori sangat rendah Mohammad. Ali (2009: 43). Secara statistik 5 kategori tersebut dapat dituliskan sebagai berikut :

No.	Rentang PAP	Kategori
1	81 - 100	Sangat Tinggi
2	61 - 80	Tinggi
3	41 - 60	Sedang
4	21 - 40	Rendah
5	1 - 20	Sangat Rendah

HASIL PENEITIAN DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian Kuantitatif

Deskripsi Data tabel pengkategorian Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta secara keseluruhan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kategori data keseluruhan Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan Woodball Daerah istimewa Yogyakarta

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	5	20 %
2	61 - 80	Tinggi	12	48 %
3	41 - 60	Sedang	7	28 %
4	21 - 40	Rendah	1	4 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel 1 distribusi pengkategorian Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 5 responden (20%) kategori Sangat Tinggi, 12 responden (48 %) kategori Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada

responden dengan nilai 68.00, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Tinggi”.

Deskripsi data dilihat dari indikator 1 yaitu faktor mengingat istilah dalam permainan *woodball* dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi kategori Data Faktor Mengingat Istilah dalam permainan *woodball*.

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	8	32 %
2	61 - 80	Tinggi	11	44 %
3	41 - 60	Sedang	5	20 %
4	21 - 40	Rendah	1	4 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel 2 distribusi pengkategorian faktor Mengingat istilah dalam permainan *woodball* masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 11 responden (44 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat istilah dalam permainan *woodball* adalah dominan Tinggi. Dan jika dilihat dari rata – rata 20.00 maka nilai tersebut termasuk di dalam nominasi Tinggi.

Deskripsi data dilihat dari indikator 2 yaitu faktor mengingat sarana dan prasarana dalam permainan *woodball* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3 Distribusi kategori Data Faktor Mengingat Sarana dan Prasarana dalam permainan *woodball*

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	3	12 %
2	61 - 80	Tinggi	15	60 %
3	41 - 60	Sedang	6	24 %
4	21 - 40	Rendah	1	4 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel 3 distribusi pengkategorian faktor Mengingat sarana dan prasarana masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 3 responden (12 %) kategori Sangat Tinggi, 15 responden (60 %) kategori Tinggi, 6 responden (24 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat sarana dan prasarana adalah dominan Tinggi , dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Mengingat dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.

Deskripsi data dilihat dari indikator 3 yaitu faktor memahami peraturan dalam permainan *woodball* dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4 Distribusi kategori Data Faktor Memahami Peraturan dalam permainan *woodball*.

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	8	32 %
2	61 - 80	Tinggi	5	20 %
3	41 - 60	Sedang	10	40 %
4	21 - 40	Rendah	2	8 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	0	0 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel 4 distribusi pengkategorian faktor Memahami masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Tinggi, 10 responden (40 %) kategori Sedang, 2 responden (8 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan *woodball* di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Memahami Peraturan adalah dominan Sedang, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori “Tinggi”.

Deskripsi data dilihat dari indikator 4 yaitu faktor memahami pelaksanaan pertandingan *woodball* dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5 Distribusi kategori Data Faktor Memahami pelaksanaan pertandingan woodball

No.	Rentang Nilai	Kategori	Jumlah	Persen %
1	81 - 100	Sangat Tinggi	9	36 %
2	61 - 80	Tinggi	7	28 %
3	41 - 60	Sedang	5	20 %
4	21 - 40	Rendah	3	12 %
5	1 - 20	Sangat Rendah	1	4 %
TOTAL			25	100 %

Berdasarkan tabel 5 distribusi pengkategorian faktor Memahami masing-masing secara berurutan yaitu sebanyak 9 responden (36 %) kategori Sangat Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 3 responden (12 %) kategori Rendah, dan 1 responden (4 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Memahami Pelaksanaan Pertandingan adalah dominan Sangat Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 18.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori "Tinggi".

Pembahasan

Berdasarkan perhitungan data hasil penelitian, diperoleh data tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta ditinjau dari keseluruhan faktor yang mempengaruhinya adalah dengan jumlah responden 25 wasit dan linesman, sebanyak 5 responden (20%) kategori Sangat Tinggi, 12 responden (48 %) kategori Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada responden dengan nilai 68.00, maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori "Tinggi". Karena walaupun belum adanya pelatihan ataupun lisensi wasit yang resmi pada tingkat daerah, ada wasit dan linesman yang pernah mendapatkan materi Pendidikan

mengenai pembelajaran woodball di perkuliahan dan pernah mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan woodball di sekolahnya seperti pendapat yang telah dikemukakan oleh Sukarmin. Yustinus (2011) Pemahaman menyebutkan bahwa tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pemahaman yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pemahamannya.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linesman woodball dilihat dari indikator 1 tentang daya ingat istilah – istilah dalam permainan woodball adalah yaitu sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 11 responden (44 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat istilah dalam permainan woodball adalah dominan Tinggi. Dan jika dilihat dari rata – rata 20.00 maka nilai tersebut termasuk di dalam nominasi Tinggi. Pada faktor ini terdapat beberapa kesulitan dalam memahami faktor istilah – istilah dalam permainan woodball seperti penggunaan bahasa asing dalam penggunaan istilahnya, belum pernah mendengar istilah – istilah dalam permainan woodball semua akan mengingat dan akan teringat di dalam ingatan manusia jika didasari dengan pengalaman, seperti yang telah dikemukakan oleh Vardiansyah, Dani. (2008 : 3) Pengalaman ialah hasil persentuhan alam dengan panca indra manusia. Berasal dari kata peng-alam-an. pengalaman memungkinkan seseorang menjadi tahu dan hasil tahu ini kemudian disebut pengetahuan .

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linesman woodball dilihat dari indikator 2 tentang daya ingat sarana dan prasarana dalam permainan woodball adalah sebanyak 3 responden (12 %) kategori Sangat Tinggi, 15 responden (60 %) kategori Tinggi, 6 responden (24 %) kategori Sedang, 1 responden (4 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah.

Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Mengingat sarana dan prasarana adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Mengingat dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori "Tinggi". Dikarenakan pada faktor ini banyak wasit dan linesman woodball Daerah istimewa Yogyakarta yang melakukan kesalahan pada ukuran lintasan serta luas arena termasuk gate area dan area start, maka dapat diketahui kurangnya pemahaman pada faktor ini dikarenakan ketidaktahuan para wasit dan linesman terhadap ukuran-ukuran pada sarana dan prasarana permainan woodball bisa dikarenakan tidak sempatnya membaca atau bahkan mempelajari permainan woodball karena seorang wasit dan linesman woodball tidak hanya mengang atau menggeluti permainan woodball saja, sebagian ada yang mengikuti cabang olahraga lain, oleh karena itu faktor lingkungan menjadi hal utama yang mempengaruhi daya ingat mengenai sarana prasarana seperti yang dikemukakan oleh Nasution (2009) Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, dimana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya. Dalam lingkungan seseorang akan memperoleh pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linesman woodball dilihat dari indikator 3 tentang pemahaman pada peraturan – peraturan permainan woodball adalah sebanyak 8 responden (32 %) kategori Sangat Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Tinggi, 10 responden (40 %) kategori Sedang, 2 responden (8 %) kategori Rendah, dan 0 responden (0 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball D dari faktor Memahami Peraturan adalah dominan Sedang, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 15.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori "Tinggi". Karena pada faktor ini ada beberapa peraturan

- peraturan yang mengalami perubahan, sehingga wasit dan linesman akan mengalami kesulitan dalam bertugas jika tidak mendapatkan pelatihan atau pemugaran tentang peraturan dalam permainan woodball. Namun jika wasit ataupun linesman tersebut ikut dalam organisasi atau bahkan menjadi atlet pada saat diluar tugas menjadi wasit dan linesman maka dapat dikatakan wasit dan linesman tersebut mendapatkan informasi tentang peraturan – peraturan dalam permainan woodball yang telah berubah. Pendapat tersebut didukung oleh pernyataan dari Wied Hary (2006) Informasi akan memberikan pengaruh pada pemahaman seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media misalnya TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pemahaman seseorang.

Hasil pengukuran tingkat pemahaman wasit dan linesman woodball dilihat dari indikator 4 tentang pemahaman pada pelaksanaan permainan woodball adalah sebanyak 9 responden (36 %) kategori Sangat Tinggi, 7 responden (28 %) kategori Tinggi, 5 responden (20 %) kategori Sedang, 3 responden (12 %) kategori Rendah, dan 1 responden (4 %) kategori Sangat Rendah. Apabila dilihat dari frekuensi tiap kategori, terlihat bahwa Tingkat pemahaman wasit dan linesman permainan woodball di Daerah istimewa Yogyakarta dari faktor Memahami Pelaksanaan Pertandingan adalah dominan Sangat Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada faktor Memahami dengan nilai 18.00, maka nilai tersebut masuk dalam kategori "Tinggi". Karena pada faktor ini para wasit dan linesman woodball mengalami beberapa kendala, dari mulai para atlet yang lebih tahu tentang peraturan – peraturan yang baru, bingung dan tidak berani mengambil keputusan atau bahkan tidak tahu peraturan mana yang harus di terapkan pada saat terjadi hal yang tidak terduga di lapangan, sehingga harus memanggil dewan wasit untuk mengambil keputusan. Oleh karena itu, pengalaman merupakan hal yang pokok bagi seorang wasit untuk berani mengambil sebuah keputusan, semakin lama pengalaman yang didapat maka semakin tinggi juga pengetahuannya seperti yang telah

dikemukakan oleh Vardiansyah, Dani. (2008 : 3)Pengalaman ialah hasil persentuhan alam dengan panca indra manusia.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dapat ditarik kesimpulan bahwa Tingkat Pemahaman Wasit dan Linesman Permainan Woodball di Daerah istimewa Yogyakarta adalah dominan Tinggi, dan bila dilihat dari rerata (Mean) pada jawaban responden dengan nilai 68.00 maka nilai tersebut juga masuk dalam kategori “Tinggi”.

Saran-saran

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

1. Memperbanyak pelatihan-pelatihan wasit dan *linesman* untuk menambah wasit-wasit dan *linesman* yang berkualitas.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman seorang wasit maupun *linesman*, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut tidak menjadi penghambat dalam meningkatkan kinerja wasit dan *linesman* saat bertugas dilapangan.
3. Bagi peneliti yang selanjutnya agar melakukan penelitian lebih dalam dan membedakan tingkat pemahaman wasit dan tingkat pemahaman *linesman*.

Daftar Pustaka

- Arikunto. Suharsimi. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta
- D.Soetrisno.2015.bermainWoodball.Semarang: Effhar Offset Semarang
- Depdikbud, (1994: 74), Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka .
- Sarwono. Jonathan (2006: 138) Metode penelitian Kualitatif & kuantitatif. Yogyakarta : Graha ilmu

- Kriswanto. Erwin Setyo 2016. Trend Olahraga Masa Kini Woodball Olah raga Ala Golf. Pustakabarupress. Yogyakarta
- Mardapi.Djemari (2008). Teknik Penyusunan Instrumen dan Nonangket. Yogyakarta:Mitra Cendikia Offset
- Mohammad. Ali (2009). Evaluasi Pendidikan. Jakarta. Dirjen Pendidikan Islam
- Putu C.Sukadiyanto. 2015. Pengembangan Angket Keterampilan Olahraga Woodball Untuk Pemula. Jurnal Keolahragaan. 3(2)
- Sudjana.Nana (2014: 24), pemahaman merupakan tipe belajar yang lebih tinggi.
- Sukarmin. Yustinus (2011) Pemahaman Konsep Keselamatan Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. Yogyakarta. Jurnal pendidikan jasmani Indonesia
- Vardiansyah, Dani. *Filsafat Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*, Indeks, Jakarta 2008.

Diakses dari [https://wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/pada hari selasa 18 juli 2018 pukul 23.00 WIB](https://wordpress.com/2010/12/17/pengertian-pemahaman/pada-hari-selasa-18-juli-2018-pukul-23.00-WIB)

Diakses<http://keehatanlingkunganmasyarakat.blogspot.com/2011/10/pengertianpemahaman.html>pada hari selasa 18 juli 2018 pukul 23.30 WIB

Diakses dari <http://www.uny.ac.id/berita/woodball-olahraga-baru-yang-potensial-dikembangkan.html> pada hari rabu 29 agustus 2018 pukul 20.00 WIB

Tingkat Pemahaman.....(Anggara Adi)

Tingkat Pemahaman.....(Anggara Adi)

LEMBAR PERSETUJUAN



Jurnal dengan judul

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN
WOODBALL DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun oleh

Anggara Adi Pradana
NIM : 14601244038

Telah disetujui oleh dosen pembimbing dan dosen penguji utama

Disetujui
Dosen Pembimbing



Erwin Setyo Kriswanto S.Pd.,M.Kes.
NIP.197510182005011002

Yogyakarta. September 2018
Mengetahui
Reviewer



Drs. Dapan, M.Kes.
NIP.195710121985021001

**TINGKAT PEMAHAMAN WASIT DAN *LINESMAN* PERMAINAN *WOODBALL* DI
DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

E-Journal

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Skripsi guna
Memperoleh Gelar Sarjana**



Oleh :

ANGGARA ADI PRADANA

14601244038

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

2018