

**LAPORAN HASIL PENELITIAN
KELOMPOK KEAHLIAN FIK UNY**

**PENGARUH LATIHAN SIRKUIT DENGAN INTERVAL ISTIRAHAT
TETAP DAN MENURUN TERHADAP KEMAMPUAN
VO₂ Maks, *POWER* DAN *RECOVERY***



Oleh:

**Sigit Nugroho, M.Or / 0024098004
Riky Dwihandaka, M.Or / 0029128203**

**PENELITIAN DIBIYAYAI DENGAN ANGGARAN DIPA UNY TAHUN 2016
SK. DEKAN NOMOR: 180 TAHUN 2016, TANGGAL 3 Juni 2016
NOMOR PERJANJIAN: 299d/UN34.16/PL/2016, TANGGAL 2 Juni 2016**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2016**

HALAMAN PENGESAHAN
HASIL PENELITIAN KELOMPOK KEAHLIAN FIK UNY

1. Judul Penelitian : Pengaruh Latihan Sirkuit dengan Interval Istirahat Tetap dan Menurun Terhadap Kemampuan VO₂ Maks, *Power* dan *Recovery*.
2. Ketua Peneliti
- a. Nama Lengkap : Dr. Sigit Nugroho, M.Or
- b. Jabatan/Pangkat/ Gol : Lektor Kepala/ Penata Tk I/ III/d
- c. Jurusan : PKR
- d. Alamat Surat : Mergangsan Kidul Mg II/1367 Yogyakarta
- e. Telepon HP : 08122755287
- f. Faksimili : -
- g. e-mail : sigit.nugroho@uny.ac.id
3. Bidang Keilmuan/Penelitian : Bulutangkis
4. Skim penelitian : Kelompok Keahlian
5. Tim Peneliti :

No	Nama	NIP	Bidang Keahlian
1	Riky Dwihandaka, M.Or	19740709 200501 1 002	Pembelajaran Permainan Net

6. Mahasiswa yang terlibat :

No	Nama	NIM	Prodi
1	Fauzi Abdurrahman	12603141027	Ikor
2	Deni Purwani	12603141050	Ikor

7. Lokasi Penelitian : Hall Bulutangkis FIK UNY
8. Waktu penelitian : 6 bulan
9. Dana yang diusulan : Rp. 7.500.000

Yogyakarta, 15 November 2016

Mengetahui,
Dekan FIK UNY

Peneliti,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP 19640707 198812 1 001

Dr. Sigit Nugroho, M.Or
NIP 19800924 200604 1 001



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK PENELITIAN	v
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Roadmap Penelitian	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	7
1. Latihan Sirkuit	7
2. Kondisi Fisik	10
a. VO_2 Maks	12
b. Bulutangkis	14
c. Recovery	16
B. Kerangka Berpikir	18
C. Hipotesis Penelitian	20
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	21
B. Klasifikasi dan Definisi Variabel Penelitian	21
C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian	23

D. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24	
E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen		24
F. Teknik Analisis Data		27

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subjek Penelitian		28
B. Deskripsi Data Penelitian		28
C. Uji Prasyarat Analisis Faktorial		31
D. Hasil Analisis Faktorial		33
E. Pembahasan		39

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan		42
B. Saran		42

DAFTAR PUSTAKA		44
----------------------	--	----

LAMPIRAN		47
----------------	--	----

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian yang berjudul: “**PENGARUH LATIHAN SIRKUIT DENGAN INTERVAL ISTIRAHAT TETAP DAN MENURUN TERHADAP KEMAMPUAN VO₂ Maks, POWER DAN RECOVERY**”, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai dengan Anggaran DIPA UNY Tahun 2016, Nomor Perjanjian: 599d/UN34.16/PL/2016, Tanggal 2Juni 2016. Bidang penelitian ini berbasis kelompok keahlian dilaksanakan pada mahasiswa yang tinggal di wisma yang memiliki keterampilan bermain Bulutangkisdi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Dekan FIK UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 15November 2016

Tim Peneliti

ABSTRAK

PENGARUH LATIHAN SIRKUIT DENGAN INTERVAL ISTIRAHAT TETAP DAN MENURUN TERHADAP KEMAMPUAN VO₂ Maks, POWER DAN RECOVERY

Oleh:
Sigit Nugroho

Penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya perbedaan pengaruh jenis latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap dan menurun terhadap peningkatan kemampuan VO₂ Maks, Power dan Recovery pada mahasiswa di FIK UNY.

Metode dalam penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Kelompok perlakuan diukur dengan memberikan jenis latihan yang berupa latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik dan interval istirahat menurun 10 detik terhadap peningkatan kemampuan VO₂ Maks, Power dan Recovery. Rancangan yang digunakan dengan desain rancangan faktorial. Sampel penelitian diambil dari jumlah populasi yang ada dengan cara *Propulsive Random Sampling*. Pengumpulan data diperoleh melalui tes dan pengukuran. Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur VO₂ Maks dengan Tes Multistage, Power dengan Jump DF dan untuk mengukur Recovery dengan bantuan alat *pulse oxymeter*. Teknik analisis data yang digunakan dengan analisis multivariat dengan uji *Repeated Measured*.

Hasil penelitian ini secara keseluruhan membuktikan ada pengaruh yang signifikan pada kedua metode latihan sirkuit dengan menggunakan interval istirahat tetap 45 detik dan 10 detik terhadap variabel dependen yang meliputi VO₂ maks, power dan recovery. Peningkatan minimal metode latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap terhadap variabel VO₂ maks sebesar (42,894 ml/kg.bb/mnt), power sebesar (65,296 kg m/detik), dan recovery sebesar (18,812 detik). Sedangkan metode latihan sirkuit dengan interval istirahat menurun 10 detik terhadap variabel VO₂ maks sebesar (49,736 ml/kg.bb/mnt), power sebesar (73,879 kg m/detik), dan recovery sebesar (32,812 detik). Berdasarkan hasil analisis diketahui bahwa metode latihan sirkuit dengan interval istirahat menurun 10 detik lebih efektif untuk meningkatkan semua variabel terikat yang terdiri dari VO₂ Maks, power, dan recovery dari pada metode latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik.

Kata kunci: *latihan sirkuit dan interval istirahat*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi fisik yang prima merupakan faktor yang harus dimiliki setiap olahragawan. Kondisi fisik tersebut diindikatori oleh kebugaran jasmani yang menjadi landasan untuk proses latihan-latihan berikutnya terutama untuk memperoleh keterampilan teknik dan taktik. Keterampilan teknik yang sempurna merupakan faktor yang sangat berperan dalam mencapai prestasi yang setinggi-tingginya, tanpa penguasaan keterampilan teknik yang sempurna, seorang atlet mengalami kesulitan untuk dapat mencapai prestasi yang tinggi. Kemampuan taktik dan strategi adalah kemampuan melakukan siasat atau akal untuk memenangkan pertandingan secara positif. Kesehatan mental merupakan aspek kejiwaan yang harus dimiliki seorang atlet. Aspek kejiwaan tersebut antara lain moral, sportivitas, sikap olahragawan sejati, disiplin, percaya diri, konsentrasi, daya pikir, dan kreativitas, kemauan dan semangat juang, tanggung jawab, rasa harga diri, keberanian, dan kerjasama (Setyo Budiwanto, 2012: 4)

Faktor-faktor dasar latihan yang meliputi persiapan fisik, teknik, taktik, dan psikis saling berkaitan erat, tetapi masing-masing pembentukan mempunyai cara dalam mengembangkan. Persiapan fisik dan teknik memberikan dasar bagi pembentukan kemampuan berikutnya. Kemampuan fisik diperlukan untuk memperoleh keterampilan teknik yang lebih baik, kemampuan teknik yang lebih baik, dipersiapkan untuk memperoleh kemampuan taktik dan jika kemampuan taktik diperoleh maka bermanfaat digunakan untuk persiapan memperoleh kemampuan kematangan bertanding. Dari berbagai faktor tersebut, fisik merupakan fondasi dari puncak prestasi. Kondisi fisik memegang peranan yang sangat penting dalam program latihan, karena teknik, taktik, dan mental akan dapat dikembangkan dengan baik jika memiliki kualitas fisik yang baik.

Dalam peningkatan kondisi fisik pelaksanaan program latihan harus direncanakan secara baik, sistematis dan ditujukan untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kemampuan fungsional dari sistem tubuh sehingga

memungkinkan atlet untuk mencapai prestasi yang lebih baik. Secara keseluruhan kondisi fisik olahragawan merupakan komponen biomotor. Sukadiyanto (2008: 57) menyampaikan bahwa biomotor adalah kemampuan gerak manusia yang dipengaruhi oleh kondisi sistem-sistem organ dalam tubuh yang terdiri dari dua hal, yaitu: (1) kebugaran energi (*energy fitness*), dan (2) kebugaran otot (*muscular fitness*). Kebugaran energi adalah komponen-komponen sumber energi yang mengakibatkan terjadinya gerak, yang terdiri atas kapasitas aerobik dan kapasitas anaerobik. Dalam pembahasan kebugaran energi selalu berkaitan erat dengan pembahasan tentang kebugaran otot, yaitu mengenai komponen biomotor ketahanan dan daya tahan.

Komponen-komponen biomotor dapat dikelola dan ditingkatkan dengan menggunakan beberapa metode-metode latihan fisik. Perlu diingat bahwa kemampuan fisik seseorang sangat labil mudah untuk berubah menurun, kemampuan fisik akan banyak dipengaruhi oleh berbagai variabel lain yang dapat menyebabkan turunnya kemampuan fisik yang telah diperoleh dari hasil latihan. Supaya latihan pembentukan fisik dapat tercapai sesuai tujuan, maka latihan harus dilakukan dengan teratur, bervariasi, berjeda, menyenangkan, terus menerus tanpa berselang dengan beban yang tepat sesuai dengan rencana latihan.

Metode latihan fisik yang sesuai untuk meningkatkan kemampuan kondisi fisik yang meliputi kapasitas aerobik dan kapasitas anaerobik. Metode latihan tersebut antara lain dengan menggunakan metode latihan sirkuit (*circuit training*). Brett Klika and Chris Jordan (2013: 9) berpendapat bahwa latihan sirkuit dikembangkan oleh Morgan dan Anderson pada tahun 1959 di University of Leeds di Inggris. Awal latihan ini terdiri dari 9 sampai 12 protokol latihan dengan menggunakan intensitas sedang (40% sampai 60% dari 1 RM) dengan jumlah pengulangan dan waktu tertentu dengan sedikit istirahat pada setiap perpindahan ke stasiun latihan berikutnya. Hamid Arazi dan Abbas Asadi (2012: 734) menyatakan sistem sirkuit terdiri dari serangkaian latihan resistensi yang dilakukan berturut-turut dengan istirahat minimal antar setiap latihan, dengan melakukan latihan sirkuit dapat meningkatkan waktu untuk ambang laktat, komposisi tubuh, dan meningkatkan kekuatan dan daya tahan.

Dari hasil penelitian setelah melakukan latihan sirkuit yang terdiri dari dua program yaitu menggunakan berat badan dan program aerobik dapat meningkatkan derajat kesehatan, kardiorespirasi dan kebugaran otot (Shawn Simonson, 2010: 2). Brett Klika dan Chris Jordan (2013: 11) menyatakan latihan sirkuit dengan intensitas tinggi (HICT) merupakan cara latihan yang efisien untuk membantu menurunkan lemak tubuh, meningkatkan sensitivitas insulin, meningkatkan VO_2 maks dan kebugaran otot. Chtara et al (2008: 1037) latihan sirkuit merupakan metode yang berguna untuk meningkatkan kekuatan dan kinerja kardiovaskular.

Chittibabu dan Akilan (2013: 22) menyatakan dari hasil penelitian dalam latihan sirkuit selama 3 kali per minggu selama enam minggu dengan waktu 2 menit pada intensitas 90% – 95% dari target denyut jantung dengan penambahan repetisi setiap dua minggu 8, 10 12 repetisi yang diikuti dengan istirahat aktif pada 60% - 70% dari denyut jantung menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kapasitas aerobik dan meningkatkan kebugaran kardiovaskuler. Sedangkan latihan sirkuit yang dilaksanakan dalam 15 minggu yang berlangsung sekitar 45 menit dengan intensitas 60% - 85% dari denyut jantung dapat mempengaruhi perubahan yang signifikan pada variabel antropometri dan kondisi fisik (Leonardo Gomes Ferreira, 2013: 3).

Kondisi fisik dapat ditingkatkan dengan jenis latihan secara utuh dari satu kesatuan komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan, baik peningkatan maupun pemeliharannya. Artinya dalam meningkatkan kondisi fisik seluruh komponen harus dikembangkan walaupun dilakukan dengan sistem prioritas sesuai keadaan atau status yang dibutuhkan. Dari beberapa jenis komponen kondisi fisik sebagian besar harus ada dalam program latihan sirkuit yang akan diberikan pada setiap atlet dalam cabang olahraga prestasi. Supaya dapat mengetahui metode latihan fisik yang diperlukan, maka perlu diketahui sejauh mana latihan sirkuit berpengaruh terhadap kemampuan kondisi fisik yang meliputi VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

B. Roadmad Penelitian

Roadmad penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap dan menurun dalam memberikan pengaruh terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power* dan *recovery*.

Pembahasan akan dilakukan dengan membandingkan dua kombinasi. Kombinasi yang pertama latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik Sedangkan untuk kombinasi yang kedua sirkuit dengan interval istirahat menurun. Bentuk latihan sirkuit yang terdiri dari sembilan *stasiun* antara lain: 1) *badminton shuttle run*, 2) *half squat jump*, 3) *squat trush*, 4) *Jumping Jack*, 5) *frog jump*, 6) *step up*, 7) *side jump* 8) *bench jump* dan 9) *high jump*.

Kedua kombinasi latihan tersebut diharapkan dapat mengetahui efeknya terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan yang tinggal di Wisma Olahraga. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi rekomendasi mengenai program latihan yang paling efektif untuk meningkatkan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Adakah pengaruh latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik terhadap peningkatan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*?
2. Adakah pengaruh latihan sirkuit dengan interval istirahat menurun 10 detik terhadap peningkatan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*?
3. Adakah perbedaan latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik dan menurun 10 detik dalam meningkatkan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk menguji ada tidaknya perbedaan pengaruh jenis latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik dan menurun 10 detik terhadap peningkatan kemampuan VO_2 Maks,

power, dan *recovery*. Sedangkan secara khusus penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan bentuk latihan sirkuit dengan istirahat tetap 45 detik dan menurun 10 detik yang mempunyai efek untuk meningkatkan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.
2. Untuk mendapatkan bentuk latihan sirkuit dengan istirahat menurun 10 detik yang mempunyai efek untuk meningkatkan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.
3. Untuk menguji keefektifan bentuk latihan sirkuit istirahat tetap 45 detik dan menurun 10 detik terhadap peningkatan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, diharapkan dapat bermanfaat untuk:

- 1) Manfaat Teoritis
 - a. Menerapkan bentuk latihan sirkuit yang sesuai terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.
 - b. Memberikan sumbangan perkembangan pengetahuan dan program latihan, khususnya bagi rekan-rekan sejawat dalam memajukan prestasi olahraga.
2. Manfaat Praktis
 - a. Memberikan masukan kepada pelatih dan pembina, khususnya bagi pelatih agar dapat memperhatikan dan meningkatkan pola latihan sehingga dapat bermanfaat terhadap atlet yang mengalami kelemahan fisik.
 - b. Dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi suatu lembaga khususnya pada bidang kepelatihan untuk meningkatkan perannya dalam memberikan materi pelatihan yang bervariasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Latihan Sirkuit

Menurut Sajoto (1995: 83) latihan sirkuit adalah suatu program latihan terdiri dari beberapa stasiun dan di setiap stasiun seorang atlet melakukan jenis latihan yang telah ditentukan. Satu sirkuit latihan dikatakan selesai, bila seorang atlet telah menyelesaikan latihan di semua stasiun sesuai dengan dosis yang telah ditetapkan.

Menurut Bompa (2015: 230-231) latihan sirkuit pertama kali diusulkan oleh Morgan dan Adamson (1959) dari Universitas Leeds sebagai metode untuk mengembangkan kebugaran secara umum. Latihan sirkuit terdiri dari beberapa stasiun yang diatur dalam suatu lingkaran sehingga kelompok otot dapat bekerja secara bergantian dari stasiun ke stasiun. Latihan sirkuit terdiri dari 3 kategori, pendek (6-9 latihan), menengah (10 - 12 latihan), dan panjang (13 - 15 latihan). Jumlah repetisi per stasiun harus mulai lebih tinggi (misal 20), menurun (misalnya, 8 - 10) dan paling sedikit repetisi (5 - 6), untuk interval istirahat dianjurkan 30 sampai 90 detik disetiap stasiun dan 1 sampai 3 menit antara sirkuit.

Latihan sirkuit adalah format latihan yang merujuk pada sejumlah latihan yang dipilih dengan berurutan yang terdiri dari beberapa stasiun atau jumlahnya dapat divariasikan sesuai dengan desain sirkuit dan bergerak dari satu stasiun ke yang berikutnya dengan sedikit (15-30 detik) atau tanpa istirahat dengan melakukan gerakan 15 sampai 45 detik dari 8-20 pengulangan di setiap stasiun (menggunakan intensitas dari sekitar 40 % - 60 % dari satu pengulangan maksimum [1RM]) (Len Kravitz, 2005: 1)

Latihan sirkuit adalah teknik di mana latihan dilakukan di secara berturut-turut dengan jumlah stasiun, pengulangan dan durasi set yang telah ditetapkan. Latihan sirkuit merupakan pendekatan untuk pelatihan kapasitas aerobik dalam olahraga. Mengorganisir pelatihan ke dalam satu sirkuit dengan serangkaian stasiun kerja yang aman dapat menghasilkan perbaikan

kekuatan otot, kecepatan, dan daya tahan dalam berjalan serta memanjat tangga (Emmanuel Frimpong et al, 2014: 170).

Latihan sirkuit adalah suatu bentuk latihan yang terdiri atas rangkaian latihan yang berurutan, dirancang untuk mengembangkan kebugaran fisik dan keterampilan yang berhubungan dengan olahraga tertentu. Materi latihan sirkuit terdiri atas ragam gerakan: (1) *zig-zag run*, (2) *squat thrust*, (3) *down the-line drill*, (4) *jingle, jangle lateral spin*, (5) *dot-wave drill*, (6) *shuttle run* (Sarwono, 2007: 111).

Bompa (2015: 232) membagi tiga bentuk program latihan sirkuit, yaitu: sirkuit A menggunakan berat badan, sirkuit B menggunakan berat badan atau kombinasi dari dua sirkuit mini, dan sirkuit C menggunakan barbel dan bola *medicine*.

Program latihan harus direncanakan sedemikian rupa, sehingga latihan yang dimaksudkan dapat mengenai sasaran yang dituju. Latihan sirkuit dengan beban berat, sasaran utama dirancang untuk cabang-cabang olahraga yang memerlukan kekuatan, sedangkan sasaran kedua untuk *endurance*. Sasaran latihan untuk *endurance* otot, maka rancangan program dibuat dengan repetisi lama tetapi beban ringan, bila sasaran adalah *endurance* untuk *cardiovaskular-respiratory* yang memacu pengeluaran karbondioksida (CO₂), maka hendaknya memasukkan unsur-unsur lari di dalam program latihan.

Pedro Alcaraz et al (2008: 671) menyatakan latihan sirkuit adalah strategi yang sangat baik untuk mengurangi waktu yang dihabiskan untuk latihan kekuatan, dengan menerapkan volume yang cukup dari latihan yang akan dilakukan. Latihan sirkuit secara tradisional dilakukan dengan menggunakan beban yang relatif rendah dengan jumlah pengulangan yang relatif tinggi baik untuk meningkatkan daya tahan otot dan aerobik lokal.

Menurut Bompa (2015: 233) parameter program latihan sirkuit dapat dilihat pada Tabel 2.1, sebagai berikut:

Tabel 2.1. Parameter Latihan Sirkuit

Parameter Latihan	Atlet Pemula	Atlet Pengalaman
Durasi adaptasi tubuh	6 – 10 weeks	2 – 4 weeks
Beban	20 repetisi	12-15 repetisi
Jumlah dari stasiun per sirkuit	10-15	6-9
Jumlah dari sesi pe sirkuit	2 atau 3	3 atau 4
Total waktu sesi latihan circuit	35-60 menit	40-60 menit
Interval istirahat antara latihan	30-90 detik	30-120 detik
Interval istirahat antara sirkuit	2-3 menit	1-2 menit
Frekuensi per minggu	2 atau 3	3 atau 4

Sedangkan program pengembangan latihan sirkuit yang akan diterapkan dalam peningkatan kondisi fisik dengan menggunakan interval istirahat tetap dan interval istirahat menurun dapat dilihat pada Tabel 2.2, sebagai berikut:

Tabel 2.2. Program Latihan Sirkuit

Keterangan	Sirkuit <i>Training</i> Tetap	Sirkuit <i>Training</i> menurun
Lama latihan	8 minggu	8 minggu
Frekuensi	3 kali per minggu	3 kali per minggu
Jumlah Sirkuit	9 stasiun (<i>badminton shuttle run, half squat jump, squat trush, jumping jack, frog jump, step up, side jump, bench jump, dan high jump</i>)	9 stasiun (<i>badminton shuttle run, half squat jump, squat trush, jumping jack, frog jump, step up, side jump, bench jump, dan high jump</i>)
Waktu tiap sirkuit	10 menit – 20 menit	10 menit – 20 menit
Jumlah waktu	30 – 45 menit	30 – 45 menit
Beban	60 - 80 % dari RM (Repetisi Maksimum)	60 - 80 % dari RM (Repetisi Maksimum)
Repetisi	15 – 20 kali	15 – 20 kali
interval Istirahat tiap stasiun	45 detik	10 detik, diawali dari 80 detik utk stasiun satu ke stasiun berikutnya
Total Istirahat	360 detik atau selama 6 Menit	360 detik atau selama 6 Menit

2. Kondisi Fisik

Latihan kondisi fisik adalah proses memperkembangkan kemampuan aktivitas gerak jasmani yang dilakukan secara sistematis dan ditingkatkan secara progresif untuk mempertahankan atau meningkatkan derajat kebugaran jasmani agar tercapai kemampuan kerja fisik yang optimal. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan potensi fungsional atlet dan mengembangkan kemampuan biomotor ke derajat yang paling tinggi. Keadaan kondisi fisik yang baik akan mempengaruhi terhadap aspek-aspek kejiwaan seperti peningkatan motivasi kerja, semangat kerja, rasa percaya diri, ketelitian dan lain sebagainya (Kardjono, 2008: 6).

Kondisi fisik adalah satu kesatuan utuh dari komponen-komponen yang tidak dapat dipisahkan, baik peningkatan maupun pemeliharannya. Artinya dalam meningkatkan kondisi fisik seluruh komponen harus dikembangkan walaupun dilakukan dengan sistem prioritas sesuai keadaan atau status yang dibutuhkan (Sajoto, 1995: 8).

Kondisi fisik merupakan unsur yang sangat penting hampir diseluruh cabang olahraga. Latihan kondisi fisik perlu mendapat perhatian yang serius direncanakan dengan matang dan sistematis sehingga tingkat kesegaran jasmani dan kemampuan fungsional alat-alat tubuh lebih baik. Menurut Kardjono (2008: 6-7) kondisi fisik yang baik maka akan berpengaruh pada: (1) peningkatan dalam kemampuan sistem sirkulasi dan kerja jantung, (2) peningkatan dalam kekuatan, kelentukan, stamina, kecepatan, dan komponen kondisi fisik yang lain, (3) meningkatkan efektifitas dan efisiensi gerak ke arah yang lebih baik, (4) waktu pemulihan akan lebih cepat, dan (5) respon bergerak akan lebih cepat.

Program latihan kondisi fisik haruslah direncanakan dengan baik dan sistematis dan ditunjukkan untuk meningkatkan kesegaran jasmani dan kemampuan fungsional dari sistem tubuh, sehingga dengan demikian kemungkinan atlet untuk mencapai prestasi yang lebih baik.

Menurut pendapat Suharno (1993: 12) bahwa aspek-aspek yang perlu disempurnakan untuk mencapai kondisi fisik prima antara lain:

- a. Latihan kondisi fisik khusus sesuai dengan kebutuhan cabang olahraga yang diikuti.
- b. Peningkatan penguasaan teknik dasar, teknik tinggi secara otomatis yang sempurna dan benar.
- c. Latihan taktik sesuai dengan penguasaan kemampuan fisik dan teknik.
- d. Pembinaan mental
- e. Melatih kemantapan bertanding dengan mengadakan pertandingan-pertandingan percobaan.

Menurut Sajoto (1995: 8) ada beberapa komponen-komponen kondisi fisik diantaranya:

- a. Kekuatan (*strength*), adalah kemampuan dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja.
- b. Daya tahan (*endurance*), adalah kemampuan seseorang untuk bekerja dalam jangka waktu yang relatif lama dengan kelelahan yang tidak berarti.
- c. Daya otot (*muscular power*), kemampuan seseorang dalam mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerahkan dalam waktu yang sependek pendeknya.
- d. Kecepatan (*speed*), kemampuan seseorang untuk mengerjakan gerakan berkesinambungan dalam bentuk yang sama dalam waktu sesingkat-singkatnya.
- e. Daya lentur (*flexibility*), efektivitas seseorang dalam penyesuaian diri untuk segala aktivitas dengan penguluran tubuh yang luas.
- f. Kelincahan (*agility*), kemampuan seseorang mengubah posisi di area tertentu.
- g. Koordinasi (*coordination*), kemampuan seseorang untuk mengintegrasikan bermacam-macam gerakan yang berbeda ke dalam pola gerakan tunggal secara efektif.
- h. Keseimbangan (*balance*), kemampuan seseorang mengendalikan organ-organ syaraf otot.
- i. Ketepatan (*accuracy*), kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerak-gerak bebas terhadap suatu sasaran.

- j. Reaksi (*reaction*), kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menanggapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, syarat atau *feeling* lainnya

Dari beberapa komponen kondisi fisik di atas yang ingin diketahui peningkatannya saat melakukan latihan sirkuit dan latihan naik turun tangga (*trapping*) yaitu kondisi fisik yang berkaitan dengan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

a. VO_2 Maks

Konsumsi oksigen maksimal adalah ambilan oksigen selama eksersi maksimum (Jansen,1993: 26). Pate (1993: 237) mengatakan bahwa VO_2 maksimal adalah tempo tercepat seseorang dapat menggunakan oksigen selama berolahraga. Willmore and Costill (1994: 151) mengatakan bahwa VO_2 maksimal adalah rata-rata konsumsi oksigen tertinggi yang dicapai dalam aktivitas maksimal atau sampai kelelahan. Menurut Sharkley (2003: 74) VO_2 Maks didefinisikan sebagai kapasitas maksimal untuk menghirup, menyalurkan, dan menggunakan oksigen. VO_2 Maks dinyatakan dalam liter/menit. Kinerja pada tingkat VO_2 Maks hanya dapat dipertahankan untuk jangka waktu yang sangat pendek dan paling lama beberapa menit. Apabila terdapat suatu pernyataan VO_2 Maks = 3 l/menit, artinya seseorang dapat mengkonsumsi oksigen secara maksimal 3 liter per menit.

Maximal aerobic power sering kali disebut penggunaan oksigen maksimal, adalah tempo tercepat dimana seseorang dapat menggunakan oksigen selama olahraga. VO_2 Maks mengacu pada kecepatan pemakaian oksigen, bukan sekedar banyaknya oksigen yang dipakai. Sebagai contoh, sesungguhnya setiap orang sanggup untuk memakai 5 liter oksigen bila diberi waktu yang cukup panjang untuk itu. Namun kebanyakan dari olahragawan yang dilatih dengan ketahanan tinggi dapat menggunakan oksigen sebanyak 5 liter dalam satu menit (Pate et al, 1993: 255-256).

Pate (1993: 256-257) menyatakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi VO_2 Maks adalah fungsi kardiorespirasi, metabolisme otot aerobik, kegemukan badan, keadaan latihan dan keturunan. Junusul Hairy

(2001: 188) menyatakan bahwa fungsi fisiologis yang terlibat di dalam kapasitas konsumsi oksigen maksimal (VO_2 Maks) adalah: 1) proses difusi, jantung, paru, dan pembuluh darah harus berfungsi dengan baik, sehingga oksigen yang dihisap masuk ke paru dan selanjutnya sampai ke darah. 2) proses penyampaian oksigen ke jaringan-jaringan oleh sel-sel darah merah harus normal; yakni fungsi jantung, volume darah, jumlah sel-sel darah merah dan konsentrasi hemoglobin serta pembuluh darah harus mampu mengalihkan darah dari jaringan-jaringan yang tidak aktif ke otot yang sedang aktif yang membutuhkan oksigen lebih besar. 3) jaringan-jaringan terutama otot, harus mempunyai kapasitas yang normal untuk mempergunakan oksigen yang disampaikan kepadanya, metabolisme dan fungsi mitokondria harus normal.

Dapat disimpulkan, keluaran kardio, kapasitas difusi paru paru, kapasitas penyerapan oksigen, dan batas-batas lainnya seperti kapasitas difusi otot, enzim mitokondria, dan ketebalan kapiler, adalah merupakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap level VO_2 Maks seseorang.

Besarnya kapasitas aerobik maksimal ditentukan secara akurat dengan mengukur oksigen yang digunakan maksimal secara langsung yang harus dilakukan dalam sebuah laboratorium dengan peralatan canggih dan tim ahli yang kompeten dan tekun. Menurut Sugiarto dan Nanang (2007: 637), keperluan evaluasi yang berkala, penggunaan tes canggih terlalu mahal dan kurang praktis. Pertimbangan inilah yang mendasari digunakan tes lapangan sederhana meskipun hasilnya hanya berupa taksiran kapasitas aerobik maksimal saja. Perlu dijelaskan bahwa harga taksiran tidak sama persis dengan hasil pengukuran secara langsung, tetapi diusahakan yang cukup memadai dan atau setara harganya. Salah satu bentuk tes lapangan yang digunakan untuk mengetahui VO_2 Maks adalah tes Bleep (*multistage fitness test*). Bentuk tes *bleep* ini mempunyai beberapa kelebihan, diantaranya data VO_2 Maks lebih akurat apabila dibandingkan dengan tes lapangan lainnya dan dapat dilaksanakan secara massal. Dibanding tes

Cooper dan Balke, pelaksanaan tes ini relatif lebih mudah dan menggunakan area atau daerah yang tidak luas.

b. Power

Daya ledak adalah kekuatan sebuah otot untuk mengatasi tahanan beban dengan kecepatan tinggi dalam gerakan yang utuh (Suharno, 1993: 36). Daya ledak yaitu kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerahkan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya (Sajoto, 1995: 17). Untuk mendapatkan tolakan yang kuat dan kecepatan yang tinggi seorang atlet harus memiliki daya ledak yang besar. Jadi daya ledak otot tungkai sebagai tenaga pendorong lompatan pada saat melakukan tolakan pada papan tolak setelah melakukan awalan untuk memperoleh kecepatan vertikal sehingga dapat menambah jarak lompatan yang dilakukan.

Power adalah kekuatan otot yang bekerja dalam waktu singkat. Menurut Bumpa (2009: 61), *power* adalah kemampuan otot untuk mengeluarkan kekuatan maksimal dalam waktu yang amat singkat. Rumus yang digunakan dalam *power* adalah: *power* atau daya ledak otot = kerja atau waktu = kekuatan x jarak tempuh. Kekuatan adalah kemampuan komponen fisik seseorang dalam mempergunakan otot untuk menerima beban sewaktu bekerja, sedangkan kecepatan adalah kemampuan untuk melakukan gerakan yang sejenisnya secara berturut-turut dalam waktu yang singkat.

Power atau daya ledak sering juga disebut eksplosif *power* atau *muscular power*. Daya ledak otot (*Muscular power*) adalah kemampuan seseorang untuk melakukan kekuatan maksimum, dengan usaha yang dikerahkan dalam waktu yang sependek-pendeknya. *Eksplosif power* adalah kemampuan otot untuk mengatasi tahanan beban dengan kekuatan dan kecepatan maksimal dalam satu gerak yang utuh (Sajoto, 1995: 8)

Menurut Tim Fisiologi Manusia (2010: 45) *power* merupakan kombinasi antara kekuatan dan kecepatan dan merupakan dasar dalam setiap melakukan bentuk aktivitas. Juga sering diartikan daya ledak

yang mempunyai makna kemampuan untuk mengeluarkan kekuatan maksimal dalam waktu relatif singkat. *Power*/daya ledak adalah kemampuan kerja otot (usaha) dalam satuan waktu (detik). *Power* merupakan hasil perkalian dan kecepatan, sehingga satuan *power* adalah Kg (berat) x meter/detik. Sedangkan Kg x meter adalah satuan usaha, dengan demikian *power* dapat diartikan usaha per detik. *Power* (daya ledak) ada 2 bagian :

- 1) Kekuatan daya ledak; kekuatan ini digunakan untuk mengatasi resistensi yang lebih rendah, tetapi dengan percepatan daya ledak maksimum. *Power* sering digunakan untuk melakukan satu gerakan atau satu ulangan (lompat jauh, lempar cakram).
- 2) Kekuatan gerak cepat; gerakan ini dilakukan terhadap resistensi dengan percepatan di bawah maksimum, jenis ini digunakan untuk melakukan gerakan berulang-ulang misalnya lari, mengayuh.

Berdasarkan pada pengertian tentang *power* secara umum tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *power* tungkai adalah kemampuan otot tungkai untuk melakukan kerja atau gerakan secara eksplosif. *Power* tungkai merupakan kemampuan otot atau sekelompok otot tungkai untuk mengatasi tahanan beban atau dengan kecepatan tinggi dalam satu gerakan yang utuh. *Power* tungkai merupakan kemampuan untuk mengatasi tahanan beban atau dengan kecepatan tinggi (eksplosif) dalam satu gerakan yang utuh yang melibatkan otot-otot tungkai sebagai penggerak utama.

Kekuatan, daya tahan otot dan *power*, ketiganya saling berkaitan dan unsur utamanya adalah kekuatan. Kekuatan merupakan dasar (*basic*) otot dari *power* dan daya tahan otot. Berdasarkan hal tersebut, kekuatan merupakan unsur utama untuk menghasilkan *power* dan daya tahan otot. Muthusubramanian (2013: 28) menyatakan bahwa kekuatan kaki adalah sumber utama dari *power*. Kaki merupakan unit fungsional dari serangkaian gerak tanpa adanya kemampuan fungsional kaki seorang atlet tidak dapat memiliki kecepatan, kekuatan, *power* dan kelenturan. Pada

dasarnya *power* merupakan kemampuan seseorang untuk mengerahkan kekuatan secara maksimal dalam waktu sependek-pendeknya, sehingga unsur utamanya adalah kekuatan dan kecepatan. Unsur dasar *power* adalah perpaduan antara kekuatan dan kecepatan. Daya ledak otot tungkai dapat ditingkatkan dengan memberikan latihan kekuatan otot tungkai dan kecepatan gerak dari otot tungkai.

c. *Recovery*

Recovery adalah proses multi dimensi yang tergantung pada faktor intrinsik dan ekstrinsik (Dedy, 2011: 1). Beberapa faktor yang mempengaruhi *recovery* diantaranya:

- 1) Usia atlet (usia di atas 25 tahun perlu waktu lebih lama untuk *recovery*).
- 2) Pengalaman (berpengaruh ke adaptasi psikologis).
- 3) Jenis kelamin (wanita lebih lambat karena faktor hormonal).
- 4) Faktor tempat berlatih (berlatih di tempat dingin memacu produksi hormon *regenerative* seperti hormon pertumbuhan dan testosteron).
- 5) *Freedom of movement*.
- 6) Tipe serat otot (*fast twitch* dan *slow twitch*).
- 7) Jenis latihan (aerobik vs anaerobik; latihan *endurance* lebih lama *recovery* dibandingkan latihan *sprint*).
- 8) Faktor psikologis (atlet yang tertekan perlu waktu lebih lama untuk *recovery*).
- 9) Kemampuan melepaskan diri dari trauma cedera.
- 10) Ketersediaan mikronutrien tubuh (vitamin, mineral, protein, lemak, dan karbohidrat).
- 11) Efisiensi transfer energi dan pembuangan zat-zat yang tidak berguna bagi tubuh dalam latihan apalagi turnamen faktor pemulihan ini memegang peranan yang sangat penting. Pengisian atau pemulihan kembali energi memerlukan waktu. Pemulihan (*recovery*) adalah mengembalikan kondisi tubuh sebelum perlombaan. (Dedy, 2011: 1).

Menurut Rubbi Kurniawan (2015: 188) *recovery* terdiri dari dua bentuk yang dapat dilakukan atlet selama latihan maupun saat

pertandingan, yaitu *recovery* aktif, dan *recovery* pasif. *Recovery* aktif diartikan sebagai proses pemulihan dengan menggunakan gerakan yang ringan. Sedangkan *recovery* pasif adalah proses pemulihan tanpa melakukan gerakan. *Recovery* atau pemulihan mempunyai kapasitas penting dalam isi ulang tenaga untuk melakukan aktivitas kembali. Apabila kebutuhan tersebut tidak terpenuhi maka atlet akan lebih berpotensi mengalami cedera. *Recovery* terjadi dalam beberapa tahap yang berbeda-beda :

1) *Inter Exercise Recovery*

Pemulihan yang terjadi saat proses latihan masih berlangsung. Misalnya terjadi saat *rest interval* (istirahat di sela-sela latihan), atau saat melakukan kinotherapy (istirahat aktif) dengan melakukan aktivitas kontinyu seperti *jogging*.

2) *Post Exercise Recovery*

Pemulihan yang terjadi saat usai latihan. Proses pemulihan tersebut akan sangat berpengaruh terhadap kualitas istirahat, serta asupan nutrisi baik yang dilakukan atlet yang bersangkutan. Kelelahan otot biasanya dipulihkan dalam durasi 2 x 24 jam.

3) *Long Term Recovery*

Proses pemulihan yang direncanakan/merupakan bagian dari program latihan yang disusun secara sistematis. Di mana sebuah tim membuat program *recovery* dari awal proses latihan sampai menjelang kompetisi utama

Menurut Bompa (2015: 67) *Recovery* adalah proses yang berhubungan langsung dengan beban latihan yang digunakan. kurva pemulihan yang mewakili kemampuan tubuh untuk mencapai homeostasis tidak linear. Dinamika kurva pemulihan dibagi menjadi tiga tahap yaitu tahap pertama proses pemulihan 70 persen, tahap kedua 20 persen dan tahap ketiga 10 persen. Interval

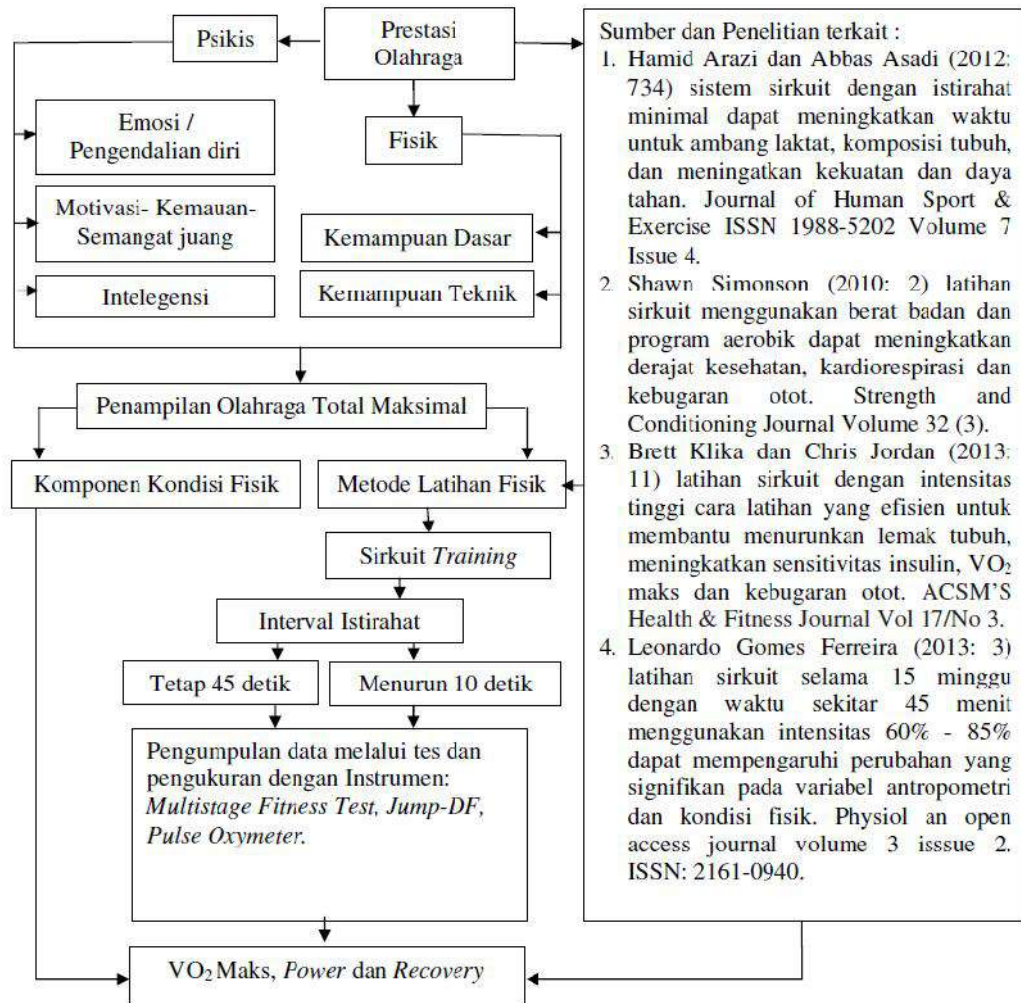
waktu untuk pemulihan tergantung pada keberadaan sistem energi. Waktu pemulihan setelah proses latihan dapat dilihat pada Tabel 2.3, berikut ini:

Tabel 2.3. Waktu Pemulihan (*Recovery*)

Proses Pemulihan	Waktu Pemulihan
Pemulihan ATP- ⁻ &	2 - 8 menit
Pemulihan glikogen otot: Setelah latihan panjang Setelah latihan <i>Intermittent</i>	10 - 48 jam 5 - 24 jam
Penghapusan asam laktat dari otot dan darah: Pemulihan aktif Pemulihan pasif	30 menit - 1 jam 1- 2 jam

B. Kerangka Berpikir

Seseorang olahragawan apabila dalam kondisi fisiknya sudah terlatih dengan baik maka pengembangan-pengembangan latihan yang lain akan lebih mudah, karena dalam mencapai suatu prestasi yang optimal harus memiliki kelengkapan yang meliputi: 1) pengembangan fisik, 2) pengembangan teknik, 3) pengembangan taktik, 4) pengembangan mental dan kematangan juara. Semua prestasi cabang olahraga tidak akan terlepas dari unsur-unsur taktik, teknik dan kualitas kondisi fisik. Kualitas kondisi fisik yang baik sangat membutuhkan kualitas VO_2 Maks, power dan *recovery* dengan baik. Latihan sirkuit merupakan unsur yang dominan dalam meningkatkan kondisi fisik untuk pencapaian prestasi yang optimal. Hubungan antara latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap dan menurun terhadap peningkatan kemampuan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery* dapat dilihat pada gambar, di bawah ini.



Gambar 2.1. Kerangka Konseptual

C. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kerangka berpikir diatas dikemukakan hipotesis sebagai berikut:

1. Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang melakukan latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik pada kemampuan VO_2 Maks, *Power* dan *Recovery*.
2. Ada perbedaan yang signifikan antara kelompok yang melakukan latihan sirkuit dengan interval istirahat menurun 10 detik pada kemampuan VO_2 Maks, *Power* dan *Recovery*.
3. Ada perbedaan yang signifikan dalam peningkatan kelompok yang melakukan latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik dan menurun 10 detik terhadap kemampuan VO_2 Maks, *Power* dan *Recovery*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif sedangkan dari segi tujuannya penelitian ini termasuk penelitian terapan, sedangkan dari segi metode yang digunakan penelitian ini termasuk penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*). Kelompok perlakuan diukur dengan memberikan jenis latihan yang berupa latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap dan interval istirahat menurun terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*. Adapun rancangan penelitiannya menggunakan desain dengan rancangan faktorial seperti tersebut di bawah ini :

Tabel 3.1. Desain Rancangan Faktorial

		Interval (B)	
		Interval istirahat Tetap 45 dtk (B ₁)	Interval istirahat Menurun tiap 10 dtk (B ₂)
Metode Latihan Fisik (A)	Latihan sirkuit (A ₁)	A ₁ .B ₁	A ₁ .B ₂
<i>Dependent Variabel (C)</i> (1) VO_2 Maks, (2) <i>Power</i> dan (3) <i>Recovery</i>			

Keterangan:

A₁ B₁ C_{1,2,3} = metode latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap terhadap VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

A₁ B₂ C_{1,2,3} = metode latihan sirkuit dengan interval istirahat menurun terhadap VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

B. Klasifikasi dan Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat. Berikut penjelasan masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Variabel bebas (*independent variabel*).
 - a. Variabel perlakuan

- 1) Sirkuit *training* interval istirahat tetap 45 detik.
- 2) Sirkuit *training* interval istirahat menurun 10 detik.
- b. Variabel bebas terkontrol : Sirkuit *Training*
- c. Variabel bebas tidak terkontrol
 - 1) Interval istirahat tetap 45 detik
 - 2) Interval istirahat menurun 10 detik

2. Variabel Terikat

- a. VO_2 Maks
- b. *Power*
- c. *Recovery*

3. Definisi Operasional.

Untuk menghindari kesalahan persepsi atau pandangan dalam penelitian ini, maka dianggap perlu untuk memberikan penjelasan masing-masing variabel yang ada.

a. Sirkuit *Training*

Latihan yang terdiri dari beberapa stasiun atau item latihan yang terdiri dari *badminton shuttle run*, *half squat jump*, *squat trush*, *jumping jack*, *frog jump*, *step up*, *side jump*, *bench jump* dan *high jump* yang diukur dengan kemampuan maksimal mahasiswa yang ditunjuk sebagai sampel perlakuan pada setiap item kemudian dalam pelaksanaannya diambil intensitas sebesar 60 % dari satu repetisi maksimum (1 RM) dan ditingkatkan menjadi 80 % (1RM) setelah melakukan latihan selama 12 kali sampai 24 kali latihan.

b. Interval Istirahat Tetap

Waktu istirahat yang diberikan pada saat melakukan latihan dengan lama waktu istirahat yang ditetapkan selama 45 detik.

c. Interval Istirahat Menurun

Waktu istirahat yang diberikan pada saat melakukan latihan dengan lama waktu istirahat yang diturunkan setiap 10 detik.

d. Volume Oksigen Maksimal (VO_2 Maks)

Banyaknya ambilan (konsumsi) oksigen persatuan waktu pada saat tubuh melakukan pengerahan tenaga maksimum yang diukur menggunakan *Multistage Fitness Test (MFT)*

e. Power

Seberapa tinggi orang coba melakukan lompatan vertikal secara maksimal dalam kurun waktu secepat-cepatnya yang diukur dengan *Jump DF*.

f. Recovery

Kemampuan pemulihan denyut nadi istirahat dengan *pulse oxymeter* istirahat orang coba untuk kembali pulih asal secara cepat setelah selesai melakukan aktivitas gerak yang berat.

C. Populasi, Sampel dan Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi populasi adalah mahasiswa yang memiliki karakteristik sebagai berikut;

1. Jenis kelamin laki-laki.
2. Umur 18 – 21 tahun.
3. Sehat jasmani dan rohani.
4. Memiliki keterampilan bermain Bulutangkis
5. Mahasiswa yang Tinggal di Wisma Olahraga FIK UNY

Adapun Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa putra yang tinggal di Wisma Olahraga pada tahun 2016 dengan jumlah 55 orang. Sampel dalam penelitian ini akan diambil dari jumlah populasi yang ada dengan cara "*Porpusive Random Sampling*". Setelah dimasukkan ke dalam karakteristik persyaratan sampel dengan populasi sebanyak 55 orang maka jumlah sampel diketahui sebanyak 24 sampel. Sampel yang sudah ditentukan jumlahnya akan dibagi ke dalam 2 kelompok dengan cara *ordinal pairing*, sehingga masing-masing kelompok dengan jumlah sebanyak 12 sampel.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Hall Bulutangkis UNY. Waktu penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan dengan frekuensi latihan tiga kali dalam satu minggu, sehingga dapat diketahui bahwa pelaksanaan *treatment* ini dilakukan sebanyak 24 kali tatap muka.

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data.

Dalam penelitian ini data diperoleh melalui tes dan pengukuran yang diberlakukan terhadap sampel penelitian. Dalam pengumpulan data ada tiga (3) komponen kondisi fisik yang akan diukur, yaitu: 1) VO_2 Maks, 2) *power*, dan 3) *recovery*.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan untuk mengukur keenam komponen kondisi fisik dalam penelitian ini yaitu:

a. Tes VO_2 Maks dengan: *Multistage Fitness Test*

1) Tujuan : Untuk mengukur kemampuan daya tahan kardivaskuler

2) Alat:

a). *Tape recorder* dan kaset/CD *Multistage*

b). Lintasan sepanjang 20 M dan lebar 1 – 1,5 M

c). Nomor dada

d). Blangko penilaian

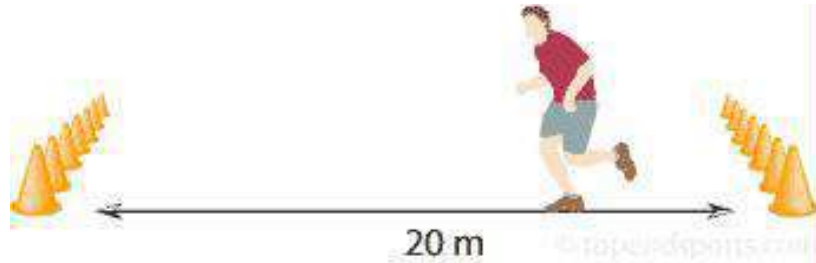
3) Petunjuk pelaksanaan:

Testee berdiri di belakang garis *start*, hidupkan *tape recorder*.

Selanjutnya *testee* mengikuti petunjuk yang ada pada *tape recorder* (lari sesuai dengan irama/*pace tape recorder*) sampai batas kelelahannya.

4). Penilaian:

Lingkari/beri tanda level dan jumlah ulangan atau *shuttle* yang dicapai *testee*. Konsultasikan angka level dan *shuttle* ke dalam prediksi daya tahan aerobik dengan bantuan tabel (Siswantoyo, 2008: 4).



Gambar 3.1. Lapangan *Multistage Fitness Test*
(<http://www.topendsports.com/testing/tests/20mshuttle.htm>)

e. Tes *Power* dengan *Jump-DF*

1) Tujuan : Untuk mengukur power tungkai

2) Pelaksanaan :

- a) Subjek mengambil posisi berdiri di atas *plate* dengan tegak.
- b) Tombol ON ditekan untuk menyalakan alat. Subjek melakukan *vertical jump*. Tombol SET ditekan untuk menyimpan nilai yang pertama, *display* akan menunjukkan nilai "0".
- c) Subjek kembali berdiri di atas *rubber plate* dengan tegak. Subjek melakukan *vertical jump* sekali lagi. Setelah 5 detik, *display* akan menunjukkan nilai *vertical jump* terbaik dari 2 kali tes yang dilakukan.
- d) Untuk mengatur subjek berikutnya, tombol ON/C ditekan untuk mengembalikan *display* ke "0". Berikut ilustrasi gambar tes power (*Jump-DF*)



Gambar 3.2. Jump-DF digital Vertical Jump
(<http://global.rakuten.com/en/store/sports-diary/item/ybn-tkk5414/>)

f. Pengukuran *Recovery* dengan *pulse oxymeter*

1) Tujuan: Untuk mengukur denyut nadi

2) Alat:

a) *Pulse Oxymeter*

b) *Stop watch*

c) Alas tidur

2) Pelaksanaan:

a) Pengukuran dilakukan setelah orang coba melakukan aktivitas

b) Posisi orang coba tidur pasif

c) Salah satu jari telunjuk kanan atau kiri diletakan pada alat *pulse oxymeter* dengan cara dijapit

d) Hasilnya dilihat pada waktu istirahat setiap 1 menit selama 4 menit sebanyak 4 kali pengukuran.



Gambar 3.3. Pengukuran *Recovery* dengan *Pulse Oxymeter*
(http://datatrack.net/e_info.htm)

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

- a. Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel yang dianalisis mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Z*.
- b. Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians data hasil pengamatan pada masing-masing kelompok perlakuan. Uji homogenitas dilakukan pada data penelitian hasil pengamatan *pretest* dan *posttest*. Tes statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas varians adalah uji-F, yaitu membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil.
- c. Uji *box test* merupakan syarat yang harus terpenuhi dalam analisis faktorial. Uji *box test* digunakan untuk menguji asumsi analisis faktorial yang mensyaratkan bahwa matrik variance dari variabel *dependent* adalah sama atau tidak berbeda.

2. Uji Hipotesis

Analisis multivariat (MANOVA) dengan analisis faktorial 1^2 dilakukan untuk menguji hipotesis yaitu untuk mengetahui perbedaan dari variabel terikat dan variabel bebasnya lebih dari satu minimal dua dengan taraf signifikansi 0,05.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi dan Subyek Penelitian

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Hall Bulutangkis Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek penelitian ini adalah mahasiswa putra yang tinggal di wisma olahraga FIK UNY yang memiliki keterampilan bermain bulutangkis sejumlah 24 orang. Sampel penelitian dibagi dalam 2 kelompok perlakuan dengan masing-masing kelompok terdiri dari 12 orang.

B. Deskripsi Data Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian pada Kelompok I (A_1B_1)

Deskripsi data pada kelompok 1 latihan sirkuit *training* interval istirahat tetap dengan waktu istirahat setiap interval selama 45 detik sebelum dan sesudah perlakuan pada masing masing variabel adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1.
Deskriptif Data Mean Pre test dan Post test Kelompok 1

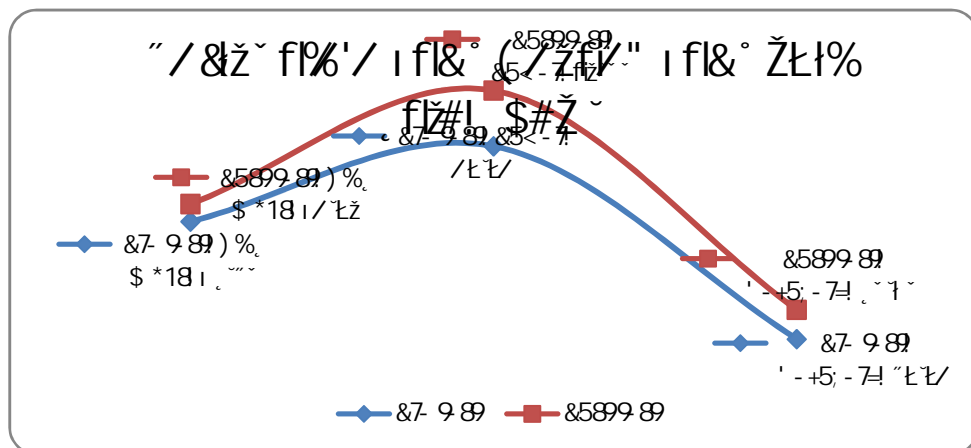
Variabel	Rerata Awal	Rerata Akhir	Gain Score
VO ₂ Maks	42,13	45,79	3,66
Power	57,75	69,33	11,58
Recovery	17,75	23,83	6,08

Sumber: Data diolah

Hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelompok 1 untuk variabel VO₂ Maks mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai rerata VO₂ Maks dari hasil pengukuran post test (45,79 ml/kg.bb/mnt), terbukti lebih tinggi dibanding dengan hasil rerata pengukuran pre test sebesar (42,13 ml/kg.bb/mnt). Untuk variabel *power* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai rerata *power* dari hasil pengukuran post test (69,33 kg

m/detik), terbukti lebih tinggi dibanding dengan hasil rerata pengukuran pre test sebesar (57,75 kg m/detik). Sedangkan untuk variabel *recovery* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai rerata *recovery* dari hasil pengukuran post test (23,83 bpm), terbukti lebih tinggi dibanding dengan hasil rerata pengukuran pre test sebesar (17,75 bpm).

Hasil tersebut dapat diambil sebuah simpulan bahwa penggunaan metode latihan sirkuit *training* interval istirahat tetap dengan waktu istirahat setiap interval selama 45 detik mampu meningkatkan kemampuan kekuatan, kecepatan, kelincahan, VO_2 Maks, *power* dan *recovery*. Hasil rerata tes awal dan akhir kelompok 1 pada pada masing masing variabel dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.1. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 1 Pada Variabel VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*

2. Deskripsi Data Penelitian pada Kelompok 2

Deskripsi data pada kelompok 2 latihan sirkuit *training* interval istirahat menurun dengan waktu istirahat setiap interval menurun 10 detik adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2.

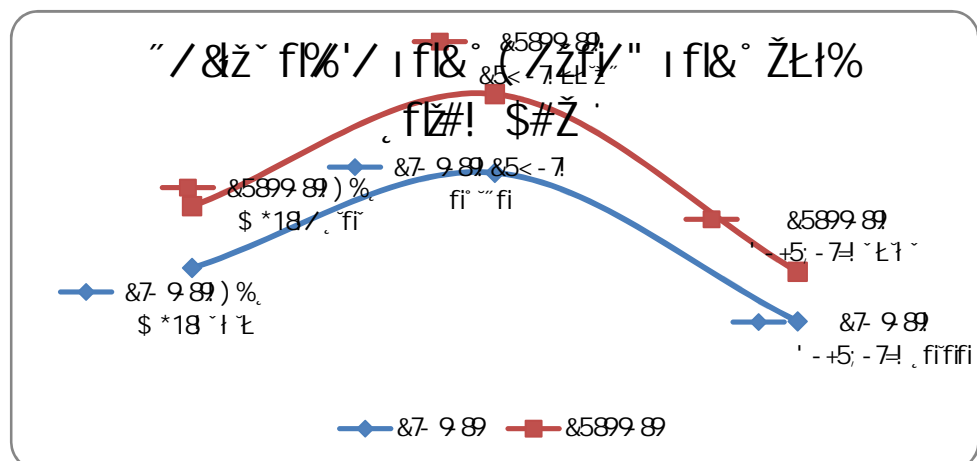
Deskriptif Data *Mean Pre test* dan *Post test* Kelompok 2

Variabel	Rerata Awal	Rerata Akhir	Gain Score
VO_2 Maks	38,70	52,63	13,93
<i>Power</i>	60,16	77,91	17,75
<i>Recovery</i>	26,66	37,83	11,17

Sumber: Data diolah

Hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelompok 2 untuk variabel VO_2 Maks mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai rerata VO_2 Maks dari hasil pengukuran *post test* (52,63 ml/kg.bb/mnt), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (38,70 ml/kg.bb/mnt). Untuk variabel *power* mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai rerata *power* dari hasil pengukuran *post test* (77,91 kg m/detik), terbukti lebih tinggi dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (60,16 kg m/detik). Sedangkan untuk variabel *recovery* juga mengalami peningkatan. Hal ini terbukti dari nilai rerata *recovery* dari hasil pengukuran *post test* (37,83 bpm), terbukti lebih tinggi dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (26,66 bpm).

Hasil tersebut dapat diambil sebuah simpulan bahwa penggunaan metode latihan sirkuit *training interval* istirahat menurun dengan waktu istirahat setiap interval menurun 10 detik mampu meningkatkan kemampuan VO_2 Maks, *power* dan *recovery*. Hasil rerata tes awal dan akhir kelompok 2 pada pada masing masing variabel dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 4.2. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 2 Pada Variabel VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*

C. Uji Prasyarat Analisis Faktorial

Uji persyaratan analisis dilakukan sebelum melakukan analisis terhadap data penelitian menggunakan statistik parametrik. Persyaratan analisis yang harus dipenuhi dalam analisis faktorial meliputi uji normalitas, uji homogenitas dan uji *box test matrik covarians*. Hasil pengujian prasyarat analisis adalah sebagai berikut.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel yang dianalisis mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Z*. Pembacaan hasil data dikatakan normal apabila *p value (Sig.)* > 0,05. Hasil uji normalitas ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

a. Hasil Uji Normalitas Pada Data Kelompok 1

Tabel 4.3. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 1

Perlakuan	Variabel	KSZ	<i>p</i>	Ket.
<i>Pre test</i>	VO ₂ Maks	0,694	0,721	Normal
	<i>Power</i>	0,816	0,518	Normal
	<i>Recovery</i>	0,476	0,977	Normal
<i>Post test</i>	VO ₂ Maks	0,664	0,770	Normal
	<i>Power</i>	0,545	0,928	Normal
	<i>Recovery</i>	0,743	0,639	Normal

Tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil perhitungan normalitas data pada kelompok 1 mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian pada kelompok 1 berdistribusi normal.

b. Hasil Uji Normalitas Pada Data Kelompok 2

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 2

Perlakuan	Variabel	KSZ	<i>p</i>	Ket.
<i>Pre test</i>	VO ₂ Maks	0,591	0,875	Normal
	<i>Power</i>	0,710	0,695	Normal
	<i>Recovery</i>	0,911	0,377	Normal
<i>Post test</i>	VO ₂ Maks	1,334	0,057	Normal
	<i>Power</i>	0,773	0,588	Normal
	<i>Recovery</i>	0,845	0,473	Normal

Tabel 4.4 menunjukkan bahwa hasil perhitungan normalitas data pada kelompok 2 mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian pada kelompok 2 berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians data hasil pengamatan pada masing-masing kelompok perlakuan. Uji homogenitas dilakukan pada data penelitian hasil pengamatan *post test*. Tes statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* dengan uji F, yaitu membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Pembacaan hasil data dikatakan homogen apabila *p value (Sig.)* $> 0,05$. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 4.5. Hasil Uji Homogenitas

Data	F hitung	<i>p</i>	Ket.
VO ₂ Maks	1,740	0,173	Homogen
Power	0,870	0,464	Homogen
Recovery	0,104	0,958	Homogen

Hasil uji homogenitas pada Tabel 4.5, untuk menguji kesamaan varians hasil pengukuran data antar kelompok perlakuan 1, dan perlakuan 2. Hasil uji homogenitas pada data VO₂ Maks diperoleh nilai F hitung sebesar 1,740 dengan nilai signifikansi sebesar 0,173. Data power diperoleh nilai F hitung sebesar 0,870 dengan nilai signifikansi sebesar 0,464. Data recovery diperoleh nilai F hitung sebesar 0,104 dengan nilai signifikansi sebesar 0,958. Oleh karena semua data mempunyai nilai F hitung lebih kecil dari F tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data pada variabel penelitian antar kelompok pada hasil pengamatan adalah homogen.

3. Uji Box Test

Uji *box test* merupakan syarat yang harus terpenuhi dalam analisis faktorial. Uji box test digunakan untuk menguji asumsi analisis faktorial yang

mensyaratkan bahwa matrik *variance* dari variabel *dependent* adalah sama (atau tidak berbeda). Pembacaan hasil data dikatakan bahwa matrik varians dari variabel dependen adalah sama apabila *p value (Sig.)* > 0,05. Hasil uji *box test* pada data penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 4.6. Hasil Uji Box Test Data *Post Test*

Box M Test	F hitung	<i>p</i>	Ket.
106,646	1,262	0,080	Memenuhi

Hasil uji *box test* pada data *post test* didapatkan nilai *Box M test* sebesar 106,646, dan nilai F hitung sebesar 1,262 dengan nilai signifikansi sebesar 0,080. Oleh karena nilai signifikansi > 0,05 maka dapat dinyatakan bahwa matrik varians dari variabel dependen adalah sama. Artinya hasil uji *box test* pada data *post test* tidak menyalahi asumsi uji faktorial, sehingga pembacaan hasil uji faktorial dapat diteruskan.

D. Deskripsi Proses Pengujian Hipotesis

Hasil deskripsi data rata-rata *pre test* dan *post test* dari masing-masing variabel terikat pada tiap-tiap kelompok didapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7.
Hasil Deskriptif Data Rata-Rata Selisih Tes Awal dan Tes Akhir Masing-Masing Variabel pada Setiap Kelompok

Metode Latihan	Interval Istirahat	Sampel	Variabel Dependent		
			VO ₂	<i>Pow</i>	<i>Rec</i>
Sirkuit	Tetap 45 dtk	1	6,9	7	9
		2	6,5	12	-2
		3	7,8	19	6
		4	1,1	0	9
		5	11,6	6	-8
		6	5,8	17	14
		7	4,4	18	10
		8	4,5	14	6
		9	3,4	13	4
		10	2,5	10	14
		11	6	12	3
		12	-16,6	11	8
		Rata-rata		3,66	11,58

<i>Training</i>	Menurun 10 dtk	1	15	5	5
		2	20,7	26	22
		3	25,8	13	11
		4	19,5	8	16
		5	17,5	12	3
		6	10,1	18	20
		7	15,2	6	5
		8	14,1	38	15
		9	5,8	2	14
		10	7,2	25	6
		11	5,9	18	9
		12	10,4	42	8
	Rata-rata		13,93	17,75	11,17

Dari Tabel 4.7 di atas diperoleh data selisih antara rata-rata tes awal dan tes akhir pada masing-masing variabel terikat untuk kelompok 1 pada variabel VO₂ Maks sebesar (3,66 ml/kg.bb/mnt), *power* sebesar (11,58 kg m/detik), dan *recovery* sebesar (6,08 bpm). Sedangkan pada kelompok 2 diperoleh nilai untuk variabel VO₂ Maks sebesar (13,93 ml/kg.bb/mnt), *power* sebesar (17,75 kg m/detik), dan *recovery* sebesar (11,17 bpm). Berdasarkan nilai selisih rata-rata dari masing-masing variabel terikat pada tiap-tiap kelompok dapat di deskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Statistik Berdasarkan Nilai Rata-rata

Tabel 4.8.
Nilai Rata-Rata Tiap Sel

Metode Latihan	Variabel Dependent	Interval Istirahat		Rata-rata
		Tetap (45 detik)	Menurun (10 detik)	
<i>Circuit Training</i>	VO ₂ Maks	3,66	13,93	8,80
	<i>Power</i>	11,58	17,75	14,67
	<i>Recovery</i>	6,08	11,17	8,63

Berdasarkan hasil selisih nilai rata-rata tiap sel pada masing-masing kelompok menunjukkan bahwa: nilai peningkatan yang paling tinggi untuk VO₂ Maks, *power* dan *Recovery* adalah pada kelompok 2 yaitu bentuk latihan sirkuit training menggunakan interval menurun 10 detik dengan peningkatan VO₂ Maks sebesar 13,93 ml/kg.bb/mnt, peningkatan *power* sebesar 17,75 kg m/detik, dan peningkatan *recovery* sebesar 11,17 bpm.

2. Statistik Inferensial Berdasarkan 2 Kelompok Latihan

Hipotesis 1 dan 2 yang diajukan dalam penelitian ini, dapat dijawab secara rinci berdasarkan deskriptif hasil tiap sel pada tabel berikut:

Tabel 4.9.
Hasil *Multivariate Test*

Multivariate Tests						
Effect		Value	F	Hypothesis d	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.999	9508.91 ^a	6.000	39.000	.000
	Wilks' Lambda	.001	9508.91 ^a	6.000	39.000	.000
	Hotelling's Trace	1462.909	9508.91 ^a	6.000	39.000	.000
	Roy's Largest Root	1462.909	9508.91 ^a	6.000	39.000	.000
Metode_Latihan	Pillai's Trace	.642	11.67 ^a	6.000	39.000	.000
	Wilks' Lambda	.358	11.67 ^a	6.000	39.000	.000
	Hotelling's Trace	1.796	11.67 ^a	6.000	39.000	.000
	Roy's Largest Root	1.796	11.67 ^a	6.000	39.000	.000
Interval	Pillai's Trace	.736	18.10 ^a	6.000	39.000	.000
	Wilks' Lambda	.264	18.10 ^a	6.000	39.000	.000
	Hotelling's Trace	2.785	18.10 ^a	6.000	39.000	.000
	Roy's Largest Root	2.785	18.10 ^a	6.000	39.000	.000
Metode_Latihan * Interv	Pillai's Trace	.545	7.79 ^a	6.000	39.000	.000
	Wilks' Lambda	.455	7.79 ^a	6.000	39.000	.000
	Hotelling's Trace	1.199	7.79 ^a	6.000	39.000	.000
	Roy's Largest Root	1.199	7.79 ^a	6.000	39.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept+Metode_Latihan+Interval+Metode_Latihan * Interval

Berdasarkan hasil analisis MANOVA pada metode latihan diperoleh nilai $p < 0,05$ (sig. lebih kecil dari 0,05), sehingga metode latihan sirkuit *training* dengan interval tetap 45 detik, latihan sirkuit *training* dengan interval menurun 10 detik, dengan menggunakan empat model statistik yaitu: 1) *Pillai's Trace*, 2) *Wilks' Lambda*, 3) *Hotelling's Trace* dan 4) *Roy's Largest Root*, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $H_0 : \mu_{1.1} = \mu_{1.2} = 0$ ditolak, $H_1 : \mu_{1.1} = \mu_{1.2} \neq 0$ diterima, artinya bahwa ada komponen vektor *mean* $\mu_{1.1}$, $\mu_{1.2}$, yang tidak bernilai 0. Pada tabel 4.9 dapat dilihat bahwa setiap komponen vektor *mean* $\mu_{1.1}$, $\mu_{1.2}$, bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa metode latihan sirkuit *training* dengan interval tetap 45 detik, dan latihan sirkuit *training* dengan interval menurun 10 detik berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

Berikut ini adalah penjabaran secara rinci pada setiap sel untuk menghitung seberapa besar pengaruh peningkatan signifikansi dari variabel

dependen yang meliputi: kekuatan, kecepatan, kelincahan, VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*. Penjabaran secara rinci pada setiap sel ini sekaligus menjawab hipotesis 1 dan 2, yang ditunjukkan pada Tabel 4.10 berikut.

Tabel 4.10.
#*82

Dependent Variable	Metode latihan	Interval Istirahat	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
					Lower Bound	Upper Bound
VO ₂ Maks (Post test)	Sirkuit Training	Tetap	45.792	1.438	42.894	48.689
		Menurun	52.633	1.438	49.736	55.531
Power (Post test)	Sirkuit Training	Tetap	69.333	2.004	65.296	73.371
		Menurun	77.917	2.004	73.879	81.954
Recovery (Post test)	Sirkuit Training	Tetap	23.833	2.491	18.812	28.854
		Menurun	37.833	2.491	32.812	42.854

a. Kelompok 1 (Sirkuit *Training* dengan Interval Istirahat Tetap 45 detik)

Statistik inferensial kel 1 berikut ini dapat digunakan untuk menjawab hipotesis 1 yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan metode latihan sirkuit *training* dengan interval istirahat tetap 45 detik terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*”. Penjabaran secara rinci pada setiap sel sekaligus menjawab hipotesis 1 ditunjukkan pada Tabel 4.11 berikut.

Tabel. 4.11.
Hasil *Multivariate Test* pada Kelompok 1

Multivariate Tests ^a						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.999	3725.525 ^a	6.000	17.000	.000
	Wilks' Lambda	.001	3725.525 ^a	6.000	17.000	.000
	Hotelling's Trace	1314.891	3725.525 ^a	6.000	17.000	.000
	Roy's Largest Root	1314.891	3725.525 ^a	6.000	17.000	.000
Kelompok_Sir_Ttp	Pillai's Trace	.856	16.890 ^a	6.000	17.000	.000
	Wilks' Lambda	.144	16.890 ^a	6.000	17.000	.000
	Hotelling's Trace	5.961	16.890 ^a	6.000	17.000	.000
	Roy's Largest Root	5.961	16.890 ^a	6.000	17.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept+Kelompok_Sir_Ttp

Berdasarkan hasil analisis statistik uji *mean* satu populasi diatas, menggunakan empat model statistik 1) *Pillai's Trace*, 2) *Wilks' Lambda*, 3) *Hotelling's Trace* dan 4) *Roy's Largest Root*, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa $H_0 : \mu_{1.1} = 0$ ditolak, $H_1 : \mu_{1.1} \neq 0$ diterima, artinya bahwa ada komponen vektor *mean* $\mu_{1.1}$ yang tidak bernilai 0. Untuk melihat komponen vektor yang tidak sama dengan nol, dapat dilihat berdasarkan *Confidence Interval Stimulant* pada Tabel 4.12. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa setiap komponen vektor *mean* $\mu_{1.1}$ batas bawah maupun batas atas bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa metode latihan sirkuit *training* dengan interval istirahat tetap 45 detik berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

Berikut ini pada Tabel 4.12 menjelaskan secara lebih rinci kel 1, dalam mengetahui seberapa besar peningkatan dan penurunan secara signifikan dari variabel dependen

Tabel. 4.12.
Ringkasan Kel 1 Metode Latihan Sirkuit *Training* Interval Istirahat Tetap 45 detik terhadap Peningkatan VO_2 Maks, *Power*, dan *Recovery* Berdasarkan *Confidence Interval Stimulant*

Pelatihan	Dependent Variable	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
Sirkuit <i>Training</i> interval tetap 45 detik	VO_2 Maks	45,792	1,438	42,894	48,689
	<i>Power</i>	69,333	2,004	65,296	73,371
	<i>Recovery</i>	23,833	2,491	18,812	28,854

Peningkatan minimal berdasarkan *Confidence Interval stimulant* 95% di atas dapat diketahui bahwa peningkatan batas bawah (*lower bound*) untuk variabel VO_2 Maks sebesar 42,894 ml/kg.bb/mnt, *power* sebesar 65,296 kg m/detik, dan *recovery* sebesar 18,812 bpm.

b. Kelompok 2 (Sirkuit *Training* interval Istirahat Menurun 10 detik)

Statistik inferensial kel 2 berikut ini dapat digunakan untuk menjawab hipotesis 2 yang berbunyi “Ada pengaruh yang signifikan metode latihan sirkuit *training* dengan interval istirahat menurun 10 detik terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*”. Penjabaran secara

rinci pada setiap sel sekaligus menjawab hipotesis 2 ditunjukkan pada Tabel 4.13 berikut

Tabel 4.13.
Hasil *Multivariate Test* pada Kelompok 2

Multivariate Tests ^b						
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.
Intercept	Pillai's Trace	.999	3643.425 ^a	6.000	17.000	.000
	Wilks' Lambda	.001	3643.425 ^a	6.000	17.000	.000
	Hotelling's Trace	1285.915	3643.425 ^a	6.000	17.000	.000
	Roy's Largest Root	1285.915	3643.425 ^a	6.000	17.000	.000
Kelompok_Sir_Trn	Pillai's Trace	.899	25.121 ^a	6.000	17.000	.000
	Wilks' Lambda	.101	25.121 ^a	6.000	17.000	.000
	Hotelling's Trace	8.866	25.121 ^a	6.000	17.000	.000
	Roy's Largest Root	8.866	25.121 ^a	6.000	17.000	.000

a. Exact statistic

b. Design: Intercept+Kelompok_Sir_Trn

Berdasarkan hasil analisis statistik uji *mean* satu populasi diatas, menggunakan empat model statistik 1) *Pillai's Trace*, 2) *Wilks' Lambda*, 3) *Hotelling's Trace* dan 4) *Roy's Largest Root*, didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,000, lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa $H_0 : \mu_{1,2} = 0$ ditolak, $H_1 : \mu_{1,2} \neq 0$ diterima, artinya bahwa ada komponen vektor *mean* $\mu_{1,2}$ yang tidak bernilai 0. Untuk melihat komponen vektor yang tidak sama dengan nol, dapat dilihat berdasarkan *Confidence Interval Stimulant* pada Tabel 14. Pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa setiap komponen vektor *mean* $\mu_{1,2}$ batas bawah maupun batas atas bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa metode sirkuit *training* dengan interval istirahat menurun 10 detik berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power*, dan *recovery*.

Berikut ini pada Tabel 4.14 menjelaskan secara lebih rinci kel 2, dalam mengetahui seberapa besar peningkatan dan penurunan secara signifikan dari variabel dependen.

Tabel. 4.14.
 Ringkasan Kel 2 Metode Latihan Sirkuit *Training Interval Istirahat* Menurun 10 detik terhadap Peningkatan Kekuatan, Kecepatan, Kelincahan, VO₂ Maks, *Power*, dan *Recovery* Berdasarkan *Confidence Interval Stimulant*

Pelatihan	<i>Dependent Variable</i>	Mean	Std. Error	<i>95% Confidence Interval</i>	
				<i>Lower Bound</i>	<i>Upper Bound</i>
Sirkuit Training interval menurun 10 detik	VO ₂ Maks	52,633	1,438	49,736	55,531
	<i>Power</i>	77,917	2,004	73,879	81,954
	<i>Recovery</i>	37,833	2,491	32,812	42,854

Peningkatan minimal berdasarkan *Confidence Interval Stimulant* 95% di atas dapat diketahui bahwa peningkatan batas bawah (*lower bound*) untuk variabel VO₂ maks sebesar 49,736 ml/kg.bb/mnt, *power* sebesar 73,879 kg m/detik, dan *recovery* sebesar 32,812 bpm.

E. Pembahasan

1. Metode Latihan Sirkuit dengan Interval Istirahat Tetap 45 Detik

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh metode latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik terhadap peningkatan kekuatan, kecepatan, kelincahan, VO₂ Maks, *power* dan *recovery*. Metode latihan sirkuit yang terdiri dari sembilan item atau post latihan, yaitu : 1) *badminton shuttle run*, 2) *halft squat jump*, 3) *squat trush*, 4) *jumping jack*, 5) *frog jump*, 6) *step up*, 7) *side jump* 8) *bench jump* dan 9) *high jump*, yang diselingi dengan interval istirahat tetap antar tiap-tiap latihan dengan waktu selama 45 detik dengan intensitas 70 % - 80 % dari denyut jantung yang dilakukan selama 8 minggu dapat meningkatkan komponen kondisi fisik secara minimal yang berupa: VO₂ maks sebesar (42,894 ml/kg.bb/mnt), *power* sebesar (65,296 kg m/detik), dan *recovery* sebesar (18,812 detik) Pada kelompok perlakuan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik ini merupakan kelompok yang

memiliki hasil yang kurang menonjol pada salah satu variabel, meskipun pada seluruh variabel terdapat perubahan.

Latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap selama 45 detik tersebut hampir sama dengan pendapatnya Leonardo Gomes Ferreira (2013: 3), yang menyatakan bahwa latihan sirkuit yang dilaksanakan dalam 15 minggu yang berlangsung sekitar 45 menit dengan intensitas 60% - 85% dari denyut jantung dapat mempengaruhi perubahan yang signifikan pada variabel antropometri dan kondisi fisik.

2. Metode Latihan Sirkuit dengan Istirahat Menurun 10 Detik

Penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh metode latihan sirkuit dengan interval *istirahat* menurun 10 detik terhadap peningkatan VO_2 Maks, *power* dan *recovery*. Metode latihan sirkuit *training* yang diselingsi dengan interval istirahat menurun 10 detik antar tiap-tiap latihan diawali dari istirahat selama 80 detik pada pos pertama menuju pos kedua, dari pos kedua menuju pos ketiga diturunkan 10 detik menjadi 70 detik sampai terakhir pos sembilan menurun 10 detik dengan intensitas 70 % - 80 % dari denyut jantung yang dilakukan selama 8 minggu dapat meningkatkan komponen kondisi fisik secara minimal untuk VO_2 maks sebesar (49,736 ml/kg.bb/mnt), *power* sebesar (73,879 kg m/detik), dan *recovery* sebesar (32,812 detik). Peningkatan terbesar pada kelompok ini adalah pada variabel VO_2 Maks, sehingga dapat dikatakan bahwa latihan menggunakan metode sirkuit dengan interval istirahat menurun 10 detik efektif untuk meningkatkan VO_2 Maks.

Meningkatnya kemampuan VO_2 Maks terjadi karena dalam latihan sirkuit dari 9 item latihan terdapat beberapa item yang berhubungan dengan kardiorespirasi, latihan tersebut adalah *badminton shuttle run*, *squat trush*, *frog jump*, *step up*, *side jump*, dan *benc jump*. Salah satu komponen terpenting dari empat komponen kebugaran jasmani yang berhubungan dengan kesehatan, yaitu daya tahan kardiorespirasi. B. Chittibabu and N. Akilan (2013: 22) menyatakan dari hasil penelitian dalam latihan sirkuit selama 3 kali per minggu selama enam minggu dengan waktu 2 menit pada intensitas 90% – 95% dari target denyut jantung dengan penambahan repetisi

setiap dua minggu 8, 10, 12 repetisi yang diikuti dengan istirahat aktif pada 60% - 70% dari denyut jantung menunjukan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kapasitas aerobik dan meningkatkan kebugaran kardiovaskuler.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengaruh latihan sirkuit training dengan interval istirahat tetap 45 detik dan interval istirahat menurun 10 detik terhadap kemampuan VO₂ Maks, power dan *recovery*, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan metode latihan sirkuit dengan interval istirahat tetap 45 detik terhadap variabel dependen dengan peningkatan minimal untuk VO₂ maks sebesar (42,894 ml/kg.bb/mnt), *power* sebesar (65,296 kg m/detik), dan *recovery* sebesar (18,812 detik)
2. Ada pengaruh yang signifikan metode latihan sirkuit dengan interval istirahat menurun 10 detik terhadap variabel dependen dengan peningkatan minimal untuk VO₂ maks sebesar (49,736 ml/kg.bb/mnt), *power* sebesar (73,879 kg m/detik), dan *recovery* sebesar (32,812 detik)
3. Terdapat perbedaan yang signifikan interval istirahat tetap 45 detik dan interval istirahat menurun 10 detik dimana interval istirahat menurun 10 detik lebih efektif meningkatkan semua variabel terikat yang terdiri dari VO₂ Maks, *power*, dan *recovery* dari pada interval istirahat tetap 45 detik.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan tersebut di atas, maka diberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Metode bentuk latihan sirkuit training dapat divariasikan dari berbagai macam seperti intensitas, interval istirahat, frekuensi, dan waktu latihan yang disesuaikan dengan kebutuhan seorang atlet sehingga berbagai jenis bentuk latihan dalam satu siklus yang terdiri dari berbagai macam pos atau stasiun dapat disesuaikan secara spesifik menurut cabang olahraga.
2. Disarankan untuk para pelatih dan pembina olahraga prestasi agar dapat memperhatikan dan meningkatkan pola latihan sehingga dapat bermanfaat terhadap atlet yang mengalami kelemahan fisik.

3. Bagi masyarakat umum hendaknya dalam melaksanakan program latihan selalu memperhatikan metode latihan, dosis latihan, prinsip-prinsip dasar latihan dan takaran latihan agar sasaran tujuan latihan dapat tercapai dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alcaraz, Pedro E; Sanchez-Lorente, Jorge; Blazeovich, Anthony J. (2008). *Physical Performance And Cardiovascular Responses to an Acute Bout of Heavy Resistance Circuit Training Versus Traditional Strength Training*. Journal of Strength and Conditioning Research. Volume: 22. Number 3. May 2008. Cowan University. Australia
- B. Chittibabu and N. Akilan. (2013). *Effect of Basketball Specific Endurance Circuit Training on Aerobik Capacity and Heart Rate of High School Male Basketball Players*. International Journal of Physical Education, Fitness and Sports-IJPEFS. Vol.2 No.4. ISSN 2277-5447. Non Olympic times.
- Bompa, T.O. and Haff, G.G. (2009). *Periodization Theory and Methodology of Training*. United States: Human Kinetics.
- Bompa, T.O. and Buzzichelli, C. (2015). *Periodization Training for Sport*. United States: Human Kinetics.
- Brett Klika and Chris Jordan, (2013). *High Intensity Circuit Training Using Body Weight: Maximum Results with Minimal Investment*. ACSM'S Health & Fitness Journal Vol 17/No 3. Www.Acsm-Healthfitness.Org. American College of Sports Medicine.
- Chtara, M, Chaouachi, A, Levin, GT, Chaouachi, M, Chamari, K, Amri, M, Laursen, PB. (2008). *Effect of Concurrent Endurance and Circuit Resistance-Training Sequence on Muscular Strength and Power Development*. Journal of Strength and Conditioning Research. Volume: 22. Number 4. July 2008.
- Dedy Pradita (2011). *Pemulihan (Recovery) dalam Latihan Olahraga*. <http://pemulihan-recovery-dalam-latihan.html>.
- Emmanuel Frimpong, Olajide Ayinla Olawale, Daniel Ansong, Antwi, Charles Antwi-Boasiako, and Bartholomew Dzudzor. (2014). *Task-Oriented Circuit Training Improves Ambulatory Functions in Acute Stroke: a Randomized Controlled Trial*. Journal of Medicine and Medical Sciences Vol. 5(8) pp. 169-175, August 2014. Department of Physiology, University of Ghana Medical School, College of Health Sciences, University of Ghana, Ghana.
- Hamid Arazi dan Abbas Asadi. (2012). *Multiple Sets Resistance Training: Effects of Condensed Versus Circuit Models on Muscular Strength, Endurance and Body Composition*. Journal of Human Sport & Exercise ISSN 1988-5202 Volume 7 Issue 4. Faculty of Education. University of Alicante.

<http://www.topendsports.com/testing/tests/20mshuttle.htm>

<http://global.rakuten.com/en/store/sports-diary/item/ybn-tkk5414/>

http://datatrack.net/e_info.htm

Janssen, Peter G.J.M. (1993). *Latihan Laktat Denyut Nadi (Training Lactate Pulse Rate)*, Terjemahan oleh Pringgoatmojo dan M Abdullah, , Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti.

Junusul Hairy. (2001). *Dasar-dasar Kesehatan Olahraga*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

J. Muthusubramanian. (2013). *Effect of Elastic Strength Training on Selected Physical Fitness Variables of Novice College Men High Jumpers*. International Journal of Physical Education, Fitness and Sports-IJPEFS. Vol.2 No.4. ISSN 2277-5447. Non Olympic Times.

Kardjono. (2008). *Modul Mata Kuliah Pembinaan Kondisi Fisik*. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia: Bandung.

Len Kravitz. (2005). *New Insights Into Circuit Training*. Idea Fitnes Journal. <http://www.ideafit.com/fitness-library/circuit-training>

Leonardo Gomes Ferreira. (2013). *Effectsofa Program "Circuit Training" on Anthropometric Variable and Composition Bodyin Military Police*. Physiol an open access journal volume 3 issue 2. ISSN: 2161-0940. University Salty Olive-Universe. Brazil.

Pate RR. Mc., Clengham B., Rotella R. (1993). *Dasar-Dasar Ilmiah Kepelatiha, (Scientific Foundation of Coaching)*, Terjemahan Kasiyo Dwijowinoto), Semarang: IKIP Semarang Press.

Rubbi Kurniawan. (2015). *Pengaruh jogging dan Massase Terhadap Recovery Pemain Bulutangkis*. Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Vol 01, No. 01. Hal. 186-198, Surabaya, Juni 2015 ISSN: 2443-1206.

Sajoto. (1995). *Peningkatan dan Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Semarang: Dahara Prize.

Sarwono. (2007). *Meningkatkan Kelincahan Pemain Bulutangkis dengan Latihan Sirkuit-Pliometrik*. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.

- Setyo Budiwanto. (2012). *Metode Latihan Olahraga*. Universitas Negeri Malang: UM Press.
- Sharkey B.J. (2003). *Kebugaran & Kesehatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Shawn R. Simonson. (2010). *Teaching the Resistance Training Class: A Circuit Training Course Design for the Strength and Conditioning Coach*. Strength and Conditioning Journal Volume 32 (3). Copyright restrictions may apply. doi:10.1519/SSC.0b013e3181df4502. Departmen Kinesiology. Boise State University.
- Sugiarto dan Nanang Indarti. (2007). Korelasi Antara VO₂ Max dan Vital Capacity dengan Ketahanan Menyelam pada Mahasiswa IKORA Angkatan 2006. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.
- Suhardi. (2007). *Pengaruh Bentuk Latihan Fisik dan Denyut Nadi Defleksi Terhadap Perubahan VO₂ Maksimal (Eksperimen di FIK Unnes)*. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY, Desember 2007.
- Suharno. (1993). *Metodologi Pelatihan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sukadiyanto. (2008). *Metode Melatih Fisik Petinis*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tim Fisiologi Manusia. (2010). *Petunjuk Praktikum Fisiologi Manusia*. Yogyakarta: Laboratorium FIK Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wilmore, H.J., and Costill, DL. (1994). *Physiology of Sport And Exercise*, USA: Human Kinetics, Champaign.

LAMPIRAN

Kelompok 1

Pre test

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Power (Pre test)	12	47.00	75.00	57.7500	9.58337
VO ₂ Maks (Pre test)	12	33.20	50.50	42.1333	6.32949
Recovery (Pre test)	12	4.00	32.00	17.7500	9.20598
Valid N (listwise)	12				

Post test

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Power (Post test)	12	56.00	87.00	69.3333	8.504909
VO ₂ Maks (Post test)	12	33.90	52.90	45.7917	5.21649
Recovery (Post test)	12	15.00	34.00	23.8333	6.76667
Valid N (listwise)	12				

Kelompok 2

Pre test

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Power (Pre test)	12	47.00	70.00	60.1667	8.67424
VO ₂ Maks (Pre test)	12	27.90	48.50	38.7000	7.56535
Recovery (Pre test)	12	9.00	53.00	26.6667	13.17252
Valid N (listwise)	12				

Post test

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Power (Post test)	12	70.00	89.00	77.9167	6.44499
VO ₂ Maks (Post test)	12	43.90	54.30	52.6333	3.08584
Recovery (Post test)	12	28.00	56.00	37.8333	9.39858
Valid N (listwise)	12				

Kelompok 1

Pre test

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Power (Pre test)	VO2Max (Pre test)	Recovery (Pre test)
N		12	12	12
Normal Parameters	Mean	57.7500	42.1333	17.7500
	Std. Deviation	9.58337	6.32949	9.20598
Most Extreme Differences	Absolute	.236	.200	.137
	Positive	.236	.155	.129
	Negative	-.131	-.200	-.137
Kolmogorov-Smirnov Z		.816	.694	.476
Asymp. Sig. (2-tailed)		.518	.721	.977

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Post test

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Power (Post test)	VO2Max (Post test)	Recovery (Post test)
N		12	12	12
Normal Parameters	Mean	69.3333	45.7917	23.8333
	Std. Deviation	8.04909	5.21649	6.76667
Most Extreme Differences	Absolute	.157	.192	.214
	Positive	.157	.086	.214
	Negative	-.089	-.192	-.194
Kolmogorov-Smirnov Z		.545	.664	.743
Asymp. Sig. (2-tailed)		.928	.770	.639

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kelompok 2

Pre test

Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Power (Pre test)	VO2Max (Pre test)	Recovery (Pre test)
N		12	12	12
Normal Parameter	Mean	60.1667	38.7000	26.6667
	Std. Deviation	8.67424	7.56533	13.1725
Most Extreme Differences	Absolute	.205	.171	.263
	Positive	.128	.119	.263
	Negative	-.205	-.171	-.128
Kolmogorov-Smirnov Z		.710	.591	.911
Asymp. Sig. (2-tailed)		.695	.875	.377

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Normalitas

Post test

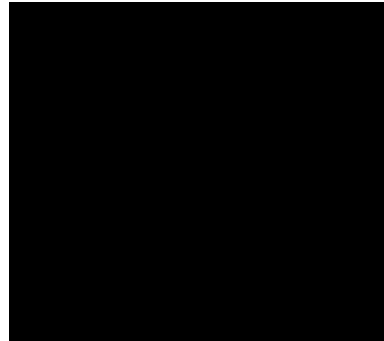
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Power (Post tes)	VO2Max (Post tes)	Recover (Post tes)
N		12	12	12
Normal Parameter	Mean	77.9167	52.6333	37.8333
	Std. Deviation	6.44491	3.0858	9.3985
Most Extreme Differences	Absolute	.223	.385	.244
	Positive	.223	.295	.244
	Negative	-.145	-.385	-.148
Kolmogorov-Smirnov Z		.773	1.334	.845
Asymp. Sig. (2-tailed)		.588	.057	.473

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

**LAPORAN PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER
TAHUN ANGGARAN 2017**



JUDUL PENELITIAN:

**IMPLEMENTASI *LESSON STUDY* PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN
DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA**

Oleh:

**Dr. Sigit Nugroho, M.Or
Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or
Riky Dwihandaka, M.Or
Heri Yoga Prayadi, M.Or**

**DIBIYAI OLEH DIPA BLU UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA DENGAN
SURAT PERJANJIAN PENUGASAN DALAM RANGKA PELAKSANAAN PROGRAM
PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER TAHUN ANGGARAN 2017 NOMOR:
365/LT-PK/UN34.21/2017 TANGGAL 12 APRIL 2017**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2017**

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

Judul : IMPLEMENTASI LESSON STUDY PERKULIAHAN
PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN
KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN
NILAI KARAKTER MAHASISWA

Peneliti/Pelaksana

Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIDN : 0029128203
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (2)

Nama Lengkap : Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or
NIDN : 0026068302
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (3)

Nama Lengkap : Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIDN : 8873600016
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Biaya Tahun Berjalan : Rp. 20.000.000,00

Mengetahui,
Dekan,



Yogyakarta, 23 Oktober 2017
Ketua Pelaksana

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP. 19800924 200604 1 001



ABSTRAK PENELITIAN

IMPLEMENTASI *LESSON STUDY* PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA

Oleh:

Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh,
Riky Dwihandaka, Heri Yoga Prayadi

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas tentang pola/cara pengajaran pada matakuliah permainan target. Titik tekan pada penelitian ini terdapat pada rancangan perubahan pola pengajaran dari yang bersifat konservatif ke arah pengajaran yang berlandaskan nilai-nilai pendidikan karakter dengan menerapkan pembelajaran *lesson study*.

Tujuan umum penelitian ini adalah mendapatkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata kuliah permainan target. Tujuan khusus yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah menemukan strategi pengajaran permainan target yang tepat bagi mahasiswa FIK sehingga nilai-nilai karakter mahasiswa dapat diintegrasikan. Rancangan penelitian melalui proses pengolahan dan analisis data deskriptif yang terdiri dari 1). deskripsi data, 2) validasi data, 3) interpretasi data. Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan: tahap ini terdiri atas 1) *planning*, 2) *acting*, 3) *observing*, dan 4) *reflecting* dan Tahap Akhir. Rancangan tindakan penelitian terdiri dari tiga siklus.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti hasil diperoleh sesuai dengan target yang diinginkan oleh peneliti. Nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target secara keseluruhan diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya paling besar yaitu 100 %, setelah itu diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan sebesar (95, 95 %). Sehingga dengan demikian metode yang diterapkan mampu memenuhi target yang diinginkan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa.

Kata kunci: *Lesson study, kualitas pembelajaran dan karakter*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian yang berjudul: **“IMPLEMENTASI *LESSON STUDY* PERKULIAHAN PERMAINAN TARGET UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER MAHASISWA”**, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Progam Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2017 Nomor: 365/LT-PK/UN34.21/2017 tanggal 12 April 2017. Bidang penelitian ini berbasis pendidikan karakter dilaksanakan pada mahasiswa yang mengambil matakuliah permainan target di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Dekan FIK UNY dan Ketua LPPM UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 23 Oktober 2017

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL PENELITIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK PENELITIAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Hasil yang diharapka	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
A. Lesson Sudy	5
1. Pengertian Lesson Study	5
2. Tahapan Lesson Study	6
3. Pernagkat Lesson Study	7
B. Perainan Target	7
C. Karakter	9
1. Pengertian Karakter	10
2. Olahraga dan Pendidikan Karakter	10
BAB III METODE PENELITIAN	12
A. Desain Penelitian	12
B. Populasi Penelitian	12
C. Rencana Kegiatan	12
D. Instrumen Penlitian	15
E. Analisis Data	15
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	17
A. Hasil Penelitian	
1. Hasil Siklus Pertama	17
2. Hasil Siklus Kedua	21
3. Hasil Siklus ketiga	24
4. Hasil Keseluruhan dari Nilai Karakter	28
B. Pembahasan	29
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	32
A. Kesimpulan	32
B. Saran	32
DAFTAR PUSTAKA	33
LAMPIRAN	34

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Pertama	19
Tabel 2. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Pertama	20
Tabel 3. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Pertama	21
Tabel 4. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Kedua	22
Tabel 5. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Kedua.....	23
Tabel 6 Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Kedua	24
Tabel 7. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Ketiga	26
Tabel 8. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Ketiga	26
Tabel 9. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Ketiga	27
Tabel 10. Deskripsi Nilai Karakter Keseluruhan	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Pertama	21
Gambar 2. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Kedua.....	24
Gambar 3. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Ketiga	27
Gambar 4. Diagram Nilai Karakter Keseluruhan	29

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Indikator Kualitas Pembelajaran	35
Lampiran 2. Rancangan Tindakan Materi Pembelajaran.....	36
Lampiran 3. Lembar Observasi Lesson Study	37
Lampiran 4. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran	38
Lampiran 5. Lembar Observasi Nilai Karakter.....	39
Lampiran 6. Foto Penelitian.....	40
Lampiran 7. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian.....	43
Lampiran 8. Berita Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian	47
Lampiran 9. Lembar Penilaian Kesiapan Penelitian.....	48
Lampiran 10. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian	49
Lampiran 11. Berita Acara Seminar Akhir Penelitian	51
Lampiran 12. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian	52

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan jasmani sesuai pendapatnya Tamat dan Mirman (2006: 6) yaitu a) pengembangan individu secara organis (mahluk hidup), yaitu pengembangan fisiologis peserta didik sebagai hasil mengikuti kegiatan pendidikan jasmani secara teratur, tertib, dan terprogram b) pengembangan individu secara neuromuskuler, yaitu system neuromuskuler peserta didik tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan usianya c) pengembangan individu secara intelektual, yaitu pengembangan kemampuan berpikir peserta didik d) pengembangan individu secara emosional, pendidikan jasmani dapat mengembangkan kemampuan pengendalian emosi.

Penekanan karakter moral dari pendidikan jasmani dan olahraga sangat penting. Hal itu akan membantu pendidik untuk mendorong peserta didiknya dalam pengembangan moral dengan bebas. Olahraga dan pendidikan jasmani tidak hanya difokuskan untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik tetapi juga aktivitas yang bisa mendorong pengembangan sosial serta pengembangan karakter anak. Pendidikan jasmani bisa menjadi suatu lingkungan yang baik untuk pengembangan mental. Karakter dan pemikiran moral, sosial terdapat hubungan yang erat, hal ini sesuai dengan teori pengembangan moral. Pengembangan moral sangat sulit dipisahkan dari pengembangan sosial dimana di dalamnya terdapat interaksi sosial.

Kompleksitas pembelajaran pendidikan jasmani membutuhkan pendekatan pembelajaran yang mampu membina peserta didik untuk menjadi sumber daya manusia yang unggul dalam aspek jasmani, rohani dan sosial. Pendidikan jasmani diharapkan memberikan efek psikologis bagi peserta didik, misalnya adanya perubahan sikap dari negatif menjadi positif, adanya perbaikan dalam hal efisiensi keterampilan hubungan sosial, adanya perkembangan positif dalam hal perasaan sehat dan kesehatan psikologis.

Dalam memahami arti pendidikan jasmnai, kita harus juga mempertimbangkan hubungan antara bermain (*play*) dan olahraga (*sport*). Bermain pada intinya adalah aktivitas yang digunakan sebagai hiburan. Bermain merupakan sebagai hiburan yang sifatnya fisik yang tidak kompetitif, meskipun bermain tidak harus selalu bersifat fisik. Bermain bukanlah berarti olahraga dan pendidikan jasmani, meskipun elemen dari bermain dapat ditemukan di dalam keduanya. Olahraga adalah suatu bentuk bermain yang terorganisir dan bersifat kompetitif. Beberapa ahli memandang bahwa oahraga semata-mata suatu bentuk permainan

yang terorganisasi, yang menempatkan lebih dekat kepada istilah pendidikan jasmani. Olahraga dan bermain dapat eksis meskipun secara murni untuk kepentingan kesenangan, untuk kepentingan pendidikan, atau untuk kombinasi keduanya. (Noortje, 2011: 113).

Bermain adalah fitrah manusia yang hakiki sebagai makhluk bermain (*homo luden*), bermain suatu kegiatan yang tidak berprestasi kecuali sebagai luapan ekspresi, pelampiasan ketegangan, atau peniruan peran. Aktivitas bermain dalam nuansa riang dan gembira dalam pengajaran pendidikan jasmani menjadi warna gerak dari anak. Dalam bermain terdapat unsur ketegangan, yang tidak lepas dari etika seperti semangat *fair play* yang sekaligus menguji ketangguhan, keberanian dan kejujuran pemain. Dalam bermain pendidikan karakter yang ada tidak mengenal pada suatu ajaran tertentu, karena anak bermain tidak melihat sisi religius teman dan bentuk permainan, pendidikan karakter disini yang membentuk manusia yang baik dan kritis, sehingga proses pemberian pembelajarannya lebih bersifat mengembangkan daya pikir kritis dengan mengamati realitas kehidupan.

Banyak model yang diterapkan oleh pendidik dalam memberikan pengajaran pendidikan jasmani, salah satunya model TGfU (*Teaching Games for Understanding*). TGfU merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dengan memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Mitchell, Oslin dan Griffin, 2006: 21)

Permainan target (*Target Games*) adalah salah satu klasifikasi permainan dalam TGfU yang memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda dengan bentuk klasifikasi yang lain. Dalam target games, permainan akan ditentukan oleh diri sendiri karena kecermatan, kejelian, dan akurasi tanpa ada gangguan dari pihak lain, dalam hal ini lawan. Permainan ini tidak mengenal kontak tubuh dengan lawan hanya dengan kemampuan diri sendiri yang akan menentukan hasilnya, semakin akurat, maka hasilnya semakin baik.

Dalam perkuliahan permainan target mahasiswa dituntut untuk memiliki keterampilan mengajar dengan menggunakan pendekatan teknik dan taktik dengan metode bermain sehingga nilai-nilai karakter yang melekat dalam aktivitas pembelajaran tersebut dapat dikembangkan. Selain itu permainan target mendorong para mahasiswa untuk mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan. Kesadaran taktikal adalah prasyarat untuk kemampuan penampilan, tetapi pada saat bersamaan para mahasiswa harus menampilkan baik pengetahuan maupun keterampilan untuk melakukan

permainan dengan sebaik-baiknya. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seorang anak menganggap dirinya mampu serta akan membuat seorang anak merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya.

Berdasarkan pengamatan selama perkuliahan berlangsung pada perkuliahan permainan target menunjukkan bahwa terdapat cukup banyak mahasiswa peserta perkuliahan yang mengalami kesulitan dalam menerapkan materi selama perkuliahan, jarang bertanya, kurang kedisiplinan, kurang peduli, kurang tanggung jawab dan kemampuan kerjasama yang rendah. Hal ini disadari dosen bahwa diantara kemungkinan penyebabnya adalah cara mengajar, pemilihan metode, penggunaan media, strategi mengajar, umpan balik, pemberian tugas perkuliahan dan penerapan praktik di lapangan yang perlu diperbaiki. Permasalahan lain adalah keterampilan mahasiswa yang berbeda-beda.

Kenyataan ini mengakibatkan proses belajar mengajar kurang dapat berjalan dengan baik, seperti harus memberikan penjelasan materi yang lebih lama dan berulang-ulang kepada mahasiswa yang keterampilan awalnya kurang, sedangkan mahasiswa yang keterampilan awalnya baik, laju pembelajarannya terhambat. Disamping itu, permasalahan yang lain adalah mahasiswa masih kurang tanggung jawab dan kurang kerjasama dalam mengerjakan tugas untuk mengembangkan dan memodifikasi bentuk permainan yang sifatnya menyenangkan dan menanamkan nilai-nilai karakter yang bisa dikembangkan dalam bentuk permainan tersebut, sehingga dalam memberikan praktik pengajaran banyak mahasiswa yang bosan karena tidak ada unsur bermain dan tidak ada kompetisi yang diterapkan, hanya berdasarkan dengan jumlah target atau sasaran saja.

Permasalahan yang dihadapi pada pelaksanaan mata kuliah permainan target seperti tersebut di atas perlu di atasi, jika tidak segera di atasi maka mahasiswa disamping akan mengalami kesulitan dalam menempuh mata kuliah itu sendiri, juga akan menghambat penguasaan mata kuliah lain yang merupakan kelanjutan mata kuliah tersebut atau mata kuliah yang bersinergis dengan mata kuliah tersebut. Disamping itu, jika permasalahan tersebut tidak segera di atasi keterampilan dan karakter mahasiswa yang semakin berkurang jika lulus nantinya akan berdampak pada kualitas lulusan yang kurang baik.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencoba untuk menerapkan *Lesson study*. *Lesson study* telah dikembangkan dan diimplementasikan di Jepang yang terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang berdampak langsung terhadap peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, melalui pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target diharapkan adanya peningkatan

kualitas pembelajaran yang pada gilirannya dapat mengembangkan nilai karakter bagi peserta didiknya.

B. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran?
2. Bagaimanakah pola penerapan pembelajaran *lesson study* pada mata kuliah permainan target sehingga nilai karakter mahasiswa dapat dikembangkan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendapatkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran
2. Mengetahui nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target yang dalam perkuliahannya menerapkan *lesson study*.

D. Hasil yang diharapkan

Hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan pola penerapan pembelajaran berbasis *lesson study* pada mata kuliah permainan target yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa
2. Dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran permainan target yang akan datang sebagai acuan pada mata kuliah lainnya.
3. Dapat menjadikan peningkatan mutu pembelajaran sehingga berdampak pada Indeks Prestasi juga akan memperpendek masa studi.
4. Tersusunnya rencana pelaksanaan pembelajaran, modul, lembar kerja mahasiswa dan media pembelajaran mata kuliah permainan target yang termutakhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. *Lesson Study*

1. Pengertian *Lesson Study*

Lesson study adalah belajar pada suatu pembelajaran. Seorang dosen atau guru dapat belajar tentang pembelajaran mata kuliah tertentu melalui tampilan pembelajaran yang ada (*live/real* atau rekaman video). Dosen bisa mengadopsi metode, teknik ataupun strategi pembelajaran, penggunaan media dan sebagainya yang diangkat oleh dosen penampil untuk ditiru atau dikembangkan di kelasnya masing-masing. Dosen lain atau pengamat perlu melakukan analisis untuk menemukan sisi positif atau negatif dari pembelajaran tersebut dari menit ke menit. Hasil analisis ini sangat diperlukan sebagai bahan masukan bagi dosen penampil untuk perbaikan atau lewat profil pembelajaran tersebut, dosen atau pengamat bisa belajar atas inovasi pembelajaran yang dilakukan oleh dosen lain. Lebih lanjut Iverson dan Yoshida (2005: 15) mengemukakan beberapa definisi yang berkaitan dengan *lesson study* antara lain sebagai berikut:

- a. *Lesson study* (*Jugyokenkyu*) merupakan bentuk pengembangan keprofesionalan guru dalam pembelajaran, yang dikembangkan di Jepang, yang di dalamnya dosen secara sistematis dan kolaboratif melaksanakan penelitian pada proses belajar mengajar di dalam kelas untuk pengembangan dan pengalaman pembelajaran yang diampu dosen.
- b. *Lesson study* menjadikan dosen belajar tentang pengembangan dan peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas.
- c. *Lesson study* merupakan pendekatan komprehensif untuk pembelajaran yang profesional yang dilaksanakan secara tim melalui tahapan-tahapan perencanaan, implementasi pembelajaran di dalam kelas dan observasi, refleksi dan diskusi data hasil observasi serta pengembangan pembelajaran lebih lanjut.

Lewis (2002: 12) menyantakan bahwa pembelajaran yang berbasis pada *lesson study* perlu dilakukan karena beberapa alasan antara lain *lesson study* merupakan suatu cara efektif yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan dosen dan aktivitas belajar mahasiswa. Hal ini disebabkan (1) pengembangan *lesson study* dilakukan dan didasarkan pada hasil sharing pengetahuan profesional yang berlandaskan pada proses dan hasil pengajaran yang dilaksanakan para dosen, (2) penekanan mendasar pada pelaksanaan suatu *lesson study* adalah agar para mahasiswa memiliki kualitas belajar, (3) kompetensi yang diharapkan dimiliki mahasiswa dijadikan fokus dan titik perhatian

utama dalam pembelajaran di kelas, (4) berdasarkan pengalaman nyata di kelas, *lesson study* mampu menjadi landasan bagi pengembangan pembelajaran, dan (5) *lesson study* akan menempatkan peran para dosen sebagai peneliti pembelajaran.

Iverson dan Yoshida (2005: 18) menyatakan bahwa *lesson study* memiliki beberapa manfaat antara lain (1) mengurangi ketersaingan dosen dari komunitasnya, (2) membantu dosen untuk mengobservasi dan mengkritisi pembelajarannya, (3) memperdalam pemahaman dosen tentang materi perkuliahan, cakupan dan urutan materi dalam kurikulum, (4) membantu dosen memfokuskan bantuannya terhadap seluruh aktivitas belajar mahasiswa, (5) menciptakan terjadinya pertukaran pengetahuan tentang pemahaman berpikir dan belajar dari mahasiswa, dan (6) meningkatkan kolaborasi terhadap sesama dosen.

Keberhasilan *lesson study* dapat dilihat pada dua aspek pokok yaitu perbaikan pada proses pembelajaran oleh dosen dan meningkatkan kolaborasi antar dosen. *Lesson study* memberikan banyak hal dianggap efektif dalam merubah proses pembelajaran, seperti:

- a. Penggunaan materi pembelajaran yang kongkret untuk memfokuskan pada permasalahan yang lebih bermakna.
- b. Mengambil konteks pembelajaran dan pengalaman dosen secara eksplisit.
- c. Memberikan dukungan pada kesejawatan dosen.

Hal demikian memberikan arti bahwa *lesson study* memberikan banyak kesempatan kepada para dosen untuk membuat bermakna terhadap ide-ide pendidikan dalam proses pembelajaran, untuk merubah perspektif dosen tentang pembelajaran dan untuk belajar melihat proses mengajar yang dilakukan dosen dari perspektif mahasiswa. Dalam *lesson study* dapat dilihat hal-hal yang terjadi dalam pembelajaran secara obyektif dan hal demikian membantu dosen memahami ide-ide penting dalam memperbaiki proses pembelajaran.

2. Tahapan Dalam Pelaksanaan *Lesson Study*

Ada beberapa variasi tahapan atau langkah pelaksanaan *lesson study* dalam perkembangan implementasinya. Lewis (2002: 12) menyarankan ada enam tahapan dalam awal mengimplementasikan *lesson study* di sekolah, antara lain:

- a. Tahap pertama adalah membentuk kelompok *lesson study*.
- b. Tahap ke dua adalah memfokuskan *lesson study*.
- c. Tahap ke tiga berupa menyusun rencana pembelajaran.
- d. Tahap ke empat adalah melaksanakan pembelajaran di kelas dan mengamatinya (observasi).

- e. Tahap ke lima adalah refleksi dan menganalisis pembelajaran yang telah dilakukan.
- f. Tahap ke enam yaitu merencanakan pembelajaran tahap selanjutnya.

Sementara itu, Richardson (2006: 26) mengemukakan bahwa ada 7 tahapan atau langkah dalam penerapan *lesson study*, yang mirip dengan tahapan yang disampaikan oleh Lewis, tahapan tersebut antara lain:

Tahap 1 : Membentuk tim *lesson study*.

Tahap 2 : Memfokuskan *lesson study*.

Tahap 3 : Merencanakan pembelajaran.

Tahap 4 : Persiapan untuk observasi.

Tahap 5 : Melaksanakan pembelajaran dan observasinya.

Tahap 6 : Melaksanakan diskusi pembelajaran

Tahap 7 : Merencanakan pembelajaran untuk tahap berikutnya.

3. Perangkat Pendukung Dalam *Lesson Study*.

Sumardi (2008: 18) mengemukakan bahwa perangkat pendukung *lesson study* adalah semua perangkat yang mendukung keberhasilan implementasi *lesson study*. Beberapa perangkat pendukung dalam *lesson study* diantaranya adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kegiatan Mahasiswa (LKM) dan teaching materials yang dihasilkan dalam tahap plan. Perangkat pendukung dalam tahap do diantaranya adalah lembar observasi, yang antara lain berisi: (1) interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa, (2) interaksi antara mahasiswa dan dosen, (3) interaksi antara mahasiswa dengan media, sumber belajar dan lembar kerja mahasiswa, (4) personil mahasiswa yang pasif, (5) personil mahasiswa yang diam karena berpikir dan memperhatikan pembelajaran serta (6) pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran. Perangkat pendukung lainnya adalah perekam audio-visual kegiatan pembelajaran yang dapat mendokumentasikan berbagai kejadian selama pembelajaran berlangsung.

B. Permainan Target

Permainan target adalah permainan yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Mitchell, Oslin dan Griffin (2006: 21) menjelaskan “*in target games, players score by throwing or striking a ball to a target*”. Permainan target merupakan permainan yang menuntut konsentrasi, ketenangan, fokus, dan akurasi yang tinggi dalam permainannya. Permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau tujuan yang dijadikan sasarannya.

Permainan target merupakan salah satu klasifikasi dari bentuk permainan yang terdapat dalam *Teaching Games for Understanding* (TGfU). TgfU adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Mitchell, Oslin dan Griffin (2006: 23) menjelaskan bahwa TGfU memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi bentuk permainan, yaitu:

1. *Target games* (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik
2. *Net/wall games* (permainan net), yaitu permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi dengan net dengan tinggi yang sudah ditentukan.
3. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil, kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan.
4. *Invasion games* (permainan serangan/invasi), yaitu permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang.

Perkuliahan permainan target mahasiswa didorong mengembangkan kesadaran taktikal dan kemampuan pembuatan keputusan manakala hal ini menjadi orientasi utama dalam pengajaran. Kemampuan untuk memiliki keterampilan dalam permainan target secara tenang, percaya diri, konsentrasi, dan fokus pada target akan membantu seseorang menganggap dirinya mampu serta akan membuat seseorang merasa positif dan yakin akan kemampuan dirinya. Perubahan itu dapat berupa sesuatu yang baru, yang segera tampak dalam perilaku nyata maupun tersembunyi. Proses belajar dapat berlangsung bila disertai kesadaran dan intensitas kemauan dari individu yang belajar. Sikap dan perbuatan yang ditujukan dalam kemandirian merupakan kebutuhan dasar dari setiap individu untuk mengaktualisasikan potensi dan kemampuan diri

Pembelajaran permainan target yang dilakukan, harus bisa mendorong mahasiswa untuk memiliki nilai-nilai karakter yang terkandung di dalam pembelajaran tersebut. Nilai yang diharapkan muncul adalah:

1. Kemandirian sikap

Manusia pada waktu dilahirkan belum membawa sikap tertentu terhadap suatu obyek. Dengan demikian sikap itu terbentuk dalam perkembangan individu yang bersangkutan dan perkembangan individu bisa melalui interaksi sosial.

2. Kemandirian belajar

Suatu keadaan yang memungkinkan seseorang mengatur dan mengarahkan diri sendiri sesuai tingkat perkembangannya. Kemandirian belajarsiswa akan dapat mengembangkan nilai, sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam hal sebagai berikut: (a) membuat keputusan yang bertanggung jawab, (b) menentukan aktivitas belajar sesuai keinginan sendiri, (c) membuat pengertian sesuai pemahaman, (d) menyadari tentang kenapa dan bagaimana memperoleh pengetahuan baru sesuai dengan minat dan kebutuhan mereka.

3. Pembentukan karakter

Pendidikan Jasmani (penjas) merupakan suatu upaya pendidikan yang dilakukan terhadap anak-anak agar mereka dapat belajar bergerak dan belajar melalui gerak serta berkepribadian yang tangguh, sehat jasmani dan rohani

4. Pembentukan kepribadian

Merupakan sifat dan tingkah laku khas seseorang yang membedakannya dengan orang lain; integrasi karakteristik dari struktur-struktur, pola tingkah laku, minat, pendirian, kemampuan dan potensi yang dimiliki seseorang, segala sesuatu mengenai diri seseorang sebagaimana diketahui oleh orang lain.

Sifat perhatian, konsentrasi, ketenangan, fokus pada sasaran, dan akurasi yang tinggi. Apabila aktivitas permainan target dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk sifat-sifat yang terdapat dalam permainan target. Setelah karakter dan konsep diri mahasiswa terbentuk dari aktivitas permainan target memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembentukan karakter yang kuat. Permainan target perlu dikemas dalam bentuk bermain dan permainan agar pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membuat mahasiswa menjadi jenuh.

C. Karakter

1. Pengertian Karakter

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008: 682). Menurut Lickona, karakter mulia (*good character*) meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), kemudian menimbulkan

komitmen (niat) terhadap kebaikan (moral feeling), dan akhirnya melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), motivasi (*motivations*), perilaku (*behaviors*), serta keterampilan (*skills*) (Marzuki, 2011: 469-470).

UNESCO telah mengkaji dan memperoleh kesimpulan tentang dimensi karakter. Ada enam dimensi karakter yang bersifat universal. Keenam dimensi karakter tersebut adalah *trustworthiness, respect, responsibility, fairness, caring, and citizenship* (Rynders, 2006 yang dikutip Zamroni, 2011: 166-167). *Trustworthiness* yaitu dapat dipercaya, yang berarti orang tersebut memiliki kejujuran, integritas, loyalitas, dan reliabilitas. *Respect* yaitu menghormati dan menghargai orang lain tanpa memandang latar belakang yang menyertainya. *Responsibility* merupakan watak bertanggungjawab atas apa yang diperbuat. *Fairness* yaitu senantiasa mengedepankan standar adil, tanpa dipengaruhi oleh sikap dan perasaan yang dimilikinya. *Caring* yaitu senantiasa mempergunakan kehalusan budi dan perasaan sehingga dapat berempati terhadap kegembiraan atau kepedihan yang dialami orang lain. *Citizenship* berhubungan dengan menjadi warga negara yang baik, memahami, dan melaksanakan tugas serta tanggungjawab sebagai seorang warga negara

2. Olahraga dan Pendidikan Karakter

Mental dan karakter dapat terbangun melalui olahraga. Ada pepatah dalam dunia olahraga yang berbunyi: “*Men Sanna in Corpore Sanno*” dan pepatah ini masih tepat untuk membantu pencapaian sehat bugar, yang dinamis bagi kalangan civitas akademika dalam rangka peningkatan kualitas hidup secara batiniah dan kualitas kinerja jasmaniah. Dalam situasi seperti ini, olahraga seharusnya dan sudah selayaknya menjadi pilar keselarasan, keseimbangan hidup sehat dan harmonis. Jiwa *fairplay, sportivitas, team work*, dan menjunjung tinggi nilai nasionalisme dapat dibangun melalui olahraga.

Karakter dapat diajarkan dan dipelajari dalam permainan olahraga. Sebuah pengalaman olahraga dapat membangun karakter, tetapi hanya jika lingkungan tersebut terstruktur dan tujuan yang dinyatakan dan yang direncanakan adalah untuk mengembangkan karakter. Lingkungan semacam ini harus mencakup semua individu (pelatih, pemerintah, orang tua, peserta, dll) yang berkepentingan dalam permainan olahraga tersebut. Popularitas olahraga yang luar biasa di seluruh dunia, menjadikan pengembangan karakter sebagai bagian dari pengalaman di olahraga pemuda, perguruan tinggi, dan tingkat profesional. Menurut Bredemeier & Shields yang mengutip teori Piaget, salah satu manfaat aktivitas fisik adalah membantu tumbuhnya proses psikologis individu dan struktur (Doty, 2006: 5).

Morgan (2007: 5) mengatakan bahwa etika dalam olahraga diyakini dapat membangun karakter. Dalam hal ini kemudian muncul pertanyaan tentang bentuk karakter seperti apakah yang dapat terbentuk dari etika olahraga, dan adakah pengaruh pengalaman olahraga individu terhadap pembentukan totalitas pengembangan karakter. Hal ini jelas tidak dapat mempengaruhi totalitas perkembangan karakter, misalnya seperti sarjana dan peneliti pada perkembangan moral, di sini karakter sudah menunjukkan proses seumur hidup secara holistik yang dipengaruhi oleh variabel kontekstual sepanjang hidup seseorang. Kasus semacam ini akan berbeda jika keberadaan olahraga diterapkan pada kehidupan anak muda. Olahraga merupakan bagian dari kehidupan anak muda, oleh sebab itu pengalaman olahraga akan mempengaruhi kehidupan dan pembangunan karakter yang positif.

Pembentukan karakter manusia yang memiliki sikap sportif tidak kalah pentingnya dalam dunia olahraga. Sportif disebut juga sebagai nilai kejujuran, suatu sikap yang tinggi nilainya dan hanya dimiliki oleh orang yang baik kepribadiannya serta bersih hatinya. Islam mengenalnya sebagai akhlaqul karimah. Pendidikan tidak semestinya hanya memberikan pengetahuan kognitif saja, namun pendidikan harus menjangkau sifat ihsan (baik) dan menjangkau dimilikinya akhlaqul karimah (Muhadjir, 1999: 88).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah *Action research*. *Action research* yang dilakukan mengacu pada model Kemmis dan Mc Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu *planning, acting & observing*, dan *reflecting*, namun komponen *Acting* dan *Observing* dijadikan satu. Keempat komponen tersebut membentuk suatu rangkaian spiral yang disebut siklus (Pardjono, 2007: 2). Penelitian ini menggunakan 3 siklus yang terdiri dari siklus I merupakan tindakan awal pada pembelajaran permainan target berbasis *Lesson Study* kemudian siklus II melakukan tindakan untuk memperbaiki keefektifan, efisiensi dan kemenarikan pengajaran permainan target yang bisa mengembangkan nilai-nilai karakter mahasiswa. siklus III adalah usaha perbaikan dari pelaksanaan siklus II

B. Populasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi (PJKR) dengan jumlah mahasiswa 38 orang. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, keterlibatan mahasiswa dalam menjawab pertanyaan, keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, dan keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas mingguan. Alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian adalah: 1) daftar *checklist*, 2) *feedback record*, 3) daftar nilai tugas mingguan.

C. Rencana Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun akademik 2016/2017 di Program Studi PJKR (SI) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Obyek mata kuliah yang menjadi fokus dalam kegiatan ini adalah mata kuliah Permainan Target. Tim dosen yang terlibat dalam pelaksanaan *lesson Study* pada perkuliahan Permainan Target berjumlah 3 orang yaitu: 1) Dr. Sigit Nugroho, M.Or, 2) Riky Dwihandaka, M.Or, 3) Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or, dan 4) Heri Yoga Prayadi, M.Or. Pemecahan masalah yang akan diterapkan dalam kegiatan ini adalah pengembangan model pembelajaran yang mengacu pada *Lesson Study* model Lewis (2002).

Rencana Tindakan

Langkah-langkah yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah:

1. Mengidentifikasi permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pada mata kuliah Permainan Target selama ini. Merumuskan masalah guna mencari solusinya, dan mengumpulkan data pendukung.
2. Menetapkan alternatif upaya peningkatan dengan kualitas pembelajaran pada mata kuliah Permainan Target.
3. Menyusun rencana tindakan.
4. Menyusun instrumen untuk mengamati proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang berhasil diidentifikasi maka alternatif penyelesaian masalah dengan menggunakan pendekatan pembelajaran pada mata Kuliah Permainan Target yang berbasis *Lesson Study*. Rencana siklus-siklus yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Siklus I

1. Perencanaan

- a. Mengadakan diskusi antara peneliti dan dosen untuk memecahkan masalah yang dijumpai dalam pembelajaran mata kuliah permainan target.
- b. Merencanakan skenario rencana tindakan berbasis *Lesson Study*.
- c. Mengadakan pelatihan singkat pada dosen pengampu mata kuliah permainan target tentang pendekatan pembelajaran *Lesson Study*.
- d. Melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran.

2. Tindakan

Dosen mata kuliah permainan target melaksanakan skenario pembelajaran berbasis *Lesson Study* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

3. Monitoring

- a. Peneliti dan ahli melakukan pengamatan dan mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan pembelajaran permainan target berbasis *Lesson study*.
- b. Melakukan diskusi tentang pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan mencatat kelemahan, ketidaksesuaian antara skenario dan pelaksanaan.
- c. Memperhatikan respon mahasiswa terhadap pembelajaran permainan target berbasis *Lesson study*.

4. Refleksi

Mengadakan evaluasi bersama antara peneliti, dosen dan ahli terhadap hasil tindakan pembelajaran permainan target berbasis *Lesson Study*, merumuskan dan

mengidentifikasi masalah pada pelaksanaan dan respons mahasiswa pada siklus 1, membuat rencana awal tindakan yang disempurnakan berdasarkan hasil refleksi.

Siklus II

1. Perencanaan

- a. Mengadakan diskusi antara peneliti dan dosen untuk memecahkan masalah yang dijumpai dalam pembelajaran pada siklus I
- b. Merencanakan skenario rencana tindakan dalam mengembangkan nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran permainan target.
- c. Melaksanakan diskusi mengenai pelaksanaan pembelajaran.

2. Tindakan

Dosen mata kuliah permainan target melaksanakan skenario pembelajaran berbasis *Lesson Study* untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai-nilai karakter.

3. Monitoring

- a. Peneliti dan ahli melakukan pengamatan dan mencatat semua proses yang terjadi dalam tindakan pembelajaran
- b. Melakukan diskusi tentang pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan dan mencatat kelemahan, ketidaksesuaian antara skenario dan pelaksanaan.
- c. Memperhatikan respon mahasiswa terhadap pembelajaran permainan target dan mengidentifikasi nilai-nilai karakter dalam permainan target.

4. Refleksi

Mengadakan evaluasi bersama antara peneliti, dosen dan ahli terhadap hasil tindakan pembelajaran permainan target, merumuskan dan mengidentifikasi masalah pada pelaksanaan dan respons mahasiswa pada siklus II, membuat rencana awal tindakan yang disempurnakan berdasarkan hasil refleksi.

Siklus III

Pada siklus III proses yang dilakukan sama dengan siklus sebelumnya, yang membedakan adalah perencanaan siklus III bersumber dari hasil refleksi siklus II kemudian tindakan yang dilakukan adalah perbaikan proses pembelajaran. Kemudian dilakukan monitoring dengan instrumen yang disiapkan dan diakhir siklus dilakukan refleksi dari tindakan yang ada.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi yang dibuat sendiri oleh peneliti. Pedoman observasi mencakup aktivitas mahasiswa dan dosen dalam proses pembelajaran setelah memperoleh materi melalui *lesson study* yang mencakup:

- a. Lembar Observasi Lesson Study terdiri dari: 1) Interaksi mahasiswa dengan mahasiswa, 2) Interaksi mahasiswa dengan dosen, 3) Interaksi mahasiswa dengan media, 4) Keaktifan mahasiswa, 5) Mahasiswa diam berpikir dan perhatian, dan 6) pengamatan pembelajaran.
- b. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran perkuliahan teori terdiri dari: 1) keterlibatan bertanya, 2) keterlibatan menjawab pertanyaan, 3) mengikuti perkuliahan, 4) mengerjakan tugas, 5) keaktifan dalam berdiskusi, dan 6) keterlibatan dalam kerjasama dengan anggota kelompok. Sedangkan Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran perkuliahan praktik terdiri dari: 1) mengenal dan memodifikasi alat, 2) menguasai peraturan, 3) teknik permainan, 4) taktik dan strategi, 5) kemampuan individu, dan 6) kemampuan kerja kelompok.
- c. Lembar Observasi Nilai Karakter terdiri dari: 1) kejujuran, 2) Toleransi, 3) Kedisiplinan, 4) Kerjasama, 5) Tanggung jawab, dan 6) Santun

E. Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Proses pengolahan dan analisis data deskriptif mengacu pada pengolahan data Hopkins (1993: 39), antara lain 1). deskripsi data, 2) validasi data, 3) interpretasi data. Jalannya penelitian meliputi tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan. Pada tahap ini dilakukan penyediaan bahan-bahan dan alat-alat belajar seperti silabus, RPS, diktat, presensi, bahan belajar berupa media audio visual (CD), laptop, LCD, dan layar.

Tahap Pelaksanaan. Tahap ini terdiri atas: 1) *planning*, dosen peneliti merencanakan sistem dan strategi pembelajaran yang tepat dalam menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan rencana, 2) *acting*, dosen peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan yang telah direncanakan, 3) *observing*, tahap ini dosen mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran, dan dosen pengamat juga mencatat segala aktivitas mahasiswa maupun dosen peneliti dalam memberikan informasi, dan 4) *reflecting*, pada tahap ini dosen peneliti, dosen pengamat, serta dua orang wakil mahasiswa duduk satu meja untuk

membahas sistem pembelajaran yang telah dilakukan dan mencari solusi yang tepat untuk periode berikutnya demi terwujudnya tujuan penelitian.

Tahap *Akhir*. pada tahap ini seluruh data-data yang terkumpul pada setiap siklus ditampilkan secara deskriptif dan dibahas faktor-faktor penghambat pada masing-masing siklus, sehingga diperoleh siklus yang tepat dan berkompeten dalam meningkatkan keterlibatan belajar mahasiswa pada matakuliah permainan target.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Siklus Pertama

Pada siklus pertama, peneliti dan dosen pengamat merencanakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran, yaitu: pengenalan dan pelaksanaan permainan target gateball, dengan topik: pengenalan alat, bentuk permainan, taktik dan strategi, peraturan permainan, cara memegang stick, memukul bola, cara bermain, dan kompetisi permainan. Hasil pelaksanaan pada siklus pertama dari hasil observasi dan pengamatan yang terdiri dari pelaksanaan lesson study, kualitas pembelajaran dan nilai-nilai karakter, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

a. Pelaksanaan Lesson Study

1) Tahap Persiapan Lesson Study

Secara garis besar langkah-langkah yang telah dilakukan dalam persiapan melaksanakan lesson study antara lain sebagai berikut:

a) Membentuk kelompok Lesson Study

Kelompok yang terlibat dalam pelaksanaan Lesson study berjumlah 8 Orang, yang terdiri dari 2 pengampu mata kuliah permainan target yaitu Dr. Sigit Nugroho, M.Or dan Heri Yoga Prayadi, M.Or., 1 orang ahli dalam pembelajaran permainan yaitu Riky Dwihandaka, M.Or., 1 orang ahli dalam pendidikan karakter, yaitu Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or, 1 orang tenaga ahli dalam permainan target cabang olahraga Gateball yaitu Muhsin Catur Wiji dan 3 orang tenaga ahli dalam Dokumentasi, yaitu: 1) Nanang Solikin, 2) Fauzi Abdurrahman dan 3) Rido Insan Raharjo.

b) Memfokuskan Lesson Study

Pada tahap ini semua tim yang terlibat diharapkan supaya memprioritaskan waktu dalam pelaksanaan penelitian lesson study dalam mata kuliah permainan target yang sesuai dengan jadwal yang telah dibuat dan disepakati bersama baik oleh dosen pengampu, tim ahli dan para mahasiswa baik dalam perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran.

c) Menyusun Rencana Pembelajaran

Rencana pembelajaran permainan target disusun menjadi tiga pokok materi pembelajaran baik teori dan praktek yang berhubungan dengan cabang olahraga permainan Gateball. Materi tersebut antara lain: 1) Pengenalan dan pelaksanaan permainan gateball, 2) Modifikasi permainan gateball secara individu dan 3) Modifikasi permainan gateball secara kelompok. Materi pertama direncanakan pada tanggal 10 Mei 2017, materi kedua tanggal 16 Mei 2017 dan materi ketiga pada tanggal 23 Mei 2017. Selain merencanakan materi pembelajaran pada tahap ini juga menyusun instrumen atau lembar observasi yang digunakan untuk mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran. Lembar observasi tersebut terdiri dari: 1) Lembar Observasi Pelaksanaan Lesson Study, 2) Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran Teori dan Praktek, dan 3) Lembar Observasi Nilai Karakter.

2) Hasil Pelaksanaan Lesson Study dalam Pembelajaran dan Observasi

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan lesson study menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa belum tampak ada sebagian mahasiswa yang ngobrol sendiri, terjadi interaksi mahasiswa dan dosen akan tetapi kurang optimal dikarenakan mahasiswa baru pertama dikenalkan permainan gateball, semua mahasiswa mendengarkan penjelasan dari dosen, semua mahasiswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran baik di kelas maupun di lapangan, mahasiswa berpikir saat dijelaskan peraturan, peralatan dan perlengkapan gateball, dan ada beberapa mahasiswa yang terlambat hadir tidak melapor ke dosen pengampu.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran bahwa antusiasme mahasiswa sangat tinggi terhadap pembelajaran permainan target melalui olahraga permainan yang mereka anggap baru yaitu permainan gateball. ketertarikan mahasiswa sangat tinggi terbukti bahwa dalam pelaksanaan praktik walau dilakukan di bawah terik matahari semua mahasiswa aktif bahkan tidak sabar untuk menunggu giliran praktik. Selain itu dosen pengampu dapat dengan mudah mengevaluasi kekurangan-kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran, kekurangan tersebut antara lain interaksi mahasiswa dengan mahasiswa dan interaksi antara mahasiswa dengan dosen yang belum begitu kelihatan, tidak ada umpan balik yang harus ditekankan kepada para mahasiswa.

b. Hasil Kualitas Pembelajaran

Hasil yang diperoleh pada kualitas pembelajaran pada siklus pertama sebagian besar belum sesuai dengan target yang akan dicapai. Berikut hasil kualitas pembelajaran dalam perkuliahan teori dan praktik pada siklus pertama:

Tabel 1. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Pertama

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39,47	10	27,37
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26,31	8	21,05
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	33	86,32
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	36	93,68

Dari tabel 1, terlihat bahwa hasil penelitian yang sudah memenuhi target terlihat pada jumlah keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan dan keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas yaitu sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan hasil penelitian yang lain masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan diperoleh jumlah mahasiswa yang bertanya adalah 10 orang (27,37 %), jumlah mahasiswa yang menjawab pertanyaan adalah 8 orang (21,05 %), keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi berjumlah 33 orang (86,32 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok berjumlah 36 orang (93,68 %).

Dalam materi praktik pada pelaksanaan permainan target gateball, data kualitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Pertama

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan	38	38	100	38	100
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	34	88,42
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65,78	22	57,37
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78,94	26	68,42
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	34	88,42
Kemampun kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	31	82,63

Dari tabel 2, terlihat bahwa hasil penelitian yang sudah memenuhi target hanya terlihat pada kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan yaitu sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan hasil penelitian yang lain masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik pada siklus pertama menunjukkan bahwa kemampuan dalam menguasai peraturan permainan sejumlah 34 orang (88,42 %), kemampuan dalam teknik bermain sejumlah 22 mahasiswa (57,37 %), kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 26 mahasiswa (68,42 %), kemampuan individu dalam bermain sejumlah 34 mahasiswa (88,42 %), dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan sejumlah 31 mahasiswa (82,63 %).

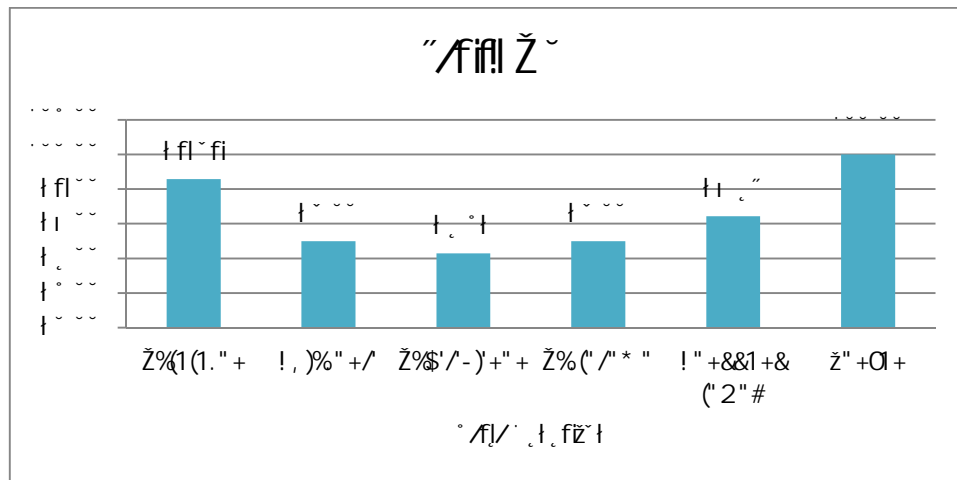
c. Hasil Nilai Karakter

Nilai karakter yang dapat diidentifikasi dari lembar observasi pada mahasiswa yang mengikuti kuliah permainan target memiliki nilai-nilai karekter yang meliputi kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab dan santun. Deskripsi hasil penelitian dari aspek nilai-nilai karakter dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Pertama

No	Aspek Karakter	Total	Persentase (%)
1	Kejujuran	138	98,57
2	Toleransi	133	95,00
3	Kedisiplinan	132	94,29
4	Kerjasama	133	95,00
5	Tanggung jawab	135	96,45
6	Santun	140	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Pertama

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter yang diamati pada siklus pertama apabila diurutkan dari hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun merupakan nilai karakter yang tertinggi, yaitu sebesar (100, 00 %), diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (98,57 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (96,45 %), nilai karakter toleransi dan kerjasama hasilnya sama, yaitu sebesar (95, 00 %) dan hasil yang paling rendah pada nilai karakter kedisiplinan, yaitu sebesar (94, 29 %).

2. Hasil Siklus Kedua

Pada siklus kedua, peneliti dan dosen pengamat merencanakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran, yaitu: memodifikasi dan pelaksanaan modifikasi permainan target gateball secara individu, dengan topik: modifikasi alat, bentuk modifikasi, taktik dan strategi, peraturan permainan, memukul target gawang, target bola, cara bermain, dan kompetisi permainan. Pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus kedua, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil Pelaksanaan Lesson Study

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan *lesson study* menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sudah bagus beberapa mahasiswa berdiskusi bagaimana cara memukul bola agar masuk ketarget, interaksi antar mahasiswa dengan dosen sudah cukup bagus, ditandai dengan pertanyaan beberapa mahasiswa tentang cara memukul bola dan peraturan permainan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sudah bagus

dikarenakan semua mahasiswa melakukan percobaan dengan peralatan untuk memukul bola dengan sasaran gawang, semua mahasiswa aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran karena banyak mahasiswa yang penasaran dengan permainan tersebut, dan mahasiswa memperhatikan penjelasan dari dosen dan beberapa mahasiswa melakukan simulasi pukulan.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran bahwa dengan penerapan lesson study dosen dapat terbantu dalam mengobservasi dan mengkritisi pembelajarannya, dosen dapat meningkatkan dan memfokuskan pada seluruh aktivitas pembelajaran mahasiswa, selain itu dapat memberikan kesempatan kepada dosen untuk mengkreasikan ide-ide pendidikan dalam praktek pembelajaran yang bermakna.

b. Hasil Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran pada siklus kedua sebagian besar hasil yang diperoleh sudah memenuhi target yang akan dicapai, akan tetapi ada beberapa yang belum sesuai dengan target yang akan dicapai. Berikut hasil kualitas pembelajaran dalam perkuliahan teori dan praktik pada siklus kedua:

Tabel 4. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Kedua

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39.47	14	35.79
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26.31	9	22.63
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100.00
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	38	100.00

Dari tabel 4, menunjukkan bahwa hasil kualitas pembelajaran dalam penelitian yang belum mencapai target terlihat pada jumlah keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, yaitu sejumlah 14 orang (35,79 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab, yaitu sejumlah 9 orang (22,63 %), sedangkan hasil kualitas pembelajaran pada keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi dan keterlibatan

mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok sudah sesuai dengan target dalam penelitian yang ingin dicapai, yaitu sejumlah 38 orang (100 %).

Dalam materi praktik pada pelaksanaan modifikasi permainan target gateball secara individu dengan topik: memukul target gawang, target bola, cara bermain, dan kompetisi permainan, hasil data kualitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Kedua

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan	38	38	100	38	100.00
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	38	100.00
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65.78	24	62.11
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78.94	30	78.95
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	36	93.68
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	35	93.16

Dari tabel 5, terlihat bahwa hasil penelitian pada kualitas pembelajaran perkuliahan praktik pada siklus kedua yang sudah memenuhi target telah mencapai peningkatan yaitu terlihat pada kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan, dan kemampuan dalam menguasai peraturan permainan, yaitu sejumlah 38 orang (100 %) serta kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 30 mahasiswa (78,95 %), sedangkan hasil penelitian yang lain hampir mendekati dengan hasil yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik pada siklus kedua yang belum mencapai target terlihat pada kemampuan dalam teknik permainan sejumlah 24 mahasiswa (62,11 %), kemampuan individu dalam bermain sejumlah 36 mahasiswa (93,68 %), dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan sejumlah 35 mahasiswa (93,16 %).

c. Hasil Nilai Karakter

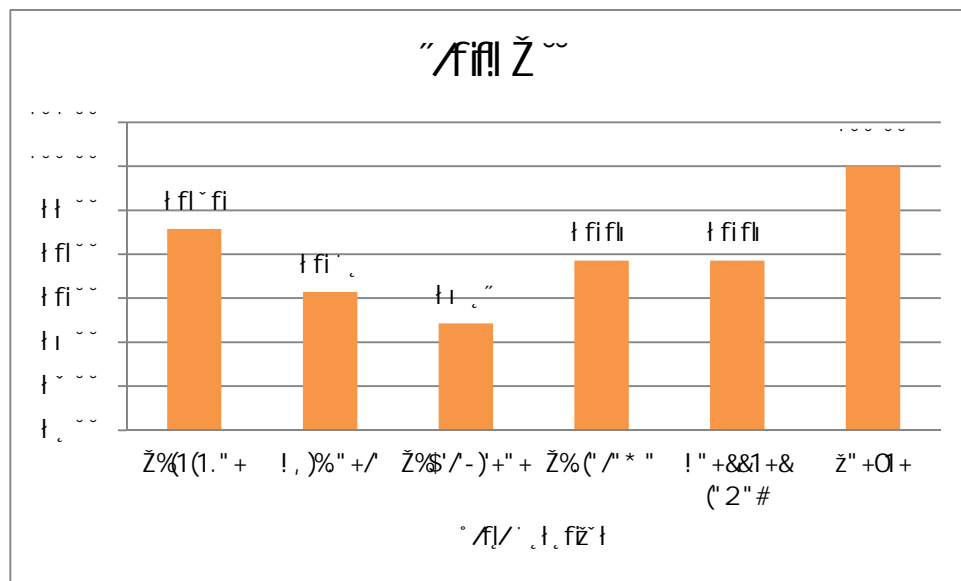
Nilai karakter yang didapatkan pada siklus kedua ini, hasil yang diperoleh ada sedikit kesamaan akan tetapi kalau dilihat dari urutan nilai karakter hasil yang

didapatkan berbeda dari siklus pertama. Deskripsi hasil penelitian dari aspek nilai-nilai karakter pada siklus kedua dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Kedua

No	Aspek Karakter	Total	Persentase (%)
1	Kejujuran	138	98,57
2	Toleransi	136	97,14
3	Kedisiplinan	135	96,43
4	Kerjasama	137	97,86
5	Tanggung jawab	137	97,86
6	Santun	140	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 2. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Kedua

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter yang diamati pada siklus kedua apabila diurutkan dari hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun masih dalam kategori nilai karakter yang tertinggi, yaitu sebesar (100, 00 %), diikuti nilai karakter kejujuran yang nilai juga masih sama dengan siklus pertama, yaitu sebesar (98,57 %), nilai karakter tanggung jawab dan kerjasama hasilnya sama, yaitu sebesar (97,86 %), sedangkan nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (97, 14 %) dan hasil yang paling rendah pada siklus kedua masih sama yaitu nilai karakter kedisiplinan, dengan hasil sebesar (96, 86 %).

3. Hasil Siklus Ketiga

Pada siklus ketiga, peneliti dan dosen pengamat merencanakan untuk mempersiapkan materi pembelajaran, yaitu: memodifikasi dan pelaksanaan modifikasi

permainan target gateball secara kelompok, dengan topik yang sama dengan materi pada siklus kedua yaitu: modifikasi alat, bentuk modifikasi, taktik dan strategi, peraturan permainan, memukul target gawang, target bola, cara bermain, dan kompetisi permainan. Pada pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus ketiga, diperoleh hasil sebagai berikut:

a. Hasil Pelaksanaan Lesson Study

Hasil observasi dari para dosen pengamat dalam pelaksanaan *lesson study* menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sangat baik terbukti mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen, interaksi antara mahasiswa dengan dosen juga terlihat bagus karena banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sangat baik, semua mencoba alat dan perlengkapan permainan gateball yang dimodifikasi dan alat yang dimodifikasi sudah cukup baik, semua mahasiswa aktif dan sangat antusias dalam mencoba alat percobaan, memperhatikan kelompok yang sedang presentasi, serius dalam mengikuti presentasi kelompok lain, dan mahasiswa memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh dosen, memperhatikan pertanyaan atau penjelasan dari teman.

Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran dapat memperbaiki praktek pembelajaran di kelas atau pun di lapangan (tempat praktik), meningkatkan kualitas pembelajaran diperguruan tinggi dan perbaikan mutu dosen, menghasilkan pola penerapan pembelajaran pada setiap mata kuliah baik praktik maupun teori yang dapat meningkatkan pencapaian prestasi belajar, dapat dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan pembelajaran yang akan datang atau yang sinergis sebagai acuan pada mata kuliah lainnya dan dapat meningkatkan mutu pembelajaran sehingga berdampak pada Indek Prestasi juga akan memperpendek masa studi mahasiswa.

b. Hasil Kualitas Pembelajaran

Kualitas pembelajaran pada siklus ketiga diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti. Berikut hasil kualitas pembelajaran dalam perkuliahan teori dan praktik pada siklus ketiga:

Tabel 7. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori pada Siklus Ketiga

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39.47	16	41.58
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26.31	11	28.42
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	38	100.00
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	38	100.00
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	38	100.00

Dari tabel 7, terlihat bahwa hasil penelitian sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan teori diperoleh hasil keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, yaitu sejumlah 16 orang (41,58 %) dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab, yaitu sejumlah 11 orang (28,42 %), sedangkan hasil kualitas pembelajaran pada keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan, keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas, keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi dan keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok juga sudah sesuai dengan target yang ingin dicapai, yaitu semuanya sejumlah 38 orang (100 %).

Dalam perkuliahan praktik pada pelaksanaan modifikasi permainan target gateball secara kelompok pada siklus ketiga hasil kualitas pembelajaran dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktik pada Siklus Ketiga

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan	38	38	100	38	100.00
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	38	100.00
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65.78	26	67.89
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78.94	31	82.11
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	38	100.00
Kemampuan kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	38	100.00

Dari tabel 8, terlihat bahwa hasil penelitian pada kualitas pembelajaran perkuliahan praktik pada siklus ketiga juga sudah sesuai dengan target bahkan ada kualitas yang melebihi target yang ingin dicapai. Data kualitas pembelajaran mahasiswa dalam perkuliahan praktik diperoleh hasil bahwa kemampuan mengenal dan memodifikasi perlengkapan permainan, kemampuan dalam menguasai peraturan permainan, kemampuan individu dalam bermain dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan menunjukkan hasil sejumlah 38 orang (100 %), sedangkan kemampuan dalam teknik permainan sejumlah 26 mahasiswa (67,89 %) dan kemampuan taktik dan strategi dalam bermain sejumlah 31 mahasiswa (82,11 %).

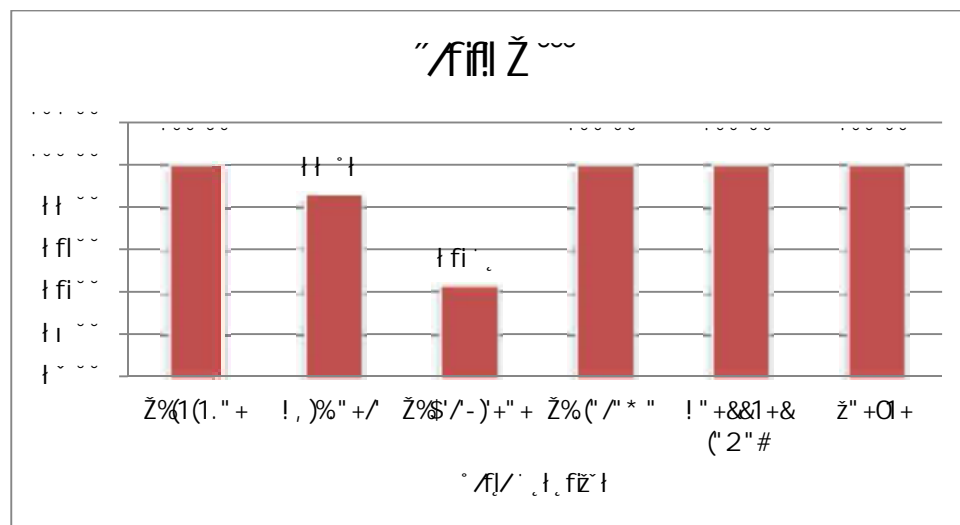
c. Hasil Nilai Karakter

Nilai karakter yang didapatkan pada siklus ketiga hasilnya juga mengalami peningkatan dari segi jumlah dan persentasenya, dari keenam nilai karakter terdapat empat nilai karakter yang hasilnya 100 %. Deskripsi hasil penelitian dari aspek nilai-nilai karakter pada siklus ketiga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Deskripsi Hasil Nilai Karakter Siklus Ketiga

No	Aspek Karakter	Total	Persentase (%)
1	Kejujuran	140	100,00
2	Toleransi	139	99,29
3	Kedisiplinan	136	97,14
4	Kerjasama	140	100,00
5	Tanggung jawab	140	100,00
6	Santun	140	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. Diagram Nilai Karakter pada Siklus Ketiga

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter yang diamati pada siklus ketiga hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun, tanggung jawab, kerjasama dan kejujuran merupakan kategori nilai karakter yang tertinggi, yaitu sebesar (100, 00 %), diikuti nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (99,29 %), dan nilai karakter kedisiplinan hasilnya sebesar (97, 14 %).

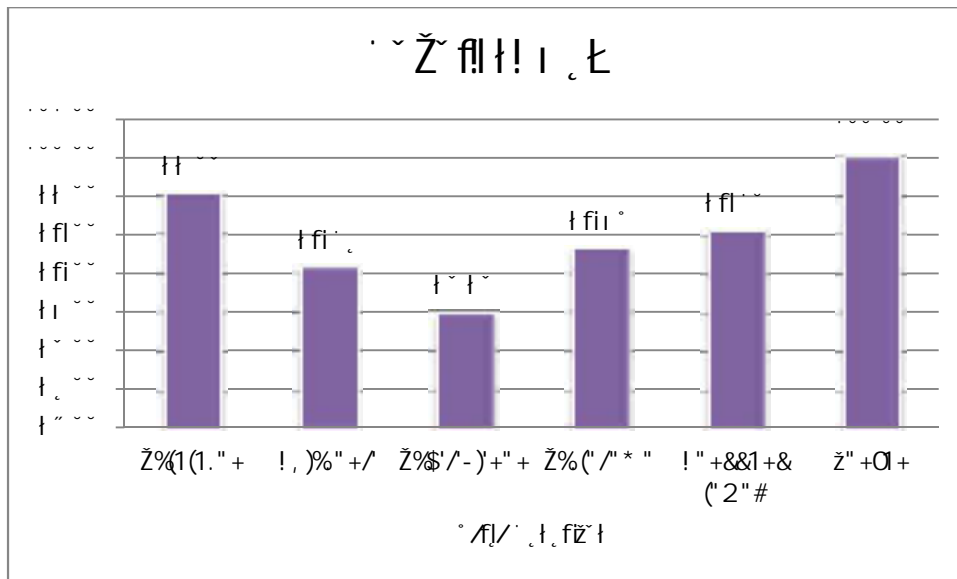
4. Hasil Keseluruhan dari Nilai Karakter

Nilai-nilai karakter yang terkandung dalam pembelajaran permainan target gateball yang terdiri dari kejujuran, toleransi, kedisiplinan, kerjasama, tanggung jawab dan santun menunjukkan bahwa terdapat perubahan dan peningkatan pada setiap siklusnya, terlihat dari hasil perolehan nilai karakter yang didapatkan dari siklus satu sampai siklus tiga. Dari keseluruhan nilai karakter yang diperoleh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10. Deskripsi Nilai Karakter Keseluruhan

No	Nilai Karakter	Siklus 1		Siklus 2		Siklus 3		Keseluruhan	
		Total	%	Total	%	Total	%	Total	%
1	Kejujuran	138	98.57	138	98.57	140	100.00	416	99.05
2	Toleransi	133	95.00	136	97.14	139	99.29	408	97.14
3	Kedisiplinan	132	94.29	135	96.43	136	97.14	403	95.95
4	Kerjasama	133	95.00	137	97.86	140	100.00	410	97.62
5	Tanggung jawab	135	96.43	137	97.86	140	100.00	412	98.10
6	Santun	140	100.00	140	100.00	140	100.00	420	100.00

Hasil keseluruhan dari nilai karakter apabila ditampilkan dalam bentuk diagram histogram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 4. Diagram Nilai Karakter Keseluruhan

Berdasarkan tabel dan gambar diatas, terlihat bahwa hasil penelitian dari beberapa aspek karakter secara keseluruhan yang telah diamati dari siklus satu sampai siklus ketiga secara berurutan dari yang terbesar hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya sebesar (100 %), nilai karakter kejujuran hasilnya sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab hasilnya sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama hasilnya sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi hasilnya sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan hasilnya sebesar (95,95 %).

B. Pembahasan

Pada siklus pertama, hasil masih jauh dari hasil yang ingin dicapai. Dari catatan dosen pendamping (observer) yang dapat dievaluasi dalam pembelajaran permainan target diantaranya perlu ditingkatkan interaksi antar mahasiswa dan interaksi dengan dosen, dalam proses pembelajaran waktu yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran tidak tepat dengan jadwal perkuliahan, banyak mahasiswa yang hadir terlambat, sehingga waktu yang disediakan tidak sesuai dengan yang direncanakan. Kolaborasi dosen pengampu teori dan praktik terkadang tidak sesuai dengan rencana yang telah disusun. Kualitas pembelajaran pada perkuliahan teori dalam keaktifan bertanya, menjawab, berdiskusi dan kerjasama dengan kelompok perlu dioptimalkan. Sedangkan pada perkuliahan praktik kemampuan dalam menguasai peraturan, teknik, taktik dan strategi, kemampuan individu dan kelompok perlu ditingkatkan. Nilai karakter dalam lembar observasi teridentifikasi bahwa nilai karakter santun merupakan nilai karakter paling tinggi dibandingkan dengan nilai-nilai karakter yang lain dan nilai karakter kedisiplinan yang perlu ditingkatkan, sedangkan nilai

karakter kejujuran, tanggung jawab, kerjasama dan toleransi merupakan nilai karakter yang hampir sama kriteria penilaiannya.

Pada siklus kedua, terjadi peningkatan kualitas belajar namun belum sesuai dengan target yang diinginkan. Dari catatan observer hal tersebut dikarenakan sudah mulai ada pemahaman tentang permainan target gateball baik secara individu maupun secara kelompok. Berdasarkan hasil observasi oleh dosen pendamping masih diperoleh kelemahan-kelemahan dalam pembelajaran siklus kedua dalam interaksi antara mahasiswa dan dosen hasilnya hanya cukup, dikarenakan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab dan bertanya hanya dilakukan oleh mahasiswa tertentu saja. Kualitas pembelajaran pada siklus kedua dalam perkuliahan teori sebagian besar hasil yang diperoleh sudah memenuhi target yang akan dicapai, akan tetapi ada beberapa yang belum sesuai dengan target yang akan dicapai antara lain yaitu pada keterlibatan mahasiswa dalam bertanya, dan keterlibatan mahasiswa dalam menjawab. Sedangkan dalam perkuliahan praktik hasil yang belum mencapai target terlihat pada kemampuan dalam teknik permainan, kemampuan individu dalam bermain, dan kemampuan kerja kelompok dalam permainan. Dalam siklus kedua ini nilai karakter yang didapatkan hasilnya ada sedikit kesamaan akan tetapi kalau dilihat dari urutan nilai karakter hasil yang didapatkan berbeda dari siklus pertama. Nilai karakter pada siklus kedua secara berurutan hasilnya sebagai berikut santun, jujur, kerjasama, tanggung jawab, toleransi dan disiplin, sehingga pada siklus kedua ini nilai karakter disiplin masih perlu ditingkatkan.

Dari tiga siklus yang telah dilakukan, kualitas pembelajaran mencapai target setelah siklus ketiga dilaksanakan, Pada siklus ketiga, hasilnya sudah sesuai dengan target yang diinginkan. Dari catatan dosen pendamping (observer) bahwa dalam proses pembelajaran interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa sangat baik terbukti mahasiswa serius dalam mengerjakan tugas yang telah diberikan oleh dosen, interaksi antara mahasiswa dengan dosen juga terlihat bagus karena banyak mahasiswa yang mengajukan pertanyaan, interaksi antara mahasiswa dengan media juga sangat baik, semua mahasiswa aktif dan sangat antusias dalam mencoba alat percobaan, mahasiswa memperhatikan pertanyaan yang diberikan oleh dosen, dan memperhatikan pertanyaan atau penjelasan dari teman. Kualitas pembelajaran pada siklus ketiga baik teori dan praktek diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti. Kualitas pembelajaran yang melebihi target dalam kuliah teori yaitu keterlibatan mahasiswa dalam bertanya dan menjawab. Sedangkan kualitas pembelajaran yang melebihi target dalam kuliah praktek yaitu kemampuan dalam teknik permainan dan kemampuan taktik dan strategi dalam bermain. Nilai karakter yang didapatkan pada siklus ketiga hasilnya juga

mengalami peningkatan dari segi jumlah dan persentasenya, dari keenam nilai karakter terdapat empat nilai karakter yang hasilnya maksimal yaitu 100 %, untuk nilai karakter toleransi hasilnya juga meningkat yaitu sebesar 99, 29 %, sedangkan nilai karakter kedisiplinan hasilnya juga meningkat bila dibandingkan dengan nilai karakter pada siklus kedua, yaitu sebesar 97,14 %. Kalau dilihat dari keseluruhan nilai karakter dari siklus satu sampai siklus tiga dalam pembelajaran permainan target gateball secara berurutan dari yang terbesar hasil persentasenya adalah sebagai berikut nilai karakter santun, nilai karakter kejujuran, nilai karakter tanggung jawab hasilnya, nilai karakter kerjasama, nilai karakter toleransi, dan nilai karakter kedisiplinan. Selain itu bahkan ada masukan dari dosen pendamping bahwa ada beberapa nilai karakter yang muncul tetapi dalam lembar observasi belum tercantum, nilai karakter tersebut antara lain: sportivitas, kepedulian/empati, solidaritas, respek dan tekun.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil refleksi dan pembahasan terhadap penelitian tindakan kelas dapat disimpulkan bahwa pola penerapan pembelajaran lesson study pada mata kuliah permainan target dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, terbukti dengan menerapkan pembelajaran lesson study pada siklus ketiga baik teori dan praktek diperoleh hasil yang sesuai dengan apa yang ditargetkan bahkan ada yang melebihi dari target yang diinginkan oleh peneliti.

Nilai karakter yang dicapai mahasiswa pada mata kuliah permainan target dengan menerapkan lesson study didapatkan bahwa hasil nilai karakter dari beberapa aspek secara keseluruhan yang telah diamati dari siklus satu sampai siklus ketiga secara berurutan dari yang terbesar hasil persentase diperoleh bahwa nilai karakter santun hasilnya paling besar yaitu 100 %, setelah itu diikuti nilai karakter kejujuran sebesar (99,05 %), nilai karakter tanggung jawab sebesar (98,10 %), nilai karakter kerjasama sebesar (97,62 %), nilai karakter toleransi sebesar (97,14 %), dan nilai karakter kedisiplinan sebesar (95, 95 %). Sehingga dengan demikian metode yang diterapkan mampu memenuhi target yang diinginkan yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan nilai karakter mahasiswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Para mahasiswa untuk meningkatkan pemahamannya pada matakuliah permainan target dengan memodifikasi berbagai bentuk permainan yang lebih simpel dan lebih menarik.
2. Disarankan untuk para pengajar matakuliah permainan target agar mengetahui kesulitan, kelebihan, kekurangan dan permasalahan para mahasiswa, untuk itu dalam setiap proses pembelajaran dimonitoring, dan dievaluasi untuk peningkatan proses pembelajaran selanjutnya.
3. Kelemahan dalam penelitian ini terletak dalam ruang kelas yang diampu oleh dosen peneliti, sehingga mahasiswa merasa sungkan untuk menyampaikan hal-hal yang kurang atau merespon negatif dalam proses pembelajaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Doty J., (2006). "Sports Build Character", dalam *Journal of College & Character*. Volume VII, No. 3, April 2006.
- Hopkins D., (1993). *A Teacher's guide to classroom research*. Second edition. Buchingkam-philadeplia: Open University Press.
- Lewis C., C., (2002). *Lesson Study: A Handbook of Teacher-Led Instructional Change*, Philadelphia, PA: Research for Better Schools, Inc.
- Marzuki, (2011). *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*, pada Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik, UNY Press, Yogyakarta.
- Mitchell, Stephen A., Oslin, Judith L., Griffin, Linda L.(2006). *Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach*. Illinois, Human Kinetics.
- Morgan W., J., (2007). *Ethics in Sport*. Champaign: Human Kinetics
- Muhadjir N., (1999). *Pendidikan dalam Perspektif Al-Quran: Tinjauan Mikro*. Kumpulan Makalah Pendidikan, hal 83-89, 17 Agustus 1999, Yogyakarta.
- Noortje A., K. (2011). *Pendidikan Jasmani Berwawasan Etika dan Moral Bangsa*. Wineka Media: Malang
- Pardjono. (2007). *Prinsip-Prinsip Dasar Penelitian Tindakan Kelas*. Materi Prajabatan CPNS Dosen tentang Metodologi Penelitian di Sampaikan tanggal 9 Januari 2007.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Cet. I, Pusat Bahasa, Jakarta.
- Richardson, J. (2006). *Lesson Study: Teacher Learn How to Improve Instruction*, National Staff Development Council. (Online): www.nsd.org.03/05/06.
- Tamat T., Mirman M., (2006). *Materi pokok pendidikan jasmani dan kesehatan*. Pusat Penerbitan UT. Jakarta
- Inerson W., Pasty and Yoshida M., (2005). *Building Our Understanding of Lesson Study*. Philadelphia, PA: Research for Better Schools.
- Sumardi Y., (2008). *Perangkat Pendukung Dalam Pelaksanaan Lesson Study*. FMIPA UNY: Yogyakarta.
- Zamroni, (2011). *Strategi dan Model Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*, pada Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik, UNY Press, Yogyakarta.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Indikator Kualitas Pembelajaran

1. Indikator Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Teori

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38	15	39,47	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab		10	26,31	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan		38	100	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas		38	100	?	?
Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi		38	100	?	?
Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok		38	100	?	?

2. Indikator Kualitas Pembelajaran Perkuliahan Praktek

Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Target yang Ingin Di capai		Hasil Penelitian	
		Jumlah	%	Jumlah	%
Kemampuan mengenal perlengkapan permainan	38	38	100	?	?
Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan		38	100	?	?
Kemampuan dalam teknik permainan		25	65,78	?	?
Kemampuan taktik dan strategi dalam bermain		30	78,94	?	?
Kemampuan individu (kemandirian) dalam bermain		38	100	?	?
Kemampun kerja kelompok (kerjasama) dalam permainan		38	100	?	?

LAMPIRAN 2. Rancangan Tindakan Materi Pembelajaran

No	Siklus	Materi Pembelajaran	Topik Pembelajaran
1	Siklus I	Pengenalan Permainan Target Gateball	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengenalan perlengkapan alat permainan 2. Bentuk permainan 3. Taktik dan strategi permainan 4. Peraturan permainan
2	Siklus I	Pelaksanaan Permainan Target Gateball	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan cara memegang stick 2. Latihan memukul bola 3. Latihan cara bermain 4. Pelaksanaan kompetisi permainan
3	Siklus II	Modifikasi Permainan Target Gateball Secara individu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modifikasi perlengkapan alat permainan 2. Bentuk modifikasi permainan 3. Taktik dan strategi permainan 4. Peraturan permainan
4	Siklus II	Pelaksanaan modifikasi permainan target Gateball secara individu	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan memukul target gawang 2. Latihan memukul target bola 3. Latihan cara bermain 4. Pelaksanaan kompetisi permainan
5	Siklus III	Modifikasi Permainan Target Gateball Secara kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Modifikasi perlengkapan alat permainan 2. Bentuk modifikasi permainan 3. Taktik dan strategi permainan 4. Peraturan permainan
6	Siklus III	Pelaksanaan modifikasi permainan target Gateball secara kelompok	<ol style="list-style-type: none"> 1. Latihan memukul target gawang 2. Latihan memukul target bola 5. Latihan cara bermain 3. Pelaksanaan kompetisi permainan

LAMPIRAN 3. Lembar Observasi Lesson Study

Fakultas : Ilmu Keolahragaan		Mata Kuliah : Permainan Target	
Observer :		Hari/Tanggal :	
No	Komponen Kegiatan Mahasiswa	Deskripsi Pengamatan	Waktu
1.	Interaksi antara mahasiswa dan mahasiswa (misalnya berdiskusi atau ngobrol)		
2.	Interaksi antara mahasiswa dan dosen (misalnya mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan, dsb.)		
3.	Interaksi antara mahasiswa dan media/sumber belajar/lembar kerja mahasiswa (misalnya membaca buku, mengerjakan tugas, menggunakan alat percobaan, dsb.)		
4.	Mahasiswa pasif (misalnya melamun, topang dagu, dsb.) atau bermain-main (pensil, penggaris, jari, ball-point, dsb.)		
5.	Mahasiswa diam karena berpikir dan perhatian (misalnya mendengar pertanyaan dosen, memperhatikan penjelasan dosen, memperhatikan pertanyaan atau penjelasan teman, dsb.)		

6. Pelajaran berharga yang dapat diambil dari pengamatan pembelajaran:
--

LAMPIRAN 4. Lembar Observasi Kualitas Pembelajaran

a. Perkuliahan Teori

No	Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Teori	Jumlah Mahasiswa	Hasil Penelitian	
			Jumlah	%
1	Keterlibatan mahasiswa dalam bertanya	38		
2	Keterlibatan mahasiswa dalam menjawab			
3	Keterlibatan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan			
4	Keterlibatan mahasiswa dalam mengerjakan tugas			
5	Keaktifan mahasiswa dalam berdiskusi			
6	Keterlibatan mahasiswa dalam berkolaborasi dan kerjasama dengan anggota kelompok			

b. Perkuliahan Praktek

No	Kualitas Pembelajaran Mahasiswa Dalam Perkuliahan Praktek	Jumlah Mahasiswa	Hasil Penelitian	
			Jumlah	%
1	Kemampuan mengenal perlengkapan dan memodifikasi permainan	38		
2	Kemampuan dalam menguasai peraturan permainan			
3	Kemampuan dalam teknik permainan			
4	Kemampuan taktik dalam bermain			
5	Kemampuan individu dalam bermain			
6	Kemampuan kerja kelompok dalam permainan			

LAMPIRAN 5. Lembar Observasi Nilai Karakter

No	Aspek yang diamati	Indikator	Skala Thurstone						
			7	6	5	4	3	2	1
1	Kejujuran	1.Tidak berbuat curang							
		2. Berkata jujur							
		3.Mengungkapkan perasaan apa adanya							
		4.Menyampaikan dengan keadaan yg sebenarnya							
2	Toleransi	5.Menghargai pendapat orang lain							
		6.Menghormati dosen pengampu							
		7.Menerima saran dan kritik							
		8.Membantu sesama teman							
3	Kedisiplinan	9. Hadir tepat waktu							
		10.Selalu mengikuti pembelajaran							
		11.Menggunakan pakaian yang pantas dan sesuai							
		12.Mematuhi peraturan yang telah disepakati							
4	Kerjasama	13.Kekompakan antar mahasiswa							
		14.Kekompakan antar kelompok/tim							
		15.Kekompakan antar mahasiswa dengan pengampu							
		16.Kemampuan kerjasama dengan petugas							
5	Tanggung jawab	17.Mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan							
		18.Melaksanakan tugas sesuai yang diintruksikan							
		19.Menanggung resiko sesuai tugas yang dilakukan							
		20.Menjaga, merawat dan mengembalikan barang pinjaman							
6	Santun	21.Berbicara dengan nada yang santun							
		22.Kebiasaan cium tangan dengan dosen pengampu							
		23.Perilaku yang sopan							
		24. Penampilan yang menarik							

Lampiran 6. Foto Penelitian



Foto 1. Pelaksanaan Plan



Foto 2. Proses Perkuliahan Teori



Foto 3. Mahasiswa Menjelaskan Modifikasi Permainan



Foto 4. Interaksi Mahasiswa dengan Mahasiswa



Foto 5. Interaksi Dosen dengan Mahasiswa



Foto 6. Berakhirnya Perkuliahan Teori



Foto 7. Pelaksanaan Perkuliahan Praktik



Foto 8. Mahasiswa Mempraktikan Modifikasi Permainan Gateball



Foto 9. Berakhirnya Perkuliahan Praktik

LAMPIRAN 7. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian

	LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN		
	No. FRM/LPPM-PNL/337	Revisi : 00	Tgl 1 September 2014 Hal 1 dan 4

SURAT PERJANJIAN INTERNAL NOMOR : 07/ Penelitian Pend. Karakter - UNY-DIPA/UN34.21/2017

Pada hari ini Rabu tanggal dua belas bulan April tahun dua ribu tujuh belas kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Siswanto, M.Kes., M.Pd. : Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or : Ketua Tim Peneliti dari Pendidikan Karakter, yang beralamat di FIK Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Surat Perjanjian Internal ini berdasarkan :

1. Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka pelaksanaan program penelitian Tahun Anggaran 2016. No. : Nomor : 365/LT-PK/UN34.21/2017 tanggal 12 April 2017
2. DIPA UNY No. : SP DIPA-042.01.2.400004/2017 tanggal 7 Desember 2016
3. Surat Keputusan Ketua LPPM UNY No. 031 Tahun 2017, tanggal 30 Maret 2017, tentang penelapan pemenang Penelitian dana DIPA UNY skem Pendidikan Karakter

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan Penelitian dengan judul dan nama Ketua/Anggota Peneliti sebagai berikut :

Judul : IMPLEMENTASI LESSON STUDY PERKULIAHAN PERMANAN TARGET
UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DAN MENGEMBANGKAN NILAI KARAKTER
MAHASISWA

Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or

Anggota : 1. Riky Lwihandeka, S.Pd.Kur., M.Or.
2. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or
3. Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Las., M.Or.



Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian yang tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp 20.000.000 (dua puluh juta rupiah) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran DIPA JNY No. : SP DIPA-042.01.2.40C904/2016 tanggal 7 Desember 2016
2. PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian sebagaimana pasal 1 sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara

Pasal 3

Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat JNY dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Tahap Pertama 70% sebesar Rp. 14.000.000 (empat belas juta rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak
- (2) Tahap Kedua 30% sebesar Rp. 6.000.000 (enam juta rupiah) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan akhir hasil pelaksanaan penelitian kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy sebanyak 3 (tiga) eksemplar disertai softcopy (CD dalam format "pdf") paling lambat tanggal **31 Oktober 2017**.
- (3) PIHAK KEDUA wajib membuat laporan kemajuan pelaksanaan penelitian dan laporan penggunaan keuangan sejumlah termin 1 sebesar 70%, dan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy masing-masing 2 (dua) eksemplar paling lambat tanggal **11 September 2017**, serta mengunggah laporan tersebut ke simppm.lppm.uny.ac.id
- (4) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (5) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

Pasal 4

PIHAK KEDUA berkewajiban untuk:

- (1) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh LPPM-UNY
- (2) Memanfaatkan hasil penelitian untuk proses bahan mengajar;
- (3) Mempublikasikan hasil penelitiannya pada jurnal bereputasi
- (4) Membayar PPh pasal 21, PPh pasal 22, PPh pasal 23 dan PPh sesuai ketentuan yang berlaku
- (5) Mengikuti Seminar dari Awal sampai dengan selesai



Pasal 5

- (1) Jangka waktu pelaksanaan penelitian yang dimaksud Pasal 1 ini selama 214 (dua ratus empat belas) hari terhitung mulai 1 April 2017 sampai dengan 31 Oktober 2017 (214 hari kalender), dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Penelitian yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya 31 Oktober 2017.
- (2) PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
 - a. Laporan akhir hasil penelitian dalam bentuk hardcopy sebanyak 3 (tiga) eksemplar, dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format "*.pdf") sebanyak 1 (satu) keping, serta mengunggah laporan tersebut ke slmppm.lppm.uny.ac.id paling lambat 31 Oktober 2017
 - b. Artikel ilmiah untuk dimasukkan ke Jurnal di melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY, yang terpisah dari laporan sebanyak 2 (dua) eksemplar
- (3) Laporan hasil penelitian dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a. Bentuk/ukuran kertas kuano
 - b. Warna cover Putih
 - c. Di bagian bawah cover ditulis :
Diblayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2017 Nomor: 365/LT-PK/UN34.21/2017 tanggal 12 April 2017
- (4) Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke :
 - a. Subag. Data dan Informasi LPPM-UNY sebanyak 1 (satu) eks
 - b. Perpustakaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY sebanyak 2 (dua) eks.
- (5) Apabila batas waktu habisnya masa penelitian ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1% (satu persi) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta.

Pasal 6

- (1) Apabila ketua peneliti sebagaimana dimaksud pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim;
- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan tidak kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 4 dari 4

KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

Pasal 7

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 8

Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

Pasal 9

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain : perang. Perang saudara, blockade ekonomi, revolusi, pembontakan, kekacauan, huru-hara, kerusakan, mobilisasi, keadaan darurat, pemogokan, epidemis, kebakaran,kebanjiran,gempa bumi, angin ribut,gangguan nafigasi, tidakan pemerintah dibidang moneter.*Force Majeure* di atas harus disahkan kebenarannya oleh Pejabat yang berwenang.

Pasal 10

Surat Perjanjian Internal pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 11

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA
Ketua Peneliti,

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP 198009242006041001

PIHAK PERTAMA
Sekretaris LPPM
Universitas Negeri Yogyakarta

Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO
NIP.197203.10.199903.1.002

LAMPIRAN 8. Berita Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian

	UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL DAN INSTRUMEN PENELITIAN		
No. FRM/LPPM-PNL/309	Revisi : 01	Tgl 1 September 2016	Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : DR. SIGIT NUGROHO, M.OC.....
2. Jurusan/Prodi :
3. Fakultas :
4. Skim Penelitian :
5. Judul Penelitian :
6. Pelaksanaan : Tanggal ..19.05.2017.... J a m. 13.00..... - Selesai
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM UNY
8. Dipimpin oleh : Ketua DR. SUYANTA, M.Si
Sekretaris NELVA ROLINA, M.Si
9. Peserta yang hadir :orang


SARAN-SARAN

- Dalam PTK, lesson study - nya dikontrol (diharapkan dikontrol)
- Siklus dlm PTK tdk ditentukan di awal jumlahnya
- Observasi => persiapkan dengan matang, khususnya observer.

10. Hasil Seminar;
- Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: proposal penelitian tersebut di atas:
- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
 - b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
 - c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang


 Ketua Sidang
 Dr. Suyanta, M.Si
 NIP: 196605081992031002


 Sekretaris Sidang
 NELVA .R.
 NIP: 19800718200502001


 Reviewer
 Dr. Putu Sutira
 NIP: 196412311987021003

LAMPIRAN 9. Lembar Penilaian Kesiapan Penelitian

LEMBAR PENILAIAN KESIAPAN PELAKSANAAN PENELITIAN


1. Nama Peneliti : Dr. Sygnt Nugroho
 2. Jurusan/Prodi/Fakultas :
 3. Skim penelitian :

No.	Kriteria	Komentar/Saran-saran
1	Langkah-langkah pelaksanaan penelitian : Kejelasan dan kelengkapan	<i>Cukup jls</i>
2	Prototipe produk penelitian : kejelasan, keunikan dan kebaruan	<i>Cukup</i>
3	Instrumen penelitian yang digunakan : Kelengkapan	<i>belum lengkap</i>
4	Persiapan memasuki lapangan penelitian	<i>baik</i>
5	Kelayakan : Biaya, peralatan dan waktu	-
6	Kemungkinan penelitian ini dapat diselesaikan	<i>baik</i>
7	Kesungguhan/keseriusan peneliti dalam penyiapan penelitian	<i>baik</i>

Divalidasi dan disahkan oleh
Ketua LPPM,

Dr. Suyanta, M.Si
NIP. 19660508 199203 1 002





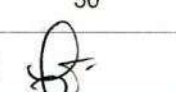


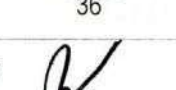
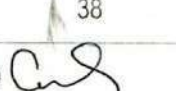



Yogyakarta, 19/5/2017
Reviewer,


Dr. Pukey Susanto
NIP

SARAN-SARAN DARI REVIEWER SECARA KESELURUHAN:

- perlu kontrol pelaksanaan Lisson Study.
- Prototipe skills by proses refleksi
- observer di samping kelas?
- lengkapi instrumen.

LAMPIRAN 10. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian

NO.	NAMA KETUA	FAKULTAS	JUR./PRODI.	TANDA TANGAN
22	Anggota			22
23	Tejo Nurseto, S.Pd., M.Pd.	FE	PEND. EKONOMI	23 
24	Anggota			24 
25	Dr. Dra. Endang Mulyani, M.Si.	FE	PEND. EKONOMI	25
26	Anggota			26
27	Drs. Margono, M.Pd.	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	27 
28	Anggota			28
29	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	29 
30	Anggota			30
31	Eka Novita Indra, S.Or., M.Kes.	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	31 
32	Anggota			32
33	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	33 
34	Anggota			34
35	Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	FIK	ILMU KEOLAHRAGAAN	35 
36	Anggota			36
37	Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	37 
38	Anggota			38
39	Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	39 
40	Anggota			40
41	Herka Maya Jatmika, S.Pd.Jas. M.Pd.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	41 
42	Anggota			42
43	Drs. Ngatman, M.Pd.	FIK	PEND. JASMANI KESEHATAN DAN	43 
44	Anggota			44 

NO.	NAMA KETUA	FAKULTAS	JUR./PRODI.	TANDA TANGAN
183	Dr. Drs. Sudiyatno, M.E.	FT	PEND. TEKNIK MESIN	183
184	Anggota			184
185	Drs. Sudiyanto, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK OTOMOTIF	185
186	Anggota			186
187	Drs. Sukaswanto, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK OTOMOTIF	187
188	Anggota			188
189	Bambang Sulisty, S.Pd., M.Eng.	FT	PEND. TEKNIK OTOMOTIF	189
190	Anggota			190
191	Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	191
192	Anggota			192
193	Drs. Suparman, M.Pd.	FT	PEND. TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	193
194	Anggota			194

Mengetahui
Ketua LPPM UNY,

Dr. Suyanta, M.Si.
NIP 19660508 199203 1 002

LAMPIRAN 11. Berita Acara Seminar Akhir Penelitian

	LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN		
No. FRM/LPPM-PNL/314	Revisi : 01	Tgl 1 September 2016	Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : *Sigit Nugroho*
2. Jurusan/Prodi : *P.P.P / IKOR*
3. Fakultas : *P.IK*
4. Skim Penelitian : *Pendidikan Karakter*
5. Judul Penelitian : *Implementasi Lesson Study, Partekulikan permainan target untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan mengembangkan faktor*
6. Pelaksanaan : Tanggal *13 Oct 2017* Jam *13:00* - Selesai
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM, Universitas Negeri Yogyakarta
8. Peserta yang hadir : *15* orang


SARAN-SARAN

1. *Dalam keluarga karakter mana yang menjadi inti yg bisa dilaksanakan.*

2.


10. Hasil Seminar;
- Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: hasil penelitian tersebut di atas:
- Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
 - Diterima, dengan revisi/pembenahan
 - Dibenahi untuk diseminarkan ulang

Ketua LPPM,



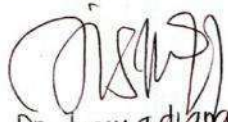
Dr. Suyanta, M.Si.
 NIP: 196605081992031002

Reviewer



Dr. Putu Sudira
 NIP: 1964.12.31.1987021003

Sekretaris/Moderator



Dr. Lismadiana
 NIP: 1979.12.07.200501 2002

LAMPIRAN 12. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian

Daftar Hadir Ruang 3
Seminar Hasil Penelitian dan PPM
Jumat, 13 Oktober 2017

NO	Nama Ketua	Skim	Tanda Tangan
1	Nelva Rolina, S.Pd., M.Si.	PENDIDIKAN KARAKTER	1
2	Dr. Tadkiroatun Musfiroh, S.Pd., M.Hum.	PENDIDIKAN KARAKTER	2
3	Drs. Margono, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	3
4	Susilowati, S.Pd.Si., M.Pd.Si	PENDIDIKAN KARAKTER	4
5	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	PENDIDIKAN KARAKTER	5
6	Dr. Rukiyati, M.Hum.	PENDIDIKAN KARAKTER	6
7	Drs. Sudiyanto, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	7
8	Dr. Christina Ismaniati, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	8
9	Dr. Lismadiana, M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	9
10	Drs. Joko Sudomo, MA.	PENDIDIKAN KARAKTER	10
11	Dr. Marzuki, M.Ag.	PENDIDIKAN KARAKTER	11
12	Dr. Budi Astuti, M.Si.	PENDIDIKAN KARAKTER	12
13	Dr. Taat Wulandari, S.Pd., M.Pd.	PENDIDIKAN KARAKTER	13
14	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	PENDIDIKAN KARAKTER	14
15	Dr. Drs. Suranto, M.Pd.,M.Si.	PENDIDIKAN KARAKTER	15



Dr. Suyanta
NIP. 19660508 199203 1 002

**LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI
PUSDI OLAHRAGA
TAHUN ANGGARAN 2018**



JUDUL PENELITIAN

**PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRIADTON (TRIPLES BADMINTON)* DALAM
MENINGKATKAN KESENANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN
BULUTANGKIS**

TIM PENGUSUL

**Dr. Sigit Nugroho, M.Or / NIP 19800924 200604 1 001
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or/ NIP 19821129 201504 1 001
Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or/ NIP 19830626 200812 1 002
Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or/ NIP. 19740709 200501 1 002
Gatot Agung Syahputra/ NIM. 13603144001
Rido Insan Raharjo/ NIM. 13603141016**

**Dibiayai Oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian
Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi
Tahun Anggaran 2018 Nomor: 6/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018
tanggal 6 Juni 2018**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2018**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRIADTON (TRIPLES BADMINTON) DALAM MENINGKATKAN KESENIAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Peneliti/Pelaksana

Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIDN : 0029128203
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)

Nama Lengkap : Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or
NIDN : 0026068302
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)

Nama Lengkap : Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
NIDN : 0009077405
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra :
Alamat Institusi Mitra :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan : 2018
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 25.000.000,00

Mengetahui,
Ketua LPPM,



Dr. Suyanta, M.Si.
NIP 19660508 199203 1 002

Yogyakarta, 5 Juni 2018
Ketua Pelaksana



Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP 19800924 200604 1 001

ABSTRAK PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRIADTON (TRIPLES BADMINTON)* DALAM MENINGKATKAN KESENANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Oleh:

Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh, Riky Dwihandaka, Tri Hadi Karyono

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan tentang pola/cara memodifikasi bentuk permainan olahraga bulutangkis. Titik tekan pada penelitian ini terdapat pada rancangan perubahan pola permainan yang sifatnya rekreasi (*triples*), akan tetapi tidak merubah dari segi keterampilan pemain bulutangkis. Tujuan umum penelitian ini adalah mengembangkan bentuk permainan *triadton (triples badminton)* sesuai dengan tingkat kesenangan dan keterampilan bermain dalam olahraga bulutangkis.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Prosedur *penelitian* dan pengembangan didasarkan pada dua tujuan utama, yaitu: mengembangkan produk dan menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Target penelitian ini dirancang melalui tiga tahap, yaitu 1) deskriptif, 2) pengembangan dan 3) eksperimental. Pada tahapan penelitian ini baru sampai tahap pengembangan. Subyek penelitian untuk mengembangkan bentuk permainan sesuai dengan nilai kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis adalah pelatih bulutangkis, pengajar bulutangkis, dan mahasiswa yang mengambil perkuliahan bulutangkis. Analisis data untuk tahap pertama dan kedua menggunakan analisis deskriptif dan tahap ketiga menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa spesifikasi hasil dalam mengembangkan bentuk permainan *triadton* diantaranya jumlah pemain sebanyak tiga orang, posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang. Pemain depan bebas dalam memukul kock, untuk pemain belakang tidak boleh memukul kock secara berurutan harus bergantian. Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam dilakukan setelah pergantian servis. Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang *berada* di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem “Rally Point” the best of three games. Permainan *triadton* menarik dan layak untuk diterapkan dalam pertandingan bulutangkis. Permainan *triadton* sangat menyenangkan, menghibur, dan semua pemain baik dari pemula sampai atlet bisa menikmati bentuk permainan. Dari segi keterampilan teknik dasar pukulan bulutangkis, kerja sama dan komunikasi antar pemain dapat ditingkatkan dengan melaksanakan permainan *triadton*.

Kata kunci: Pengembangan, bulutangkis, kesenangan, keterampilan

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian yang berjudul: **“PENGEMBANGAN PERMAINAN *TRIADTON (TRIPLES BADMINTON)* DALAM MENINGKATKAN KESENYANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS ”**, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi Tahun Anggaran 2018 Nomor: 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018 tanggal 6 Juni 2018. Bidang penelitian ini berbasis Unggulan Perguruan Tinggi dilaksanakan pada mahasiswa yang mengambil matakuliah Permainan Bulutangkis di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Dekan FIK UNY dan Ketua LPPM UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 16 November 2018

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Roadmap Penelitian	5
F. Sistematika Penelitian	6
G. Spesifikasi Produk	7
H. Luaran Penelitian	7
BAB II TINJUAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Permainan Bulutangkis	8
2. Pengajaran Bulutangkis	11
3. Kesenangan	12
4. Keterampilan Bulutangkis	13
B. Penelitian Relevan	19
BAB III METODE PENELITIAN	21
A. Desain Penelitian	21
B. Model Pengembangan	21
1. Penelitian Survei	21
2. Penelitian Pengembangan	23

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
A. Hasil Penelitian	25
1. Penelitian Survei	25
2. Penelitian Pengembangan	27
B. Pembahasan	31
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 34
A. Kesimpulan	34
B. Saran	35
 DAFTAR PUSTAKA	 36
 LAMPIRAN PENELITIAN	 38

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subyek Penelitian	22
Tabel 2. Variabel, Indikator dan Pengukuran Penelitian Survey	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistematika Penelitian	6
Gambar 2. Model Pengembangan RPPT	23

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Penelitian.....	39
Lampiran 2. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian	41
Lampiran 3. Berita Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian	45
Lampiran 4. Lembar Penilaian Kesiapan Penelitian	46
Lampiran 5. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian	47
Lampiran 6. Berita Acara Seminar Akhir Penelitian	49
Lampiran 7. Lembar Penilaian Seminar Hasil (Luaran Hasil Penelitian)	50
Lampiran 8. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian	51
Lampiran 9. Lembar Pernyataan Tanggung Jawab Belanja	53

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga bulutangkis (badminton) secara umum termasuk kategori olahraga permainan. Namun seiring dengan berjalannya waktu, bulutangkis berkembang menjadi bukan sekadar sebuah permainan di lapangan, bagi banyak orang bulutangkis merupakan olahraga yang mengajarkan berbagai makna filosofis. Secara individual, permainan bulutangkis mengajarkan kita menguasai diri di lapangan. Permainan bulutangkis juga mengajarkan mengelola emosi agar tetap tenang dan percaya diri sehingga dapat secara taktis mengubah strategi saat keadaan tertekan atau tertinggal. Sedangkan saat bermain ganda, pemain belajar bagaimana bekerja sama dan berkomunikasi dengan mitranya. Mencoba untuk saling menutupi kelemahan mitra, saling melindungi, saling memberi semangat, saling pengertian dan saling memberi motivasi & apresiasi. Selain mengajarkan filosofi berharga, banyak manfaat besar dengan bermain olahraga bulutangkis. Bermain bulutangkis merupakan kesenangan yang tidak bisa tergantikan dengan bulutangkis bisa dijadikan sebagai obat penghilang stres. Selain itu, bermain bulutangkis membuat stamina tubuh terjaga.

Dalam memberikan pembelajaran permainan bulutangkis nilai kesenangan, keunikan, dan makna filosofis dalam olahraga bulutangkis seharusnya perlu disampaikan, supaya nilai-nilai moral dan karakter yang terkandung dalam olahraga bulutangkis dapat terdistribusi dan dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam hal pergaulan, berorganisasi, dan bersosial. Penekanan karakter moral dalam permainan bulutangkis sangat penting. Hal itu akan membantu dan mendorong para pemain dalam pengembangan moral dengan bebas. Olahraga bulutangkis tidak hanya difokuskan untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik tetapi juga aktivitas yang bisa mendorong pengembangan sosial serta pengembangan karakter pemain.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Olahraga bulutangkis (badminton) secara umum termasuk kategori olahraga permainan. Namun seiring dengan berjalannya waktu, bulutangkis berkembang menjadi bukan sekadar sebuah permainan di lapangan, bagi banyak orang bulutangkis merupakan olahraga yang mengajarkan berbagai makna filosofis. Secara individual, permainan bulutangkis mengajarkan kita menguasai diri di lapangan. Permainan bulutangkis juga mengajarkan mengelola emosi agar tetap tenang dan percaya diri sehingga dapat secara taktis mengubah strategi saat keadaan tertekan atau tertinggal. Sedangkan saat bermain ganda, pemain belajar bagaimana bekerja sama dan berkomunikasi dengan mitranya. Mencoba untuk saling menutupi kelemahan mitra, saling melindungi, saling memberi semangat, saling pengertian dan saling memberi motivasi & apresiasi. Selain mengajarkan filosofi berharga, banyak manfaat besar dengan bermain olahraga bulutangkis. Bermain bulutangkis merupakan kesenangan yang tidak bisa tergantikan dengan bulutangkis bisa dijadikan sebagai obat penghilang stres. Selain itu, bermain bulutangkis membuat stamina tubuh terjaga.

Dalam memberikan pembelajaran permainan bulutangkis nilai kesenangan, keunikan, dan makna filosofis dalam olahraga bulutangkis seharusnya perlu disampaikan, supaya nilai-nilai moral dan karakter yang terkandung dalam olahraga bulutangkis dapat terdistribusi dan dapat mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam hal pergaulan, berorganisasi, dan bersosial. Penekanan karakter moral dalam permainan bulutangkis sangat penting. Hal itu akan membantu dan mendorong para pemain dalam pengembangan moral dengan bebas. Olahraga bulutangkis tidak hanya difokuskan untuk melakukan aktivitas-aktivitas fisik tetapi juga aktivitas yang bisa mendorong pengembangan sosial serta pengembangan karakter pemain.

Herman (2001) menyatakan bahwa permainan bulutangkis merupakan permainan yang bersifat individual yang dapat dilakukan dengan cara satu orang melawan satu orang atau dua orang melawan dua orang. Permainan bulutangkis mempunyai keunikan yang tidak dipunyai oleh cabang olahraga lainnya. Adapun keunikan tersebut antara lain: (1) alat yang digunakan sangat ringan, (2) nuansa penggunaan kekuatan paling lengkap, (3) mampu mematikan lawan dengan kekuatan mendekati nol, (4) memenuhi kebutuhan aktualisasi diri, (5) keterampilan gerak bulutangkis mudah ditransfer ke dalam cabang olahraga lainnya, (6) filosofi kehidupan, (7) nilai kebugaran jasmani, dan (8) nilai bisnis yang tinggi.

Secara umum kompetisi bulutangkis hanya dimainkan oleh dua orang (*single*) dan dua pasangan (*double*) yang saling berlawanan, jarang sekali dimainkan untuk partai *triples*. Partai triples permainan tiga lawan tiga dalam bulutangkis sering digunakan dalam latihan tim bulutangkis Asia seperti Malaysia dan Tiongkok. Ide partai triples pertama kali dicetuskan oleh Bambang Rudyanto, internasional Relationship Manager PBSI. Ide tersebut diperoleh pada saat bulutangkis mengalami stagnasi, untuk memberi warna baru dalam pertandingan dan membuat bulutangkis menjadi dinamis, maka tercetuslah permainan bulutangkis pada nomor triples di partai resmi. Kemudian PBSI bergerak cepat dengan mengajukan kepada badan olahraga tertinggi bulutangkis dunia BWF. Permainan bulutangkis triples akhirnya disetujui dan boleh dipertandingkan di sebuah kompetisi. Liga Mahasiswa (LIMA) bulutangkis pada tahun 2013 menjadi turnamen resmi pertama kali yang mempertandingkan nomor triples (www.ligamahasiswa.co.id).

Peraturan pada pertandingan bulutangkis *triples* tidak banyak berbeda dengan pertandingan di nomor ganda. Pertandingan bulutangkis triples setiap pemain boleh melakukan servis tanpa memperhatikan angka atau poin yang didapatkan. Format permainan *triples* sebenarnya berguna untuk membiasakan para pemain dengan permainan bertempo cepat. Para pemain harus menguasai

daerahnya masing-masing. Partai *triples* juga sangat bagus diterapkan untuk menjaga kekompakan, mengasah cara berpikir dan mengatur strategi di lapangan. Kekurangan dalam partai *triples* apabila pemain tidak kompak, kemungkinan salah pengertian dan salah strategi akan semakin besar, raket sesama pemain saling beradu.

Meski sudah dipertandingkan di Liga Mahasiswa nasional, bulutangkis *triples* belum bisa memasuki pertandingan tingkat internasional atau pertandingan resmi *Badminton World Federation* (BWF). Hal ini dikarenakan pertandingan bulutangkis *triples* dinilai terlalu rumit dan berbahaya bagi pemain. Bulutangkis *triples* jika dimainkan dipertandingan BWF, maka pemain profesional elit tingkat dunia tidak memiliki celah untuk mematikan lawan, karena lapangan lawan tidak memiliki lahan kosong. Pertandingan bulutangkis internasional pasti sangat berbeda dengan pertandingan nasional. Pemain bulutangkis yang sudah mendunia tentu akan bermain cepat dan tanpa celah, jika terlalu banyak pemain di lapangan maka hal ini ditakutkan akan membahayakan bagi pemain.

Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencoba untuk mengembangkan dan memodifikasi peraturan dan cara bermain dalam permainan *triadton* (*triples badminton*) sehingga dapat meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan suatu masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana mengembangkan permainan bulutangkis *triadton* (*triples badminton*) untuk meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis?

2. Bagaimanakah kelayakan *triadton (triples badminton)* dalam penerapannya untuk permainan yang dapat meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)* untuk meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain
2. Mengetahui kelayakaan *triadton (triples badminton)* pada penerapan permainan bulutangkis.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dikembangkan dalam bentuk permainan bulutangkis *triadton* ini memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi pengajar matakuliah bulutangkis untuk memperhatikan pola pengajaran bulutangkis dengan berbasis unsur-unsur kesenangan
2. Sebagai dasar dan masukan bagi perkumpulan bulutangkis untuk menata dan mengembangkan serta meningkatkan keterampilan bermain bulutangkis.
3. Sebagai gambaran bagi mahasiswa/i untuk memperoleh pengalaman bermain dalam matakuliah bulutangkis.
4. Sebagai model pengajaran alternatif yang membawa rasa senang dan nyaman baik bagi mahasiswa, dosen, maupun lembaga.

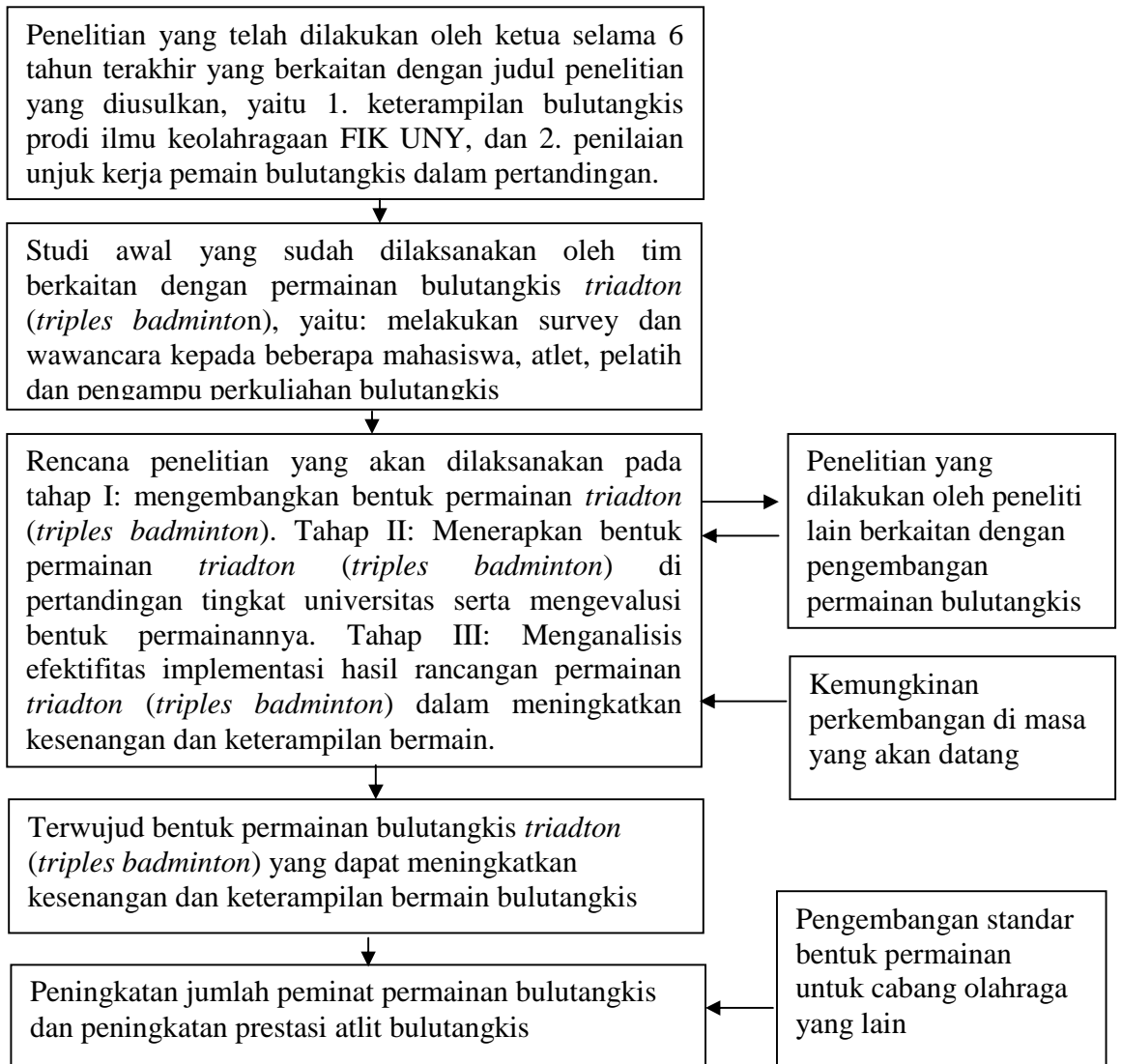
E. Roadmap Penelitian

Adapun roadmap penelitian pengembangan ini dirancang sesuai dengan tahapan untuk menuju hasil akhir, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan yang dilaksanakan, yaitu sudah melakukan penelitian yang berkaitan dengan:
 - a. Penelitian tentang keterampilan bulutangkis di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY
 - b. Penelitian tentang penilaian unjuk kerja pemain bulutangkis dalam pertandingan.
2. Analisis Kebutuhan dengan melakukan penelitian survey, bertujuan untuk mengetahui permainan bulutangkis yang tepat sesuai dengan nilai-nilai kesenangan dan keterampilan bermain.
3. Penelitian pengembangan, bertujuan untuk mengembangkan bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang sesuai dengan nilai kesenangan dan keterampilan bermain dengan melibatkan pelatih bulutangkis, pengajar bulutangkis dan atlet bulutangkis.
4. Penelitian eksperimental, bertujuan untuk menguji keefektifan, efisiensi dan kemenarikan produk bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan keterampilan bermain.

F. Sistematika Penelitian

Secara garis besar sistematika penelitian pengembangan ini dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 1. Sistematika Penelitian

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi dan keunggulan produk dari rencana penelitian pengembangan ini adalah bentuk permainan *triadton (triples badminton)* dalam meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis, yaitu sebagai berikut:

1. Produk dalam bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang dikembangkan dengan menggunakan peraturan yang menimbulkan kesenangan dan keterampilan bulutangkis
2. Nilai kesenangan mencakup emosi-emosi seperti: (1) kecintaan (2) kegembiraan, (3), kenikmatan, dan (4) kebebasan.
3. Nilai keterampilan mencakup beberapa kemampuan teknik bermain bulutangkis, diantaranya: (1) kemampuan servis, (2) kemampuan lob, (3) kemampuan *dropshot*, (4) kemampuan net, (5) kemampuan drive, (6) dan kemampuan smash.

H. Luaran Penelitian

Temuan dan luaran inovasi yang ditargetkan dalam penelitian dan kontribusi dalam penelitian ini mendapatkan model pengembangan keilmuan permainan *triadton (triples badminton)* yang bisa diterapkan untuk meningkatkan kesenangan dan keterampilan bulutangkis. Berikut rencana luaran yang akan ditargetkan dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Dimuat dalam publikasi ilmiah di porseding internasional terindeks
2. Buku panduan dan pedoman aturan bentuk permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)*.
3. Terdaftar dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam kategori paten sederhana.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Permainan Bulutangkis

Tony (2007) menyatakan permainan bulutangkis merupakan salah satu cabang olahraga yang terkenal di dunia. Olahraga ini menarik minat berbagai kelompok umur, berbagai tingkat keterampilan, baik pria maupun wanita memainkan olahraga ini di dalam atau di luar ruangan untuk rekreasi juga sebagai persaingan. Bulutangkis adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan shuttlecock dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari segi relatif lambat hingga sangat cepat di sertai gerakan tipuan. Brian (2015), bulutangkis atau badminton merupakan cabang olahraga yang termasuk ke dalam olahraga permainan dan bisa dimainkan di dalam ruangan maupun di luar ruangan diatas lapangan yang dibatasi oleh garis-garis yang panjang dan lebar, lapangan tersebut dibagi dua yang sama besar dan dibatasi oleh net.

Aksan (2016), mengatakan bahwa bulutangkis atau badminton adalah olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang mengambil posisi berlawanan di bidang lapangan yang dibagi dua oleh sebuah jaring (net). Definisi-definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa bulutangkis merupakan sebuah permainan bola kecil yang bersifat individu yang dimainkan dengan cara satu orang melawan satu orang (tunggal) atau dua orang melawan dua orang (ganda) yang setiap pemainnya memerlukan sebuah raket yang digunakan untuk memukul shuttlecock melalui atas net yang direntangkan di tengah lapangan yang dibatasi garis-garis dalam ukuran panjang dan lebar tertentu.

Tujuan permainan bulutangkis sesuai pendapatnya Herman (2000) adalah berusaha untuk menjatuhkan kok di daerah permainan lawan dan berusaha agar lawan tidak dapat memukul kok dan menjatuhkannya di daerah permainan sendiri. Pada saat permainan berlangsung, masing-masing pemain berusaha agar kok tidak menyentuh lantai di daerah permainan sendiri. Apabila kok jatuh di lantai atau menyangkut di net, maka permainan terhenti.

Permainan olahraga bulutangkis selain untuk olahraga dapat juga dijadikan salah satu objek yang memiliki banyak manfaat. Bulutangkis dapat dijadikan hiburan bagi sekelompok orang yang tidak memiliki banyak waktu untuk bertemu. Adanya olahraga bulutangkis, para pemainnya dapat saling berinteraksi sehingga akan terjadi komunikasi yang akhirnya dapat menjadi suatu hubungan yang berkelanjutan dalam hal di luar lapangan, contohnya dalam hal bisnis. Sesuai dengan hasil penelitiannya Syarifudin (2013) bahwa olahraga bulutangkis terdapat pengaruh yang signifikan dalam mengurangi tingkat frustrasi kerja yang dialami kalangan pengusaha yang berlatih bulutangkis sehingga dalam melakukan kerja atau bisnis dalam kesehariannya dapat berjalan dengan baik.

Karakteristik permainan bulutangkis mengandung unsur keterampilan gerak, yaitu berupa teknik dasar memegang raket, pukulan pertama (*service*), pukulan melampaui kepala (*overhead stroke*), dan pukulan dengan ayunan rendah (*underhead stroke*). Berbagai macam teknik pukulan diantaranya : *overhead, lob, dropshoot, smash, netting, backhand, dan forehand*.

Kunta (2010), menjelaskan bahwa ada empat macam teknik dasar keterampilan bulutangkis yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis, antara lain sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*foot work*). Ada enam macam teknik dasar pukulan dalam permainan bulutangkis antara lain:

a. *Service*

Service merupakan pukulan yang sangat menentukan dalam awal perolehan nilai, karena pemain yang melakukan *service* dengan baik dapat mengendalikan jalannya permainan. Dalam permainan bulutangkis ada dua macam *service*, yaitu *service* panjang dan *service* pendek.

b. Pukulan *Lob*

Pukulan *lob* merupakan suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke belakang garis lapangan. Untuk melakukan pukulan *lob* ada dua cara yaitu *overhead lob* dan *underhand lob*.

c. Pukulan *Smash*

Pukulan *smash* merupakan pukulan *overhead* yang mengandalkan kekuatan dan kecepatan lengan serta lecutan pergelangan tangan agar bola meluncur tajam menukik. Baik *smash* lurus maupun *smash* silang, keduanya dapat dipukul dengan ayunan yang sama.

d. *Dropshot*

Dropshot merupakan pukulan menyerang dengan menempatkan bola tipis dekat dengan jaring pada lapangan lawan. *Dropshot* mengandalkan kemampuan *feeling* dalam memukul bola sehingga arah dan ketajaman bola tipis di atas net serta jatuh dekat net.

e. Pukulan *Drive*

Pukulan *drive* adalah pukulan yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* secara mendatar, ketinggiannya menyusur di atas net dan sejajar dengan lantai.

f. *Netting*

Netting adalah pukulan pendek yang dilakukan di depan net dengan tujuan untuk mengarahkan bola setipis mungkin jaraknya dengan net di daerah lawan.

2. Pengajaran Bulutangkis

Matakuliah bulutangkis memiliki beberapa nama sesuai dengan program studi yang ada di FIK UNY. Pada prodi PJKR dan PGSD Penjas disebut Permainan Bulutangkis, pada prodi PKO disebut Keterampilan Bulutangkis, prodi IKOR disebut Olahraga Pilihan Bulutangkis. Namun pada prinsipnya semua nama tersebut adalah sama yaitu perkuliahan yang mengajarkan peraturan permainan dan pertandingan, teknik pegangan raket, mengenalkan teknik pukulan dasar bulutangkis yang meliputi service, lob, dropshot, smash, netting dan drive. Selain itu juga mempelajari teknik dan taktik dalam bermain bulutangkis tunggal dan ganda sesuai peraturan bulutangkis. Secara keseluruhan jumlah SKS matakuliah ini adalah 2 SKS dan disampaikan di awal semester (semester 2 atau 3 tergantung prodi masing-masing). Sifat matakuliah ini adalah wajib lulus bagi semua mahasiswa tanpa terkecuali. Pengajaran bulutangkis mempunyai tujuan, yaitu agar penguasaan keterampilan gerak sesuai dengan teknik yang benar serta sesuai dengan peraturan yang ada.

Secara spesifik matakuliah ini berisi tentang materi-materi yang tertuang dalam kompetensi **perkuliahan**. Beberapa kompetensi yang diharapkan dari matakuliah ini adalah antara lain :

- a. Mengetahui dan memahami macam-macam pegangan raket, teknik pukulan *forehand, backhand*.
- b. Mengetahui dan memahami teknik dasar pukulan service, smash, *lob, dropshot, drive dan netting*,
- c. Mengetahui dan memahami posisi badan dan Kerja kaki (*Footwork*) saat bermain tunggal dan ganda
- d. Mengetahui dan memahami metode pembelajaran bulutangkis.
- e. Mengetahui dan memahami cara bermain bulutangkis.
- f. Mengetahui dan memahami pengantar peraturan pertandingan Bulutangkis.

3. Kesenangan

(Adler, 2003) menyatakan bahwa *happiness* atau kesenangan berasal dari kata “*happy*” atau bahagia yang berarti *feeling good, having fun, having a good time*, atau sesuatu yang membuat pengalaman yang menyenangkan. Sedangkan orang yang senang (Rusydi, 2007) adalah orang yang mempunyai *good birth, good health, good look, good luck, good reputation, good friends, good money and goodness*.

Kesenangan merupakan perasaan yang dapat dirasakan berupa perasaan bahagia, tenang, dan memiliki kedamaian (Rusydi, 2007). Sedangkan *happiness* atau kebahagiaan sesuai pendapatnya Biswas, Diener & Dean (2007) merupakan kualitas dari keseluruhan hidup manusia yang membuat kehidupan menjadi lebih baik secara keseluruhan seperti kesehatan yang lebih baik, kreativitas yang tinggi ataupun pendapatan yang lebih tinggi. Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa kesenangan adalah perasaan positif yang berasal dari kualitas keseluruhan hidup manusia yang ditandai dengan adanya kebahagiaan yang dirasakan oleh seorang individu ketika melakukan sesuatu hal yang disukai di dalam hidupnya dengan tidak adanya perasaan menderita.

Veenhoven, (2004) membagi aspek kesenangan dalam kehidupan menjadi dua hal, yaitu:

- a. Aspek afektif yaitu menggambarkan pengalaman emosi dari kesenangan, kegembiraan, dan emosi positif lain.
- b. Aspek kognitif yaitu kepuasan dengan variasi domain kehidupan.

Aspek di atas yang menyatakan bahwa kegembiraan merupakan aspek afektif dan kepuasan merupakan aspek kognitif. Aspek afektif terbagi menjadi dua komponen yang saling bebas yaitu afek positif dan afek negatif. Selanjutnya evaluasi kognitif yang saling tergantung pada kepuasan

dalam variasi domain seperti keluarga atau aturan kerja dan pengalaman-pengalaman kepuasan lainnya.

Aspek-aspek yang telah disebutkan sejalan dengan dua komponen kesenangan, sesuai pendapatnya Myers (2007) dimana komponen kesenangan pertama adalah perasaan yang menyenangkan. Senang adalah emosi positif, dan sedih adalah emosi negatif. Sedangkan komponen kesenangan yang kedua adalah penilaian seseorang tentang hidupnya. Ada dua hal yang harus dipenuhi untuk mendapatkan kebahagiaan yaitu afeksi dan kepuasan hidup (Rusydi, 2007).

a. Afeksi

Perasaan (*feeling*) dan emosi (*emotion*) merupakan bagian yang tidak terpisahkan. Pengalaman emosional selalu berhubungan dengan afektif atau perasaan yang sangat menyenangkan sampai kepada perasaan yang tidak membahagiakan.

b. Kepuasan Hidup

Kepuasan hidup merupakan kualitas dari kehidupan seseorang yang telah teruji secara keseluruhan berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Kepuasan hidup merupakan hasil perbandingan antara segala peristiwa yang dialami dengan apa yang menjadi tumpuan harapan dan keinginan.

4. Keterampilan Bulutangkis

Pemain bulutangkis yang baik, harus menguasai teknik dasar atau keterampilan dasar bermain bulutangkis dengan benar. Teknik dasar yang dimaksud bukan hanya pada penguasaan teknik memukul, tetapi juga melibatkan teknik-teknik yang berkaitan dengan permainan bulutangkis. Teknik dasar keterampilan bermain bulutangkis yang harus dikuasai oleh seorang pemain bulutangkis antara lain: sikap berdiri (*stance*), teknik memegang raket, teknik memukul bola, dan teknik langkah kaki (*foot work*) (Fajar, 2012).

Keterampilan bulutangkis adalah kemampuan seorang pemain bulutangkis dalam menggunakan teknik, taktik, serta unsur-unsur yang dimiliki oleh seorang pemain bulutangkis. Teknik dasar bulutangkis pemain harus bisa memukul kok, baik dari atas maupun dari bawah. Jenis-jenis pukulan yang harus dikuasai adalah: servis, netting, lob, underhand, dropshot, drive, dan smes. Suratman (2007) membagi bentuk pukulan-pukulan yang terdapat di dalam permainan bulutangkis tersebut berdasar pada ayunan raket dapat dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu:

a. Pukulan dengan ayunan raket dari bawah (*under hand stroke*), meliputi:

- 1) Servis pendek (*back / forehand service*)
- 2) Servis tinggi (*long service – back / forehand service*)
- 3) Servis kedut (*flick – back / forehand service*)
- 4) Pukulan dari bawah ke atas (*underhand stroke – back / forehand*)
- 5) Pukulan jarring (*netting stroke – back / forehand service*)

b. Pukulan dengan ayunan raket datar (*drive*) meliputi :

- 1) Datar pendek (*short – back / forehand drive*)
- 2) Datar panjang (*long – back / forehand drive*)
- 3) Datar silang (*cross – back / forehand drive*)

c). Pukulan dengan ayunan raket dari atas ke bawah meliputi :

- 1) Lob tinggi (*hight – back / forehand lob*)
- 2) Lob serang (*attack – back / forehand lob*)
- 3) Pukulan pendek (*drop – back / forehand stroke*)
- 4) Pukulan tajam (*chop – back / forehand stroke*)
- 5) Pukulan smes (*smash – back / forehand stroke*)

Tohar (1992) membedakan bentuk pukulan-pukulan yang dapat mengidentifikasi keterampilan bulutangkis dibedakan menjadi 4 bagian yaitu: *wall volley*, servis pendek, servis panjang, dan lob.

a. Wall Volley

Wal Volley merupakan salah satu tes dalam bulutangkis yang diutamakan untuk mengukur kecakapan memainkan shuttlecock dengan gerakan koordinasi yang mencakup unsur-unsur rekreasi, kelincahan, keluwesan dan kecepatan. Pelaksanaanya dengan memukul shuttlecock sebanyak mungkin atau secepat mungkin selama 30 detik ke tembok atau dinding yang tingginya 5 feet dengan jarak 3 feet. Orang coba bebas bergerak kemana saja asal tidak melewati garis batas, apabila shuttle cock terjatuh ke lantai, harus dimulai lagi dengan serve dari belakang garis start. Setelah 30 detik aba-aba stop diberikan dan waktu itu juga stopwatch dihentikan. Tiap orang coba melakukan tiga kali, sebelum percobaan pertama boleh mengadakan percobaan 15 detik

b. Pukulan servis

Pukulan servis merupakan pukulan dengan menggunakan raket yang menerbangkan *shuttlecock* ke bidang lapangan lain secara diagonal dan bertujuan sebagai pembuka permainan. Pukulan *service* merupakan suatu pukulan yang penting dalam permainan bulutangkis, sehingga melatih pukulan servis dengan baik dan teratur, perlu mendapatkan perhatian yang khusus. Pukulan servis dalam bulutangkis dapat dibagi menjadi 2, yaitu:

1) Pukulan service pendek (*short service*)

Service pendek adalah melakukan pukulan service dengan mengarahkan *shuttlecock* dengan tujuan kedua sasaran yaitu: kesudut titik perpotongan antara garis service depan dengan garis tengah dan garis service dan garis tepi, sedang jalannya *shuttlecock* menyusur tipis melewati net. Cara memukul service pendek ini dapat dilakukan secara pukulan penuh atau dipukul secara dipotong.

Gerakan perpindahan berat badan diawali dari kaki yang berada dibelakang kemudian dipindahkan ke kaki depan. Ayunan raket dimulai dari belakang setinggi bahu. Ayunan yang memegang raket digunakan

kedepan. Setelah gerakan ayunan itu sampai ke sebelah kanan badan, dilanjutkan dengan gerakan memukul *shuttlecock*, yang dipegang oleh tangan kiri atau tangan kanan bila pemain tersebut kidal untuk dijatuhkan. Disaat *shuttlecock* itu jatuh maka baru dipukul dengan cara pukulan penuh atau dipotong, untuk diarahkan ke depan sehingga melewati net.

Pukulan servis pendek yang perlu diperhatikan adalah menanamkan perasaan gerak bagi pemain mengenai perkenaan raket dengan *shuttlecock* yang tepat dan jatuhnya *shuttlecock* tetap berjarak pendek dari garis servis depan. Setelah cara ini dikuasai barulah secara mengarahkan *shuttlecock* yang penerbangannya serendah-rendahnya untuk melewati net. Latihan pada taraf permulaan tidak perlu diperhatikan mengenai ketinggian hasil pukulan tersebut, tapi yang diperhatikan adalah banyaknya atau frekuensi melakukan pukulan bagi pemain tersebut. Cara melakukan pukulan service pendek ini dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara *forehand* dan *backhand*.

2) Servis Panjang (*Service lob* atau *clear*)

Servis panjang adalah pukulan servis yang dilakukan dengan cara menerbangkan *shuttlecock* setinggi-tingginya dan jatuh kegaris belakang bidang lapangan lawan. Servis panjang untuk permainan tunggal harus dilakukan dengan cara memukul *shuttlecock* dengan kekuatan yang penuh *shuttlecock* yang dipukul harus diusahakan jatuh menurun secara tegak lurus ke bawah di suatu tempat digaris belakang lapangan lawan terutama diarahkan di sudut-sudut perpotongan antara garis tepi untuk permainan tunggal.

Pelaksanaan melakukan pukulan servis lob adalah meletakkan kedua kaki sekitar 70 cm dari garis service pendek dan 10 cm dari garis tengah, kaki kiri dilangkahkan kedepan selebar 30 cm sehingga posisi kedua kaki berada didepan dan dibelakang, (bila pemain itu kidal, kalau kidal berarti sebaliknya). Berat badan berada ditengah-tengah kedua kaki.

Ayunan tangan yang memegang raket ditarik kebelakang sehingga posisi tangan setinggi bahu. Gerakan memukul dimulai mengayunkan raket kedepan, setelah ayunan sampai didepan badan, *shuttlecock* yang dipegang tangan kiri kemudian dijatuhkan didepan samping badan, sehingga posisi *shuttlecock* dan raket yang akan diayunkan akan bertemu atau impact diantara lutut dan pinggang. Pada saat perkenaan antara shuttle cock dan raket, baru dicambukkan dengan pergelangan tangan sehingga akan menghasilkan pukulan yang keras.

Gerakan lanjutan dari melakukan pukulan service lob ini sampai berada didepan atas badan. Seluruh gerakan cara memukul ini dimulai dari gerakan kaki, badan, ayunan tangan dan terakhir dilanjutkan dengan mencambukkan pergelangan tangan. Pada saat memukul perpindahan berat badan dimulai dari kaki belakang ke kaki yang ada didepan. Perlu diperhatikan agar kaki yang berada dibelakang, pada waktu memukul jangan sampai terangkat, ini merupakan suatu kesalahan yang sering dilakukan oleh pemain tanpa disadarinya. Tujuan dan maksud menggunakan pukulan service panjang ini ialah untuk menekan posisi pihak lawan ke garis belakang, agar supaya lapangan bagian depan menjadi kosong.

c. Pukulan lob (*Forehand Clear*)

Pukulan lob adalah suatu pukulan dalam permainan bulutangkis yang dilakukan dengan tujuan untuk menerbangkan *shuttlecock* setinggi mungkin mengarah jauh ke garis lapangan yang paling belakang.

Cara melakukan pukulan lob atau melambung dapat dilaksanakan dengan 2 cara yaitu :

- 1) Overhead lob: pukulan lob yang dilakukan dari atas kepala dengan cara menerbangkan *shuttlecock* melambung kearah belakang

2) Underhand lob: pukulan lob dari bawah, yang dilakukan dengan memukul *shuttlecock* yang berada dibawah badan dan dilambungkan tinggi ke belakang.

Manfaat dari pukulan melambung atau pukulan lob antara lain untuk mengadakan serangan atau lazimnya disebut attacking lob yaitu suatu cara melakukan pukulan lob dengan mengarahkan *shuttlecock* kearah belakang dengan ketinggiannya sukar untuk dijangkau atau diraih oleh pihak lawan. Penerbangan *shuttlecock* tidak terlalu rendah dan tidak terlalu tinggi, asal dapat melewati jangkauan raket lawan. Pukulan lob serangan ini merupakan salah satu pukulan dalam permainan yang dapat mendesak posisi lawan, agar posisi lawan yang stabil dapat dirubah menjadi *out-position* atau posisi yang kacau sehingga untuk serangan selanjutnya dapat menerobos pertahanan lawan.

Pukulan lob selain dapat digunakan sebagai pukulan serangan juga dapat dipergunakan sebagai pukulan untuk bertahan atau lazim disebut *deffensif lob* artinya pukulan lob itu dilakukan dengan cara menerbangkan shuttlecock setinggi-tingginya dan jatuh dibagian belakang lapangan lawan. Cara ini dilakukan untuk memperbaiki posisi yang labil dan goyah, karena mendapatkan pukulan serangan dari lawan. Selain itu dapat digunakan untuk memperlambat tempo permainan, sehingga dapat mengembalikan posisi yang baik. Pukulan melambung ini dapat diarahkan baik secara lurus maupun secara silang. Kedua cara untuk melakukan pukulan melambung ini yang diutamakan adalah mengenai kedalaman dari jatuhnya *shuttlecock*. Hasil pukulan melambung yang terlalu tanggung penerbangannya berarti menjadi umpan bagi lawan dan mudah untuk dimatikan.

B. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/ mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Sigit Nugroho (2011), penelitian yang berjudul keterampilan bulutangkis mahasiswa program studi ilmu keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, dengan hasil penelitian menunjukkan keterampilan bulutangkis mahasiswa Ikora tahun sebagian besar berada pada kategori cukup dan sedang, untuk kategori cukup sebesar 50% dan untuk kategori sedang sebesar 50%.
2. Sigit Nugroho (2012), penelitian yang berjudul penilaian unjuk kerja (*Track Record*) pemain bulutangkis dalam pertandingan. Hasil penelitian menunjukkan unjuk kerja pemain bulutangkis diketahui bahwa pukulan yang banyak menyumbangkan nilai yang paling besar adalah smash dan *dropshot* pada pukulan *forehand* setelah itu diikuti pukulan *lob* dan *netting*. Pukulan *backhand* sebagian besar sumbangannya rendah, tetapi untuk *netting* pada pukulan *backhand* sumbangannya besar. Sumbangan pukulan *Backhand* yang terdiri dari servis yaitu sebesar 4,5 %, *lob* sebesar 2,8 %, smash sebesar 3,4 %, net sebesar 10,1 %, dan *dropshot* sebesar 4,8 %. Sedangkan untuk *Forehand* mempunyai sumbangan pukulan servis sebesar 4,5 %, *lob* sebesar 14,9 %, smash sebesar 22,1 %, net sebesar 12,3 %, dan *dropshot* sebesar 20,7 %.
3. Sigit Nugroho (2015), penelitian yang berjudul pengaruh latihan sirkuit *trapping* dengan interval 1:1/2 dan 1:1 terhadap kemampuan kekuatan, kelincahan dan kecepatan pada pemain bulutangkis mahasiswa FIK UNY. Hasil penelitian menunjukkan secara keseluruhan membuktikan ada pengaruh metode latihan sirkuit *trapping* dengan beda interval 1:1/2 dan 1:1 terhadap kemampuan kekuatan, kecepatan dan kelincahan. Berdasarkan hasil analisis diketahui kelompok yang mendapatkan hasil terbaik adalah pada kelompok 3 (A_1B_2) yang diberikan perlakuan latihan sirkuit *trapping* intensitas 80 % dengan interval 1:1/2 dengan perubahan kekuatan meningkat sebesar 43.78 %,

kecepatan meningkat sebesar 31.42 % dan kelincahan meningkat sebesar 9.66 %. Sedangkan kelompok yang menunjukkan hasil paling kurang adalah kelompok 2 (A_2B_1) yang diberikan perlakuan latihan sirkuit *trapping* intensitas 60 % dengan interval 1:1 dengan perubahan kekuatan meningkat sebesar 1.75 %, kecepatan mengalami penurunan sebesar 3,25 % dan kelincahan menurun sebesar 4,43 %.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Prosedur penelitian dan pengembangan didasarkan pada dua tujuan utama, yaitu: (1) mengembangkan produk dan, (2) menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan terdiri atas lima langkah, yaitu :

1. Melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
2. Mengembangkan produk awal
3. Validasi ahli
4. Uji coba lapangan
5. Revisi produk

B. Model Pengembangan

Secara keseluruhan penelitian ini akan menggunakan jenis rancangan penelitian, yaitu (1) deskriptif (2) pengembangan (3) eksperimental. Pada penelitian ini baru sampai pada tahap yang kedua yaitu pengembangan. Rincian jenis rancangan, subyek, variabel, instrumen, dan analisis data penelitian disajikan sebagai berikut.

1. Penelitian *Survey*

a. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey. Survey bertujuan untuk memperoleh data analisis kebutuhan bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan nilai keterampilan,

persepsi mahasiswa, atlet, pelatih dan pengajar bulutangkis tentang bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan nilai keterampilan, dan perlunya bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang berbasis nilai kesenangan dan nilai keterampilan yang ada di kampus UNY.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian survey ini meliputi mahasiswa putra, mahasiswa putri, pakar *pelatih* bulutangkis, pengajar bulutangkis dan atlet bulutangkis di lingkungan UNY. Lokasi dan subyek penelitian survey disajikan pada tabel 1 berikut :

Tabel 1. Subyek Penelitian

TEMPAT	MAHASISWA	PAKAR
UNY	50	1. Kepelatihan bulutangkis 2. Pengajaran bulutangkis 3. Atlet Mahasiswa
Jumlah	50	3

c. Variabel Penelitian

Berdasarkan pemahaman, persepsi, dan analisis kebutuhan, berikut disajikan variabel, indikator, dan jenis instrumen pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Variabel, indikator dan pengukuran penelitian dengan survey

No	Variabel	Indikator	Pengukuran
1	Pengetahuan tentang permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Jenis permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Angket
2	Persepsi permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Bentuk permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Angket
3	Kebermanfaatan permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	1. Nilai kesenangan 2. Keterampilan bermain bulutangkis.	Angket
4	Peraturan permainan <i>triadton (triples badminton)</i>	Cara bermain <i>triadton (triples badminton)</i>	Focus Group Discussion (FGD)

d. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian disusun sendiri berdasarkan variabel dan indikator penelitian. Sebelum instrumen tersebut digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

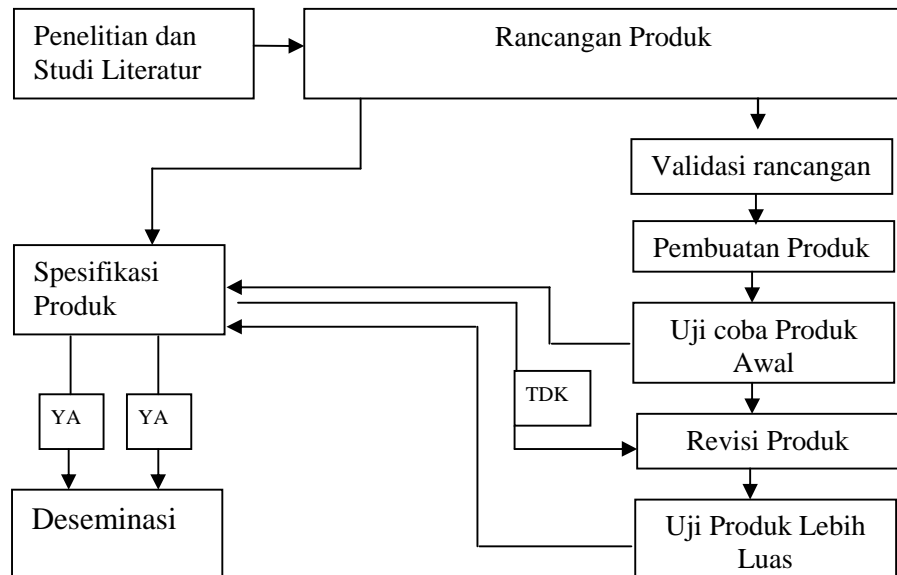
e. Analisis Data

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar mengembangkan produk yang dilakukan pada tahap kedua.

2. Penelitian Pengembangan

a. Rancangan Penelitian

Rancangan pengembangan dilakukan pada tahap kedua, bertujuan untuk menyusun bentuk permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)* yang telah dispesifikasikan pada tahap pertama. Secara rinci prosedur pengembangan bentuk permainan bulutangkis *triadton (triples badminton)* mengikuti model RPPT (*Research Planning, Production, Testing*). Model penelitian ini dapat disajikan dalam gambar berikut:



Gambar 2. Model Pengembangan RPPT, (Sugiyono, 2018)

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian pada pengembangan melibatkan pakar yang terdiri atas: (1) kepelatihan bulutangkis, (2) pengajaran bulutangkis, dan (3) atlit bulutangkis.

c. Variabel Penelitian Pengembangan

Berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan berupa pengembangan produk variabel-variabel penelitian atau spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa bentuk permainan *triadton (triples badminton)* dalam meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis, yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk dalam bentuk permainan *triadton (triples badminton)* yang dikembangkan dengan menggunakan peraturan yang menimbulkan kesenangan dan keterampilan bulutangkis
- 2) Nilai kesenangan mencakup emosi-emosi yang dimiliki para pemain.
- 3) Nilai keterampilan mencakup beberapa kemampuan teknik dalam bermain bulutangkis

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi formatif. Instrumen disusun sendiri oleh peneliti. Isi instrumen terdiri atas unsur-unsur bentuk permainan *triadton (triples badminton)* bentuk permainan *triadton (triples badminton)* dalam meningkatkan kesenangan dan keterampilan bermain bulutangkis terdiri dari dua hal pokok yaitu : (1) ketepatan bentuk permainan, dan (2) kemenarikan bentuk permainan.

e. Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Penelitian Survei

Berdasarkan hasil pengamatan peneliti berikut analisis kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan permainan *triadton (triples badminton)*.

a. Analisis Materi

Analisis materi yang telah dilakukan antara lain melakukan studi pendahuluan berupa studi literatur dan melakukan observasi serta mengadakan wawancara kepada beberapa ahli olahraga bulutangkis baik dari segi pembelajarannya dan segi kepelatihannya yang dilakukan di Fakultas Ilmu Keolahragaan. Hasil yang sudah dicapai dalam studi pendahuluan tersebut berupa identifikasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan permainan bulutangkis, dimana belum ada bentuk permainan bulutangkis yang dilakukan secara *triple* (tiga lawan tiga) baik dari segi pembelajaran dan pelatihan yang secara lengkap membahas peraturan cara bermain yang meliputi pengetahuan, tanggapan, kebermanfaatan, dan spesifikasi bentuk permainan. Hasil ini kemudian dijadikan sebagai masukan dalam membuat rencana atau proposal penelitian.

Hasil seperti tersebut di atas kemudian dijadikan sebagai masukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kebutuhan pengembangan permainan *triadton (triple badminton)*, pada penelitian tahap pertama. Di samping itu, dalam langkah persiapan juga dilakukan penyiapan alat dan bahan serta sarana dan prasarana yang akan diperlukan dalam penelitian.

b. Hasil Survey bentuk permainan triadton

Materi yang disajikan meliputi jenis permainan, bentuk permainan, kebermanfaatan permainan dan spesifikasi permainan. Berikut penjelasannya:

1) Jenis permainan

Permainan *triadton* (triples badminton) merupakan modifikasi permainan bulutangkis dengan jumlah pemain tiga orang melawan tiga orang. Permainan ini dibedakan menjadi empat jenis, diantaranya yaitu:

- a) Triple Putra (tiga pemain putra semua)
- b) Triple Putri (tiga pemain putri semua)
- c) Triple Campuran Dominan Putra (dua pemain putra dan satu pemain putri).
- d) Triple Campuran Dominan Putri (dua pemain putri dan satu pemain putra).

2) Bentuk Permainan

Bentuk permainan ini dilakukan di lapangan bulutangkis yang disesuaikan dengan ukuran standar internasional (BWF) dengan posisi satu orang pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Perubahan posisi dilakukan pada saat terjadi perpindahan bola (pindah servis) dan dilakukan secara berputar searah jarum jam.

3) Kebermanfaatan Permainan

Permainan triadton bermanfaat untuk memperoleh nilai kesenangan dan meningkatkan keterampilan bulutangkis. Nilai kesenangan dalam bermain triadton meliputi: kecintaan, kegembiraan, kenikmatan, dan kebebasan. Keterampilan bermain bulutangkis meliputi: kemampuan servis, kemampuan lob, kemampuan *dropshot*, kemampuan net, kemampuan drive, dan kemampuan smash.

4) Peraturan Permainan

Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan bulutangkis ganda atau double (dua lawan dua) yang membedakan jumlah pemainnya dan cara permainannya. Dalam permainan *triadton* jumlah pemainnya sebanyak tiga atau triple (tiga lawan tiga) dengan posisi satu pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Permainan dilakukan dengan cara pemain yang berada diposisi depan dapat melakukan permainan dengan memukul kock terus menerus atau secara bebas, untuk dua pemain yang berada di belakang dalam memukul kock harus bergantian tidak boleh memukul secara terus menerus. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem rally point.

2. Penelitian Pengembangan

Secara garis besar langkah-langkah yang telah dilakukan antara lain sebagai berikut:

a. Membuat bentuk dan peraturan permainan

Bentuk permainan *triadton* (*triples badminton*) merupakan permainan bulutangkis yang dilakukan dengan jumlah pemain tiga lawan tiga yang dimainkan dilapangan bulutangkis dengan menggunakan ukuran standar internasional. Peraturan permainan ini hampir sama dengan permainan bulutangkis ganda atau double (dua lawan dua) yang membedakan jumlah pemainnya dan cara permainannya. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem *rally point*. Aturan permainan *triadton*, yaitu sebagai berikut:

- 1) Score system mempergunakan "*Rally Point*" *the best of three games*.
- 2) Pada point 11 tiap-tiap game, pemain diizinkan untuk istirahat selama 1 (satu) menit dan pelatih boleh memberikan instruksi-instruksi kepada pemainnya, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- 3) Jumlah pemain sebanyak tiga orang, dengan posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang.

- 4) Tugas pemain depan dan belakang berbeda dalam memukul kock. Pemain depan bebas dalam memukul kock secara terus menerus, sedangkan untuk pemain belakang ada aturan tersendiri tidak boleh memukul kock secara berurutan atau terus menerus harus bergantian (seperti permainan tenis meja), bisa memukul berurutan akan tetapi ada selingan atau jeda pukulan dari pemain yang ada di depan.
- 5) Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam (seperti perpindahan permainan voli). Perubahan posisi pemain dilakukan setelah pindah kock atau pada saat terjadi pergantian servis.
- 6) Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di belakang, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di depan.
- 7) Posisi pemain pada saat melakukan servis disesuaikan dengan jumlah skor. Skor genap dimulai dari sebelah kanan dan untuk skor ganjil dimulai dari sebelah kiri.
- 8) Pada waktu pergantian tempat antara game pertama dan game kedua pemain diizinkan istirahat 2 menit. Pelatih diperkenankan ke lapangan untuk memberikan intruksi-intruksi, tetapi pemain tidak boleh meninggalkan lapangan.
- 9) Bila terjadi One Game All (game satu sama), pemain diizinkan untuk istirahat selama 2 menit.
- 10) Apabila terjadi Gangguan, Referee berhak untuk menunda atau memindahkan pertandingan ke tempat/hari lain dengan ketentuan hasil pertandingan yang diperolehnya tetap berlaku/syah.
- 11) Barang-barang yang boleh diletakkan dekat lapangan pertandingan hanya air minum dan perlengkapan atlet lainnya sebagai cadangan.
- 12) Pemain yang pada gilirannya harus bertanding, tetapi tidak hadir dilapangan setelah dipanggil tiga kali dalam waktu 5 (lima) menit dinyatakan kalah.

- 13) Selama pemain melakukan pertandingan, tidak diperkenankan meninggalkan lapangan tanpa izin wasit yang bertugas, termasuk menukar raket dengan yang berada dipinggir lapangan.
- 14) Setiap pemain diwajibkan berpakaian olahraga bulutangkis sesuai peraturan yang berlaku.
- 15) Pemain yang mendapat cedera dilapangan, apabila tidak dapat melanjutkan pertandingan dinyatakan kalah.
- 16) Pemain yang mendapat cedera dan tidak bisa melanjutkan pertandingan, kedudukannya dapat digantikan apabila belum memulai pertandingan pertamanya.
- 17) Tiap pemain berhak mendapat istirahat 30 (tiga puluh) menit diantara 2 (dua) pertandingan yang harus dimainkannya secara berturut-turut.
- 18) Pemain dan Official bertanggung jawab untuk mengetahui sendiri bila dan dimana harus bertanding, termasuk adanya perubahan jadwal dan sebagainya.
- 19) Pemain yang tidak mau melaksanakan pertandingan pada waktu dan tempat yang telah ditentukan panitia dinyatakan kalah.
- 20) Apabila pemain memerlukan tambahan perlengkapan pada waktu melakukan pertandingan (air raket dsb) harus sepengetahuan dan melalui Referee.
- 21) Pemain/atlet dilarang mempergunakan obat dopping
- 22) Peserta yang belum tiba gilirannya tidak diperkenankan memasuki lapangan tempat pertandingan.

b. Validasi Rancangan

Rancangan produk divalidasi oleh tim peneliti dan pakar bulutangkis yang terdiri dari 4 orang peneliti dan 3 pakar bulutangkis yang memiliki keahlian dibidang pengajaran dan kepelatihan bulutangkis. Dari validasi tersebut diperoleh masukan dari beberapa pakar diantaranya:

- 1) Perlu sosialisai peraturan permainan *triadton*

- 2) Peraturan permainan dibuat sederhana jangan sampai membingungkan
 - 3) Perubahan pada saat servis yaitu servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang.
- c. Sosialisasi Permainan Triadton
- Sosialisasi peraturan dan bentuk permainan *triadton* diberikan kepada para mahasiswa yang mengambil matakuliah permainan bulutangkis dan olahraga pilihan bulutangkis di FIK UNY pada prodi PJKR berjumlah 40 mahasiswa dan di prodi Ikor berjumlah 14 mahasiswa sehingga secara keseluruhan jumlah mahasiswa sebanyak 54 mahasiswa. Selain mahasiswa sosialisasi diberikan kepada para pakar bulutangkis yang berjumlah 3 orang terdiri dari dosen pengajaran bulutangkis, dosen kepelatihan bulutangkis dan atlet bulutangkis.
- d. Spesifikasi Permainan
- Spesifikasi bentuk permainan triadton yaitu jumlah pemain sebanyak tiga orang, dengan posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang. Tugas pemain depan dan belakang berbeda dalam memukul kock. Pemain depan bebas dalam memukul kock secara terus menerus, sedangkan untuk pemain belakang ada aturan tersendiri tidak boleh memukul kock secara berurutan atau terus menerus harus bergantian (seperti permainan tenis meja), bisa memukul berurutan akan tetapi ada selingan atau jeda pukulan dari pemain yang ada di depan. Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam (seperti perpindahan permainan bola voli). Perubahan posisi pemain dilakukan setelah pindah kock atau pada saat terjadi pergantian servis. Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang. Posisi pemain pada saat melakukan servis disesuaikan dengan jumlah skor. Skor genap dimulai dari sebelah kanan dan untuk skor ganjil dimulai dari sebelah kiri. Skor

permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem “*Rally Point*” *the best of three games*.

B. Pembahasan

Pada penelitian survai diperoleh beberapa hasil dari penelitian yang berkaitan dengan jenis permainan, bentuk permainan, kebermanfaatan permainan dan peraturan permainan. Jenis permainan bulutangkis yang dipertandingkan pada umumnya dibagi menjadi 5 (lima) partai, yaitu: 1) tunggal putra, 2) tunggal putri, 3) ganda putra, 4) ganda putri dan 5) ganda campuran. Sedangkan jenis permainan *triadton* (*triples badminton*) yang akan dipertandingkan terdapat 4 (empat) partai, yaitu: 1) triple putra (tiga pemain putra semua), 2) triple putri (tiga pemain putri semua), 3) triple campuran dominan putra (dua pemain putra dan satu pemain putri), dan 4) triple campuran dominan putri (dua pemain putri dan satu pemain putra). Apabila hasil dalam penelitian ini diterapkan dalam pertandingan bulutangkis maka terdapat penambahan sebanyak 4 partai sehingga dalam satu pertandingan bulutangkis terdapat sembilan partai dan terdapat sembilan medali emas yang akan diperebutkan. Semakin banyak medali emas yang akan diperebutkan maka prestasi di cabang olahraga bulutangkis semakin banyak menyumbangkan medali emas baik dipertandingan yang evennya nasional maupun internasional. Olahraga bulutangkis di merupakan salah satu olahraga yang diandalkan bangsa Indonesia untuk menyumbangkan medali emas.

Bentuk permainan dalam penelitian ini dilakukan di lapangan bulutangkis yang disesuaikan dengan ukuran standar internasional (BWF) dengan posisi satu orang pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Perubahan posisi dilakukan pada saat terjadi perpindahan bola (pindah servis) dan dilakukan secara berputar searah jarum jam. Bentuk permainan *triadton* ini diterapkan agar semua pemain dapat merasakan disetiap posisi baik berada di depan, di belakang sisi kanan dan di belakang sisi kiri, sehingga semua pemain

dapat melatih keterampilan bermain bulutangkis dimanapun posisinya baik itu yang berkaitan dengan pukulan *forehand* maupun pukulan *backhand*. Selain itu bentuk permainan *triadton* ini sangat membantu para pemain untuk melatih kerjasama dan kekompakan disetiap masing-masing posisi pasangannya, karena kedua pemain yang berada di posisi belakang selalu berkomunikasi dan selalu konsentrasi untuk memukul kock sesuai bagiannya. Apabila pemain belakang memukul kock tidak sesuai bagiannya maka akan dikenakan sanksi point untuk lawan.

Kebermanfaatan bermain dalam permainan *triadton* untuk memperoleh nilai kesenangan dan dapat meningkatkan keterampilan bulutangkis. Nilai kesenangan dalam bermain *triadton* meliputi: kecintaan, kegembiraan, kenikmatan, dan kebebasan. Keterampilan bermain bulutangkis meliputi: kemampuan servis, kemampuan lob, kemampuan *dropshot*, kemampuan net, kemampuan drive, dan kemampuan smash. Kebermanfaatan dalam memperoleh nilai kesenangan dibuktikan oleh para pemain yang setelah bermain *triadton* beranggapan bahwa mereka memperoleh rasa senang, kesenangan tersebut berbeda dengan permainan bulutangkis pada umumnya, karena permainan *triadton* dalam permainannya ada unsur rekreasi yaitu setiap pemain harus memukul kock sesuai dengan bagiannya masing-masing. Keterampilan bermain *triadton* dapat melatih semua jenis pukulan teknik dasar dalam bulutangkis, karena permainan *triadton* dapat meningkatkan berbagai macam pukulan bulutangkis baik itu pukulan *forehand* maupun pukulan *backhand*. Selain meningkatkan berbagai macam pukulan bulutangkis, permainan *triadton* juga melatih beberapa komponen kondisi fisik yang meliputi: kecepatan, reaksi, koordinasi, kelincahan dan daya tahan aerobik para pemain.

Peraturan permainan dalam permainan *tiadton* jumlah pemainnya sebanyak tiga atau triple (tiga lawan tiga) dengan posisi satu pemain berada di depan dan dua pemain berada di belakang. Permainan dilakukan dengan cara pemain yang berada diposisi depan dapat melakukan permainan dengan

memukul kock terus menerus atau secara bebas, untuk dua pemain yang berada di belakang dalam memukul kock harus bergantian tidak boleh memukul secara terus menerus. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem rally point. Peraturan permainan ini yang membuat permainan triadton menjadi menarik dan disukai oleh para pemain bulutangkis, karena ada tiga pemain dimasing-masing lapangan yang tugas dan fungsi dalam permainan berbeda-beda. Permainan triadton juga bisa digunakan untuk mengatasi kejenuhan dalam bermain bulutangkis yang secara umum. Permainan ini juga bisa digunakan untuk memberikan bentuk variasi dalam latihan teknik dan taktik dalam bermain bulutangkis.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian survai dan hasil peelitan pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Spesifikasi hasil dalam mengembangkan bentuk permainan triadton diantaranya yaitu:
 - a. Jumlah pemain sebanyak tiga orang, dengan posisi berbentuk segitiga menghadap net satu pemain di depan dan dua pemain di belakang.
 - b. Tugas pemain depan dan belakang berbeda dalam memukul kock. Pemain depan bebas dalam memukul kock secara terus menerus, sedangkan untuk pemain belakang ada aturan tersendiri tidak boleh memukul kock secara berurutan atau terus menerus harus bergantian (seperti permainan tenis meja), bisa memukul berurutan akan tetapi ada selingan atau jeda pukulan dari pemain yang ada di depan.
 - c. Perubahan posisi pemain dari depan ke belakang berputar searah jarum jam (seperti perpindahan permainan voli). Perubahan posisi pemain dilakukan setelah pindah kock atau pada saat terjadi pergantian servis.
 - d. Servis dimulai dan dilakukan oleh pemain yang berada di depan, sedangkan untuk penerima servis dilakukan oleh pemain yang berada di belakang.
 - e. Posisi pemain pada saat melakukan servis disesuaikan dengan jumlah skor. Skor genap dimulai dari sebelah kanan dan untuk skor ganjil dimulai dari sebelah kiri.
 - f. Skor permainan berjumlah 21 point dengan menggunakan sistem “Rally Point” the best of three games.

2. Para ahli menyatakan bahwa permainan triadton menarik dan layak untuk diterapkan dalam pertandingan bulutangkis, sehingga peraturannya untuk segera ditetapkan dan dilakukan sosialisasi secara massal. Selain itu permainan triadton sangat menyenangkan, menghibur, dan semua pemain baik dari pemula sampai atlit bisa menikmati bentuk permainan tersebut. Dari segi keterampilan bulutangkis selain berbagai macam teknik dasar pukulan bulutangkis yang ditingkatkan, kerja sama dan komunikasi antar pemain juga bisa tingkatan dengan melaksanakan permainan triadton.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Para mahasiswa untuk meningkatkan pemahamannya pada peraturan permainan bulutangkis *triples (triadton)* dengan memodifikasi berbagai bentuk permainan yang lebih simpel dan lebih menarik.
2. Disarankan untuk para pengajar matakuliah bulutangkis agar mensosialisasikan bentuk permainan *triples badminton (triadton)* kepada seluruh mahasiswa sehingga akan termonitor kelebihan, kekurangan dan permasalahan para mahasiswa dalam setiap proses pembelajaran.
3. Kelemahan dalam penelitian ini terletak dalam menentukan sampel sehingga jumlah sampel tidak terwakili dari semua prodi di FIK UNY.

DAFTAR PUSTAKA

- Adler, J. (2003). *Aristotle's Ethics : The Theory of Happiness – I*. Illinois University Press
- Aksan, H. (2016). *Mahir Bulu Tangkis*. Bandung: Nuansa Cendekia
- Brian, Raka. (2015). *Analisis Kelebihan dan Kelemahan Keterampilan Teknik Bermain Bulutangkis pada Permainan Tunggal Putra Terbaik 2014*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Diener, E., & Oishi, S. (2006). *The Desirability of Happiness A Cross Cultures, Unpublished Manuscript*. University of Illinois, Urbana Champaign.
- Fajar A. F (2012). *Teknik Dasar Keterampilan Bermain Bulutangkis*. <http://fajar-agni-fauzan.blogspot.co.id/2012/04/teknik-dasar-keterampilan-bulutangkis.html?m=1>. Diakses pada tanggal 25 Januari 2018.
- Herman Subarjah. (2000). *Bulutangkis*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta.
- Herman Subarjah. (2001). *Bulutangkis: Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran*. Jakarta. Dirjen Dikdasmen dan Direktorat Jenderal Olahraga.
- Kunta P.S. (2010). *Kepelatihan Bulutangkis Modern*. Surakarta Yuma Pustaka.
- Myers , D. (2007). *Psychology of Happiness*. Scholarpedia.
- Rusydi, E. (2007). *Psikologi Kebahagiaan : Dikupas Melalui Pendekatan Psikologi yang Sangat Menyentuh Hati*. Yogyakarta : Progresif Books.
- Syaifudin, M. (2013). *Olahraga Bulutangkis Sebagai Solusi Mengurangi Frustrasi Bagi Kalangan Pengusaha Di Yayasan LKK Ngesti Rahayu Sidoarjo*. Artikel E-Jurnal Unesa Vol 2, Nomor 1 Tahun 2013
- Suratman, (2007). *Hubungan Kekuatan Otot Gengam dan Otot Tungkai dengan Keterampilan Bermain Bulutangkis*. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.

- Sugiyono (2018). *Penyusunan Proposal Penelitian UNY*. Disampaikan dalam workshop penyegaran penyusunan proposal penelitian pada tanggal 14 Januari 2018 di UNY.
- Sigit Nugroho (2011). *Keterampilan Bulutangkis Mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*. Laporan Penelitian FIK UNY: Yogyakarta
- Sigit Nugroho (2012). *Penilaian Unjuk Kerja (Track Record) Pemain Bulutangkis dalam Pertandingan*. Laporan Penelitian FIK UNY: Yogyakarta
- Sigit Nugroho (2015). *Pengaruh Latihan Sirkuit Trapping dengan Interval 1:1/2 Dan 1:1 terhadap Kemampuan Kekuatan, Kelincahan dan Kecepatan Pada Pemain Bulutangkis Mahasiswa FIK UNY*. Laporan Penelitian FIK UNY: Yogyakarta
- Tohar, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bulutangkis*. Semarang: IKIP Semarang.
- Tony Grice. (2007). *Bulutangkis; Petunjuk Praktis Untuk Pemula dan Lanjut*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Veenhoven, R. (2004). *Rising Happiness in Nations, 1946-2004. A Reply to Easterlin Social Indicators Research* , vol. 77, 1-16
- www.ligamahasiswa.co.id/mengenal-partai-triples-di-lima/

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1. Foto Penelitian



Foto 1. Diskusi Peraturan Permainan



Foto 2. Diskusi Kebermanfaatan Permainan



Foto 3. Posisi Pemain Triadton



Foto 4. Pelaksanaan Permainan



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 1 September 2014

Hal 1 dari 4

SURAT PERJANJIAN INTERNAL
NOMOR : 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018

Pada hari ini Rabu tanggal dua belas bulan April tahun dua ribu tujuh belas kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes., AIFO : Sekretaris Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang berkedudukan di Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or : Ketua Tim Peneliti dari Penelitian Unggulan PT, yang beralamat di FIK Universitas Negeri Yogyakarta, selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

Surat Perjanjian Internal ini berdasarkan :

1. Surat Keputusan Rektor UNY No. 3.6/UN34.VI/2018, tanggal 6 Juni 2018, tentang penetapan pemenang Penelitian dana DIPA UNY skim Penelitian Unggulan PT
2. Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka pelaksanaan program penelitian Tahun Anggaran 2018. No. : 677/UN34.21/PL-PK/2018 tanggal 7 Juni 2018
3. DIPA BLU UNY No. : SP DIPA-042.01.2.4000904/2018 tanggal 5 Desember 2017

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

Pasal 1

PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab dan mengkoordinasikan pelaksanaan Penelitian dengan judul dan nama Ketua/Anggota Peneliti sebagai berikut :

Judul : PENGEMBANGAN PERMAINAN TRIADTON (TRIPLES BADMINTON) DALAM MENINGKATKAN KESENYANGAN DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
Anggota : 1. Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
2. Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
3. -Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 2 dari 4

Pasal 2

1. PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian yang tersebut pada Pasal 1 sebesar Rp 25.000.000 (dua puluh lima juta rupiah) yang dibebankan kepada Daftar Isian Pelaksanaan Anggaran DIPA BLU UNY No. : SP DIPA-042.01.2.4000904/2018 tanggal 5 Desember 2017
2. PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian sebagaimana pasal 1 sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara

Pasal 3

Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan secara bertahap dengan ketentuan sebagai berikut :

- (1) Tahap Pertama 70% sebesar Rp. 17.500.000 (tujuh belas juta lima ratus ribu rupiah) setelah Surat Perjanjian ini ditandatangani oleh kedua belah pihak.
- (2) Tahap Kedua 30% sebesar Rp. 7.500.000 (tujuh juta lima ratus ribu rupiah) setelah PIHAK KEDUA menyerahkan laporan akhir hasil pelaksanaan penelitian kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy sebanyak 2 (dua) eksemplar disertai softcopy (CD dalam format "pdf") paling lambat tanggal **30 November 2018**.
- (3) PIHAK KEDUA wajib membuat laporan kemajuan pelaksanaan penelitian dan laporan penggunaan keuangan sejumlah termin I sebesar 70%, dan diserahkan kepada PIHAK PERTAMA dalam bentuk hardcopy masing-masing 1 (satu) eksemplar paling lambat tanggal **12 Oktoer 2018**, serta mengunggah laporan tersebut **ke simppm.lppm.uny.ac.id**
- (4) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (5) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.

Pasal 4

PIHAK KEDUA berkewajiban untuk:

- (1) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh LPPM-UNY
- (2) Memanfaatkan hasil penelitian untuk proses bahan mengajar;
- (3) Mempublikasikan hasil penelitiannya pada jurnal bereputasi
- (4) Membayar PPh pasal 21, PPh pasal 22, PPh pasal 23 dan PPn sesuai ketentuan yang berlaku
- (5) Mengikuti Seminar dari Awal sampai dengan selesai



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 3 dari 4

Pasal 5

- (1) Jangka waktu pelaksanaan penelitian yang dimaksud Pasal 1 ini selama 6 (enam) bulan terhitung mulai **6 Juni 2018 sampai dengan 30 November 2018**, dan PIHAK KEDUA harus menyelesaikan Penelitian yang dimaksud dalam Pasal 1 selambat-lambatnya **30 November 2018**.
- (2) PIHAK KEDUA harus menyerahkan kepada PIHAK PERTAMA berupa :
 - a. Laporan akhir hasil penelitian dalam bentuk hardcopy sebanyak 2 (dua) eksemplar, dan dalam bentuk soft copy (CD dalam format **"*.pdf"**) sebanyak 1 (satu) keping, serta mengunggah laporan tersebut **ke simppm.lppm.uny.ac.id** paling lambat 30 November 2018
 - b. Artikel Ilmiah untuk dimasukkan prosiding atau jurnal bereputasi, yang terpisah dari laporan sebanyak 1 (satu) eksemplar
- (3) Laporan hasil penelitian dalam bentuk hard copy harus memenuhi ketentuan sebagai berikut :
 - a. Bentuk/ukuran kertas kuarto
 - b. Warna cover KUNING KUNYIT
 - c. Di bagian bawah cover ditulis :
Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan Surat Perjanjian Penugasan dalam rangka Pelaksanaan Program Penelitian Pendidikan Karakter Tahun Anggaran 2018 Nomor: 26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018 tanggal 6 Juni 2018
- (4) Selanjutnya laporan tersebut akan disampaikan ke :
 - a. Subag. Data dan Informasi LPPM-UNY sebanyak 1 (satu) eks.
 - b. Perpustakaan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY sebanyak 1 (satu) eks.
- (5) Apabila batas waktu habisnya masa penelitian ini PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan denda sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta.

Pasal 6

- (1) Apabila ketua peneliti sebagaimana dimaksud pasal 1 tidak dapat menyelesaikan pelaksanaan penelitian ini, maka PIHAK KEDUA wajib menunjuk pengganti ketua pelaksana sesuai dengan bidang ilmu yang diteliti dan merupakan salah satu anggota tim;
- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul-judul penelitian sebagaimana dimaksud pada Pasal 1 dijumpai adanya indikasi duplikasi dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 4 dari 4

KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.

Pasal 7

Hak Kekayaan Intelektual yang dihasilkan dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 8

Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang dapat dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

Pasal 9

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain : perang. Perang saudara, blockade ekonomi, revolusi, pembontakan, kekacauan, huru-hara, kerusakan, mobilisasi, keadaan darurat, pemogokan, epidemis, kebakaran,kebanjiran,gempa bumi, angin ribut,gangguan nafi gasi, tidakan pemerintah dibidang moneter.*Force Majeure* di atas harus disahkan kebenarannya oleh Pejabat yang berwenang.

Pasal 10

Surat Perjanjian Internal pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan biaya meterainya dibebankan kepada PIHAK KEDUA.

Pasal 11

Hal-hal yang belum diatur dalam perjanjian ini akan ditentukan kemudian oleh kedua belah pihak secara musyawarah.

PIHAK KEDUA
Ketua Peneliti,

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIDN 0024098004

PIHAK PERTAMA
Sekretaris LPPM
Universitas Negeri Yogyakarta



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.,AIFO
NIP 197203 10 199903 1 002



BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL DAN
INSTRUMEN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/304

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : *Dr. Sigit Nugroho, M. Cr.*
2. Jurusan/Prodi : *#IK*
3. Fakultas : *Unggulan PT*
4. Skim Penelitian : *Penyelebaran Permainan Tradisional Badminton (Triple Badminton) dalam Menghathas Kelelahan dan Kelaspulu Badan Bulutangkis.*
5. Judul Penelitian : *Penyelebaran Permainan Tradisional Badminton (Triple Badminton) dalam Menghathas Kelelahan dan Kelaspulu Badan Bulutangkis.*
6. Pelaksanaan : Tanggal *20 Juni 2017* a.m. *08.00* - Selesai
7. Tempat : Ruang Sidang LPPM UNY
8. Dipimpin oleh : Ketua *Jaslin Ikhsan, Ph.D*
Sekretaris/Notulis: *Dr. Dyah Rospati, SS, M.Si*
9. Peserta yang hadir : *25*.....orang

SARAN-SARAN

- Rumus masalah *Crasis Normatif*.
- *Glare, keurutan, lebih spesifik*
- Analisis data kurang tepat jika menggunakan analisis *Veritas*.

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: proposal penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
 - b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Mengetahui:
Kep. LPPM

[Signature]
Wijenta, M.Si
196605081992031002

Moderator/Notulis,

[Signature]
Dr. Dyah Rospati, SS, M.Si
196502252013201

Reviewer,

[Signature]
Jaslin Ikhsan, Ph.D
.....
NIP:

Format Penilaian Kesiapan Pelaksanaan Penelitian

LEMBAR PENILAIAN
KESIAPAN PELAKSANAAN PENELITIAN

1. Nama Peneliti : Dr. Rigit Nugroho, M.Or
 2. Jurusan/Prodi/Fakultas : PEP / IER / PPK
 3. Jenis penelitian : Unggulan PT.

No.	Kriteria	Komentar/Saran-saran
1	Langkah-langkah pelaksanaan penelitian : Kejelasan dan kelengkapan	
2	Prototipe produk penelitian : kejelasan, keunikan dan kebaruan	
3	Instrumen penelitian yang digunakan : Kelengkapan	
4	Persiapan memasuki lapangan penelitian	
5	Kelayakan : Biaya, peralatan dan waktu	
6	Kemungkinan penelitian ini dapat diselesaikan	
7	Kesungguhan/keseriusan peneliti dalam penyiapan penelitian	

SARAN-SARAN DARI REVIEWER SECARA KESELURUHAN:

- ✓ rumusan masalah diperjelas, buku menyangkut proses perbandingan
- ✓ peeras : artikel jurnal internasional harus ditargetkan



Yogyakarta,.....
Reviewer,

[Signature]
Jeslin... Chuan, PhD.
NIP 19680829992031001.



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 3 dari 2

No.	N A M A	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
37	Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	Penelitian Pendidikan Karakter	FIK	SIDANG UTARA	37
38	Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.	Penelitian Pendidikan Karakter	FIK	SIDANG UTARA	38
39	Dr. dr. Rachmah Laksmi Ambardini, M.Kes.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG PIMPINAN Lt.2	39
40	Drs. Ngatman, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG PIMPINAN Lt. 2	40
41	Fatkurahman Arjuna, S.Or., M.Or.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG PIMPINAN Lt. 2	41
42	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	42
43	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	43
44	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	44
45	Dr. Ria Lumintuarso, M.Si.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	45
46	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	46
47	Drs. Margono, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	47
48	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG UTARA	48
49	Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.	Penelitian Dasar Unggulan Perguruan Tinggi	FIK	SIDANG Lt.1	49
50	Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.	Penelitian Disertasi Doktor	FIK	PUSDI WANITA & GENDER Lt. 2	50
51	Dr. Muhammad Hamid Anwar, S.Pd., M.Phil.	Penelitian Kerja Sama Luar Negeri	FIK	SIDANG Lt.1	51
52	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FIK	SIDANG MADYA Lt.2	52
53	Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FIK	DHARMA WANITA Lt.1	53
54	Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FIK	SIDANG PRODASI Lt.1	54
55	Dr. Sumaryanti, M.S.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FIK	SIDANG PRODASI Lt.1	55
56	Dr. Dimiyati, M.Si.	Penelitian Tim Pasca Sarjana	FIK	SIDANG PRODASI Lt.1	56



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 10 dari
2

No.	N A M A	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
172	Nani Ratnaningsih, S.TP., MP.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	172
173	Prihastuti Ekawatiningsih, S.Pd., M.Pd.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	173
174	Dra. Rizqie Auliana, M.Kes.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	174
175	Rustam Asnawi, ST., M.T., Ph.D.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	DHARMA WANITA Lt.1	175
176	Ir. Sugijono, M.Kes.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	SIDANG PRODASI Lt.1	176
177	Dra. Umi Rochayati, M.T.	Penelitian Strategis Nasional Institusi	FT	SIDANG PRODASI Lt.1	177
178	Prof. Soenarto, M.A, M.Sc., Ph.D.	Penelitian Strategis Nasional Konsorsium	FT	SIDANG PRODASI Lt.1	178
179	Dr. Mochamad Bruri Triyono, M.Pd.	Penelitian Tim Pasca Sarjana	FT	RAPAT JURNAL UTARA Lt. 1	179



Yogyakarta,
Rita PPM,
Dr. Snyanta, M.Si
NIP 196605081992031002



1. Nama Peneliti : Dr. Sisat Nugroho, S.Or. M.Or.
 2. Jurusan/Prodi : F.I.K.
 3. Fakultas : F.I.K.
 4. Skim Penelitian : PUPPT
 5. Judul Penelitian : Pengaruh Angin Permainan Triadon (Mplek Badminton) dan Meningkatkan Kemampuan Ketrampilan Bermain Bulutangkis
 6. Pelaksanaan : Tanggal 30 Oktober 2018 Jam - Selesai
 7. Tempat : Ruang Sidang LPPM, Universitas Negeri Yogyakarta
 8. Peserta yang hadir : orang

SARAN-SARAN

- 1) Video pemakam permainan sebaiknya dibuat agar lebih menarik dan detail dalam permainan.
- 2) Draft artikel / jurnal terbit dengan hasil penelitian.
- 3) Perlu buku pedoman praktik cara bermain Triadon.
- 4) Validasi awal di buktikan.

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: hasil penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Reviewer

[Signature]
NIP:

Sekretaris/Moderator

[Signature]
Siti Lina
NIP:

PENILAIAN SEMINAR HASIL (LUARAN HASIL PENELITIAN)
PENELITIAN *Unggulan PT*

Judul Penelitian : *Pengembangan Terapi Masaj Triple (badan)*
 Ketua Peneliti : *Sigit Nugroho*
 NIDN :
 Perguruan Tinggi Pengusul :
 Bidang Fokus :
 Jangka Waktu Penelitian : mulai tahun sampai dengan tahun
 Biaya : Rp

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Cakupan dan dampak hasil penelitian (lokal, nasional, dan atau regional)	30	6	180
2	Luaran: a. Teknologi Tepat Guna, rumusan kebijakan publik, model pembelajaran/pemberdayaan masyarakat, rekayasa sosial-ekonomi b. HKI c. Publikasi Ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional d. Bahan ajar	35	5	175
3	Tingkat pemanfaatan hasil penelitian: a. Aplikasi hasil penelitian di masyarakat dan/atau industri dalam menyelesaikan masalah-masalah strategis b. Penetapan kebijakan publik c. Peningkatan kapasitas perguruan tinggi	25	6	150
4	Kesiapan dan kemampuan mempresentasikan hasil	10	3	30
Jumlah		100		

Keterangan:

Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)

Nilai = bobot x skor

535

Komentar Penilai:

↳ Luaran: panduan bermain

• validasi permainan sudah dilakukan Yogyakarta,

Penilai,

- selaras dgn ada dokumentasi permainan (video).*
- Response pemain & validasi permainan*

[Signature]
Joko Ikhon

*x Diambil oleh kebagas
 tim peneliti; ketua tim
 ini.*

x



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 2 dari 2

No.	N A M A	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
20	Prof. Dr. Nahiyah Jaidi, M.Pd.	Penelitian Kerjasama Internasional	FE	SIDANG Pusdi Timur Lt.2	20
21	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	PPM Hasil Riset	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	21
22	Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	PPM Hasil Riset	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	22
23	Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.	PPM Hasil Riset	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	23
24	Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	24
25	Dr. WiDIYanto, S.Or., M.Kes	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	25
26	Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	26
27	Drs. Ngatman Suwito, M.Pd.	KKN-PPM	FIK	R. Perpustakaan Lt.1	27
28	Budi Aryanto, S.Pd., M.Pd.	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	PUSDI Barat Lt.2	28
29	Dr. Lismadiana, M.Pd.	PPM Pengembangan Wilayah	FIK	PUSDI Barat Lt.2	29
30	Drs. Margono, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG PIMPINAN Lt.2	30
31	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	31
32	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	32
33	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	33
34	Dr. Ria Lumintuarso, M.Si.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	34
35	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	35
36	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	36
37	Dr. dr. Rachmah Laksmi Ambardini, M.Kes.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	37
38	Drs. Ngatman, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FIK	SIDANG Utama Belakang Lt.2	38
39	Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas, M.Or.	Penelitian Pendidikan Karakter	FIK	SIDANG Pusdi Timur Lt.2	39



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DAFTAR HADIR SEMINAR HASIL

No. FRM/LPPM-PNL/303

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 7 dari 2

No.	N A M A	SKIM	UNIT KERJA	RUANG	TANDA TANGAN
117	Drs. Djoko Santoso, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FT	Sidang Utama Depan Lt. 2	117
118	Handaru Jati, ST.,M.M.,M.T.,Ph.D.	Penelitian Unggulan PT	FT	Sidang Utama Depan Lt. 2	118
119	Dr. Sunaryo Soenarto, M.Pd.	Penelitian Unggulan PT	FT	Sidang Utama Depan Lt. 2	119
120					120
121					121
122					122

Yogyakarta, Oktober 2018
Ketua LPPM,



Dr. Suyanta, M.Si
NIP 196605081992031002



SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
2. Alamat : Mergansan Kidul MG II/1367 Yogyakarta

berdasarkan Surat Keputusan Nomor **3.6/UN34.VI/2018**, tanggal **6 Juni 2018** dan Perjanjian/ Kontrak Nomor **26/Penel.UPT-UNY-DIPA/UN34.21/2018** mendapatkan Anggaran Penelitian dengan judul Pengembangan Permainan *Triadton (Tripes Badminton)* dalam Meningkatkan Kesenangan dan Keterampilan Bermain Bulutangkis sebesar Dua Puluh Lima Juta Rupiah (Rp. 25.000.000.00)

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Biaya kegiatan penelitian dibawah ini meliputi:

No	Uraian	Jumlah
1)	Penggandaan makalah seminar instrumen penelitian	Rp. 100.000.00
2)	Pelaksanaan FGD peraturan permainan	Rp. 3.500.000.00
3)	Pembelian konsumsi FGD peraturan permainan	Rp. 175.000.00
4)	Uang Lelah Penyusunan peraturan permainan	Rp. 1.800.000.00
5)	Uang Lelah Penyusunan Instrumen Penelitian	Rp. 2.000.000.00
6)	Pelaksanaan FGD instrumens penelitian	Rp. 3.500.000.00
7)	Pembelian konsumsi FGD instrumens penelitian	Rp. 100.000.00
8)	Sosialisasi bentuk peraturan	Rp. 3.690.000.00
9)	Pelaksanaan penelitian	Rp. 2.400.000.00
10)	Uang Lelah Mereduksi dan mendiskripsikan data	Rp. 2.000.000.00
11)	Seminar Hasil Penelitian	Rp. 450.000.00
12)	Seminar internasional untuk luaran Penelitian	Rp. 3.500.000.00
13)	Uang Lelah Menyelesaikan Laporan Penelitian	Rp. 1.200.000.00
14)	Pengandaan Laporan Penelitian	Rp. 585.000.00
	Jumlah	Rp. 25.000.000.00

2. Jumlah uang tersebut pada angka 1, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan dengan baik seluruh bukti pengeluaran belanja yang telah dilaksanakan.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran oleh aparat pengawas fungsional Pemerintah.
5. Apabila di kemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara dimaksud sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 16 November 2018
Peneliti,



Dr. Sigit Nugroho, S.Or. M.Or
NIP. 198009242006041001

**LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI
TAHUN ANGGARAN 2019**



JUDUL PENELITIAN

**EFEKTIFITAS TERAPI AIR DENGAN COLD WATER, WARM WATER DAN
CONTRAS WATER TERHADAP GANGGUAN RASA NYERI, KELELAHAN, DAN
DAYA TAHAN OTOT PADA PEMAIN BULUTANGKIS UNY**

TIM PENELITI

**Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or./NIP. 19800924 200604 1 001
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or./NIP. 19821129 201504 1 001
Duwi Kurnianto Pambudi, S.Or., M.Or./NIP. 11709910 727646
Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or./NIP. 19740709 200501 1 002
Muhammad Rifqi Fathoni/NIM. 15603141008
Gatot Agung Syahputra/NIM. 13603144001**

**Dibiayai Oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan SK Rektor UNY Nomor:
1.30/UN34/IV/2019 tanggal 30 April 2019 tentang Penetapan Pemenang Penelitian dan PPM
dana Internal UNY Tahun Anggaran 2019**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2019**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN UNGGULAN PERGURUAN TINGGI

Judul : Efektifitas Terapi Air dengan Cold Water, Warm Water dan
Contras Water terhadap Gangguan Rasa Nyeri, Kelelahan, dan
Daya Tahan Otot Pada Pemain Bulutangkis UNY.

Peneliti/Pelaksana

Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahraagaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
NIDN : 0029128203
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)

Nama Lengkap : Duwi Kurnianto Pambudi, S.Or., M.Or.
NIDN :
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)

Nama Lengkap : Tri Hadi Karyono, S.Pd., M.Or.
NIDN : 0009077405
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

Tahun Pelaksanaan : 2019
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 25.000.000,00



Mengetahui,
Ketua LPPM,

Prof. Dr. Suyanta, M.Si.
NIP 19660508 199203 1 002

Yogyakarta, 25 Oktober 2019
Ketua Pelaksana

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP 19800924 200604 1 001

ABSTRAK PENELITIAN

EFEKTIFITAS TERAPI AIR DENGAN COLD WATER, WARM WATER DAN CONTRAS WATER TERHADAP GANGGUAN RASA NYERI, KELELAHAN, DAN DAYA TAHAN OTOT PADA PEMAIN BULUTANGKIS UNY

Oleh:

Sigit Nugroho, Riky Dwihandaka, Duwi Kurnianto Pambudi dan Tri Hadi Karyono

Penelitian ini bertujuan untuk menguji dan mengetahui keefektifan jenis terapi air dengan menggunakan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot pada pemain bulutangkis UNY.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperiment designs dengan rancangan *three group time series (pretest one post test)*. Dalam rancangan ini dilakukan observasi pertama (*pretest*) kemudian perlakuan (terapi rendam kaki dengan air dingin, hangat dan gabungan dingin dan hangat) setelah itu observasi *posttest* sebanyak tiga kali. Kelompok perlakuan diukur dengan memberikan jenis terapi air yang berupa *cold water*, *warm water*, dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot. Sampel penelitian diambil dari jumlah populasi yang ada dengan menggunakan metode *purposive sampling*. Pengumpulan data diperoleh melalui tes dan pengukuran. Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur rasa nyeri dengan *scale rating numeric*, kelelahan diukur dengan melakukan tes reaksi dengan *wall body reaction* dan untuk mengukur daya tahan dengan *wall sit*. Teknik analisis data yang digunakan dengan analisis varians.

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa terapi air hangat (*warm water*) efektif untuk meredakan rasa kelelahan dan efektif untuk meningkatkan daya tahan otot dengan nilai signifikansi variabel kelelahan 0,008 dan daya tahan otot 0,002. Terapi air dingin (*cold water*) efektif untuk menurunkan gangguan rasa nyeri dengan nilai signifikansi 0,048 dan terapi air kombinasi air dingin dan air hangat (*contras water*) memiliki efektivitas terhadap variabel rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot dengan nilai signifikansi variabel rasa nyeri 0,001, kelelahan 0,004 dan daya tahan otot 0,001. Terapi air yang paling efektif untuk meredakan kelelahan dengan menggunakan *warm water*. Sedangkan terapi air yang paling efektif untuk menurunkan gangguan rasa nyeri dan meningkatkan daya tahan otot dengan menggunakan *contras water*.

Kata Kunci: *terapi air, rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot*

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan karuniaNya sehingga penelitian yang berjudul: **“EFEKTIFITAS TERAPI AIR DENGAN COLD WATER, WARM WATER DAN CONTRAS WATER TERHADAP GANGGUAN RASA NYERI, KELELAHAN, DAN DAYA TAHAN OTOT PADA PEMAIN BULUTANGKIS UNY ”**, telah selesai dilaksanakan.

Penelitian ini Dibiayai Oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan SK Rektor UNY Nomor: 1.30/UN34/IV/2019 tanggal 30 April 2019 tentang Penetapan Pemenang Penelitian dan PPM dana Internal UNY Tahun Anggaran 2019. Bidang penelitian ini berbasis Unggulan Perguruan Tinggi dilaksanakan pada semua atlet pemain bulutangkis yang tergabung dalam unit kegiatan mahasiswa Bulutangkis di Universitas Negeri Yogyakarta.

Penelitian ini dapat terlaksana berkat dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, oleh karena itu tim peneliti menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada Dekan FIK UNY dan Ketua LPPM UNY yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian. Demikian laporan ini kami buat dengan harapan semoga memberi manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019

Tim Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK PENELITIAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Roadmap Penelitian	6
F. Sistematika Penelitian	7
G. Luaran Penelitian	8
BAB II TINJUAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Terapi Air	9
2. Cedera	11
3. Kelelahan	12
4. Daya Tahan Otot	12
5. Bulutangkis	13
B. Penelitian Relevan	14
BAB III METODE PENELITIAN	15
A. Desain Penelitian	15
B. Populasi dan Sampel	15
C. Definisi Operasional Variabel	16
D. Instrumen Penelitian	16
E. Teknik Analisa Data	19
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	20
A. Hasil Penelitian	20
1. Deskripsi Hasil Penelitian	20

2. Uji Prasyarat	26
3. Uji Paired t Test	29
4. Uji Anova	30
B. Pembahasan	33
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	36
A. Simpulan	36
B. Saran	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN PENELITIAN	40

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Deskriptif Data Mean Pre test dan Post test Kelompok 1.....	20
Tabel 2. Deskriptif Data Mean Pre test dan Post test Kelompok 2.....	21
Tabel 3. Deskriptif Data Mean Pre test dan Post test Kelompok 3	23
Tabel 4. Hasil Tes Rerata Delta Keseluruhan	24
Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 1	27
Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 2	27
Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 3	28
Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas	28
Tabel 9. Hasil Uji paired t Test pada setiap Kelompok	29
Tabel 10. Hasil Anova pada setiap Variabel Penelitian	31
Tabel 11. Uji Post Hoc Test Variabel Rasa Nyeri	31
Tabel 12. Uji Post Hoc Test Variabel Kelelahan	32
Tabel 13. Uji Post Hoc Test Variabel Daya tahan	32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistematika Penelitian	8
Gambar 2. Desain Penelitian.....	15
Gambar 3. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 1	21
Gambar 4. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 2	22
Gambar 5. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 3	24
Gambar 6. Hasil Rerata Delta Variabel Rasa Nyeri	25
Gambar 7. Hasil Rerata Delta Variabel Kelelahan	25
Gambar 8. Hasil Rerata Delta Variabel Daya Tahan Otot	26

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Penelitian.....	41
Lampiran 2. Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian	44
Lampiran 3. Berita Acara Seminar Awal/Instrumen Penelitian	48
Lampiran 4. Lembar Penilaian Kesiapan Penelitian	49
Lampiran 5. Daftar Hadir Seminar Awal/Instrumen Penelitian	50
Lampiran 6. Berita Acara Seminar Akhir Penelitian	52
Lampiran 7. Lembar Penilaian Seminar Hasil (Luaran Hasil Penelitian)	53
Lampiran 8. Daftar Hadir Seminar Akhir Penelitian	54
Lampiran 9. Lembar Pernyataan Tanggung Jawab Belanja	56

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bulutangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (untuk tunggal) atau dua pasangan (untuk ganda) yang berlawanan. Mirip dengan tenis, bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "shuttlecock") melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan. Dia juga harus mencoba mencegah lawannya melakukan hal tersebut kepadanya. Ada lima partai yang biasa dimainkan dalam bulutangkis, yaitu: tunggal putra, tunggal putri, ganda putra, ganda putri, dan ganda campuran.

Permainan bulutangkis sarat dengan berbagai kemampuan dan keterampilan gerak yang kompleks. Pemain harus melakukan gerakan-gerakan seperti lari cepat, berhenti dengan tiba-tiba dan segera bergerak lagi, gerak meloncat, menjangkau, memutar badan dengan cepat, melakukan langkah lebar tanpa pernah kehilangan keseimbangan tubuh. Gerakan-gerakan tersebut dilakukan berulang-ulang dan dalam tempo lama, selama pertandingan berlangsung. Akibat proses gerakan tersebut akan menghasilkan "kelelahan", yang akan berpengaruh langsung pada kerja jantung, paru-paru, sistem peredaran darah, pernapasan, kerja otot, dan persendian tubuh.

Seorang atlet bulutangkis sangat penting memiliki derajat kondisi fisik prima, sebab peningkatan kondisi fisik bertujuan menunjang aktivitas olahraga dalam rangka mencapai prestasi prima (Suharno, 1993). Melalui proses pelatihan fisik yang terprogram baik, pembulutangkis harus memiliki kualitas kebugaran jasmani yang berdampak positif pada kebugaran mental, psikis, yang akhirnya berpengaruh langsung pada penampilan teknik bermain. Bompa (2005) semua latihan olahraga yang terprogram harus mencakup empat faktor dasar latihan diantaranya: *physical*

training, technical training, tactical training dan psychological and mental training.

Kondisi fisik yang prima merupakan faktor yang harus dimiliki setiap olahragawan. Kondisi fisik tersebut diindikatori oleh kebugaran jasmani yang menjadi landasan untuk proses latihan-latihan berikutnya terutama untuk memperoleh keterampilan teknik dan taktik. Keterampilan teknik yang sempurna merupakan faktor yang sangat berperan dalam mencapai prestasi yang setinggi-tingginya, tanpa penguasaan keterampilan teknik yang sempurna, seorang atlet mengalami kesulitan untuk dapat mencapai prestasi yang tinggi. Kemampuan taktik dan strategi adalah kemampuan melakukan siasat atau akal untuk memenangkan pertandingan secara positif. Kesehatan mental merupakan aspek kejiwaan yang harus dimiliki seorang atlet. Aspek kejiwaan tersebut antara lain moral, sportivitas, sikap olahragawan sejati, disiplin, percaya diri, konsentrasi, daya pikir, dan kreativitas, kemauan dan semangat juang, tanggung jawab, rasa harga diri, keberanian dan kerjasama.

Faktor-faktor dasar latihan yang meliputi persiapan fisik, teknik, taktik dan psikis saling berkaitan erat, tetapi masing-masing pembentukan mempunyai cara dalam mengembangkan. Dari ke empat faktor dasar latihan tersebut Budiwanto (2012) pembentukan fisik merupakan faktor yang paling penting dalam program latihan yang bertujuan untuk mencapai kemampuan fisik yang optimal. Pembentukan fisik yang optimal diperlukan latihan yang teratur, terprogram dan terkondisi secara terus menerus sehingga dapat menciptakan dan meningkatkan kondisi fisik secara menetap dengan efektif dan efisien. Penerapan bentuk latihan fisik secara efektif dan efisien yang kurang tepat, maka proses latihan yang dilakukan tidak mempunyai makna. Proses latihan yang hanya bertumpu pada efisien tanpa mempertimbangkan segi efektifitas dikhawatirkan dalam memberikan porsi atau takaran latihan tidak sesuai dengan beban atau kemampuan yang dimiliki oleh anak latihnya. Bahkan kalau beban latihan yang diberikan

terlalu berat di atas kemampuan anak, maka akan merusak potensi dan kemampuan anak latih.

Secara keseluruhan kondisi fisik olahragawan merupakan komponen biomotor. Sukadiyanto (2008) biomotor adalah kemampuan gerak manusia yang dipengaruhi oleh kondisi sistem-sistem organ dalam tubuh yang terdiri dari dua hal, yaitu: (1) kebugaran energi (energy fitness), dan (2) kebugaran otot (muscular fitness). Kebugaran energi adalah komponen-komponen sumber energi yang mengakibatkan terjadinya gerak, yang terdiri atas kapasitas aerobik dan kapasitas anaerobik. Dalam pembahasan kebugaran energi selalu berkaitan erat dengan pembahasan tentang kebugaran otot, yaitu mengenai komponen biomotor ketahanan dan daya tahan.

Pembulutangkis sangat membutuhkan kualitas kekuatan, daya tahan, fleksibilitas, kecepatan, agilitas, dan koordinasi gerak yang baik. Aspek-aspek tersebut sangat dibutuhkan agar mampu bergerak dan bereaksi untuk menjelajahi setiap sudut lapangan selama pertandingan. Soekarman (1987) syarat fisik untuk menjadi pemain bulutangkis yang baik adalah: (1) dapat berlari atau melinting dengan cepat ke sana ke mari, (2) dapat mempertahankan irama lari cepat atau melenting selama pertandingan, (3) Lincah, (4) Tangannya harus kuat untuk menyemes, (5) dapat menyemes beberapa puluh kali dengan kekuatan yang maksimum, tanpa kelelahan, (6) dapat meloncat untuk menyemes, dan (7) seluruh otot tubuh harus kuat terutama otot-otot kaki.

Perlu dipahami bahwa cedera tidak hanya terjadi karena kontak fisik, kelelahan otot (*fatigue*) juga dapat menjadi penyebab resiko cedera. *Fatigue* terjadi pada babak akhir dan setelah pertandingan banyak cedera non kontak terjadi di babak akhir. Cedera tentu akan mengganggu daya tahan otot atlet, belum lagi ditambah dengan jadwal pertandingan yang padat. Akumulasi pertandingan dan sesi latihan dengan masa pemulihan yang singkat menyebabkan *fatigue*, kerusakan dan inflamasi otot yang dapat menurunkan daya tahan otot dan meningkatkan resiko cedera. Salah satu hal terpenting yang perlu diperhatikan pasca latihan atau

bertanding yaitu pemulihan. Pemulihan berguna agar tubuh beradaptasi setelah melakukan aktifitas fisik. Meningkatkan waktu pemulihan akan membantu atlet dalam menjaga kondisi kesehatan dan kinerja sehingga dapat meningkatkan kesempatan untuk mengikuti atau menjalani kompetisi dengan baik.

Adapun selama ini metode pemulihan bagi pemain bulutangkis ketika bertanding masih bersifat konvensional, berdasarkan pengamatan perlakuan untuk meningkatkan pemulihan hanya sebatas pemulihan pasif dan pemberian buah pisang. Sebenarnya terdapat beberapa metode yang dapat dilakukan dalam mempercepat pemulihan, diantaranya dapat dilakukan dengan fisioterapi dan terapi alternatif antara lain terapi masase, terapi herbal, terapi air, *thermotherapy*, *coldtherapy*, terapi latihan, terapi oksigen, terapi pernafasan dan lain-lain (Graha, 2009). Penggunaan fisioterapi merupakan bagian manajemen penanganan cedera olahraga. Beberapa jenis dan teknik fisioterapi seperti terapi panas (*thermotherapy*) dan terapi dingin (*coldtherapy*) dapat dipergunakan untuk mengatasi cedera. Arovah (2010) menyatakan bahwa terapi panas sering digunakan pada fase kronis cedera. Cara kerja terapi panas ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas molekuler (sel) dengan metode pengaliran energi melalui konduksi (pengaliran lewat medium padat), konveksi (pengaliran lewat medium cair atau gas), konversi (pengubahan bentuk energi) dan radiasi (pemancaran energi).

Penggunaan terapi dingin diyakini dapat mencegah kerusakan jaringan yang lebih luas. Terapi air yang dingin akan menyebabkan vasokonstriksi, hal tersebut akan mencegah dan mengurangi reaksi inflamasi yang terjadi karena kerusakan jaringan pasca bertanding maupun latihan. Terapi air juga sudah banyak dilakukan sebagai upaya penanganan cedera ataupun sebagai pemulihan. Berdasarkan hasil penelitian bahwa terapi dingin dapat membantu pemulihan kelelahan. Adapun penelitian dengan membandingkan *cold water immersion* (5°C) dengan *room water immersion* (25°C) menunjukkan bahwa perlakuan paling efektif untuk membantu pemulihan dari kelelahan yaitu menggunakan *room water immersion*

(25°C). Terapi air hangat dengan suhu temperatur 39⁰ - 40⁰ C dapat mengobati hipertensi secara non farmakologis dengan merendam kaki (! 0-&\$ ") ° Ž " 3* %/ ž 044&/~ i fi ċ! &\$" 2 * . *) " *2)"/(" 4. & 15/6"*%. 1", ' *30-0(*3#(" * 4#5) ° 1&24. " #&2%. 1", 1"% 1& #5-5) %2) %%. "/")"/(" 4'6" " *2. & #5" 43*2 5-" 3 %2) . &/+"% -"/\$" 2 . &/34#*, "/ " -*2/ %2) %/ , &2" +/4/(3&24 " , 402 1& #&#"/ / %%"-. " *2 6"/(" , "/ . &/(" 5" 4" / 0040404 %/ -(" . &/4 6"/(. & 1&(" 2) * 3&/% 4#5) ħ " -" (&/~ i fi ċ

Berdasarkan permasalahan diatas dan dari hasil pengamatan di lingkungan pada pemain bulutangkis FIK UNY bahwa: (1) Banyak pemain bulutangkis yang mengalami kelelahan, (2) terdapat pemain bulutangkis yang mengalami masalah kram dan nyeri otot (3) terdapat pemain bukutangkis yang sering mengalami pegal-pegal, dan (4) Banyak pemain bulutangkis yang mengalami kekakuan pada otot hamstring, sehingga untuk mengatasi gangguan rasa nyeri, kelelahan dan memaksimalkan daya tahan otot pada saat latihan dan pertandingan yang berkaitan dengan pemulihan secara cepat dan strategi pemulihan yang efektif. Maka peneliti ingin melakukan penelitian lebih dalam mengenai “efektivitas terapi air dengan *cold water*, *warm water* dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot pada pemain bulutangkis UNY.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat dirumuskan suatu masalah dalam penelitian ini diantaranya:

- a. Bagaimanakah efektivitas terapi air dengan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot pemain Bulutangkis UNY?
- b. Manakah yang paling efektif berpengaruh terhadap pemberian terapi air dengan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot pemain Bulutangkis UNY?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui efektivitas terapi air dengan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot pemain Bulutangkis UNY.
- b. Untuk mengetahui terapi air yang paling efektif berpengaruh terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot pemain Bulutangkis UNY.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang akan dikembangkan ini memiliki manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Sebagai bahan masukan bagi pelatih bulutangkis untuk memperhatikan berbagai jenis terapi air yang sesuai untuk mengatasi kelelahan dan gangguan nyeri.
2. Sebagai dasar dan masukan bagi ahli kesehatan untuk mengembangkan serta meningkatkan jenis terapi bagi para olahragawan.
3. Sebagai gambaran bagi pemain bulutangkis khususnya mahasiswa untuk memperoleh berbagai macam jenis terapi air yang disesuaikan untuk mengatasi rasa nyeri, kelelahan dan meningkatkan daya tahan otot.
4. Sebagai tambahan bekal untuk mempelajari manfaat dari penggunaan terapi air dengan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* untuk mencegah terjadinya pegal, kekakuan, kerusakan jaringan, nyeri, serta penurunan toleransi aktifitas yang merupakan tanda dan gejala awal terjadinya cedera otot.

E. Roadmap Penelitian

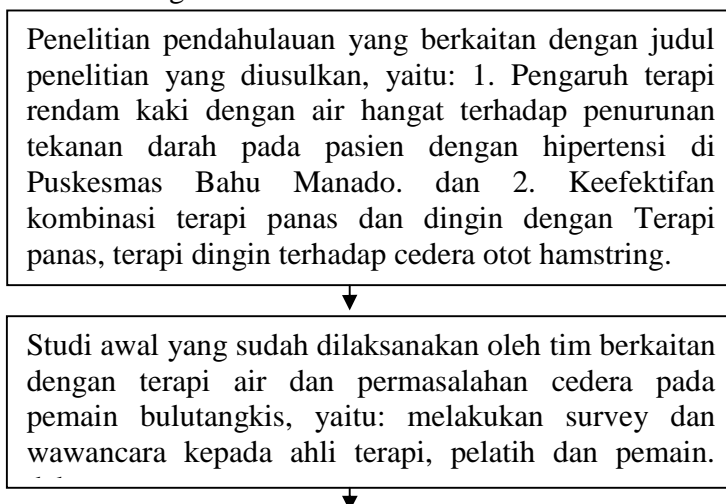
Adapun roadmap penelitian pengembangan ini dirancang sesuai dengan tahapan untuk menuju hasil akhir, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

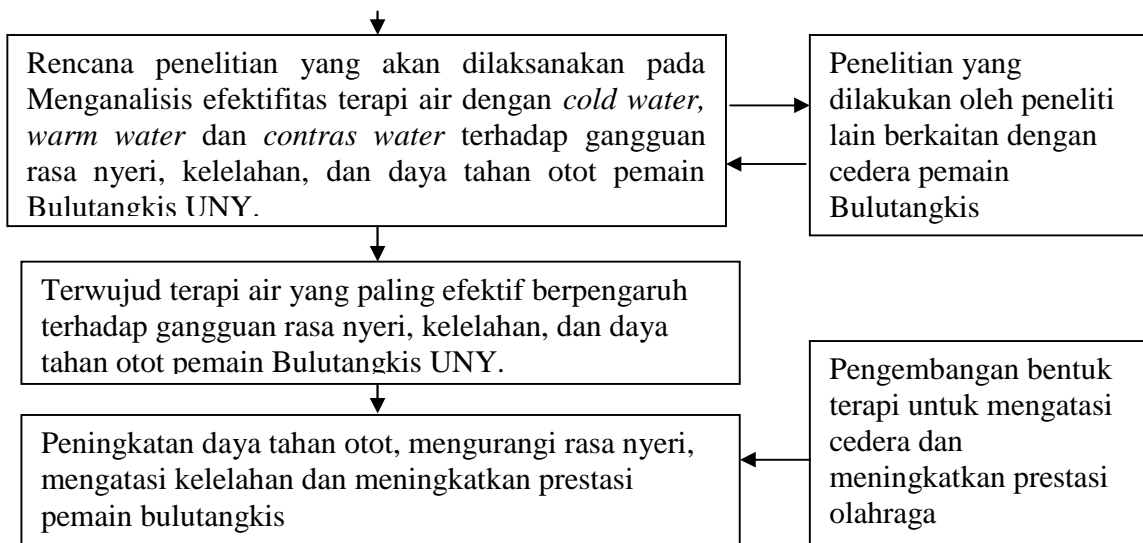
1. Studi pendahuluan yang merujuk dan mengaji dari beberapa penelitian yang berkaitan, diantaranya yaitu:

- a. Pengaruh terapi rendam kaki dengan air hangat terhadap penurunan tekanan darah pada pasien dengan hipertensi di Puskesmas Bahu Manado (Solechah, Masi dan Rottie, 2017).
 - b. Aktualisasi budaya terapi air sebagai media pengobatan oleh jamaah di Pesantren Suryalaya Pagerageung Tasikmalaya (Wardiani dan Gunawan, 2017).
 - c. Keefektifan kombinasi terapi panas dan dingin dengan Terapi panas, terapi dingin terhadap cedera otot hamstring (Nurjanah, 2016).
2. Analisis kebutuhan dengan melakukan penelitian survey, bertujuan untuk mengetahui terapi air yang tepat dan sesuai untuk mengurangi gangguan rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot.
 3. Penelitian eksperimental, bertujuan untuk menguji keefektifan dalam pemberian terapi air dengan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot pemain Bulutangkis UNY.

F. Sistematika Penelitian

Secara garis besar sistematika penelitian dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut:





Gambar 1. Sistematika Penelitian

G. Luaran Penelitian

Temuan dan luaran inovasi yang ditargetkan dalam penelitian dan kontribusi dalam penelitian ini mendapatkan keefektifan terapi air yang bisa diterapkan untuk mengurangi rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot Berikut rencana luaran yang akan ditargetkan dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Dimuat dalam publikasi ilmiah di porseding internasional terindeks
2. Buku panduan dan pedoman jenis terapi air yang terdiri dari terapi air dingin, hangat dan kombinasi air dingin dan hangat.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Terapi Air

Ardiansyah (2011) mendefinisikan terapi adalah suatu proses usaha untuk memulihkan kesehatan orang yang sakit dengan cara menggunakan alat-alat psikologis yang bertujuan menghilangkan, mengubah atau menurunkan gejala-gejala yang ada untuk mencapai kesembuhan. Sumaryanti (2005) menyatakan bahwa aktifitas terapi merupakan serangkaian gerak fisik yang dilakukan di dalam usaha penyembuhan atau meningkatkan kualitas hidup penderita, mengelola penyakitnya dan menunda atau meniadakan komplikasi yang ditimbulkannya. Penggunaan aktivitas fisik sebagai usaha terapi tidak dapat berdiri sendiri, melainkan bersifat komplementer dengan usaha terapi yang lain misalnya pengaturan makan dan pengobatan konvensional yang telah terbukti peranannya.

Terapi dingin merupakan bentuk terapi untuk mengurangi atau menurunkan suhu panas di tubuh, membuat temperatur jaringan lebih stabil (Scott F. Nadler, et al. 2004). Terapi dingin di sebut juga sebagai cold herapy, yang merupakan tindakan yang diberikan ke tubuh untuk mengurangi panas, menurunkan temperatur pada area yang dilakukan terapi. (Gerard A. Malanga, 2015: 2). Terapi dingin (*cold therapy*) merupakan modalitas fisioterapi yang banyak digunakan pada fase akut cedera olahraga. Seperti yang diungkapkan oleh Simkin, (2007: 164) bahwa kompres dingin dapat memberikan kelegaan. Sebagai contoh kantung berisi es, kompres dingin instan, camper ice, atau kompres dingin yang digunakan untuk mengatasi cedera paada atlet. Fase akut pada cedera, efek fisiologis terapi dingin berupa vasokonstriksi arteriola dan venula, penurunan kepekaan akhiran saraf bebas dan penurunan tingkat

metabolisme sel. Sehingga mengakibatkan penurunan kebutuhan oksigen sel. Secara keseluruhan proses tadi dapat mengurangi proses pembengkakan, mengurangi nyeri, mengurangi spasme otot, dan resiko kematian sel. Terapi dingin, digunakan modalitas terapi yang dapat menyerap suhu jaringan sehingga terjadi penurunan suhu jaringan melewati mekanisme konduksi. Efek pendinginan yang terjadi tergantung jenis aplikasi terapi dingin, lama terapi dan konduktivitas. Terapi dapat efektif, lokal cedera harus dapat diturunkan suhunya dalam jangka waktu yang mencukupi (L -&, -86, 2004).

Arovah (2010) menyatakan bahwa terapi panas atau *thermotherapy* merupakan terapi dengan menggunakan suhu panas biasanya dipergunakan dengan kombinasi dengan modalitas fisioterapi yang lain seperti *exercise* dan *manual therapy*. Pemanas listrik, botol berisi air hangat, dan kompres panas merupakan sumber panas yang baik (Simkin, 2007). Terapi panas biasanya dipakai sesudah terhentinya peradangan awal dengan terapi pendinginan. Penggunaan terapi panas ini akan menyebabkan *vasodilatation* (pelebaran pembuluh darah). Membiarkan darah mengalir lebih banyak pada daerah yang terluka akan membantu penyembuhan. Panas dapat digunakan selama beristirahat karena mengalami cedera, dapat juga dipakai untuk melunakkan bagian tubuh sebelum melakukan latihan pemanasan dan mengurangi kekakuan-kekakuan yang muncul karena cedera yang terjadi sebelumnya (Taylor, 2002).

Terapi dengan tanki *whirlpool* ini merupakan jenis kombinasi *hydrotherapy*, *thermotherapy*, dan *massage*. Efek fisiologis yang ditimbulkan terapi ini antara lain untuk meningkatkan suhu tubuh, meningkatkan pelebaran pembuluh darah dan membantu untuk melemaskan jaringan kolagen. Terapi tanki *whirlpool* diindikasikan untuk mengurangi pembengkakan pada radang kronis, spasme otot, dan mengurangi nyeri. *Contrast bath* merupakan terapi jenis *hydrotherapy* yang mengkombinasikan suhu panas dan dingin. Biasanya *contrast bath* ini digunakan pada aplikasi ekstremitas. Pelaksanaannya terapi ini

memerlukan dua kontainer untuk penampungan air hangat dengan suhu (41-43o C) dan penampungan air dingin (10 -18o C). Terapi ini diindikasikan pada fase peralihan antara tahap akut dan kronis dimana diperlukan peningkatan suhu secara minimal untuk meningkatkan aliran darah tapi mencegah terjadinya pembengkakan.

2. Cedera

Cedera merupakan rusaknya jaringan yang disebabkan adanya kesalahan teknis, benturan, atau aktivitas fisik yang melebihi batas beban latihan, yang dapat menimbulkan rasa sakit akibat dari kelebihan latihan melalui pembebanan latihan yang terlalu berat sehingga otot dan tulang tidak lagi dalam keadaan anatomis. Cedera adalah kelainan yang terjadi pada tubuh yang mengakibatkan timbulnya nyeri, panas, merah, bengkak dan tidak dapat berfungsi baik pada otot, tendon, ligamen, persendian ataupun tulang akibat aktivitas gerak yang berlebihan atau kecelakaan (Graha dan Priyonoadi 2012). Arovah (2010) mendefinisikan cedera olahraga adalah cedera pada sistem integumen, otot dan rangka tubuh yang disebabkan oleh kegiatan olahraga”. Tubuh yang mengalami cedera ini akan terjadi respon peradangan. Peradangan yang terjadi ini adalah salah satu cara sistem imunitas atau sistem pertahanan tubuh dalam merespon terhadap segala ancaman yang dihadapi tubuh misalnya infeksi, ataupun adanya ketidakseimbangan dalam sistem tubuh.

Agustine (2015) menyatakan bahwa berdasarkan berat ringan cedera yang dialami, dapat dibagi menjadi 3,yaitu:

- a. Cedera ringan: cedera yang tidak diikuti kerusakan berarti pada jaringan, misalnya lecet dan memar.
- b. Cedera sedang: ada kerusakan jaringan, nyeri, bengkak nyata, mengganggu penampilan, misalnya; sprain, strain grade 2.
- c. Cedera berat: kerusakan jaringan parah,bengkak besar, nyeri tak tertahankan, tidak bisa tampil/ harus berhenti olahraga.

3. Kelelahan

Kelelahan otot, dapat diukur dengan penurunan kekuatan otot, kinerja keseluruhan termasuk, daya tahan, kekuatan, kecepatan, dan ketangkasan. Secara klinis, kelelahan otot sering diukur dengan penurunan output gaya di bawah 50% dari initial peak torque values, namun ketika kelelahan otot terjadi, otot masih mampu kontraksi submaksimal. Istilah kelelahan biasanya menunjukkan kondisi yang berbeda dari setiap individu, tetapi semuanya bermuara kepada hilangnya efisiensi dan penurunan kapasitas kerja serta ketahanan tubuh. Kelelahan diklasifikasikan dalam dua jenis yaitu, kelelahan otot dan kelelahan umum. Kelelahan otot adalah merupakan tremor pada otot, sedangkan kelelahan umum biasanya ditandai dengan berkurangnya kemauan untuk bekerja yang disebabkan oleh karena monoton, intensitas dan lamanya kerja fisik, keadaan lingkungan, sebab-sebab mental, status kesehatan dan keadaan gizi (Suma'mur, 2009).

4. Daya Tahan Otot

Daya tahan otot adalah berhubungan dengan kemampuan sekelompok otot dalam mempertahankan suatu usaha dalam waktu yang lama tanpa mengalami unjuk kerja. Daya tahan otot diperlukan untuk mempertahankan kegiatan yang sifatnya didominasi oleh penggunaan otot atau kelompok otot. Seperti halnya komponen lain, daya tahan otot hanya diperlukan sebatas kebutuhan dalam melakukan aktivitas otot. Daya tahan otot akan berkurang secara bertahap seiring dengan bertambahnya umur, tetapi penurunan daya tahan otot tidak terjadi secepat menurunnya kekuatan otot, hal ini disampaikan Hairy dalam (Nasrulloh, 2012). Kekuatan dan ketahanan otot saling berhubungan, keduanya mempunyai perbedaan mendasar. Kekuatan otot adalah kemampuan menggunakan tekanan maksimum yang berlawanan. Ketahanan otot adalah kemampuan otot menggunakan tekanan pengulangan submaksimum selama periode waktu. Ketahanan otot bergantung pada tingkat tertentu pada

kekuatan otot dan batas bawah pada ketahanan kardiorespirasi, Berdasarkan dari Hoeger & Hoeger dalam (Hapsari, 2011).

Atlet ketika berlatih maupun bertanding dengan intensitas yang tinggi, akan menghasilkan peningkatan suhu otot. Peningkatan suhu otot memicu perubahan metabolisme di dalam otot yang menyebabkan akumulasi peradangan dan metabolit. Akumulasi peradangan, sebagian disebabkan oleh Peningkatan suhu otot, merupakan salah satu penyebab kelelahan otot (Meyer, 2014). Perlakuan terapi dingin cryotherapy mempunyai efek menurunkan suhu otot dan menunda kelelahan otot. Tinggi rendahnya suhu otot mempengaruhi durasi kontraksi. Temperatur yang lebih tinggi memberi efek kelelahan otot lebih cepat (Verducci, 2000).

5. Bulutangkis

Bulutangkis sebagai salah satu cabang olahraga permainan pelaksanaannya dilakukan dengan saling mengadu keterampilan memukul bola (shuttle-cock) pada suatu bidang permainan atau lapangan (Suratman, 2007). Bulutangkis atau badminton adalah suatu olahraga raket yang dimainkan oleh dua orang (tunggal) atau dua pasangan (ganda) yang berlawanan. Bulutangkis dimainkan dengan pemain di satu sisi bertujuan memukul bola permainan ("kok" atau "shuttlecock") melewati net agar jatuh di bidang permainan lawan yang sudah ditentukan dan mencoba mencegah lawannya melakukan hal tersebut kepadanya.

Sarwono (2007) menyatakan bulutangkis merupakan olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket dan kok dengan teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga yang tercepat disertai dengan gerak tipuan. Dalam permainan ini kok tidak dipantulkan tetapi harus dipukul dan dimainkan di udara, sehingga permainan ini merupakan permainan agresif yang memerlukan gerak reflek dan tingkat kebugaran fisik yang tinggi. Permainan bulutangkis adalah upaya untuk memasukkan kok ke bidang permainan lawan, tanpa kok itu tidak bisa dikembalikan. Ada berbagai cara

melakukannya, seperti memasukkan kok ke bidang yang tidak terjaga lawan, atau memasukkan kok dengan cepat, sehingga tidak sempat dikuasai atau dikejar lawan.

B. Penelitian Relevan

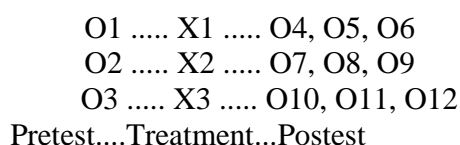
Penelitian relevan yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/ mempunyai keterkaitan dengan judul dan topik penelitian ini, diantaranya yaitu:

1. Solechah, Masi dan Rottie, (2017) penelitian yang berjudul pengaruh terapi rendam kaki dengan air hangat terhadap penurunan tekanan darah pada pasien dengan hipertensi di Puskesmas Bahu Manado, dengan hasil bahwa terapi air dengan merendam kaki menggunakan suhu 39⁰- 40⁰ C sangat efektif untuk menurunkan tekanan darah.
2. Nurjanah, (2016) penelitian yang berjudul keefektifan kombinasi terapi panas dan dingin dengan Terapi panas, terapi dingin terhadap cedera otot hamstring, dengan hasil terapi kombinasi panas dingin memiliki tingkat efektifitas yang lebih baik dalam menangani cedera otot hamstring dibandingkan dengan terapi panas dan terapi dingin.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian quasi eksperiment designs dengan rancangan *three group time series (pretest one post test)*. Pada penelitian ini subjek penelitian adalah mahasiswa pemain bulutangkis yang tergabung dalam UKM Bulutangkis UNY. Subjek penelitian dibagi menjadi 3 kelompok yaitu: kelompok O1 adalah kelompok penelitian yang diberikan terapi dingin, kelompok O2 adalah kelompok peneliti yang diberikan terapi hangat, kelompok O3 adalah kelompok yang diberikan kombinasi terapi dingin dan terapi hangat. Sebelum dan sesudah perlakuan diberikan sebuah angket berupa pemeriksaan awal dan angket derajat nyeri. Desain penelitiannya sebagai berikut:



Gambar 2. Desain Penelitian

B. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa pemain bulutangkis yang tergabung dalam UKM Bulutangkis Universitas Negeri Yogyakarta. Sampel dalam penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *non random sampling* dengan metode *purposive sampling* dengan syarat diantaranya:

- a. Atlet bulutangkis,
- b. Jenis kelamin putra,
- c. tergabung dalam UKM bulutangkis lebih dari 1 tahun,
- d. pernah ikut berkompetesi di level nasional dan internasional,
- e. usia maksimal 23 tahun.

Dari syarat tersebut sehingga diperoleh sampel sejumlah 18 orang, yang dibagi menjadi tiga kelompok setiap kelompok terdiri dari 6 orang.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari terapi dingin, terapi hangat, dan terapi panas dingin. Berikut secara operasional definisi masing-masing variabel penelitian.

- a. Terapi air hangat dalam penelitian ini adalah salah satu bentuk terapi yang menggunakan air hangat dengan suhu 39° - 40° C dengan merendam kaki selama 10 menit
- b. Terapi air dingin dalam penelitian ini adalah salah satu bentuk terapi yang menggunakan air dingin dengan suhu 15° - 20° C dengan merendam kaki selama 10 menit.
- c. Terapi kombinasi air dingin dan air hangat dalam penelitian ini adalah salah satu bentuk terapi yang menggunakan air dingin dengan suhu 15° - 20° C selama 1 menit setelah itu berganti menggunakan air hangat dengan suhu 39° - 40° C dengan merendam kaki selama 2 menit, secara bergantian dengan jumlah total selama 10 menit.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen tes yang digunakan untuk mengukur rasa nyeri menggunakan scale rating numeric, dimana intensitas nyeri diukur dalam skala 0-10, dengan nilai 0 menyatakan tidak nyeri dan nilai 10 menyatakan nyeri yang amat sangat, kelelahan diukur dengan melakukan tes reaksi menggunakan wall body reaction dan untuk mengukur daya tahan dengan wall sit. Pelaksanaan dalam penggunaan instrumen penelitian secara lebih rinci dijelaskan sebagai berikut:

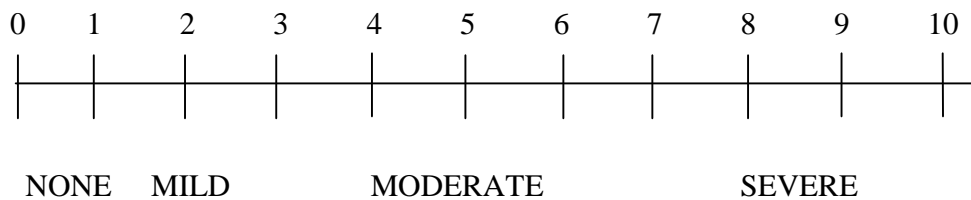
1. Pemeriksaan rasa nyeri

a. Tujuan

Untuk mengetahui persepsi rasa nyeri yang dirasakan oleh atlet bulutangkis

b. Metode

Persepsi rasa nyeri diukur dengan menggunakan Numeric Rating Scale dengan skala 0 sampai 10



c. Cara Pemeriksaan:

- 1) Pemain diminta untuk melakukan gerakan setengah squat, lalu ditahan selama 15 detik.
- 2) Setelah melakukan gerakan setengah squad, atlet diminta untuk menyebutkan salah satu angka 0 sampai 10 sesuai dengan apa yang dirasakan ketika melakukan gerakan setengah squat.
- 3) Angka 0 menunjukkan bahwa subyek tidak merasakan nyeri sama sekali. Angka 1-3 berarti subyek merasakan nyeri yang ringan. Apabila subyek menyebutkan angka 4-6, maka berarti subyek merasakan nyeri sedang, angka 7-10 berarti subyek merasakan nyeri yang berat.

2. Kelelahan dengan melakukan tes reaksi

a. Tujuan

Untuk mengetahui reaksi seluruh tubuh melalui suara dan cahaya

b. Metode

Tes reaksi dilakukan dengan menggunakan *Wall Body Reaction*

c. Cara Pelaksanaanya:

- 1) Subyek diinstruksikan untuk berdiri menghadap ke stimulus unit di atas reaction board/matras reaksi dan segera bergerak keluar dari matras atau menekan salah satu tombol yang sesuai apabila melihat atau mendengar stimulus.

- 2) Pastikan angka display pada unit menunjuk ke angka 0 jika tidak tekan tombol RESET.
- 3) Jika menggunakan visual stimulus/ rasangan cahaya pilih warna yang akan ditampilkan dengan memutar tombol select untuk warna cahaya ke masing-masing warna (R= RED, Y+ Yellow, dan B=Blue).
- 4) Jika menggunakan auditory stimulus/ rangsangan suara, pilih nada suara yang akan ditampilkan dengan memutar tombol select untuk suara ke masing-masing nada yang diinginkan (500Hz, 1000Hz dan 3000Hz).
- 5) Tekan tombol reaksi visual atau auditory subjek akan bereaksi terhadap stimulus yang diberikan dan kecepatan reaksi akan ditampilkan pada display.
- 6) Catat hasil reaksinya kemudian tekan tombol reset untuk mengembalikan display ke angka 0.
- 7) Lakukan test berikutnya dengan warna cahaya dan atau nada suara lain, dan catat hasil reaksinya.

3. Tes Daya Tahan Otot

a. Tujuan

Untuk mengetahui daya tahan otot paha

b. Metode

Tes daya tahan otot dilakukan dengan *Wall Sit*

c. Cara pelaksanaannya:

- 1) Berdiri dengan punggung bersandar lurus pada dinding
- 2) Langkahkan kedua kaki ke depan sekitar 60 cm, kedua kaki terentang sekitar 15 cm.
- 3) Geser punggung ke bawah, tekuk kedua lutut sampai membentuk sudut sekitar 90 derajat terlihat seolah-olah sedang duduk di atas kursi.
- 4) Tahan posisi duduk tersebut selama mungkin
- 5) Kencangkan kedua kaki dan kembali ke posisi berdiri sambil bersandar pada dinding.

6) Cacat hasilnya diperoleh dari berapa lama dapat bertahan dalam posisi duduk.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dengan uji analisis varians (Anova). sebelum dilakukan uji Anova maka dilakukan uji paired t test untuk mengetahui efektifitas masing-masing variabel independen terhadap variabel dependen. Setelah diketahui efektifitas masing-masing treatment, maka dilanjutkan dengan uji Anova. Apabila terdapat perbedaan mean atau perbedaan pengaruh dari ketiga jenis treatment (variabel independen) maka dilanjutkan dengan uji Post Hoc untuk mengetahui efektifitas treatment yang paling efektif dari ketiga treatment yang ada.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil data penelitian tes awal dan tes akhir pada pelaksanaan terapi air hangat, dingin dan kombinasi terhadap gangguan rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot pada masing-masing kelompok diperoleh hasil data sebagai berikut:

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Ketiga kelompok terapi air yang terdiri dari terapi air hangat, dingin dan kombinasi dilakukan tes awal (*pre test*) dan tes akhir (*post test*) dengan menilai variabel terikat yaitu gangguan rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot. Setelah data rata rata *pre test* dan *post test* pada variabel terikat diperoleh, kemudian diambil selisih antara data rerata *post test* dikurangi data rerata *pre test*. Semua data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif dengan tujuan untuk memberikan gambaran serta untuk mempermudah penyajian data penelitian. Hasil analisis deskriptif pada masing data penelitian adalah sebagai berikut:

a. Kelompok Terapi Air Hangat (Kel 1)

Deskripsi data pada kelompok 1 dengan perendaman terapi air hangat sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing variabel yang terdiri dari rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot adalah sebagai berikut:

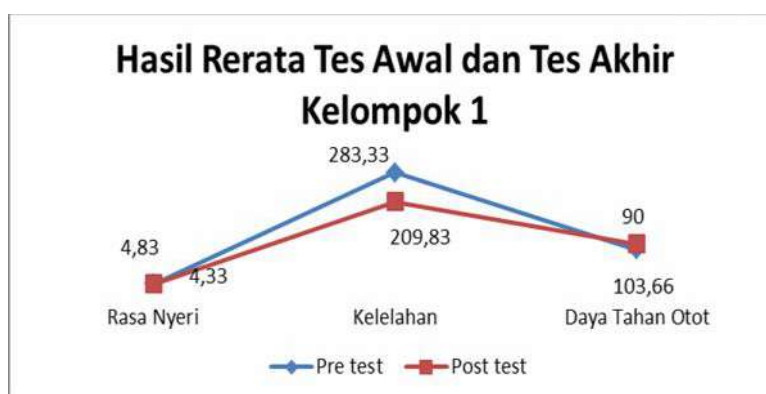
Tabel 1. Deskriptif Data *Mean Pre test* dan *Post test* Kelompok 1

Variabel	Rerata Awal	Rerata Akhir	Gain Score
Rasa Nyeri	4,83	4,33	0,5
Kelelahan	283,33	209,83	73,5
Daya Tahan Otot	90,00	103,66	13,66

Hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelompok 1 untuk variabel rasa nyeri mengalami penurunan rasa nyeri. Hal ini terbukti dari nilai rerata rasa nyeri dari hasil pengukuran *post test* (4,33), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (4,83). Untuk

variabel kelelahan juga mengalami penurunan rasa lelah. Hal ini terbukti dari nilai rerata kelelahan dari hasil pengukuran *post test* (209,83), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (283,33). Untuk variabel daya tahan otot mengalami peningkatan daya tahannya. Hal ini terbukti dari nilai rerata daya tahan otot dari hasil pengukuran *post test* (103,66), terbukti lebih besar waktunya dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (90,00).

Hasil tersebut dapat diambil sebuah simpulan bahwa perlakuan terapi air dengan menggunakan perendaman air hangat mampu menurunkan gangguan rasa nyeri dan menurunkan kelelahan serta dapat meningkatkan kemampuan daya tahan otot. Hasil rerata tes awal dan akhir kelompok 1 pada pada masing masing variabel dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 3. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 1

b. Kelompok Terapi Air Dingin (Kel 2)

Deskripsi data pada kelompok 2 dengan perendaman terapi air dingin sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing variabel yang terdiri dari rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Deskriptif Data *Mean Pre test* dan *Post test* Kelompok 2

Variabel	Rerata Awal	Rerata Akhir	Gain Score
Rasa Nyeri	4,50	2,00	2,5
Kelelahan	279,66	253,16	26,5
Daya Tahan Otot	77,16	99,50	22,34

Hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelompok 2 untuk variabel rasa nyeri mengalami penurunan rasa nyeri. Hal ini terbukti dari nilai rerata rasa nyeri dari hasil pengukuran *post test* (2,00), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (4,50). Untuk variabel kelelahan juga mengalami penurunan rasa lelah. Hal ini terbukti dari nilai rerata kelelahan dari hasil pengukuran *post test* (253,16), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (279,66). Untuk variabel daya tahan otot mengalami peningkatan daya tahannya. Hal ini terbukti dari nilai rerata daya tahan otot dari hasil pengukuran *post test* (99,50), terbukti lebih besar waktunya dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (77,16).

Hasil tersebut dapat diambil sebuah simpulan bahwa perlakuan terapi air dengan menggunakan perendaman air dingin mampu menurunkan gangguan rasa nyeri dan menurunkan kelelahan serta dapat meningkatkan kemampuan daya tahan otot. Hasil rerata tes awal dan akhir kelompok 2 pada pada masing masing variabel dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 4. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 2

c. Kelompok Terapi Air Kombinasi (Kel 3)

Deskripsi data pada kelompok 3 dengan perendaman terapi air kombinasi sebelum dan sesudah perlakuan pada masing-masing variabel

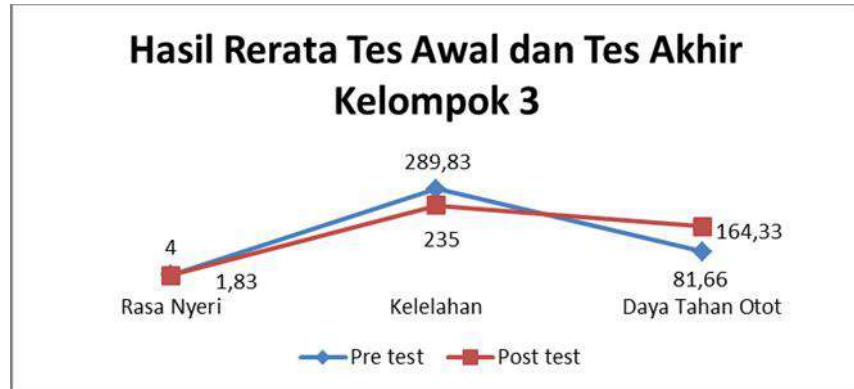
yang terdiri dari rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Data *Mean Pre test* dan *Post test* Kelompok 3

Variabel	Rerata Awal	Rerata Akhir	Gain Score
Rasa Nyeri	4,00	1,83	2,17
Kelelahan	289,83	235,00	54,83
Daya Tahan Otot	81,66	164,33	82,67

Hasil analisis data *pre test* dan *post test* pada kelompok 3 untuk variabel rasa nyeri mengalami penurunan rasa nyeri. Hal ini terbukti dari nilai rerata rasa nyeri dari hasil pengukuran *post test* (1,83), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (4,00). Untuk variabel kelelahan juga mengalami penurunan rasa lelah. Hal ini terbukti dari nilai rerata kelelahan dari hasil pengukuran *post test* (235,00), terbukti lebih rendah dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (289,83). Untuk variabel daya tahan otot mengalami peningkatan daya tahannya. Hal ini terbukti dari nilai rerata daya tahan otot dari hasil pengukuran *post test* (164,33), terbukti lebih besar waktunya dibanding dengan hasil rerata pengukuran *pre test* sebesar (81,66).

Hasil tersebut dapat diambil sebuah simpulan bahwa perlakuan terapi air dengan menggunakan perendaman air kombinasi mampu menurunkan gangguan rasa nyeri dan menurunkan kelelahan serta dapat meningkatkan kemampuan daya tahan otot. Hasil rerata tes awal dan akhir kelompok 3 pada pada masing masing variabel dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 5. Hasil Rerata Tes Awal dan Akhir kelompok 3

d. Rerata Delta Keseluruhan

Hasil rerata delta dari setiap kelompok yang diberikan perlakuan perendaman terapi air dengan menggunakan air hangat, dingin dan kombinasi pada masing-masing variabel dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Tes Rerata Delta Keseluruhan

No	Kelompok	Variabel		
		Rasa Nyeri	Kelelahan	Daya Tahan Otot
1	Kelompok 1	0,5	73,5	13,66
2	Kelompok 2	2,5	26,5	22,34
3	Kelompok 3	2,17	54,83	82,67

Berdasarkan hasil pengukuran dalam Tabel 5, di atas semua kelompok dapat dilihat bahwa terdapat sebuah peningkatan pada setiap variabel terikat dilihat dari nilai rerata delta menunjukkan angka positif. Bagian ini akan menjelaskan setiap variabel terikat pada masing-masing kelompok.

1) Rasa Nyeri

Pada variabel rasa nyeri diketahui kelompok mempunyai hasil rerata delta, yang paling tinggi terdapat pada kelompok 2 sebesar (2,5). Delta terbesar ke dua pada kelompok 3 sebesar (2,17). Delta paling kecil pada kelompok 1 dengan nilai sebesar (0,5). Dapat diambil simpulan bahwa perlakuan terapi air dengan perendaman menggunakan air dingin pada

kelompok 2 jauh lebih baik untuk menurunkan gangguan rasa nyeri apabila dibandingkan dengan jenis perendaman terapi air pada kelompok lain. Hasil rerata delta rasa nyeri pada setiap kelompok dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 6. Hasil Rerata Delta Variabel Rasa Nyeri

2) Kelelahan

Pada variabel kelelahan diketahui kelompok mempunyai hasil rerata delta, yang paling tinggi terdapat pada kelompok 1 sebesar (73,5). Delta terbesar ke dua pada kelompok 3 sebesar (54,83). Delta paling kecil pada kelompok 2 dengan nilai sebesar (26,5). Dapat diambil simpulan bahwa perlakuan terapi air dengan perendaman menggunakan air hangat pada kelompok 1 jauh lebih baik untuk mengurangi kelelahan apabila dibandingkan dengan jenis perendaman terapi air pada kelompok lain. Hasil rerata delta kelelahan pada setiap kelompok dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 7. Hasil Rerata Delta Variabel Kelelahan

3) Daya Tahan Otot

Pada variabel daya tahan otot diketahui kelompok mempunyai hasil rerata delta, yang paling tinggi terdapat pada kelompok 3 sebesar (82,67). Delta terbesar ke dua pada kelompok 2 sebesar (22,34). Delta paling kecil pada kelompok 1 dengan nilai sebesar (13,66). Dapat diambil simpulan bahwa perlakuan terapi air dengan perendaman menggunakan kombinasi air hangat dan dingin pada kelompok 3 jauh lebih baik untuk meningkatkan daya tahan otot apabila dibandingkan dengan jenis perendaman terapi air pada kelompok lain. Hasil rerata delta daya tahan otot pada setiap kelompok dapat digambarkan pada diagram berikut ini:



Gambar 8. Hasil Rerata Delta Variabel Daya Tahan Otot

2. Uji Prasyarat

Uji persyaratan analisis dilakukan sebelum melakukan analisis terhadap data penelitian menggunakan statistik parametrik. Persyaratan analisis yang harus dipenuhi meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil pengujian prasyarat analisis adalah sebagai berikut.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah variabel yang dianalisis mempunyai sebaran data yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan menggunakan *Kolmogorov Smirnov Test*.

Pembacaan hasil data dikatakan normal apabila p value *asym.sig* (2-tailed) $> 0,05$. Hasil uji normalitas untuk setiap kelompok ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

1) Hasil Uji Normalitas Pada Data Kelompok 1 (*Warm Water/ Air Hangat*)

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 1

Perlakuan	Variabel	KSZ	p	Ket.
<i>Pretest</i>	Rasa Nyeri	0,694	0,721	Normal
	Kelelahan	0,437	0,991	Normal
	Daya tahan	0,678	0,748	Normal
<i>Post test</i>	Rasa Nyeri	0,718	0,681	Normal
	Kelelahan	0,798	0,548	Normal
	Daya tahan	0,707	0,700	Normal

Tabel 5 menunjukkan bahwa hasil perhitungan normalitas data pada kelompok 1 mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian pada kelompok 1 berdistribusi normal.

2) Hasil Uji Normalitas Pada Data Kelompok 2 (*Cold Water/ Air Dingin*)

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 2

Perlakuan	Variabel	KSZ	p	Ket.
<i>Pretest</i>	Rasa Nyeri	1,090	0,185	Normal
	Kelelahan	0,981	0,291	Normal
	Daya tahan	0,648	0,796	Normal
<i>Post test</i>	Rasa Nyeri	0,494	0,968	Normal
	Kelelahan	0,579	0,890	Normal
	Daya tahan	0,631	0,821	Normal

Tabel 6 menunjukkan bahwa hasil perhitungan normalitas data pada kelompok 2 mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian pada kelompok 2 berdistribusi normal.

3) Hasil Uji Normalitas Pada Data Kelompok 3 (*Contras Water/* Kombinasi Air Dingin Hangat)

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok 3

Perlakuan	Variabel	KSZ	<i>p</i>	Ket.
<i>Pretest</i>	Rasa Nyeri	0,494	0,968	Normal
	Kelelahan	0,602	0,861	Normal
	Daya tahan	0,811	0,526	Normal
<i>Post test</i>	Rasa Nyeri	0,623	0,833	Normal
	Kelelahan	0,613	0,846	Normal
	Daya tahan	0,578	0,891	Normal

Tabel 7 menunjukkan bahwa hasil perhitungan normalitas data pada kelompok 3 mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data penelitian pada kelompok 3 berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji kesamaan varians data hasil pengamatan pada masing-masing kelompok perlakuan. Uji homogenitas dilakukan pada data penelitian hasil pengamatan *post test*. Tes statistik yang digunakan untuk menguji homogenitas menggunakan uji *Levene's Test* dengan uji F, yaitu membandingkan varians terbesar dengan varians terkecil. Pembacaan hasil data dikatakan homogen apabila *p value (Sig.)* > 0,05. Hasil uji homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F hitung	<i>p</i>	Ket.
Rasa Nyeri	0,276	0,762	Homogen
Kelelahan	1,446	0,267	Homogen
Daya tahan	0,055	0,946	Homogen

Hasil uji homogenitas pada Tabel 8 untuk menguji kesamaan varians hasil pengukuran data antar kelompok perlakuan 1, perlakuan 2, dan perlakuan 3. Hasil uji homogenitas pada data rasa nyeri diperoleh nilai F

hitung sebesar 0,276 dengan nilai signifikansi sebesar 0,762. Data kelelahan diperoleh nilai F hitung sebesar 1,446 dengan nilai signifikansi sebesar 0,267. Data daya tahan diperoleh nilai F hitung sebesar 0,055 dengan nilai signifikansi sebesar 0,946. Oleh karena semua data mempunyai nilai F hitung lebih kecil dari F tabel dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data pada variabel penelitian antar kelompok pada hasil pengamatan adalah homogen.

3. Uji Paired t Test

Uji paired t test digunakan untuk mengetahui signifikansi pada variabel-variabel disetiap kelompok. Pembacaan hasil data dikatakan signifikan apabila $p \text{ value Sig (2-tailed)} < 0,05$. Hasil uji paired t test ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 9. Hasil Uji paired t Test pada setiap Kelompok

Metode Terapi Air	Variabel	Nilai t	P	Ket
<i>Warm Water</i> (Kelompok 1)	Rasa Nyeri	2,236	0,076	Tidak Signifikan
	Kelelahan	4,295	0,008	Signifikan
	Daya Tahan	-5,787	0,002	Signifikan
<i>Cold Water</i> (Kelompok 2)	Rasa Nyeri	2,611	0,048	Signifikan
	Kelelahan	1,461	0,204	Tidak Signifikan
	Daya tahan	-1,766	0,138	Tidak Signifikan
<i>Contras Water</i> (Kelompok 3)	Rasa Nyeri	7,050	0,001	Signifikan
	Kelelahan	5,057	0,004	Signifikan
	Daya Tahan	-6,899	0,001	Signifikan

Berdasarkan hasil uji paired t tes dilihat dari nilai t dan nilai signifikansi pada metode terapi air pada Tabel 9 di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

a. Kelompok 1 (*warm water*)

Hasil data rasa nyeri diperoleh nilai t sebesar 2,236 dengan nilai p sebesar 0,076, karena nilai $p > 0,05$ untuk itu variabel rasa nyeri dinyatakan tidak signifikan. Data kelelahan diperoleh nilai t sebesar 4,295 dengan nilai p sebesar 0,008, karena nilai $p < 0,05$ untuk itu variabel kelelahan dinyatakan

signifikan. Data daya tahan diperoleh nilai t sebesar $-5,787$ dengan nilai p sebesar $0,002$, karena nilai $p < 0,05$ untuk itu variabel daya tahan dinyatakan signifikan.

b. Kelompok 2 (*cold water*)

Hasil data rasa nyeri diperoleh nilai t sebesar $2,611$ dengan nilai p sebesar $0,076$, karena nilai $p < 0,048$ untuk itu variabel rasa nyeri dinyatakan signifikan. Data kelelahan diperoleh nilai t sebesar $1,461$ dengan nilai p sebesar $0,204$, karena nilai $p > 0,05$ untuk itu variabel kelelahan dinyatakan tidak signifikan. Data daya tahan diperoleh nilai t sebesar $-1,766$ dengan nilai p sebesar $0,138$, karena nilai $p > 0,05$ untuk itu variabel daya tahan dinyatakan tidak signifikan.

c. Kelompok 3 (*contras water*)

Hasil data rasa nyeri diperoleh nilai t sebesar $7,050$ dengan nilai p sebesar $0,001$, karena nilai $p < 0,05$ untuk itu variabel rasa nyeri dinyatakan signifikan. Data kelelahan diperoleh nilai t sebesar $5,057$ dengan nilai p sebesar $0,004$, karena nilai $p < 0,05$ untuk itu variabel kelelahan dinyatakan signifikan. Data daya tahan diperoleh nilai t sebesar $-6,899$ dengan nilai p sebesar $0,001$, karena nilai $p < 0,05$ untuk itu variabel daya tahan dinyatakan signifikan.

4. Uji Anova

Uji anova digunakan untuk mengetahui keefektivan perlakuan terapi air terhadap variabel yang terdiri dari rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot. Pembacaan hasil data dikatakan signifikan apabila $p \text{ value Sig} < 0,05$. Hasil uji anova pada setiap variabel ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Anova pada setiap Variabel Penelitian

Variabel	Comparison	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig
Rasa Nyeri (Post Test)	Between Groups	23,444	2	11,722	14,452	0,000
	Within Groups	12,167	15	0,811		
	Total	35,611	17			
Kelelahan (Post Test)	Between Groups	5682,333	2	2841,167	8,341	0,004
	Within Groups	5109,667	15	340,644		
	Total	10792,000	17			
Daya Tahan (Post Test)	Between Groups	15802,333	2	7901,167	3,699	0,049
	Within Groups	32040,167	15	2136,011		
	Total	47842,500	17			

Hasil uji anova untuk variabel rasa nyeri menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari $p > 0,05$ yaitu dengan nilai p sebesar 0,000. Variabel kelelahan menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari $p > 0,05$ yaitu dengan nilai p sebesar 0,004. Sedangkan untuk variabel daya tahan menunjukkan bahwa nilai signifikan lebih kecil dari $p > 0,05$ yaitu dengan nilai p sebesar 0,049. Oleh karena semua data dari uji Anova mempunyai nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$), maka dapat dinyatakan bahwa data semua variabel signifikan.

Untuk mengetahui bentuk terapi air yang paling efektif terhadap variabel penelitian dilakukan uji *post hoc test* dengan *multiple comparisons*. Hasil uji *post hoc test* pada setiap variabel ditunjukkan pada tabel berikut.

a. Rasa Nyeri

Tabel. 11 Uji *Post Hoc Test* Variabel Rasa Nyeri

Rasa Nyeri (Post Test)				
Kelompok	N	Subset for alpha = .05		
		1	2	
Tukey HSD ^a Kontras	6	1.8333		
Dingin	6	2.0000		
Hangat	6		4.3333	
Sig.		.945	1.000	

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 6.000.

Hasil uji *post hoc test* untuk variabel rasa nyeri pada setiap bentuk terapi air yang terdiri dari *warm water*, *cold water* dan *contras water*, menunjukkan bahwa nilai yang paling efektif untuk menurunkan rasa nyeri yaitu bentuk terapi air dengan *contras water* atau kombinasi air dingin dan hangat, dengan nilai sebesar 1,8333.

b. Kelelahan

Tabel 12. Uji *Post Hoc Test* Variabel Kelelahan

		Kelelahan (Post Test)		
Kelompok		N	Subset for alpha = .05	
			1	2
Tukey HSD ^a	Hangat	6	209.8333	
	Kontras	6	235.0000	235.0000
	Dingin	6		253.1667
	Sig.		.077	.236

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 6.000.

Hasil uji *post hoc test* untuk variabel kelelahan pada setiap bentuk terapi air yang terdiri dari *warm water*, *cold water* dan *contras water*, menunjukkan bahwa nilai yang paling efektif untuk mengurangi kelelahan yaitu bentuk terapi air dengan *warm water* atau air hangat, dengan nilai sebesar 209,8333.

c. Daya Tahan

Tabel 13. Uji *Post Hoc Test* Variabel Daya Tahan

		Daya Tahan (Post Test)		
Kelompok		N	Subset for alpha = .05	
			1	
Tukey HSD ^a	Dingin	6	99.5000	
	Hangat	6	103.6667	
	Kontras	6	164.3333	
	Sig.		.068	

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 6.000.

Hasil uji *post hoc test* untuk variabel daya tahan pada setiap bentuk terapi air yang terdiri dari *warm water*, *cold water* dan *contras water*, menunjukkan bahwa nilai yang paling efektif untuk meningkatkan daya tahan yaitu bentuk terapi air dengan *warm water* atau air hangat, dengan nilai sebesar 164,3333.

B. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa berbagai bentuk terapi air mempunyai efektivitas terhadap variabel penelitian diantaranya rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot. Pada bentuk terapi air menggunakan *warm water* atau air hangat nilai yang menyatakan signifikan terdapat pada variabel kelelahan dan daya tahan otot. Nilai signifikansi untuk variabel kelelahan sebesar 0,008. Untuk variabel daya tahan otot didapatkan nilai signifikansi sebesar 0,002. Sedangkan untuk variabel rasa nyeri nilainya tidak signifikan, karena nilainya lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,076.

Dapat disimpulkan bahwa bentuk terapi air menggunakan air hangat tidak memiliki efektivitas terhadap variabel rasa nyeri. Hasil ini sejalan dengan penelitiannya Solechah, Masi dan Rottie (2017: 6) menyatakan bahwa setelah dilakukan terapi rendam kaki dengan air hangat 3 kali perlakuan (posttest O2, O3, O4) pada pasien dengan hipertensi dilakukan perbandingan 3 mean tekanan darah sistolik posttest menggunakan uji korelasi non parametrik uji Friedman didapatkan rata – rata tekanan darah sistolik pada posttest O2 sebesar 136,47 mmHg dengan standar deviasi 11, 695, pada posttest O3 sebesar 136,47 mmHg dengan standar deviasi 8,618, dan pada posttest O4 sebesar 134,12 mmHg dengan standar deviasi 12,277. Pada uji Friedman didapatkan P-value = 0,689 > ($\alpha = 0,05$), maka tidak terdapat perbedaan antara hasil tekanan darah sistolik setelah terapi rendam kaki dengan air hangat pertama, kedua dan ketiga (posttest O2, O3, O4). Akan tetapi berbeda dengan hasil penelitian terapi air menggunakan air hangat yang memiliki efektivitas terhadap variabel kelelahan dan daya tahan otot. Asia Traditional Chinese Medicine (2013), rendam kaki dengan air hangat setiap hari untuk

meningkatkan sirkulasi darah Terapi rendam kaki dengan air panas mencapai serangkaian perawatan kesehatan yang efisien melalui tindakan pemanasan, tindakan mekanis dan tindakan kimia air serta efek penyembuhan dari uap obat dan medis pengasapan.

Hasil penelitian pada metode terapi air menggunakan *cold water* atau air dingin nilai yang menyatakan signifikan hanya terdapat pada variabel rasa nyeri. Sedangkan untuk variabel kelelahan dan daya tahan otot nilainya tidak signifikan. Nilai signifikansi untuk variabel rasa nyeri sebesar 0,048. Untuk variabel kelelahan dan daya tahan otot nilainya tidak signifikan, karena nilainya lebih besar dari 0,05 yaitu untuk variabel kelelahan sebesar 0,204 dan untuk variabel daya tahan nilainya sebesar 0,138. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode terapi air dengan menggunakan *cold water* atau air dingin memiliki efektivitas terhadap variabel rasa nyeri. Hasil penelitian ini diperkuat dengan hasil penelitian pada Jurnal Health Care (2001) yang mengungkapkan bahwa terapi dingin dapat mengurangi bengkak dan nyeri. Selain itu pendapatnya Arovah (2009: 102) bahwa terapi dingin (*cold therapy*) merupakan modalitas fisioterapi yang banyak digunakan pada fase akut cedera olahraga. Pada fase akut, efek fisiologis terapi dingin berupa vasokonstriksi arteriola dan venula, penurunan kepekaan akhiran saraf bebas dan penurunan tingkat metabolisme sel sehingga mengakibatkan penurunan kebutuhan oksigen sel. Secara klinis keseluruhan proses tadi dapat mengurangi proses pembengkakan, mengurangi nyeri, mengurangi spasme otot dan resiko kematian sel.

Hasil penelitian pada metode terapi air menggunakan *contras water* atau kombinasi air dingin dan air hangat menunjukkan bahwa semua variabel yang terdiri dari rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot nilainya signifikan. Nilai signifikansi untuk variabel rasa nyeri sebesar 0,001. Untuk variabel kelelahan nilai signifikansi sebesar 0,004 dan untuk variabel daya tahan otot nilai signifikansi sebesar 0,001. Sehingga dapat disimpulkan bahwa metode terapi air dengan menggunakan *contras water* atau kombinasi air dingin dan air hangat memiliki

efektivitas terhadap variabel rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot. Hasil ini sejalan dengan penelitiannya Nurjanah (2016: 7) menunjukkan bahwa hasil analisis uji data kelompok kombinasi terapi panas dingin menunjukkan bahwa nilai p value sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti kombinasi terapi panas dingin efektif menangani cedera otot. Mean pada ketiga jenis terapi menunjukkan perbedaan yang signifikan. Hasil uji lanjutan menunjukkan bahwa terapi panas dingin (kombinasi) memiliki mean yang lebih besar dibandingkan dengan terapi panas maupun terapi dingin. Mean terapi panas dingin lebih besar 5 poin dibandingkan terapi panas, dan lebih besar 3,4 poin dibandingkan terapi dingin, dan perbedaan antara terapi panas dan terapi dingin sebesar 1,6 poin. Hal ini berarti terapi kombinasi panas dingin memiliki tingkat efektifitas yang lebih baik dalam menangani cedera otot. Calder dalam Nurjanah (2016: 101) kontras teknik air panas-dingin diduga mempercepat pemulihan dengan meningkatkan sirkulasi perifer dengan mengeluarkan kotoran metabolisme dan merangsang sistem saraf pusat. Kontras panas-dingin meningkatkan asam laktat, mengurangi edema pasca latihan dan meningkatkan aliran darah ke otot yang kelelahan.

Selain hasil metode terapi air dengan *warm water*, *cold water* dan *contras water* memiliki efektivitas terhadap variabel rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot. Penelitian ini juga didapatkan hasil bahwa metode terapi air dengan menggunakan *warm water* paling efektif untuk menurunkan tingkat kelelahan dibandingkan dengan terapi air menggunakan *cold water* dan *contras water*. Sedangkan untuk terapi air menggunakan *contras water* sangat efektif untuk mengurangi rasa nyeri dan sangat efektif untuk meningkatkan daya tahan otot.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terapi air dengan menggunakan *cold water*, *warm water*, dan *contras water* memiliki efektivitas sebagai berikut:
 - a. Terapi air hangat (*warm water*) efektif untuk meredakan rasa kelelahan dan efektif untuk meningkatkan daya tahan otot, dengan nilai signifikansi variabel kelelahan 0,008 dan daya tahan otot 0,002.
 - b. Terapi air dingin (*cold water*) efektif untuk menurunkan gangguan rasa nyeri dengan nilai signifikansi 0,048.
 - c. Terapi air kombinasi air dingin dan air hangat (*contras water*) memiliki efektivitas terhadap variabel rasa nyeri, kelelahan dan daya tahan otot, dengan nilai signifikansi variabel rasa nyeri 0,001, kelelahan 0,004 dan daya tahan otot 0,001.
2. Terapi air yang paling efektif berpengaruh yaitu sebagai berikut:
 - a. Terapi air dengan menggunakan *warm water* lebih efektif untuk meredakan kelelahan.
 - b. Terapi air dengan menggunakan *contras water* lebih efektif untuk menurunkan gangguan rasa nyeri dan dapat meningkatkan daya tahan otot.

B. Saran

Berdasarkan beberapa kesimpulan di atas, terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan diantaranya:

1. Disarankan kepada atlet pemain bulutangkis yang mengalami cedera atau rasa nyeri, kelelahan dan gangguan daya tahan otot untuk menggunakan jenis terapi air *contras water* dan disesuaikan dengan kondisi yang dialaminya.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam hal penanganan rasa nyeri cedera otot, kelelahan dan daya tahan otot.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, S. D. (2015). *Identifikasi Kasus-Kasus Cedera Pada Pasien Putri yang Mendapat Penanganan Terapi Masase Di Physical Therapy Clinic*. Yogyakarta: FIK UNY
- Ardiansyah, A.A. (2011). *Terapi Panas dan Dingin*. Makalah. Pontianak: Sekolah Tinggi Ilmu Keperawatan Muhammadiyah.
- Arovah N. I., (2009). *Terapi Dingin (cold therapy) dalam Penanganan Cedera Olahraga*. MEDIKORA Vol. V, No 1, April 2009: 102-117.
- Arovah, N. I. (2010). *Dasar-dasar Fisioterapi pada Cedera Olahraga*. Yogyakarta: UNY
- Asia Traditional Chinese Medicine (2013). *Rendam Kaki dengan Air Panas Mempercepatkan Peredaran Darah*. <http://id.asiatcm.com/content/rendam-kaki-dengan-air-panas-mempercepatkan-peredaran-darah>. Diakses tanggal 23 Oktober 2019.
- Bleakley, C., S. McDonough and D. MacAuley (2004). *The use of Ice in the Treatment of Acute Soft-Tissue Injury*. The American journal of sports medicine 32(1): 251
- Bompa Tudor O. (2005) *Periodization: Theory and Methodology of Training 4th edition*. Human Kinetics: York University
- Gerard A.M., Ning Yan., and Jill Stark. (2015). *Mekanisms and Efficacy of Heat and Cold Therapies for Musculoskeletal Injuri*. New Jersey: Postgraduate Medicine. ISSN: 003-5481
- Graha, A.S dan Priyonoadi, B. (2012). *Terapi Masase Frirage: Penatalaksanaan Cedera pada Anggota Tubuh bagian Bawah*. Yogyakarta: Digibooks
- Health Care. (2001). *Use of Heat and Cold for Pain Relief*. Columbia: Health Care University of Missouri
- Lalage, Z. (2015). *Hidup Sehat dengan Terapi Air*. Yogyakarta: Abata Press.

- Nurjanah, S. (2016). *Keefektifan Kombinasi Terapi Panas Dan Dingin Dengan Terapi Panas, Terapi Dingin Terhadap Cedera Otot Hamstring*. eprints.uny.ac.id. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Sarwono. (2007). *Meningkatkan Kelincahan Pemain Bulutangkis dengan Latihan Sirkuit-Pliometrik*. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.
- Scoot F. Nadler, DO, FACSM., Kurt Weingand, Ph.D., DUM., and Roger Kruse, MD. (2004). “*The Physiologic Basic and Clinical Application of Cryotherapy and Thermotherapy for the Pain Practitioner*”. Pain Physician, Vol.7, No.3. hal. 395-399, 2004. ISSN 1533-3159.
- Simkin, P. (2007). *Panduan Lengkap Kehamilan Melahirkan & Bayi (Edisi Revisi)*. Archan. <https://books.google.co.id> diunduh pada hari minggu, 20 Maret 2016
- Soekarman. (1987). *Dasar Olahraga Untuk Pembina, Pelatih dan Atlet*. Jakarta: Inti Idayu Press.
- Solechah, Masi dan Rottie (2017). *Pengaruh Terapi Rendam Kaki dengan Air Hangat Terhadap Penurunan Tekanan Darah Pada Pasien dengan Hipertensi Di Puskesmas Bahu Manado*. Ejournal Keperawatan (e-Kp) Volume 5 Nomor 1 Februari 2017. Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Kedokteran Universitas Sam Ratulangi
- Sri Rijati Wardiani, S.R dan Gunawan, D. (2017). *Aktualisasi Budaya Terapi Air Sebagai Media Pengobatan Oleh Jamaah Di Pesantren Suryalaya Pagerageung Tasikmalaya*. Jurnal Aplikasi Ipteks untuk Masyarakat. ISSN 1410 – 5675. Vol. 6, No. 1, Maret 2017: 33 - 39
- Suharno. (1993). *Metodologi Pelatihan*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Sukadiyanto. (2008). *Metode Melatih Fisik Petinis*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sumaryanti. (2005). *Aktifitas Terapi*. Departemen Pendidikan Nasional: Direktorat Pembinaan Sekolah Luar Biasa.
- Suma'mur, P.K., (2009). *Higiene Perusahaan dan Kesehatan Kerja*. CV Sagung Seto. Jakarta

Suratman., (2007). *Hubungan Kekuatan Otot Gengam dan Otot Tungkai dengan Keterampilan Bermain Bulutangkis*. Proceeding Seminar Nasional PORPERTI. Yogyakarta: Kemahasiswaan UNY Desember 2007.

Taylor, P.M. (2002). *Mencegah dan Mengatasi Cedera Olahraga*. Jakarta: PT Grafindo Persada

LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi



Foto 1. Penjelasan Prosedur Penelitian



Foto 2. Tes Kelelahan dengan Wall Body reaction



Foto 3. Tes Daya Tahan Otot



Foto 4. Tes Rasa Nyeri



Foto 5. Perlakuan Penelitian



Foto 6. Pengukuran Suhu Perendaman



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tanggal 1 Maret 2019

Hal 4 dari 4

Pasal 7 HASIL PENELITIAN

- (1) Hasil Penelitian berupa Hak Kekayaan Intelektual dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat (barang inventaris) yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara yang harus dihibahkan kepada Universitas Negeri Yogyakarta atau Lembaga Pemerintah lain melalui Surat Keterangan Hibah.

Pasal 8 KEADAAN KAHAR

PIHAK PERTAMA maupun PIHAK KEDUA tidak bertanggung jawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam kontrak sebagai akibat *Force Majeure* yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya kontrak, antara lain : perang, perang saudara, blokade ekonomi, revolusi, pemberontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, pemogokan, epidemis, kebakaran, banjir, gempa bumi, angin ribut, gangguan navigasi, tindakan pemerintah dibidang moneter. *Force Majeure* di atas harus disahkan kebenarannya oleh Pejabat yang berwenang.

Pasal 9 PENUTUP

- (1) Surat Perjanjian Internal pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.
- (2) Pasal-pasal dalam perjanjian ini bersifat mengikat secara mutlak, apabila terjadi perubahan atau penambahan terhadap isi perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA dapat melakukan musyawarah dan dituangkan dalam Addendum Perjanjian yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.

PIHAK KEDUA

Ketua Peneliti,

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP.198009242006041001

PIHAK PERTAMA

Ketua LPPM

Universitas Negeri Yogyakarta



Dr. Suyanta, M.Si
NIP 196605081992031002



BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR PROPOSAL DAN
INSTRUMEN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/309

Revisi : 01

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or. M.Or
 2. Jurusan/Prodi : PKP / IKP
 3. Fakultas : FIK
 4. Skim Penelitian : Unggulan P.T
 5. Judul Penelitian : Efektivitas Tempil Air Panas, Cold water, warm water dan Combus water Terhadap Gangguan Rasa Nyeri, Kelalahan dan Rasa lelah otot pada pemain basket yang FIS UNY
 6. Pelaksanaan : Tanggal 24 Mei 2017 Jam 13:00 - Selesai
 7. Tempat : Ruang Sidang LPPM UNY
 8. Dipimpin oleh : Ketua Dr. Tony Wijaya
 Sekretaris Dr. Samsuri
 9. Peserta yang hadir :orang

SARAN-SARAN

- Rumusan masalah 4 sudah menjawab masalah 1-3.
- Road map perlu dituliskan starting point
- Sampel : purposive sample perlu dituliskan

10. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: proposal penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Ketua Sidang

Dr. Suyanta M.Si
NIP: 196605081992031002

Moderator Sidang

Dr. Samsuri
NIP:

Reviewer

Dr. Tony Wijaya
NIP:

Format Penilaian Kesiapan Pelaksanaan Penelitian

LEMBAR PENILAIAN
KESIAPAN PELAKSANAAN PENELITIAN Unggulan PT

1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho M. Sc.
 2. Jurusan/Prodi/Fakultas : PEK/IKK/ FIK
 3. Jenis penelitian : Implementasi obahaya kesehatan dan OR masyarakat

No.	Kriteria	Komentar/Saran-saran
1	Langkah-langkah pelaksanaan penelitian : Kejelasan dan kelengkapan	Jelas
2	Prototipe produk penelitian : kejelasan, keunikan dan kebaruan	Jelas. (responsif)
3	Instrumen penelitian yang digunakan : Kelengkapan	belum dilampirkan
4	Persiapan memasuki lapangan penelitian	disiapkan dengan instrumen.
5	Kelayakan : Biaya, peralatan dan waktu	Cayaan
6	Kemungkinan penelitian ini dapat diselesaikan	Mungkin
7	Kesungguhan/keseriusan peneliti dalam penyiapan penelitian	Serius

SARAN-SARAN DARI REVIEWER SECARA KESELURUHAN:

Novelty dalam riset perlu ditegaskan
 reading di pahami
 kriteria sampel!

Divalidasi dan disahkan oleh
Ketua EPPM,



Dr. Suvanta, M. Si
NIP. 196605081992031002

Yogyakarta, 24 Mei 2019
Reviewer,

Dr. Toray Wijaya
NIP

SEMINAR AWAL PENELITIAN & PPM DANA DIPA 2019

JUMAT, 24 MEI 2019

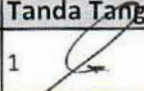

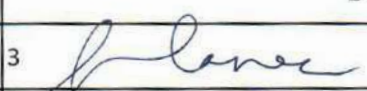
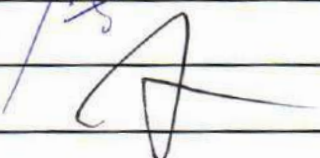

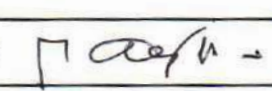



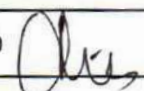
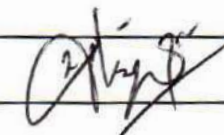

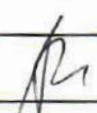
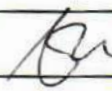



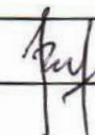
Kelompok 3 (R. Pusdi Barat Lt.2)

Reviewer : Dr. Tony Wijaya

Petugas : Agus Irfanto

Moderator/Notulis : Dr. Samsuri

Sudarman

No	Nama Ketua	Nama Skim	Tanda Tangan	Fakultas
1	Esti Swatika Sari, S.Pd., M.Hum.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	1 	FBS
2	Prof. Dr. Drs. Suroso, M.Pd.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	2 	FBS
3	Dr. Else Liliani, S.S., M.Hum.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	3 	FBS
4	Agung Utama, SE., M.Si.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	4 	FE
5	Drs. Nurhadi, M.M.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	5 	FE
6	Dr. Maimun Sholeh, M.Si.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	6 	FE
7	Dhyah Setyorini, S.E., M.Si., Ak.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	7 	FE
8	Dra. Isroah, M.Si.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	8 	FE
9	Dr. Dra. Endang Mulyani, M.Si.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	9 	FE
10	Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	10 	FE
11	Dr. Ria Lumintuarso, M.Si.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	11	FIK
12	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	12 	FIK
13	Dr. dr. BM. Wara Kushartanti, M.S.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	13 	FIK
14	Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	14 	FIK
15	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	15 	FIK
16	Drs. Sumarjo, M.Kes.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	16 	FIK
17	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	17 	FIK
18	Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	18 	FIK
19	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	19 	FIK



BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307 Revisi : 00 Tgl 3 Nopember 2017 Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : *Dr. Sigit Nugroho, S.Or. Mor.*
 2. Jurusan/Prodi : *PKR / IKORA*
 3. Fakultas : *FIK*
 4. Skim Penelitian : *PuPT*
 5. Judul Penelitian : *Efektifitas Terapi Air dengan Cold Water, Warm Water
 Controls Water terhadap Gangguan Rasa nyeri keelata*
 6. Pelaksanaan : Tanggal J a m - Selesai
 7. Tempat : Ruang Sidang LPPM, Universitas Negeri Yogyakarta
 8. Peserta yang hadir : orang

SARAN-SARAN

1. *tampilan belum maksimal (laporan).*
2. *Tahun ini harus bisa di bayar
untuk prosiding / jurnal.*
3. *luanar segera dilaksanakan.*

10. Hasil Seminar:

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: hasil penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang



Ketua LPPM.

[Signature]
Prof. Dr. Suyanta, M.Si.
NIP: 196605081992031002

Reviewer

[Signature]
Prof. Dr. Siswantojo, M. Kes
NIP: 197203101999031002

Sekretaris/Moderator

[Signature]
Dr. Liswadihana, M.Pd.
NIP: 197912072005012002

**PENILAIAN SEMINAR HASIL (LUARAN HASIL PENELITIAN)
 Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi**

Judul Penelitian : Efektifitas Terapi Air Dengan Cold Water, Warm Water Dan
 Contras Water Terhadap Gangguan Rasa Nyeri, Kelelahan, Dan
 Daya Tahan Otot Pada Pemain Bulutangkis UNY

Ketua Peneliti : **Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or**

Fakultas : FIK

Biaya : Rp

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Cakupan dan dampak hasil penelitian (lokal, nasional, dan atau regional)	30	6	
2	Luaran: a. Teknologi Tepat Guna, rumusan kebijakan publik, model pembelajaran/pemberdayaan masyarakat, rekayasa sosial-ekonomi b. HKI c. Publikasi Ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional d. Bahan ajar	35	5	
3	Tingkat pemanfaatan hasil penelitian: a. Aplikasi hasil penelitian di masyarakat dan/atau industri dalam menyelesaikan masalah-masalah strategis b. Penetapan kebijakan publik c. Peningkatan kapasitas perguruan tinggi	25	5	
4	Kesiapan dan kemampuan mempresentasikan hasil	10	6	
Jumlah		100		

Keterangan:
 Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik)
 Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

luaran belum ada.

.....

.....

.....

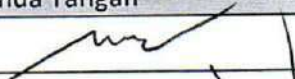
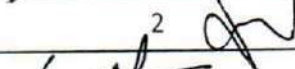

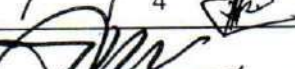
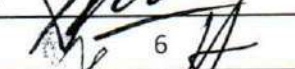
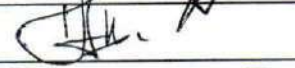
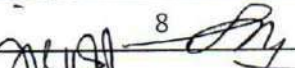

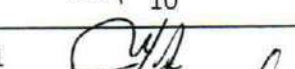

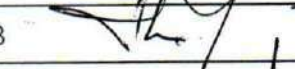
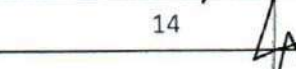


.....

Yogyakarta,
 Penilai,

[Handwritten Signature]

DAFTAR HADIR REVIEWER/NOTULIS
SEMINAR HASIL PENELITIAN DAN PPM DANA DIPA UNY 2019

Hari, tanggal : Selasa, 12 November 2019
 Pukul : 13.00 WIB - Selesai
 Tempat : Ruang Sidang LPPM

No	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1	Dr. Aman	Reviewer	1 
2	Pof. Dr. Siswantoyo, M.Kes	Reviewer	2 
3	Dr. Dadan Rosana. M.Si	Reviewer	3 
4	Dr. Badraningsih L., M.Kes	Reviewer	4 
5	Dr. Darmono	Reviewer	5 
6	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	Reviewer	6 
7	Dr. Edi Istiono, M.Si	Reviewer	7 
8	Dr. Samsuri	Notulis	8 
9	Dr. Lismadiana	Notulis	9 
10	Triatmanto, M.Si	Notulis	10 
11	Dr. Miftahudin	Notulis	11 
12	Dr. Dyah Respati	Notulis	12 
13	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	Notulis	13 
14	Dr. Puji Yanti Fauziah, M.Pd	Notulis	14 


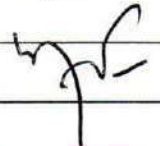




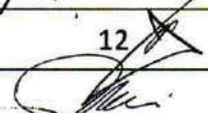
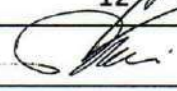
Ketua LPPM,

 Prof. Dr. Suyanta, M.Si.
 NIP: 196605081992031002



DAFTAR HADIR PANITIA
SEMINAR HASIL PENELITIAN DAN PPM DANA DIPA UNY 2019

Hari, tanggal : Selasa, 12 November 2019
 Pukul : 13.00 WIB - Selesai
 Tempat : Ruang Sidang LPPM


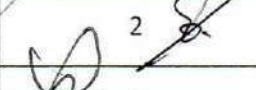

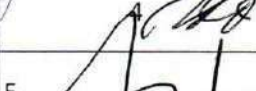


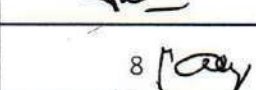
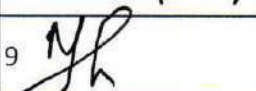
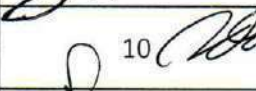



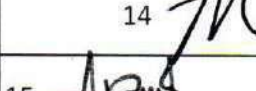
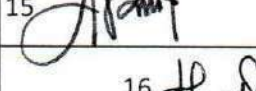
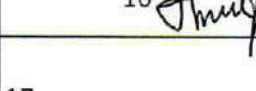

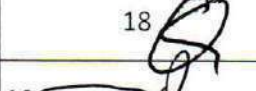


No	Nama	Fakultas	Tanda Tangan
1	Prof. Dr. Suyanta, M.Si	Ketua LPPM	1
2	Prof. Dr. Sri Atun	Penjamin Mutu LPPM	2
3	Martutik, S.IP	Kabag TU LPPM	3
4	Sugiyanto, M.Sc	Kasubag Pro Dasi LPPM	4 
5	Jumakir, A.M.d	Staf LPPM	5
6	Hartaya, M.T	Staf LPPM	6 
7	Heri Purwanto, S.IP	Staf LPPM	7 
8	Agus Irfanto, A.Md	Staf LPPM	8
9	Dwi Riyanto, A.Md	Staf LPPM	9 
10	Rosyid Furqoni	Staf LPPM	10 
11	Tri Sumarni, S.P	Staf LPPM	11 
12	Triyanto, A.Md	Staf LPPM	12 
13	Jasman	Staf LPPM	13 
14			14
15			15
16			16
17			17



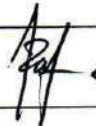
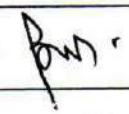



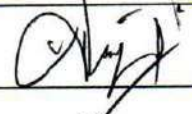

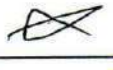
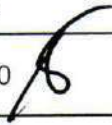


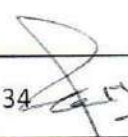


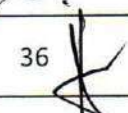
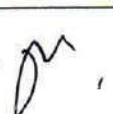



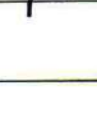
Ketua,

Prof. Dr. Suyanta, M.Si
 NIP. 196605081992031002

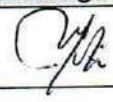
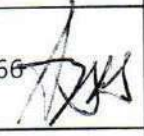


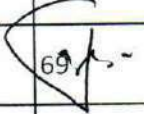




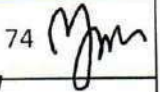




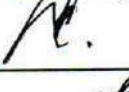
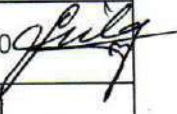
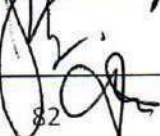
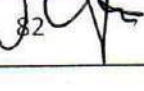

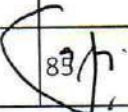
**DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR HASIL PENELITIAN DAN PPM DANA DIPA UNY 2019**

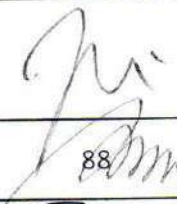
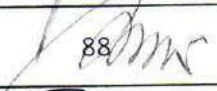
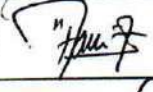







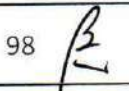


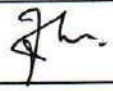
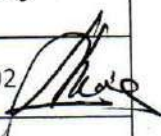



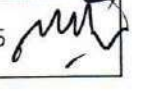
Hari, tanggal : Selasa, 12 November 2019
Pukul : 13.00 WIB - Selesai
Tempat : Ruang Sidang LPPM

No	Nama Ketua	FAK	KEL	RUANG	Nama Skim	Tanda Tangan
1	Dr. Else Liliani, S.S., M.Hum.	FBS	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	1 
2	Esti Swatika Sari, S.Pd., M.Hum.	FBS	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	2 
3	Prof. Dr. Drs. Suroso, M.Pd.	FBS	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	3 
4	Arum Darmawati, SE.,MM.	FE	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	4 
5	Agung Utama, SE., M.Si.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	5 
6	Dhyah Setyorini, S.E., M.Si., Ak.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	6 
7	Dr. Dra. Endang Mulyani, M.Si.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	7 
8	Dr. Maimun Sholeh, M.Si.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	8 
9	Dra. Isroah, M.Si.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	9 
10	Drs. Nurhadi, M.M.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	10 
11	Prof. Sukirno, S.Pd., M.Si., Ph.D.	FE	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	11 
12	Ali Muhson, S.Pd.,M.Pd.	FE	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	12 
13	Prof. Dr. Nahiyah Jaidi, M.Pd.	FE	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	13 
14	Prof. Dr. Muhyadi	FE	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	14 
15	Dr. Sutirman, S.Pd., M.Pd.	FE	4	SIDANG MADYA	PPM-KKN	15 
16	M. Lies Endarwati, SE. M.Si.	FE	4	SIDANG MADYA	PPM-KKN	16 
17	Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes	FIK	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Kerjasama Dalam Negeri (PT/Pemda)	17 
18	Dr. Or. Mansur, M.S.	FIK	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	18 
19	Drs. Subagyo Irianto, M.Pd.	FIK	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	19 

No	Nama Ketua	FAK	KEL	RUANG	Nama Skim	Tanda Tangan
20	Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.	FIK	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	20 
21	Danang Wicaksono, S.Pd.Kor., M.Or	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	21 
22	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	22 
23	Dr. dr. BM. Wara Kushartanti, M.S.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	23 
24	Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	24 
25	dr. Muhammad Ikhwan Zein, Sp.K.O.	FIK	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	25 
26	Dr. Ria Lumintuarso, M.Si.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	26 
27	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	27 
28	Drs. Ngatman, M.Pd.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	28 
29	Drs. Sumarjo, M.Kes.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	29 
30	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	30 
31	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	FIK	2	DHARMAWANITA	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	31 
32	Ratna Budiarti, S.Pd.Kor.,M.Or.	FIK	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	32 
33	dr. Muhammad Ikhwan Zein, Sp.K.O.	FIK	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	33 
34	Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.	FIK	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	34 
35	Fatkurahman Arjuna, S.Or., M.Or.	FIK	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	35 
36	Alfonsus Maria Bandi Utama, M.Pd.	FIK	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	36 
37	Dr. dr. Rachmah Laksmi Ambardini, M.Kes.	FIK	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	37 
38	Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes	FIK	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	38 
39	Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.	FIK	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	39 
40	Nawan Primasoni, S.Pd. KOR., M.Or.	FIK	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	40 
41	Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	FIK	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	41 

No	Nama Ketua	FAK	KEL	RUANG	Nama Skim	Tanda Tangan
42	Nur Rohmah Muktiani, S.Pd., M.Pd.	FIK	4	SIDANG MADYA	PPM-KKN	42
43	Dr. Drs. Arif Rohman, M.Si.	FIP	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	43
44	Dr. Rukiyati, M.Hum.	FIP	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	44
45	Dr. Sujarwo, M.Pd.	FIP	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	45
46	Banu Setyo Adi, S.Pd.Kor., M.Pd.	FIP	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	46
47	Trisanti, S.Pd., M.Pd.	FIP	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	47
48	Dr. Ali Mustadi, M.Pd.	FIP	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	48
49	Dr. Puji Yanti Fauziah, S.Pd.,M.Pd	FIP	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	49
50	Joko Pamungkas, S.Pd., M.Pd.	FIP	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	50
51	Drs. Hiryanto, M.Si.	FIP	4	SIDANG MADYA	PPM-KKN	51
52	Dr. Mukhamad Murdiono, S.Pd., M.Pd.	FIS	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	52
53	Dr. Samsuri, S.Pd., M.Ag.	FIS	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	53
54	Grendi Hendrastomo, S.Sos. M.M., M.A	FIS	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	54
55	Dr. Nurul Khotimah, M.Si.	FIS	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	55
56	Drs. Muhamad Nur Rokhman, M.Pd.	FIS	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	56
57	Chatia Hastasari, S.Sos., M.I.Kom.	FIS	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	57
58	Drs. Muhamad Nur Rokhman, M.Pd.	FIS	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	58
59	Grendi Hendrastomo, S.Sos. M.M., M.A	FIS	4	SIDANG MADYA	PPM Berbasis Hasil Penelitian	59
60	Amika Wardana, S.Sos., M.A., Ph.D.	FIS	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	60
61	Dr. Nurul Khotimah, M.Si.	FIS	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	61
62	Drs. Suhadi Purwantara, M.Si.	FIS	6	PIMPINAN Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	62
63	Saefur Rochmat, S.Pd., M.IR., Ph.D.	FIS	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	63
64	Dr. Drs. Suranto, M.Pd.,M.Si.	FIS	5	PUSDI TIMUR	PPM-KKN	64

No	Nama Ketua	FAK	KEL	RUANG	Nama Skim	Tanda Tangan
65	Dr. Miftahuddin, M.Hum.	FIS	4	SIDANG MADYA	PPM-KKN	65 
66	Dr. Agung Wijaya Subiantoro, S.Pd., M.Pd.	FMIPA	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	66 
67	Drs. Allesius Maryanto, M.Pd.	FMIPA	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	67 
68	Purwanti Widhy Hastuti, S.Pd., M.Pd.	FMIPA	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	68 
69	Susilowati, S.Pd.Si., M.Pd.Si	FMIPA	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	69 
70	Atmini Dhoruri, MS.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	70 
71	Dr. Drs. Suyitno Aloysius, M.S.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	71 
72	Dr. Dyah Purwaningsih, S.Si., M.Si.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	72 
73	Dr. Ixora Sartika Mercuriani, M.Si.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	73 
74	Dr. Sri Handayani, M.Si.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	74 
75	Dr. Tien Aminatun, S.Si.,M.Si.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	75 
76	Fitriana Yuli Saptaningtyas, S.Pd, M.Si.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	76 
77	Prof. Anti Kolonial Prodjosantoso, M.Sc., Ph.D.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	77 
78	Prof. Dr. Endang Widjajanti L.F.X., M.S.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	78 
79	Prof. Dr. I Gusti Putu Suryadarma, MS.	FMIPA	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	79 
80	Endah Retnowati, S.Pd., M.Ed., Ph.D.	FMIPA	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	80 
81	Prof. Dr. Sri Atun, M.Si.	FMIPA	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	81 
82	Purwanti Widhy Hastuti, S.Pd., M.Pd.	FMIPA	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	82 
83	Drs. Triatmanto, M.Si.	FMIPA	5	PUSDI TIMUR	PPM LPTK	83
84	Drs. Allesius Maryanto, M.Pd.	FMIPA	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	84 
85	Susilowati, S.Pd.Si., M.Pd.Si	FMIPA	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	85 

No	Nama Ketua	FAK	KEL	RUANG	Nama Skim	Tanda Tangan
86	Drs. Eko Widodo, M.Pd.	FMIPA	5	PUSDI TIMUR	PPM-KKN	86
87	Prof. Dr. Sudji Munadi, M.Pd	FT	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Kerjasama Dalam Negeri (PT/Pemda)	87 
88	Dr. Sunaryo Sunarto, M.Pd	FT	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Kerjasama LPTK	88 
89	Triyanto, S.Sn.,M.A.	FT	1	SIDANG Lt.1	Penelitian Pendidikan Karakter	89 
90	Andian Ari Anggraeni, ST.,M.Sc.	FT	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	90 
91	Dr. Ir. Drs. Eko Marpanaji, M.T.	FT	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	91 
92	Dr. Nani Ratnaningsih, STP., MP.	FT	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	92 
93	Dr. phil Nurhening Yuniarti, S.Pd.,M.T.	FT	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	93 
94	Handaru Jati, ST.,M.M.,M.T.,Ph.D.	FT	3	PRODASI	Penelitian Unggulan Perguruan Tinggi	94
95	Deny Budi Hertanto, M.Kom.	FT	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	95 
96	Dr. Drs. V. Lilik Hariyanto, M.Pd.	FT	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	96 
97	Drs. Kir Haryana, M.Pd.	FT	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	97 
98	Ir. Bambang Sulisty, S.Pd., M.Eng.	FT	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	98 
99	Prof. Dr. Herminarto Sofyan, M.Pd.	FT	5	PUSDI TIMUR	PPM Berbasis Hasil Penelitian	99 
100	Aan Ardian, S.Pd., M.Pd.	FT	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	100 
101	Dr. Apri Nuryanto, S.Pd.ST., M.T.	FT	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	101 
102	Dr. Dra. Kokom Komariah, M.Pd.	FT	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	102 
103	Dr. Drs. Sukir, M.T.	FT	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	103 
104	Mohammad Adam Jerusalem, S.T., S.H., M.T., Ph.D	FT	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	104 
105	Sigit Yatmono, ST.,M.T.	FT	7	SIDANG UTAMA Lt.2	PPM Pengembangan Wilayah	105 
106	Drs. Mutaqin, M.Pd.,M.T.	FT	5	PUSDI TIMUR	PPM-KKN	106 



SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Nama : Dr. Sigit Nugroho, M.Or
2. Alamat : Mergangsan Kidul Mg II/1367 Yogyakarta

berdasarkan Surat Keputusan Nomor **1.30/UN34/IV/2019 tanggal 30 April 2019** dan Perjanjian/ Kontrak Nomor **29/Penelitian/UPT/UN34.21/2019** mendapatkan Anggaran Penelitian dengan judul Efektifitas Terapi Air Dengan *Cold Water*, *Warm Water* dan *Contras Water* terhadap Gangguan Rasa Nyeri, Kelelahan, dan Daya Tahan Otot Pada Pemain Bulutangkis UNY sebesar Dua Puluh Lima Juta Rupiah (Rp. 25.000.000.00). Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Biaya kegiatan penelitian dibawah ini meliputi:

No	Uraian	Jumlah
1)	Pelaksanaan seminar instrumen penelitian	Rp. 300.000.00
2)	Pengandaan ringkasan makalah seminar instrumen 10 eks per @ 5000	Rp. 50.000.00
3)	Uang Lelah Penyusunan panduan pedoman jenis terapi air dari 5 orang per @ 500.000	Rp. 2.500.000.00
4)	Pembelian konsumsi dalam pengumpulan subyek penelitian sejumlah 30 orang per @ 50.000	Rp. 1.500.000.00
5)	Uang Lelah Pelaksanaan pengukuran Pre test penelitian sebanyak 7 orang per @ 500.000	Rp. 3.500.000.00
6)	Pembelian konsumsi pelaksanaan pre test penelitian sejumlah 25 orang per @ 50.000	Rp. 1.250.000.00
7)	Uang lelah penentuan pembagian kelompok penelitian sebanyak 6 orang per @ 400.000	Rp. 2.400.000.00
8)	Uang Lelah Pelaksanaan pengukuran Post Test penelitian sebanyak 7 orang per @ 500.000	Rp. 3.500.000.00
9)	Pembelian Konsumsi pelaksanaan post test penelitian sejumlah 25 orang per @ 50.000	Rp. 1.250.000.00
10)	Pembelian Es Batu sejumlah 10 kantong per @ 10.000	Rp. 100.000.00
11)	Uang lelah pembuatan Laporan Kemajuan 6 Orang per @ 400.000	Rp. 2.400.000.00
12)	Pengandaan ringkasan makalah seminar hasil 10 eks per @ 10.000	Rp. 100.000.00
13)	Seminar internasional untuk luaran Penelitian	Rp. 3.500.000.00
14)	Uang Lelah Menyelesaikan Laporan Penelitian 6 Orang per @ 400.000	Rp. 2.400.000.00
15)	Pengandaan Laporan Penelitian 5 eks per @ 50.000	Rp. 250.000.00
	Jumlah	Rp. 25.000.000.00

2. Jumlah uang tersebut pada angka 1, benar-benar dikeluarkan untuk pelaksanaan kegiatan penelitian dimaksud.
3. Bersedia menyimpan dengan baik seluruh bukti pengeluaran belanja yang telah dilaksanakan.
4. Bersedia untuk dilakukan pemeriksaan terhadap bukti-bukti pengeluaran oleh aparat pengawas fungsional Pemerintah.
5. Apabila di kemudian hari, pernyataan yang saya buat ini mengakibatkan kerugian Negara maka saya bersedia dituntut penggantian kerugian negara dimaksud sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya.

Yogyakarta, 25 Oktober 2019
Peneliti,



Dr. Sigit Nugroho, M.Or
NIP. 198009242006041001

Kelompok 1 (Hangat)

Descriptives

Pre Test

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rasa Nyeri (Pre Test)	6	3.00	7.00	4.8333	1.32916
Kelelahan (Pre Test)	6	235.00	345.00	283.3333	45.98985
Daya Tahan (Pre Test)	6	55.00	134.00	90.0000	36.79674
Valid N (listwise)	6				

Descriptives

Post Test

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rasa Nyeri (Post Test)	6	3.00	6.00	4.3333	1.03280
Kelelahan (Post Test)	6	202.00	226.00	209.8333	8.63520
Daya Tahan (Post Test)	6	65.00	152.00	103.6667	42.02222
Valid N (listwise)	6				

Kelompok 2 (Dingin)

Descriptives

Pre Test

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rasa Nyeri (Pre Test)	6	3.00	8.00	4.5000	1.76068
Kelelahan (Pre Test)	6	245.00	407.00	279.6667	62.93383
Daya Tahan (Pre Test)	6	59.00	115.00	77.1667	20.88460
Valid N (listwise)	6				

Descriptives

Post Test

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rasa Nyeri (Post Test)	6	1.00	3.00	2.0000	.89443
Kelelahan (Post Test)	6	235.00	290.00	253.1667	19.72224
Daya Tahan (Post Test)	6	62.00	152.00	99.5000	41.30738
Valid N (listwise)	6				

Kelompok 3 (Kontras)

Descriptives

Pre Test

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rasa Nyeri (Pre Test)	6	3.00	5.00	4.0000	.89443
Kelelahan (Pre Test)	6	263.00	313.00	289.8333	20.85585
Daya Tahan (Pre Test)	6	50.00	135.00	81.6667	36.86010
Valid N (listwise)	6				

Descriptives

Post Test

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Rasa Nyeri (Post Test)	6	1.00	3.00	1.8333	.75277
Kelelahan (Post Test)	6	215.00	280.00	235.0000	23.63049
Daya Tahan (Post Test)	6	74.00	227.00	164.3333	54.18364
Valid N (listwise)	6				

Kelompok 1 (Hangat)

Uji Normalitas

Pre Test

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Rasa Nyeri (Pre Test)	Kelelahan (Pre Test)	Daya Tahan (Pre Test)
N		6	6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4.8333	283.3333	90.0000
	Std. Deviation	1.32916	45.98985	36.79674
Most Extreme Differences	Absolute	.283	.178	.277
	Positive	.283	.163	.277
	Negative	-.217	-.178	-.182
Kolmogorov-Smirnov Z		.694	.437	.678
Asymp. Sig. (2-tailed)		.721	.991	.748

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kelompok 1 (Hangat)

Uji Normalitas

Post Test

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Rasa Nyeri (Post Test)	Kelelahan (Post Test)	Daya Tahan (Post Test)
N		6	6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4.3333	209.8333	103.6667
	Std. Deviation	1.03280	8.63520	42.02222
Most Extreme Differences	Absolute	.293	.326	.288
	Positive	.293	.326	.288
	Negative	-.207	-.182	-.203
Kolmogorov-Smirnov Z		.718	.798	.707
Asymp. Sig. (2-tailed)		.681	.548	.700

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kelompok 2 (Dingin)

Uji Normalitas

NPar Tests

Pre Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Rasa Nyeri (Pre Test)	Kelelahan (Pre Test)	Daya Tahan (Pre Test)
N		6	6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4.5000	279.6667	77.1667
	Std. Deviation	1.76068	62.93383	20.88460
Most Extreme Differences	Absolute	.445	.401	.264
	Positive	.445	.401	.264
	Negative	-.222	-.291	-.192
Kolmogorov-Smirnov Z		1.090	.981	.648
Asymp. Sig. (2-tailed)		.185	.291	.796

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kelompok 2 (Dingin)

Uji Normalitas

NPar Tests

Post Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Rasa Nyeri (Post Test)	Kelelahan (Post Test)	Daya Tahan (Post Test)
N		6	6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	2.0000	253.1667	99.5000
	Std. Deviation	.89443	19.72224	41.30738
Most Extreme Differences	Absolute	.202	.237	.258
	Positive	.202	.237	.258
	Negative	-.202	-.178	-.227
Kolmogorov-Smirnov Z		.494	.579	.631
Asymp. Sig. (2-tailed)		.968	.890	.821

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kelompok 3 (Kontras)

Uji Normalitas

NPar Tests

Pre Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Rasa Nyeri (Pre Test)	Kelelahan (Pre Test)	Daya Tahan (Pre Test)
N		6	6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4.0000	289.8333	81.6667
	Std. Deviation	.89443	20.85585	36.86010
Most Extreme Differences	Absolute	.202	.246	.331
	Positive	.202	.207	.331
	Negative	-.202	-.246	-.196
Kolmogorov-Smirnov Z		.494	.602	.811
Asymp. Sig. (2-tailed)		.968	.861	.526

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Kelompok 3 (Kontras)

Uji Normalitas

NPar Tests

Post Test

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Rasa Nyeri (Post Test)	Kelelahan (Post Test)	Daya Tahan (Post Test)
N		6	6	6
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	1.8333	235.0000	164.3333
	Std. Deviation	.75277	23.63049	54.18364
Most Extreme Differences	Absolute	.254	.250	.236
	Positive	.246	.250	.124
	Negative	-.254	-.199	-.236
Kolmogorov-Smirnov Z		.623	.613	.578
Asymp. Sig. (2-tailed)		.833	.846	.891

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Uji Homogenitas

Pre Test

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rasa Nyeri (Pre Test)	.443	2	15	.650
Kelelahan (Pre Test)	1.380	2	15	.282
Daya Tahan (Pre Test)	3.606	2	15	.053

Uji Homogenitas

Post Test

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Rasa Nyeri (Post Test)	.276	2	15	.762
Kelelahan (Post Test)	1.446	2	15	.267
Daya Tahan (Post Test)	.055	2	15	.946

Kelompok 1 (Hangat)

Rasa Nyeri

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test)	4.8333	6	1.32916	.54263
	Rasa Nyeri (Post Test)	4.3333	6	1.03280	.42164

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test) & Rasa Nyeri (Post Test)	6	.923	.009

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test) - Rasa Nyeri (Post Test)	.50000	.54772	.22361	-.07480	1.07480	2.236	5	.076

Kelompok 1 (Hangat)

Kelelahan

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelelahan (Pre Test)	283.3333	6	45.98985	18.77528
	Kelelahan (Post Test)	209.8333	6	8.63520	3.52531

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kelelahan (Pre Test) & Kelelahan (Post Test)	6	.545	.264

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelelahan (Pre Test) - Kelelahan (Post Test)	73.50000	41.91778	17.11286	29.50999	117.49001	4.295	5	.008

Kelompok 1 (Hangat)

Daya Tahan

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test)	90.0000	6	36.79674	15.02221
	Daya Tahan (Post Test)	103.6667	6	42.02222	17.15550

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test) & Daya Tahan (Post Test)	6	.998	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test) - Daya Tahan (Post Test)	-13.66667	5.78504	2.36173	-19.73769	-7.59564	-5.787	5	.002

Kelompok 2 (Dingin)

Rasa Nyerti

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test)	4.5000	6	1.76068	.71880
	Rasa Nyeri (Post Test)	2.0000	6	.89443	.36515

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test) & Rasa Nyeri (Post Test)	6	-.508	.304

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test) - Rasa Nyeri (Post Test)	2.50000	2.34521	.95743	.03886	4.96114	2.611	5	.048

Kelompok 2 (Dingin)

Kelelahan

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelelahan (Pre Test)	279.6667	6	62.93383	25.69263
	Kelelahan (Post Test)	253.1667	6	19.72224	8.05157

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kelelahan (Pre Test) & Kelelahan (Post Test)	6	.957	.003

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelelahan (Pre Test) - Kelelahan (Post Test)	26.50000	44.44210	18.14341	-20.13912	73.13912	1.461	5	.204

Kelompok 2 (Dingin)

Daya Tahan

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test)	77.1667	6	20.88460	8.52610
	Daya Tahan (Post Test)	99.5000	6	41.30738	16.86367

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test) & Daya Tahan (Post Test)	6	.686	.133

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test) - Daya Tahan (Post Test)	-22.33333	30.96880	12.64296	-54.83310	10.16643	-1.766	5	.138

Kelompok 3 (Kontras)

Rasa Nyeri

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test)	4.0000	6	.89443	.36515
	Rasa Nyeri (Post Test)	1.8333	6	.75277	.30732

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test) & Rasa Nyeri (Post Test)	6	.594	.214

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Rasa Nyeri (Pre Test) - Rasa Nyeri (Post Test)	2.16667	.75277	.30732	1.37668	2.95665	7.050	5	.001

Kelompok 3 (Kontras)

Kelelahan

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Kelelahan (Pre Test)	289.8333	6	20.85585	8.51437
	Kelelahan (Post Test)	235.0000	6	23.63049	9.64711

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Kelelahan (Pre Test) & Kelelahan (Post Test)	6	.292	.574

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Kelelahan (Pre Test) - Kelelahan (Post Test)	54.83333	26.55874	10.84256	26.96165	82.70502	5.057	5	.004

Kelompok 3 (Kontras)

Daya Tahan

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test)	81.6667	6	36.86010	15.04807
	Daya Tahan (Post Test)	164.3333	6	54.18364	22.12038

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test) & Daya Tahan (Post Test)	6	.859	.028

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Daya Tahan (Pre Test) - Daya Tahan (Post Test)	-82.66667	29.35075	11.98239	-113.468	-51.86494	-6.899	5	.001

Oneway Anova

Rasa Nyeri

Descriptives

Rasa Nyeri (Post Test)

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Minimum	Maximum
Hangat	6	4.3333	1.03280	.42164	3.00	6.00
Dingin	6	2.0000	.89443	.36515	1.00	3.00
Kontras	6	1.8333	.75277	.30732	1.00	3.00
Total	18	2.7222	1.44733	.34114	1.00	6.00

Test of Homogeneity of Variances

Rasa Nyeri (Post Test)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.276	2	15	.762

ANOVA

Rasa Nyeri (Post Test)

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	23.444	2	11.722	14.452	.000
Within Groups	12.167	15	.811		
Total	35.611	17			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Rasa Nyeri (Post Test)

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval		
					Lower Bound	Upper Bound	
Tukey HSD Hangat	Dingin	2.33333	.51997	.001	.9827	3.6839	
	Kontras	2.50000	.51997	.001	1.1494	3.8506	
	Dingin	-2.33333	.51997	.001	-3.6839	-.9827	
	Kontras	.16667	.51997	.945	-1.1839	1.5173	
	Kontras	-2.50000	.51997	.001	-3.8506	-1.1494	
	Dingin	-.16667	.51997	.945	-1.5173	1.1839	
LSD	Hangat	Dingin	2.33333	.51997	.000	1.2250	3.4416
		Kontras	2.50000	.51997	.000	1.3917	3.6083
	Dingin	Hangat	-2.33333	.51997	.000	-3.4416	-1.2250
		Kontras	.16667	.51997	.753	-.9416	1.2750
	Kontras	Hangat	-2.50000	.51997	.000	-3.6083	-1.3917
		Dingin	-.16667	.51997	.753	-1.2750	.9416

*. The mean difference is significant at the .05 level.

Homogeneous Subsets

Rasa Nyeri (Post Test)

Kelompok	N	Subset for alpha = .05	
		1	2
Tukey HSD ^a Kontras	6	1.8333	
Dingin	6	2.0000	
Hangat	6		4.3333
Sig.		.945	1.000

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 6.000.

Oneway Anova

Kelalahan

Descriptives

Kelelahan (Post Test)

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Minimum	Maximum
Hangat	6	209.8333	8.63520	3.52531	202.00	226.00
Dingin	6	253.1667	19.72224	8.05157	235.00	290.00
Kontras	6	235.0000	23.63049	9.64711	215.00	280.00
Total	18	232.6667	25.19570	5.93868	202.00	290.00

Test of Homogeneity of Variances

Kelelahan (Post Test)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.446	2	15	.267

ANOVA

Kelelahan (Post Test)

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	5682.333	2	2841.167	8.341	.004
Within Groups	5109.667	15	340.644		
Total	10792.000	17			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Kelelahan (Post Test)

(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval		
					Lower Bound	Upper Bound	
Tukey HSD	Hangat	Dingin	-43.33333	10.65590	.003	-71.0117	-15.6550
		Kontras	-25.16667	10.65590	.077	-52.8450	2.5117
	Dingin	Hangat	43.33333	10.65590	.003	15.6550	71.0117
		Kontras	18.16667	10.65590	.236	-9.5117	45.8450
	Kontras	Hangat	25.16667	10.65590	.077	-2.5117	52.8450
		Dingin	-18.16667	10.65590	.236	-45.8450	9.5117
LSD	Hangat	Dingin	-43.33333	10.65590	.001	-66.0458	-20.6208
		Kontras	-25.16667	10.65590	.032	-47.8792	-2.4542
	Dingin	Hangat	43.33333	10.65590	.001	20.6208	66.0458
		Kontras	18.16667	10.65590	.109	-4.5458	40.8792
	Kontras	Hangat	25.16667	10.65590	.032	2.4542	47.8792
		Dingin	-18.16667	10.65590	.109	-40.8792	4.5458

*. The mean difference is significant at the .05 level.

Homogeneous Subsets

Kelelahan (Post Test)

Kelompok	N	Subset for alpha = .05	
		1	2
Tukey HSD ^a	Hangat	6	209.8333
	Kontras	6	235.0000
	Dingin	6	253.1667
	Sig.		.077

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 6.000.

Oneway Anova

Daya Tahan

Descriptives

Daya Tahan (Post Test)

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Minimum	Maximum
Hangat	6	103.6667	42.02222	17.15550	65.00	152.00
Dingin	6	99.5000	41.30738	16.86367	62.00	152.00
Kontras	6	164.3333	54.18364	22.12038	74.00	227.00
Total	18	122.5000	53.04964	12.50392	62.00	227.00

Test of Homogeneity of Variances

Daya Tahan (Post Test)

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.055	2	15	.946

ANOVA

Daya Tahan (Post Test)

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	15802.333	2	7901.167	3.699	.049
Within Groups	32040.167	15	2136.011		
Total	47842.500	17			

Post Hoc Tests

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Daya Tahan (Post Test)

	(I) Kelompok	(J) Kelompok	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval	
						Lower Bound	Upper Bound
Tukey HSD	Hangat	Dingin	4.16667	26.68340	.987	-65.1427	73.4760
		Kontras	-60.66667	26.68340	.091	-129.9760	8.6427
	Dingin	Hangat	-4.16667	26.68340	.987	-73.4760	65.1427
		Kontras	-64.83333	26.68340	.068	-134.1427	4.4760
	Kontras	Hangat	60.66667	26.68340	.091	-8.6427	129.9760
		Dingin	64.83333	26.68340	.068	-4.4760	134.1427
LSD	Hangat	Dingin	4.16667	26.68340	.878	-52.7076	61.0410
		Kontras	-60.66667*	26.68340	.038	-117.5410	-3.7924
	Dingin	Hangat	-4.16667	26.68340	.878	-61.0410	52.7076
		Kontras	-64.83333*	26.68340	.028	-121.7076	-7.9590
	Kontras	Hangat	60.66667*	26.68340	.038	3.7924	117.5410
		Dingin	64.83333*	26.68340	.028	7.9590	121.7076

*. The mean difference is significant at the .05 level.

Homogeneous Subsets

Daya Tahan (Post Test)

Kelompok	N	Subset for alpha = .05
		1
Tukey HSD ^a		
Dingin	6	99.5000
Hangat	6	103.6667
Kontras	6	164.3333
Sig.		.068

Means for groups in homogeneous subsets are displayed.

a. Uses Harmonic Mean Sample Size = 6.000.

DATA PENELITIAN

KELOMPOK 1 (HANGAT)

No	Kategori	Kategori 1				Kategori 2			
		Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4
1	Sub-kategori 1	Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4
2	Sub-kategori 2	Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4
3	Sub-kategori 3	Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4
4	Sub-kategori 4	Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4
5	Sub-kategori 5	Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4
6	Sub-kategori 6	Sub-kategori 1.1	Sub-kategori 1.2	Sub-kategori 1.3	Sub-kategori 1.4	Sub-kategori 2.1	Sub-kategori 2.2	Sub-kategori 2.3	Sub-kategori 2.4

KELOMPOK 2 (DINGIN)

No	Kategori	Kategori 1				Kategori 2			
		Sub-kategori 1	Sub-kategori 2	Sub-kategori 3	Sub-kategori 4	Sub-kategori 1	Sub-kategori 2	Sub-kategori 3	Sub-kategori 4
1	/%	~	+	~fiž	/	~	ž"	~fił	ı
2	1 ž! ž) ž	~fifi	~fi	~/+	/	~i	~fi	~ıfi	~
3	1 %" ž)	~fiž	fiž	~/fi	+	~"	fi~	~/~	~
4	2* #%	~	~	~fifi	ı	~i	~fi	~fi"	~
5	/\$%*	~fi	fifi	/~+	/	~	~	~ž"	~
6	.A5>4@	~fi	fifi	~fiı	/	~	~	~/fi	ı

KELOMPOK 3 (KONTRAS)

..	fi ~ i fl				/ fl ~ i fl			
		" 4C4@474< ~B4: @'	&6;6;474< ~B4: @'	- 4?4) C6>8	" 4C4/474< ~B4: @'	&6;6;474< ~B4: @'	- 4?4) C6>8		
~	% #%	" fiž	fiž	~ fl	fi	~ i	fi	~/	i
~	+0) &2	~ fl	fifl	~ flfl	/	~ fi	fi	~/	~
i	ž - " %	" fi	fi"	~ žfl	i	~ i /	fi /	~ fi	~
/	" %&" * 2*	" fi#	fi#	i i	fi	~ i	fi	~ i	~
fi	" =5C	~ fi	fi	~ ž /	/	i / fi	~ fi	~ i	~
fl	ž. 2%&	~ fi	fi	i fi	i	i fi	fi	~ fi	~

LAPORAN PENELITIAN KERJA SAMA INTERNASIONAL FIK



Judul:

COMPARISON OF LEADERSHIP COACHES, INVOLVEMENT OF PARENTS OF
STUDENTS AND ATHLETE ENJOYMENT AT THE YOUTH TRAINING LEVEL
BETWEEN INDONESIA AND MALAYSIA

Diusulkan Oleh

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or/NIP. 19800924 200604 1 001
Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or/NIP. 19830626 200812 1 002
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes./NIP. 19650301 199001 1 001
Sulistiyono, S.Pd., M.Pd./NIP. 19761212 200812 1 001
Krisnanda Dwi Apriyanto/NIM. 20608261018
Arroyan Aditya Nugraha/NIM. 18603144004

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2021

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN PENELITIAN KERJA SAMA INTERNASIONAL FIK

1. Judul Penelitian : COMPARISON OF LEADERSHIP COACHES, INVOLVEMENT OF PARENTS OF STUDENTS AND ATHLETE ENJOYMENT AT THE YOUTH TRAINING LEVEL BETWEEN INDONESIA AND MALAYSIA
2. Ketua Peneliti :
- a. Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
- b. Jabatan : Lektor Kepala
- c. Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
- d. Alamat : Mergangsan Kidul MG.II/1367, Yogyakarta
- e. Telepon : +628122755287
- f. e-mail : sigit.nugroho@uny.ac.id
3. Bidang Keilmuan : Keolahragaan
4. Skim : Penelitian Kerja Sama Internasional FIK
5. Tema Penelitian Payung : Olahraga prestasi
6. Sub Temap Penelitian Payung : Manajemen Pembinaan
7. Kelompok Peneliti :


No	Nama, Gelar	NIP	Bidang Keahlian
1.	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	19830626 200812 1 002	Teori dan Metode Latihan Beban
2.	Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.	19650301 199001 1 001	
3.	Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	19761212 200812 1 001	Manajemen Olahraga

8. Mahasiswa yang terlibat :

No	Nama	NIM	Prodi
1.	Krisnanda Dwi Apriyanto	20608261018	Ilmu Keolahragaan
2.	Arroyan Aditya Nugraha	18603144004	Ilmu Keolahragaan

9. Lokasi Penelitian : Indonesia malaysia
10. Waktu Penelitian : 1 Mei 2021 s/d 30 September 2021
11. Dana yang diusulkan : Rp. 50.000.000,00

Mengetahui,
Dekan FIK,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 001

Yogyakarta, 10 November 2021
Ketua Pelaksana


Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIP 19800924 200604 1 001

PRAKATA

Puji syukur dipanjatkan ke hadirat Rabb yang Mahakasih atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya, sehingga laporan penelitian ini dapat diselesaikan. Penelitian merupakan salah satu tugas Tri Dharma Perguruan Tinggi yang harus dikerjakan oleh dosen. Penelitian ini berjudul “Perbandingan Kepemimpinan Pelatih, Keterlibatan Orang Tua Siswa, dan *Enjoyment* Atlet pada Jenjang Pelatihan Usia Muda Antara Indonesia Dan Malaysia” , dan merupakan skema penelitian kerjasama Internasional yang ditugaskan untuk tahun anggaran 2021.

Laporan penelitian ini dapat terselesaikan dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, karenanya peneliti menghaturkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan FIK UNY yang telah mengalokasikan dana skema penelitian kerjasama pada RKPT FIK UNY tahun 2020.
2. Bapak Ketua LPPM UNY yang telah mengkoordinasikan kegiatan penelitian institusional.
3. Para Dosen dan mahasiswa Program studi Ilmu Keolahragaan FIK UNY yang telah bersedia membantu pelaksanaan penelitian kerjasama ini.

Ucapan terima kasih dihaturkan pula kepada semua pihak, yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu dengan segala cara dan bentuk sehingga proposal penelitian ini dapat selesai. Semoga segala amal kebaikan ibu/bapak/saudara mendapat limpahan pahala yang tak terhingga dari Rabb yang mahakasih.

Yogyakarta, 10 November 2021

Peneliti,

PERBANDINGAN KEPEMIMPINAN PELATIH, KETERLIBATAN ORANG
TUA SISWA, DAN *ENJOYMENT* ATLET PADA
JENJANG PELATIHAN USIA MUDA ANTARA
INDONESIA DAN MALAYSIA

Oleh:
Sulistiyono, Dkk

Abstrak

Prestasi atlet merupakan sebuah hasil dari sebuah proses latihan dan pembinaan yang dilakukan secara berjenjang, terus-menerus, dan meningkat secara progresif. Pelaksanaan latihan pada jenjang usia muda melibatkan peran pelatih, orang tua atlet, dan siswa atau atlet, namun sampai dengan saat ini kualitas peran dari pelatih, orang tua atlet dan bagaimana atlet menikmati proses latihan belum pernah dilakukan evaluasi. Penelitian dilakukan untuk mengetahui bagaimana kualitas kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa dalam pembinaan olahraga, dan *enjoyment* atlet dalam berlatih. Metode yang digunakan adalah diskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang berarti pada model kepemimpinan, keterlibatan orang tua, dan *enjoyment* atlet usia muda di Indonesia dan Malaysia. Hasil penelitian bermanfaat untuk memperbaiki kebijakan, dan peningkatan kualitas proses latihan pada jenjang usia muda. Data perbandingan antara kondisi di Indonesia dan Malaysia diharapkan dapat digunakan kedua Pembina atau pengurus pada masing-masing Negara dengan memperhatikan kelebihan dan kekurangan.

Kata kunci: *kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa, dan enjoyment*

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Halaman Pengesahan	ii
Daftar Isi.....	iii
Abstrak	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II Kerangka Teori	
A. Hakekat Kepemimpinan Pelatih	11
B. Hakikat Keterlibatan Orang Tua	11
C. Hakikat Enjoyment dalam Olahraga	20
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Metode Penelitian Prosedur Pengembangan	23
B. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian	23
C. Subjek Penelitian	24
D. Instrumen Penelitian	25
E. Teknik Pengumpulan Data	26
F. Teknik Analisis Data	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
A. Hasil Penelitian	29
B. Pembahasan	40
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	40
A. Simpulan	40
B. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	43

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan modernisasi budaya yang tidak bisa dihindari menuntut manusia untuk terus bergerak dan disibukkan dengan aktivitasnya. Aktivitas-aktivitas tersebut tidak lepas dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju. Sekarang ini kegiatan yang dapat dikerjakan oleh manusia sebagian besar telah diambil alih oleh mesin. Hal ini kerap kali dapat membuat kurangnya gerak atau bahkan salah gerak pada manusia, kurangnya gerak ini semakin diperparah seiring dengan berkembangnya *gadget* yang membuat manusia bermalas-malasan dan asik sendiri dengan fitur-fitur yang memanjakan mata penggunanya, sehingga mereka enggan untuk bergerak. Apabila kebiasaan tersebut dibiarkan berlangsung dalam jangka waktu lama maka akan berdampak negative pada tubuh, tubuh akan menjadi semakin lemah dikarenakan daya tahan tubuh menurun karena kurangnya gerak. Untuk menghindari hal tersebut kita harus menjaga pola hidup sehat, dari segi makan yang kita konsumsi, dan diimbangi dengan olahraga teratur.

Olahraga itu sendiri merupakan aktivitas fisik atau serangkaian gerak raga yang dilakukan secara sistematis, teratur, terencana, dan berlanjut sehingga mencapai tujuan tertentu. Seperti halnya makan, olahraga juga merupakan suatu kebutuhan hidup yang sifatnya periodik, artinya olahraga sebagai alat untuk memelihara dan membina kesehatan yang tidak dapat ditinggalkan. Sesuai dengan fungsi dan tujuan olahraga, kita mengenal berbagai bentuk kegiatan olahraga, seperti olahraga pendidikan untuk bertujuan bersifat mendidik, olahraga rekreasi bertujuan yang bersifat rekreatif, olahraga kesehatan untuk tujuan pembinaan kesehatan, olahraga rehabilitasi yang bertujuan untuk rehabilitasi, olahraga kompetitif untuk tujuan untuk mencapai prestasi setinggi-tingginya.

Berbagai macam bentuk olahraga yang ada sebenarnya memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Sebagai contoh, olimpiade terakhir yang

diikuti oleh Indonesia pada tahun 2016 di Brazil hanya mampu menyumbang satu medali emas dan juga dua medali perak. Angka ini tentu jauh dari capaian yang didapat dari negara yang duduk di tiga besar olimpiade Rio. Hal ini ternyata berbanding lurus dengan hasil survey yang dilakukan oleh kemenpora pada tahun 2018 yang menunjukkan baru 35,7% dari jumlah penduduk Indonesia yang aktif dalam berolahraga. Angka ini tentu sangat kecil bagi negara sebesar Indonesia.

Angka tersebut perlu ditingkatkan dengan memberikan program yang sesuai untuk mampu meningkatkan minat dalam berolahraga yang juga diharapkan akan berdampak pada prestasi olahraga yang dimiliki Indonesia. Menurut M Furqon (2002: 1-2) “proses pembinaan memerlukan waktu yang lama, yakni mulai dari masa kanak-kanak atau usia dini hingga anak mencapai tingkat efisiensi kompetisi yang tertinggi”. Pembinaan dimulai dari program dari program umum mengenai latihan dasar mengarah pada pengembangan efisiensi olahraga secara komprehensif dan kemudian berlatih yang dispesialisasikan pada cabangolahraga tertentu. Para ahli olahraga seluruh dunia sependapat perlunya tahap-tahap pembinaan untuk menghasilkan prestasi olahraga yang tinggi, yaitumelalui tahap pemassalan, pembibitan dan pencapaian prestasi (DjokoPekik Irianto, 2002: 27).

Untuk mencapai prestasi atlet secara maksimal diperlukan pembinaan yang terprogram, terarah dan berkesinambungan serta didukung dengan penunjang yang memadai. Untuk mancapai prestasioptimal atlet, juga diperlukan latihan intensif dan berkesinambunga nkadang-kadang menimbulkan rasa bosan (*baredom*). Hal ini dapat menjadi penyebab penurunan prestasi, oleh karena itu diperlukanpencegahan yaitu dengan merencanakan dan melakukan latihan-latihan yang bervariasi. Berlatih secara intensif belum cukup untuk menjamintercapainya peningkatan prestasi hal ini karena peningkatan prestasitercapai bila selain intensif, latihan dilakukan dengan bermutu danberkualitas (Tohar, 2002: 10).

Selain itu, dalam pembinaan usia dini, tentu sangat banyak faktor yang membuat anak mampu berlatih dengan motivasi yang tinggi dan juga

berkesinambungan hingga mencapai prestasi puncak. Anak-anak tentu harus merasa nyaman dan juga senang dalam melakukan aktivitas latihan atau juga biasa disebut dengan *enjoyment*. Partisipasi anak dalam olahraga dimotivasi oleh berbagai faktor, tidak terkecuali *enjoyment*. Kenyataannya, *enjoyment* sering kali diakui sebagai alasan utama anak-anak memulai dan kemudian mempertahankan keterlibatan olahraga (Visek et al. 2015). Sebaliknya, ketika kurang *enjoyment*, anak-anak sering kali kehilangan minat dan putus olahraga atau melakukan kegiatan lain yang mereka anggap lebih menyenangkan (Crane and Temple 2015).

Salah satu sumber ekstrinsik yang mempengaruhi *enjoyment* berolahraga anak adalah keterlibatan orang tua. Misalnya, dukungan orang tua yang positif seperti pemberian pujian dan dorongan dapat meningkatkan *enjoyment* anak secara keseluruhan dalam olahraga (McCarthy, Jones, dan Clark-Carter 2008). Sebaliknya, tekanan orang tua melalui perilaku direktif seperti kritik telah dikaitkan dengan berkurangnya *enjoyment* (Leff dan Hoyle 1995). Namun, meskipun menarik untuk menyimpulkan bahwa perilaku orang tua tertentu akan selalu meningkatkan kenikmatan sementara yang lain menguranginya, keterlibatan orang tua jauh lebih rumit dari ini (Charbonneau dan Camiré 2019). Faktanya, telah diakui bahwa perilaku orang tua yang sama dapat membawa hasil yang positif dan / atau merugikan bagi anak-anak (Dorsch, Smith, dan Dotterer 2016). Misalnya, perilaku tertentu (misalnya keterlibatan, pemberian nasihat, bantuan dengan perolehan keterampilan, dorongan / dorongan, dan dukungan emosional) mungkin positif selama keterlibatan awal anak-anak dalam olahraga, tetapi kemudian menyebabkan konflik dengan pelatih dan / atau atlet (Lauer et al. 2010). Jadi, daripada perilaku orang tua tertentu yang 'baik' atau 'buruk' tampaknya elemen kunci dari keterlibatan orang tua yang optimal adalah sejauh mana orang tua mencocokkan keterlibatan dan perilaku mereka dengan preferensi anak-anak mereka (Knight and Holt, 2014).

Selain dari keterlibatan orang tua, salah satu faktor yang dapat menentukan keberlangsungan anak-anak dalam berolahraga adalah seorang

pelatih. Pelatih dapat dikatakan berhasil apabila atlet binaannya dapat memiliki kualitas permainan yang baik. Kualitas permainan yang baik adalah permainan tim yang kompak yang artinya mempunyai kerjasama tim yang baik, sehingga diperlukan pemain yang mempunyai keterampilan teknik-teknik dasar sepak bola yang baik dan dapat memainkan bola dalam posisi atau situasi yang tepat dan cepat (Nusufi, 2012:625). Peningkatan kualitas pemain dalam suatu tim dipengaruhi program latihan dari pelatih. Sehingga dalam melatih, pelatih harus menyesuaikan demi keefektifan materi latihan yang diajarkan kepada pemain. Seorang pelatih dalam memimpin latihannya harus mempunyai gaya yang khas sehingga dalam memberikan materi latihan dapat membawa anggotalahnya sesuai dengan gaya melatihnya. Menurut Peter G. (2013:97), gaya kepemimpinan dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori yang berbeda dari perilaku perintah dan perilaku pemberian dukungan yaitu :gaya authoritarian (Otoriter), gaya Demokratis, Gaya *People-centered* dan gaya *Task-oriented*.

Penelitian yang dilakukan oleh Aubrey et.al (2019) gaya kepemimpinan pelatih memainkan peran dalam pengaruh pada kehidupan atlet. Salah satu gaya kepemimpinan yang sangat positif dan efektif adalah kepemimpinan transformasional (TFL). Istilah kepemimpinan yang mentransformasi berasal dari pemikiran Burns (1978) bahwa pemimpin transformasi menarik bagi kebutuhan pengikut yang lebih tinggi untuk aktualisasi diri, atau realisasi potensi. Kepemimpinan transformasional berkontribusi pada berbagai hasil positif dalam aktivitas fisik dan olahraga. Perilaku pelatih dikaitkan dengan motivasi intrinsik yang lebih besar dari atlet (Charbonneau et al., 2001), peningkatan usaha atlet (Rowold, 2006), tugas di antara tim (Cronin, Arthur, Hardy, & Callow , 2015), kesejahteraan atlet (Stenling & Tafvelin, 2014), dan bahkan peningkatan kinerja (Bormann & Rowold, 2016). Selain itu, Cronin et.al (2015) menemukan bahwa perilaku TFL menumbuhkan rasa pengorbanan untuk kebaikan kelompok pada atlet perguruan tinggi.

Berdasarkan beberapa hal diatas, peneliti bertujuan untuk mengetahui kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa dan *enjoyment* siswa pada jenjang usia muda. Kondisi nyata tingkat kualitas kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa dan *enjoyment* siswa pada jenjang usia muda dapat digunakan dan berkontribusi untuk memecahkan masalah-masalah pelatihan dalam bidang olahraga terutama untuk pengembangan kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa dan *enjoyment* siswa pada jenjang usia muda dan penelitian ini akan semakin menarik dengan membandingkan dengan Negara tetangga yaitu Malaysia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah didiskripsikan rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

- 1) Bagaimana kepemimpinan pelatih pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia?
- 2) Bagaimana keterlibatan orang tua siswa pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia?
- 3) Bagaimana *enjoyment* siswa pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu mengetahui:

1. Kepemimpinan pelatih pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia.
2. Keterlibatan orang tua siswa pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia.
3. *Enjoyment* siswa pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian diskriptif ini dilakukan oleh peneliti setelah peneliti berkeinginan untuk mengembangkan dan meningkatkan layanan pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia. Adapun beberapa manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi baru tentang kepemimpinan pelatih pada unit selabora, keterlibatan orang tua siswa pada unit selabora, *enjoyment* siswa pada aktifitas latihan dan pembinaan olahraga. Diharapkan juga bahwa penelitian ini dapat dijadikan panduan untuk meningkatkan kualitas kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua atlet yang berkualitas, dan latihan pada usia muda yang membrikan dampak *enjoyment* pada atlet usia muda.

2. Manfaat Praktis

Profile Kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa pada unit selabora, *enjoyment* siswa pada jenjang usia muda di Indonesia dan Malaysia diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a. Peneliti, meningkatkan dan menambah khasanah teoritis dalam bidang layanan latihan olahraga.
- b. Pelatih, dapat dijadikan dasar dalam perbaikan keterampilan melatih (kepemimpinan) yang lebih baik.
- c. Peneliti lain, dapat, dapat memanfaatkan hasil dari penelitian ini dijadikan referensi dalam mengembangkan model latihan yang efektif.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

1. Hakekat Kepemimpinan Pelatih

a. Definisi Pelatih

Pelatih dalam olahraga mempunyai tugas membantu atlet untuk mencapai prestasi maksimal. Pelatih diakui keberhasilannya dalam melatih bila atlet binaannya bisa mencapai kemenangan dan mendapatkan prestasi tinggi. Menurut Sukadiyanto, (2002:4) “Pelatih adalah seorang yang memiliki kemampuan profesional untuk membantu mengungkapkan potensi olahragawan menjadi kemampuan yang nyata secara optimal dalam waktu relatif singkat”. Pelatih adalah salah satu sumber daya manusia dalam keolahragaan yang berperan sangat penting dalam pencapaian prestasi atlet yang dilatihnya (Budiwanto, 2004:6). Pelatih merupakan kunci yang harus memahami tata cara pelatihan yang benar, yakni dengan menguasai ilmu pelatihan atau teori dan metodologi latihan yang dapat digunakan sebagai dasar melakukan kegiatan pelatihan (Djoko Pekik: 2002). Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa untuk menjadi pelatih yang sukses harus memiliki 6 prinsip, diantaranya prinsip dalam melatih terdiri dari mengembangkan filosofi melatih, menentukan obyek yang dilatih, memilih gaya melatih, melatih karakter dan melatih berbagai atlet. Prinsip perlakuan terdiri dari berkomunikasi dengan atlet, memotivasi atlet dan mengatur perilaku atlet. Prinsip pengajaran terdiri dari cara melatih mendekati permainan dan pokok latihan, Prinsip latihan fisik terdiri dari melatih energi tubuh, kemampuan atlet dan memerangi obat-obatan. Prinsip manajemen terdiri dari mengatur sebuah tim, mengatur hubungan relasi dan mengatur resiko yang diperoleh.

Pelatih adalah tokoh sentral dalam proses latihan. Pelatih harus memiliki ciri-ciri yang ideal antara lain, kepribadian, kemampuan fisik,

keterampilan,kesegaran jasmani, pengetahuan dan pola pikir ilmiah, pengalaman, humanrelation dan kerjasama, dan kreativitas (Budiwanto, 2004:5). Menjadi seorangpelatih harus memiliki ciri-ciri tersebut karena hal itu sangat mempengaruhi kualitas latihan yang dilakukan serta dalam menyusun jadwal latihan yang akandilakukan sesuai dengan sistematika dalam latihan. Seorang pelatih harus selalutampil prima baik secara fisik maupun mental. Hal tersebut sangat berpengaruh terhadap kondisi kejiwaan para atletnya baik pada saat latihan ataupun dalam menghadapi tekanan suatu perandingan. Pelatih yang memiliki kesegaranjasmani yang baik akan mampu memimpin dan menjalankan program latihan yang sudah disusun dan mampu memberikan gerakan keterampilan yang dilatihkan kepada atletnya. Pelatih harus mahir dalam berkomunikasi dan ketidaksuksesan pelatih bukan sering terjadi karena mereka kurang mengetahui olahraganya, tetapi karena keahlian berkomunikasi yang buruk. Jadi keahlian berkomunikasi harus dimiliki oleh pelatih agar mampu melakukan sesuatu hal sesuai dengan tujuannya. Kesimpulan dari beberapa pengertian diatas dapat diartikan bahwa pelatih adalah seseorang yang melakukan pelatihan terhadap orang atau sekelompok orang untuk beberapa gerakan yang sistematis, berirama yang dilakukan secara bertahap dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan tubuh.

b. Tugas dan Peran Pelatih

Tugas pelatih bukan hanya membantu atlet untuk meraih prestasi, akan tetapi lebih jauh dari itu, pelatih juga harus menanamkan nilai-nilai luhur yang terkandung didalam olahraga. Artinya bukan hanya juara yang dikejar oleh pelatih akan tetapi perilaku sosial atlet juga harus mendapat perhatian, karena atlet adalah model bagi masyarakat. Dalam proses berlatih melatih, pelatih memiliki tugas peranan yang sangat penting. Sukadiyanto (2005), tugas seorang pelatih, antara lain: (1) merencanakan, menyusun, melaksanakan dan mengevaluasi proses berlatih melatih, (2) memimpin dalam pertandingan (perlombaan), (3) mencari dan melatih

olahragawan yang berbakat, (4) mengorganisir dan mengelola proses latihan, (5) meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Tugas pelatih yang utama adalah membimbing dan mengungkapkan potensi yang dimiliki olahragawan, sehingga olahragawan dapat mandiri.

Djoko Pekik Irianto (2002:16), tugas seorang pelatih adalah membantu olahragawan untuk mencapai kesempurnaannya. Pelatih juga mempunyai perannya yang cukup berat dan sangat beragam, berbagai peran harus mampu dikerjakannya dengan baik, seperti yang dikemukakan oleh Thomson yang dikutip Djoko Pekik Irianto (2002:17-18), pelatih harus mampu berperan sebagai: (1) Guru, menanamkan pengetahuan, skill, dan ide-ide, (2) Pelatih, meningkatkan kebugaran, (3) Instruktur, memimpin kegiatan dan latihan, (4) Motivator, memperlancar pendekatan yang positif, (5) Penegak disiplin, menentukan sistem hadiah dan hukuman, (6) Manager, mengatur dan membuat rencana, (7) Administrator, berkaitan dengan kegiatan tulis menulis, (8) Agen penerbit, bekerja dengan media masa, (9) Pekerja sosial, memberikan nasehat dan bimbingan, (10) Ahli sains, menganalisa, mengevaluasi, dan memecahkan masalah, (11) Mahasiswa, mau mendengar, belajar, dan menggali ilmunya.

c. Pengertian Kepemimpinan

Peter G. (2013:5) kepemimpinan adalah proses dimana individu mempengaruhi sekelompok individu untuk mencapai tujuan bersama. Kepemimpinan sebagai suatu transaksi yang terjadi antara pemimpin dan pengikut, dimana pemimpin mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pengikut, pemimpin mengarahkan energi mereka kepada individu yang mencoba mencapai sesuatu secara bersama.

Pengertian kepemimpinan banyak dibicarakan akan tetapi jarang dikaji dalam konteks keolahragaan, Dalam Ensiklopedi umum halaman 549 dalam Tarwotjo dan Harmanti (2001:2). Kepemimpinan ditafsirkan sebagai hubungan yang erat antara seorang dan sekelompok manusia karena adanya kepentingan bersama, hubungan itu ditandai oleh tingkah laku yang tertuju dan terbimbing dari manusia yang seorang itu. Manusia

atau orang ini biasanya di sebut yang memimpin atau pemimpin, sedangkan kelompok manusia yang mengikutinya disebut yang di pimpin.

Kepemimpinan adalah proses dimana pimpinan dilukiskan akan memberiperintah atau pengaruh, bimbingan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Danim, 2004:55). Imam Moedjiono (2002:2) mengemukakan bahwa pemimpin selalu merupakan inti dari tendensi, dan di lain pihak seluruh gerakan sosial bila diuji secara teliti akan terdiri dari berbagai tendensi yang terdiri dari inti tersebut. Dalam pengklasifikasian ini pemimpin di pandang sebagai pusat atau fokus dari perubahan, aktifitas dan proses kelompok, sehingga pemimpin bukan sekedar sebuah posisi istimewa dan selalu berada dibarisan depan dalam sebuah kelompok tetapi juga sebuah keunggulan individu atau kolektif dalam pengontrolan gejala-gejala sosial.

Teori kepribadian cenderung memandang kepemimpinan sebagai akibat pengaruh satu arah. Imam Moedjiono (2002:3) mendefinisikan pemimpin sebagai seorang individu yang memiliki sifat-sifat kepribadian dan karakter yang diinginkan (baik). Mengingat mungkin disini seorang pemimpin memiliki kualitas-kualitas tertentu yang membedakan dirinya dengan pengikutnya, biasanya mereka (ahli teori kepribadian) „lupa menyinggung karakteristik timbal balik atau reciprocal dan interaktif dalam situasi kepemimpinan.

d. Definisi Kepemimpinan Pelatih

Relevansi teori kepemimpinan dengan olahraga menjadi semakin jelas ketika olahraga beregu dipandang sebagai sebuah organisasi formal (Chelladurai & Saleh, 1980). Ball (dalam Chelladurai & Saleh, 1980) menjelaskan bahwa olahraga beregu sesuai dengan deskripsi organisasi formal. Lebih jauh, dijelaskan bahwa olahraga beregu memiliki ciri: (a) terdapat identitas yang jelas; (b) memiliki daftar anggota, termasuk daftar jabatan dan status; (c) memiliki aktivitas yang terprogram dan divisi tenaga kerja sebagai usaha mencapai tujuan khusus; dan (d) memiliki tata cara pergantian anggota dan perpindahan anggota dari satu posisi ke posisi

lain. Dengan menganalogikan olahraga beregu sebagai sebuah organisasi formal, maka posisi pelatih dapat disamakan dengan manajemen (Sage dalam Chelladurai & Saleh, 1980). Fungsi manajemen seorang pelatih dapat bervariasi meliputi perencanaan secara umum, perencanaan keuangan, mengatur jadwal latihan, hubungan masyarakat, kepemimpinan dan sebagainya.

Barrow (1977) mendefinisikan kepemimpinan sebagai sebuah proses perilaku mempengaruhi individu dan kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bridgewater (2010) menjelaskan terdapat lima gaya kepemimpinan seorang pelatih, yaitu (a) *Builder*, pelatih mengembangkan sesuatu dari nihil padatahap awal pengembangan klub; (b) *Revitalizer*, pelatih mengembalikan energy yang hilang ketika klub kehilangan momentum; (c) *Accelerator*, pelatih melanjutkan dan menambah momentum pada proses perubahan yang dimulai oleh orang lain; (d) *Turn-arounder*, pelatih terlibat dalam sebuah perubahan besar pada beberapa bagian klub yang mengalami kemunduran; dan (e) *Inheritor*, pelatih mewarisi kesuksesan pada suatu klub dan mencoba melanjutkan kesuksesan tersebut dengan gayanya sendiri.

Perilaku kepemimpinan pelatih adalah perilaku kepemimpinan yang ditampilkan seorang pelatih ketika latihan atau kompetisi. Chelladurai (dalam Tenenbaum, Eklund & Kamata, 2012) menjelaskan perilaku pelatih terdiri atas tiga komponen: (1) *required behaviors*, merupakan perilaku pelatih yang dipengaruhi oleh karakteristik situasi tertentu.; (2) *preferred behaviors*, merupakan perilaku pelatih yang diharapkan atlet sebagai hasil karakteristik individu atlet.; (3) *actual behavior*, merupakan perilaku pelatih yang tampil karena dipengaruhi karakteristik pelatih. Menurut Chelladurai, kesesuaian antara tiga bentuk perilaku pelatih tersebut akan berdampak pada meningkatnya kepuasan atlet dan perfoma tim. Seorang pelatih dapat juga mengadaptasi bentuk kepemimpinan transformasional sebagai usaha untuk (a) mengganti karakteristik situasi yang menekan tim dalam beraktivitas; dan (b)

merubah karakteristik atlet yakni *self-esteem* dan aspirasi atlet.

Cox (2012) menjelaskan agar memperoleh *leadership behavior* yang ideal maka ketiga komponen tersebut harus kongruen. Jika *actual behavior* belum kongruen dengan *required* dan *preferred behavior*, maka harapan yang muncul adalah bahwa pelatih akan diganti. Jika *preferred behavior* belum kongruen dengan *required behavior* dan *actual behavior*, performa tim mungkin akan baik namun menimbulkan ketidakpuasan atlet. Terakhir, apabila *required behavior* belum kongruen dengan *preferred behavior* dan *actual behavior* maka perform atim akan mengalami penurunan meski atlet merasa puas dengan perilaku yang ditampilkan. Berdasarkan uraian peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku kepemimpinan pelatih merupakan perilaku pelatih yang secara konsistenditampilkan di dalam dan di luar lapangan sebagai usaha mempengaruhi anggota untuk meraih tujuan bersama.

e. Dimensi Perilaku Kepemimpinan Pelatih

Chelladurai & Saleh (1980) menjelaskan bahwa terdapat lima dimensi perilaku yang ditampilkan oleh pelatih yaitu:

1) *Training and Instruction*

Merefleksikan fungsi utama seorang pelatih-yakni meningkatkan level performa atlet. Pelatih bertanggung jawab untuk melatih dan memberikan instruksi kepada atlet dalam usaha membantu atlet mencapai potensi fisik maksimum. Pelatih juga diharapkan untuk menginstruksikan atlet bagaimana menguasai skill tertentu dan mengajarkan atlet teknik dan taktik dalam sepakbola. Dalam konteks olahraga beregu, pelatih juga mengkoordinasikan setiap aktivitas atlet dalam tim.

2) Perilaku Demokratis (*Democratic Behavior*)

Merefleksikan kebebasan pelatih untuk melibatkan altlet dalam proses pengambilan keputusan. Proses pengambilan keputusan ini terkait penentuan target tim dan bagaimana cara meraih target tersebut. Dengan kebebasan tersebut diharapkan atlet mampu

bermain secara total karena merasa dilibatkan secara utuh.

3) Perilaku Autokratis (*Autocratic Behavior*)

Merefleksikan sejauh mana seorang pelatih harus menjauhkan diri dari atlet dan menekankan kekuasaannya sebagai seorang pelatih. Dalam situasi tersebut, diharapkan akan timbul kepatuhan atas keputusan yang telah ditetapkan. Perilaku yang ditampilkan pelatih cenderung dirasakan sebagai salah satu bentuk tekanan terhadap atlet.

4) Dukungan Sosial (*Social Support*)

Merefleksikan sejauh mana keterlibatan pelatih dalam pemenuhan kebutuhan interpersonal atlet. Perilaku yang ditampilkan oleh pelatih dapat secara langsung memenuhi kebutuhan tersebut. Pelatih juga dapat membangun iklim sosial yang saling memenuhi kebutuhan interpersonal atlet. Penting untuk dicatat, bahwa dukungan sosial yang diberikan tidak berkaitan dengan baik atau buruknya performa yang ditampilkan oleh atlet.

5) Umpan Balik Positif (*Positive Feedback*)

Merefleksikan umpan balik berupa pujian dan penghargaan pelatih atas kontribusi dan performa atlet. Dalam setiap kompetisi, hanya terdapat satu pemenang dari sejumlah partisipan. Seorang atlet atau sebuah tim mungkin tampil dengan potensi maksimum namun tetap kalah dalam kompetisi tersebut. Lebih jauh, dalam olahraga beregu, kontribusi yang diberikan oleh atlet dengan posisi tertentu mungkin belum disadari dan belum diketahui. Dalam situasi tersebut, penting bagi pelatih untuk mengekspresikan apresiasi dan memberikan pujian pada atlet tersebut atas performa dan kontribusi yang diberikan. Positive feedback dari seorang pelatih menjadi sangat krusial dalam menjaga tingkat motivasi atlet.

2. Hakikat Keterlibatan Orang Tua

a. Pengertian Keterlibatan Orang Tua

Pengertian Keterlibatan Orang Tua Keterlibatan berasal dari kata

libat. Libat adalah berpartisipasi,bersangkutan, atau yang berurusan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1986) Orang tua adalah: Ayah Ibu kandung (angkat) (Kamus Besar Bahasa Indonesia,1986). Siswa adalah keturunan dari suami isteri dalam sebuah rumah tanggaatau keluarga.

Suryabrata (2000) bahwa keterlibatan orang tua dengan penuh kasih sayang terhadap pendidikan anaknya, akan menumbuhkan aktivitas anaksebagai suatu potensi yang sangat berharga untuk menghadapi masa depan.Pengertian keterlibatan orang tua yang dimaksud di sini adalah orang tua yangikut mengurus suatu masalah anak atas keterlibatan orang tuanya terhadap pendidikan anaknya yaitu tentang bagaimana cara orang tuanya memberikanbimbingan belajar di rumah, memperhatikan dan memenuhi kebutuhan-kebuahan alat yang menunjang pelajaran, memberikan dorongan untuk belajar,memberikan pengawasan, memberikan pengarahan pentingnya belajar.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas dapat dikatakan bahwa keterlibatan itu hampir sama dengan perhatian yaitu terutama pada kegiatanyang ditujukan pada suatu obyek. Keluarga merupakan awal tempat prosessosialisasi bagi siswa-siswanya, keluarga juga merupakan tempat siswa memperoleh pemenuhan kebutuhan sarana prasarana dan kasih sayang dalambentuk perhatian orang tua. (Ahmadi, 1991).

Menurut Walgito (1995) bahwa perhatian merupakan pemusatan ataukonsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan pada sesuatu atausekumpulan obyek dan diartikan kegiatan atau keadaan mengambil bagiandalam suatu aktivitas untuk mencapai suatu obyek pelajaran atau dapatdikatakan sebagai sedikit banyaknya kesadaran yang menyertai aktivitasbelajar. Jadi keterlibatan orang tua adalah suatu keseluruhan interaksi antaraorang tua dengan anak, di mana orang tua bermaksud menstimulasi anaknyadengan mengubah tingkah laku, pengetahuan serta nilai-nilai yang dianggappaling tepat oleh orang tua, agar anak dapat mandiri, tumbuh dan berkembangsecara sehat dan optimal.

b. Macam-macam keterlibatan Orang Tua

Dalam mengelompokkan keterlibatan orang tua dalam mendidiksiswa, para ahli mengemukakan pendapat yang berbeda-beda dalam sikapmendidik anak, yang antara satu sama lain hampir mempunyai persamaan. Diantaranya adalah sebagai berikut:

Menurut Hurlock (1990) ada beberapa sikap orang tua yang khasdalam mengasuh anaknya, antara lain:

1) Melindungi secara berlebihan

Perlindungan orang tua yang berlebihan mencakup pengasuhan danpengendalian siswa yang berlebihan.

2) Permisivitas

Permisivitas terlihat pada orang tua yang membiarkan siswa berbuatsesuka hati dengan sedikit pengendalian.

3) Memanjakan

Permisivitas yang berlebih-memanjakan membuat siswa egois, menuntutdan sering tiranik.

4) Penolakan

Penolakan dapat dinyatakan dengan mengabaikan kesejahteraan siswaatau dengan menuntut terlalu banyak dari siswa dan sikap bermusuhan yangterbuka.

5) Penerimaan

Penerimaan orang tua ditandai oleh perhatian besar dan kasih sayangpada siswa, orang tua yang menerima, memperhatikan perkembangankemampuan siswa dan memperhitungkan minat siswa.

6) Dominasi

Siswa yang didominasi oleh salah satu atau kedua orang tua bersifatjujur, sopan dan berhati-hati tetapi cenderung malu, patuh dan mudahdipengaruhi orang lain, mengalah dan sangat sensitif.

7) Tunduk pada siswa

Orang tua yang tunduk pada siswanya membiarkan siswa

mendominasi mereka dan rumah mereka.

8) Favoritisme

Meskipun mereka berkata bahwa mereka mencintai semua siswa dengan sama rata, kebanyakan orang tua mempunyai favorit. Hal ini membuat mereka lebih menuruti dan mencintai siswa favoritnya daripada siswa lain dalam keluarga.

9) Ambisi orang tua

Hampir semua orang tua mempunyai ambisi bagi siswa mereka seringkali sangat tinggi sehingga tidak realistis. Ambisi ini sering dipengaruhi oleh ambisi orang tua yang tidak tercapai dan hasrat orang tua supaya siswa mereka naik di tangga status sosial. Paul (1993) menggolongkan pengelolaan anak ke dalam empat macam yaitu:

1) Kasar dan tegas

Orang tua yang mengurus keluarganya menurut skema neurotik menentukan peraturan yang keras dan teguh yang tidak akan di ubah dan mereka membina suatu hubungan majikan-pembantu antara mereka sendiri dan siswa-siswa mereka.

2) Baik hati dan tidak tegas

Metode pengelolaan siswa ini cenderung membuahkan siswa-siswa nakal yang manja, yang lemah dan yang tergantung, dan yang bersifat ke siswa-kiswaan secara emosional.

3) Kasar dan tidak tegas

Inilah kombinasi yang menghancurkan kekasaran tersebut biasanya diperlihatkan dengan keyakinan bahwa siswa dengan sengaja berperilaku buruk dan ia bisa memperbaikinya bila ia mempunyai kemauan untuk itu.

4) Baik hati dan tegas

Orang tua tidak ragu untuk membicarakan dengan siswa-siswa mereka tindakan yang mereka tidak setuju. Namun dalam melakukan ini, mereka membuat suatu batas hanya memusatkan selalu pada

tindakan itu sendiri, tidak pernah si siswa atau pribadinya.

c. Kajian Keterlibatan Orang Tua

Segala upaya harus dilakukan oleh orangtua agar anak mampu mengembangkan kemampuan, keterampilan dan kepribadiannya. Bimbingan orangtua dari segi mental, psikologi, jasmani dan rohani anak akan membantu perkembangan anak secara menyeluruh. Apalagi seorang anak yang masih menggantungkan diri pada orangtua. Dalam sebuah masalah pun anak harus mendapat bimbingan dari orang tua agar mampu mengatur emosinya yang masih labil. Keterlibatan dan peran orangtua akan jelas dirasakan oleh seorang anak dalam kehidupan berkeluarga. Karena keluarga adalah tempat untuk mengemukakan keluhan dan kesulitan yang dialami oleh anak. Keterlibatan atau juga peranan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peranan orangtua yang merupakan suatu lembaga yang di dalamnya berfungsi sebagai pembimbing anak.

Peranan orangtua lebih diartikan sebagai peranan keluarga. Ahmadin, Mustari, & Gunawan (2012) menyatakan bahwa:

“Parents role about child in the family be motivator, facilitator, and mediator. As motivator parents always give motivation and propulsion about child to good deed and leave interdiction god, included demand knowledge. As facilitator, parents must give facility, family requirement child example basic necessities, included education requirement.”

Peran orangtua terhadap anak di dalam keluarga adalah sebagai motivator, fasilitator dan mediator. Sebagai motivator, orangtua harus senantiasa memberikan motivasi/dorongan terhadap anaknya untuk berbuat kebajikan dan meninggalkan larangan Tuhan. Ilmu pengetahuan sebagai fasilitator, orangtua harus memberikan fasilitas, pemenuhan kebutuhan keluarga/anak berupa sandang pangan dan papan, termasuk kebutuhan pendidikan.”

Soekanto (2004: 23) menyatakan bahwa bentuk peran dan

dukungan orangtua dapat dibedakan menjadi 2 kelompok:

1) Bentuk peran dan dukungan orangtua yang bersifat non-materill.

a) Peran dan tanggung jawab orang tua

Sebagai orang tua mempunyai tanggung jawab dan peran yang sangat penting terhadap semua anggota keluarga, baik dalam pembinaan, pemeliharaan dan pendidikan anak-anaknya sejak mereka dilahirkan. Pendidikan tersebut meliputi pendidikan watak maupun pendidikan lain yang diberikan meskipun pendidikan lain yang bergantung pada teladan dan pendidikan yang diperoleh dari orangtua. Maka dari itu sebagai orang tua harus memperhatikan pertumbuhan dan perkembangan anak. Dan tentunya orang tua harus memberikan perhatian yang besar terhadap keterampilan yang dimiliki oleh anak. Adapun pengertian disini Soeryabrata, (1997: 14) mengatakan bahwa: "Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju pada suatu obyek "

b) Bentuk-bentuk perhatian atau dukungan orang tua

Adapun bentuk perhatian dan macam perhatian itu sendiri. Disini jelaslah perhatian orangtua dalam segala hal sangatlah berpengaruh dan orangtua juga ikut andil dalam menentukan keberhasilan anak di samping faktor lain. Dukungan orangtua dalam pendidikan keterampilan (skill) yang berhubungan dengan kebutuhan anak hendaknya diutamakan, agar anak nantinya dapat hidup bermasyarakat dan lebih berarti tanpa canggung. Hal tersebut tidak dapat disangkal lagi bahwa betapa pentingnya pendidikan dalam lingkungan keluarga bagi perkembangan anak-anak. Agar anak-anaknya menjadi manusia yang berbudi dan berguna bagi keluarga, masyarakat dan tentunya bagi Negara.

Pengaruh lingkungan keluarga pada pertumbuhan jasmani dan rohani anak sangat besar. Keluarga tetap bertanggung jawab pada pendidikan anak di rumah dan didasari rasa kasih sayang. Orangtua

merupakan pendidik sejati sesuai dengankodratnya. Dalam hal ini dapat tercermin dalam bentuk upaya dan pendayagunaan segala kesadaran dalam berbagai aktivitasnya, untuk selalu memberikan suritauladan yang sebaik-baiknya. Sesuai harapan di atas maka sebagai orangtuamengarahkan putra-putrinya dalam hal yang positif. Oleh karena itu orangtuapatutlah memberikan dukungan yang berarti pada anak-anaknya dalammenyalurkan keterampilan yang dimiliki. Berikan kebebasan anak untuk bergerak dan berekspresi dalam hidupnya. Jangan terlalu ditekan agar tidak timbul kesan orangtuanya terlalu otoriter atau tidak demokratis. Kebebasan disini dalam artibebebas memilih wadah untuk penyaluran bakatnya. Sedang orangtua tidak harus tinggal diam, tetapi ikut memberikan pengarahan dalam hal kebebasan tersebut. Kita tunjukkan jalan yang terbaik pada mereka, mana yang benar dan mana yang salah.

Tetapi di samping itu yang perlu diingat oleh orangtua yaitu, harus melalui pertimbangan yang matang dan jangan memberikan pilihan yang sulit bagi anak. Disamping itu orangtua harus mengingat dan menyesuaikan dengan perkembangan anak agar kelak memperoleh prestasi yang memuaskan sesuai harapan dan cita-cita, baik harapan orangtua dan cita-cita anaknya. Oleh karena itu bahwasanyatanggung jawab sebagai orangtua dalam keluarga haruslah disesuaikan dengan aspek kehidupan yang utama dalam hal pendidikan untuk merealisasikan harapan yang luhur, Jalaludin (1996) sebagai berikut : “keluarga menurut para pendidik merupakan lapangan pendidikan yang pertama, dan pendidikannya adalah kedua orangtua. Orangtua (bapak-ibu) adalah pendidik, kodrati, mereka pendidik bagi para anak-anaknya karena secara kodrat bapak dan ibu diberikan anugerah oleh Tuhan Pencipta berupa naluri orangtua. Karena naluri timbul rasa kasih sayang orangtua pada anak-anak mereka. Hingga secara moral keduanya terasa terbebantanggung jawab untuk memelihara, mengawasi dan melindungi serta membimbing keturunan mereka” (Jalaludin, 1996: 204).

Peranan keluarga di sini antara lain: keluarga merupakan tempat bimbingan yang pertama dan yang utama dari orangtuanya dalam hal membentuk kepribadian anak. Anak-anak bukan saja memerlukan pemenuhan kebutuhan material, tetapi juga kasih sayang, perhatian, dorongan dan kehadiran orangtua disisinya. Jadi kesimpulannya bahwa sesuai penjelasan di atas pada dasarnya orangtua bertanggung jawab sebagai pendidik dikala anak-anaknya di rumah atau diluar sekolah. Karena kenyataannya menunjukkan bahwa waktu yang paling banyak untuk bertemu dan bergaul dengan anak adalah sewaktu anak berada dirumah. Untuk itu peranan dan perhatian dari orangtua mutlak dibutuhkan demi untuk menunjang prestasi olahraga putra-putrinya.

3. Hakikat *Enjoyment* dalam Olahraga

Enjoyment telah diakui sebagai faktor kunci untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan berkelanjutan dalam olahraga khususnya pada pembinaan usia muda. *Enjoyment* juga merupakan komponen dari sebagian besar teori motivasi olahraga. Meskipun ada beberapa ketidaksepakatan definisi atas konstruksi *enjoyment* sebagian besar penelitian olahraga pemuda telah mendefinisikan *enjoyment* sebagai 'respon afektif positif terhadap pengalaman olahraga yang mencerminkan perasaan umum seperti kesenangan, rasa suka, dan menyenangkan' (Scanlan & Simons, 1992, 202-203).

Penelitian kualitatif dan kuantitatif yang memeriksa sumber kesenangan di antara peserta yang berusia dari 7 tahun hingga atlet elit di awal 20-an (Scanlan, Stein, & Ravizza, 1989) telah memberikan beberapa pemahaman tentang makna dan hakikat *enjoyment* olahraga. Meskipun kemajuan yang menggembirakan telah dibuat dalam memahami konstruksi *enjoyment* dalam konteks olahraga remaja, jauh lebih sedikit yang diketahui tentang perbedaan perkembangan dalam sumber *enjoyment* (Scanlan, Babkes, & Scanlan, 2005). Nilai pemahaman perkembangan *enjoyment* olahraga diperlukan karena konsekuensi motivasi *enjoyment*.

Secara khusus, peneliti olahraga remaja telah menunjukkan bahwa enjoyment adalah faktor kunci untuk memulai dan mempertahankan keterlibatan dalam olahraga. Selain itu, peneliti olahraga remaja telah melaporkan enjoyment olahraga sebagai prediktor kunci dari komitmen olahraga (Weiss et al., 2001).

Wankel dan Kreisel (1985) meneliti faktor-faktor yang mendasari enjoyment diantaranya :

- a. faktor intrinsik (misalnya, kegembiraan olahraga, pencapaian pribadi dan peningkatan keterampilan seseorang) dinilai paling penting
- b. faktor sosial (misalnya, bersama teman),
- c. faktor ekstrinsik atau faktor yang terkait dengan hasil (misalnya, memenangkan permainan dan menyenangkan orang lain) dinilai paling tidak penting.
- d. Selain ketiga faktor diatas. Scanlan dan Lewthwaite (1986) juga meneliti variabel intrapersonal (yaitu, usia dan kemampuan yang dirasakan)

Pemeriksaan Scanlan dan Lewthwaite (1986) dari sumber enjoyment olahraga menghasilkan identifikasi dua dimensi model yang terbagi dalam empat kuadran. Ini membedakan antara faktor intrinsik-ekstrinsik dan faktor prestasi-non-pencapaian enjoyment olahraga.

- a. Dalam kuadran pencapaian intrinsik, sumber kesenangan terdiri dari persepsi personal tentang kompetensi dan kontrol seperti penguasaan tujuan dan persepsi kemampuan. Dalam kategori ini, enjoyment juga dapat diperoleh dari kemenangan, menunjukkan kemampuan superior dan penerima penghargaan (Stein & Scanlan, 1992).
- b. Dalam kuadran pencapaian ekstrinsik, enjoyment berasal dari persepsi pribadi tentang kompetensi dan dikendalikan dari orang lain seperti pengakuan sosial atas prestasi olahraga (Scanlan & Lewthwaite, 1986).

Enjoyment dalam olahraga dapat dianggap sebagai pengalaman

subjektif dan alasan langsung untuk berpartisipasi dalam olahraga. Singkatnya, penelitian telah menunjukkan bahwa enjoyment olahraga dapat berasal dari sumber ekstrinsik (misalnya, pengakuan sosial) dan intrinsik (misalnya, pengalaman sensorik / gerakan), dan dapat menjadi hasil dari hasil pencapaian (misalnya, pencapaian tujuan) dan non-pencapaian (misalnya, afiliasi) (Scanlan & Simons, 1992). Yang paling penting, penelitian secara konsisten melaporkan kompetensi yang dirasakan sebagai faktor kunci untuk menikmati partisipasi olahraga dan tetap berkomitmen untuk keterlibatan olahraga (Wiersma, 2001).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2006:160). Metode penelitian merupakan usaha untuk menemukan, mengembangkan, dan menguji suatu kebenaran pengetahuan dengan menggunakan cara-cara ilmiah. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penelitian adalah metode yang digunakan harus disesuaikan dengan objek penelitian dan tujuan yang akan dicapai sehingga penelitian akan berjalan dengan sistematis.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, yang ingin mengetahui bagaimana kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa, dan enjoyment siswa pada Sekolah Laboratorium Olahraga FIK UNY. Penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu penelitian yang jawabannya masih sukar ditebak dan bertujuan menggambarkan keadaan suatu status atau fenomena yang diteliti sehingga penelitian tidak merumuskan hipotesis (Suharsimi Arikunto, 2006:78). Sedangkan menurut Sugiyono (2007: 3) penelitian deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang dilakukan untuk menjawab persoalan-persoalan tentang keadaan atau kondisi sebagaimana adanya di lapangan dalam fenomena yang akan diteliti menggunakan media penghitungan angka.

B. Definisi Operasional dan Variabel Penelitian

Hadi dalam Arikunto (2006:116) mendefinisikan variabel sebagai gejala yang bervariasi. Gejala adalah objek penelitian, sehingga variabel adalah objek penelitian yang bervariasi. Karena penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, maka tidak terdapat variabel terikat dan variabel bebas. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini akan dideskripsikan sebagai hasil penelitian. Adapun variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel kepemimpinan pelatih
2. Variabel keterlibatan orang tua atlet usia muda
3. Variabel *enjoyment* atlet usia muda

Definisi operasional adalah definisi yang memiliki arti tunggal dan dapat diterima secara objektif bilamana indikator variabel yang bersangkutan tersebut tampak (Azwar, 2001:74). Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan pada sifat-sifat hal yang didefinisikan dan yang dapat diamati (Suryabrata, 2006:29). Definisi operasional dikemukakan dengan tujuan untuk memberi batasan arti variabel penelitian untuk memperjelas makna yang dimaksudkan dan membatasi ruang lingkup. Sehingga tidak akan terjadi salah pengertian dalam menginterpretasikan data dan hasil yang telah diperoleh. Batasan operasional variabel penelitian ini adalah :

1. Kepemimpinan pelatih

Perilaku kepemimpinan pelatih adalah perilaku kepemimpinan yang ditampilkan seorang pelatih ketika latihan atau kompetisi.

2. Keterlibatan orang tua atlet usia muda

Pengertian keterlibatan orang tua yang dimaksud di sini adalah orang tua yang ikut mengurus suatu masalah anak atas keterlibatan orang tuanya terhadap pendidikan anaknya dalam hal ini yaitu tentang bagaimana cara orang tuanya memberikan perhatian dan memenuhi kebutuhan-kebutuhan alat yang menunjang dalam latihan, memberikan dorongan untuk berlatih, memberikan pengawasan, memberikan pengarahan pentingnya latihan.

3. *Enjoyment atlet usia muda* dalam olahraga

Enjoyment dalam olahraga dapat diartikan sebagai respon afektif positif terhadap pengalaman olahraga yang mencerminkan perasaan umum seperti kesenangan, rasa suka, dan kebahagiaan yang dapat membuat seorang atlet mampu melakukan aktivitas olahraga secara berkelanjutan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa atau atlet pada klub-klub olahraga. Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive*. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:138-139) bahwa dalam *purposive sample* dilakukan dengan cara mengambil subjek bukan didasarkan atas start, random

atau daerah tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu (pertimbangan khusus).

1. Populasi

Populasi yang peneliti tetapkan adalah pada atlet usia muda pada klub-klub olahraga di Indonesia dan Malaysia.

2. Sampel atau Responden dan Teknik Pengambilan Sampel

Sampel adalah jumlah individu yang jumlahnya kurang dari populasi (Hadi, Sutrisno., 2001: 221). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Sekolah Laboratorium Olahraga FIK UNY. Teknik penetapan sampel dilakukan dengan cara *total sampling*. Siswa, orang tua yang menjadi responden dari penelitian ini adalah siswa pada seluruh cabang olahraga yang dikelola klub-klub olahraga yaitu cabang sepakbola, bola voly, tenis lapangan, dan panahan. Kriteria siswa yaitu siswa yang aktif berlatih dan berusia 13-18 tahun.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket. Angket atau kuesioner berisi pertanyaan untuk memperoleh informasi dari sampel. Agar pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen penelitian lebih sistematis dan dapat mengenai sasaran yang dituju maka sebagai langkah awal lebih dahulu disusun kisi-kisi instrumen penelitian sehingga lebih siap digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data atau instrumen penelitian.

Kuesioner digunakan untuk menyelidiki pendapat subjek mengenai suatu hal atau untuk mengungkapkan kepada responden. Menurut Suharsimi Arikunton (2002:128), menyatakan, “Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi sampel dalam arti laporan pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.” Menurut Sugiyono (2009: 142), “Koesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.” Menurut Hadi Sabari Yunus (2010: 372),

“Angket tidak lain juga merupakan alat pengumpul yang berupa daftar pertanyaan, namun diisi sendiri oleh responden.”

Angket dibedakan ke dalam tiga jenis, yaitu angket berstruktur (tertutup), angket setengah berstruktur (setengah tertutup), dan angket terbuka. Pertanyaan berstruktur dibuat dengan pertimbangan untuk menghimpun data kuantitatif. Pertanyaan setengah terstruktur dibuat dengan pertimbangan untuk menghimpun data kuantitatif, menghimpun data kualitatif, dan memberi keleluasaan terbatas kepada responden. Pertanyaan terbuka dimaksudkan untuk mendapatkan data kualitatif dan memberi keleluasaan penuh kepada responden.

E. Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan teknik atau cara yang dilakukan untuk pengumpulan data. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, dokumentasi dan sebagainya. Angket/kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada orang lain yang dijadikan responden untuk dijawabnya. Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada responden untuk menggali data sesuai dengan permasalahan peneliti. Hasil kuesioner inilah yang akan diangkakan, disusun tabel-tabel dan dianalisa secara statistik untuk menarik kesimpulan penelitian. Tujuan pokok pembuatan kuesioner adalah (a) untuk memperoleh informasi yang relevan dengan masalah dan tujuan penelitian, dan (b) untuk memperoleh informasi dengan reliable dan validitas yang tinggi. Hal yang perlu diperhatikan oleh peneliti dalam menyusun kuesioner, pertanyaan-pertanyaan yang disusun harus sesuai dengan hipotesa dan tujuan penelitian.

Mendiskripsikan kepemimpinan pelatih, keterlibatan orang tua siswa, dan *enjoyment* siswa pada klub pada usia muda dilakukan dengan menyebar kuisoner. Teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Peneliti meminta daftar nama atlet
2. Peneliti menghitung jumlah atlet

3. Peneliti memberikan kuesioner penelitian dan memohon bantuan untuk mengisi kuesioner tersebut.
4. Peneliti mengambil kuesioner setelah diisi secara lengkap.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Lexy J. Moleong (1994) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola kategori dan satuan dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja, oleh karena itu analisis data dilakukan dalam suatu proses, artinya pelaksanaannya sudah dilakukan sejak pengumpulan data dilakukan dan dikerjakan secara intensif. Semua data yang diperoleh diadministrasi, diorganisasi, dan dibobot untuk kemudian dilakukan pemilihan atau seleksi data berdasarkan fokus penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya.

Untuk memudahkan dalam melakukan analisis data yang telah diperoleh dari responden, data tersebut ditabulasikan sesuai dengan kondisi dan jawaban responden tabel, kemudian dihitung persentasenya, dan selanjutnya dianalisis. Perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = f/n \times 100\%$$

Keterangan :

- | | |
|---|---------------------------------|
| P | : Presentase skor |
| f | : Jumlah jawaban yang diperoleh |
| n | : Jumlah responden |

Untuk menafsirkan besarnya presentase yang diperoleh dari hasil tabulasi data, didalam penelitian ini digunakan penafsiran dengan kriteria yang dikemukakan oleh Nugraha (dalam Hardiandi, 2013, hlm. 54) yaitu pada Tabel 3.1 seperti dibawah ini.

Interpretasi Persentase

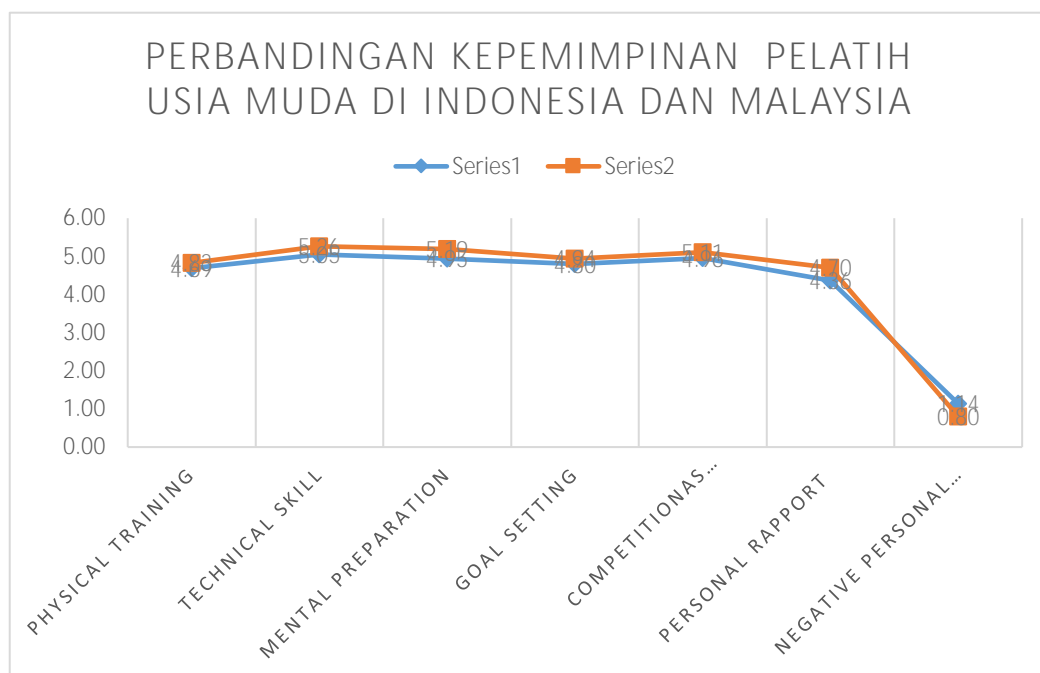
Presentase	Klasifikasi
90%-100%	Sangat Tinggi
80%-89%	Tinggi
70%-79%	Cukup tinggi
60%-69%	Sedang
50%-59%	Rendah
49% kebawah	Sangat Rendah

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Kepemimpinan Pelatih Olahraga yang bertugas melatih Atlet Usia Muda

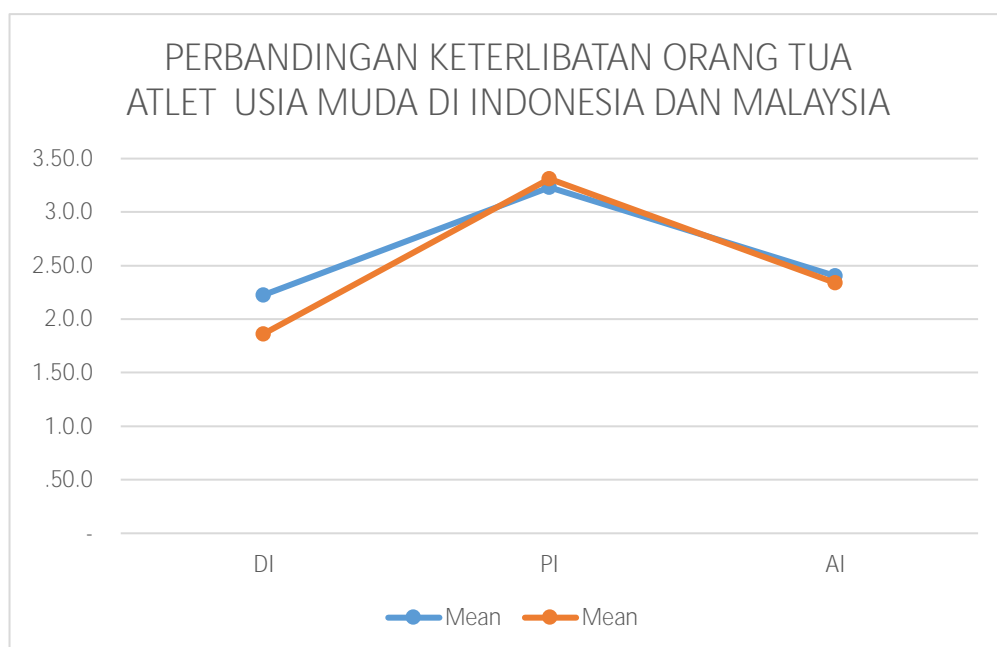
Tim Peneliti telah melakukan upaya untuk mengetahui model kepemimpinan pelatih olahraga pada pelatih yang menangani atlet usia muda dengan meminta para pengurus klub olahraga di wilayah Provinsi DIY Indonesia dan Negara Bagian Selanggor Malaysia. Kuisioner di bagikan pada para atlet dengan diberikan pengarahannya agar hasil yang diharapkan lebih optimal dan hasil isian terhadap kuisioner baik. Jumlah responden di Indonesia yaitu 231 dengan rincian 98 laki-laki dan 133 perempuan sedangkan di Malaysia 87 atlet dengan rincian 45 laki-laki dan 42 perempuan. Rata-rata responden berusia 6,2 di Indonesia dan 17,32 di Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola atau model perilaku kepemimpinan antara pelatih olahraga yang menangani atlet usia muda di Indonesia dan Malaysia tidak berbeda dan hasil selengkapnya dapat di cermati pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Perbandingan Kepemimpinan Pelatih Usia Muda Di Indonesia dan Malaysia

2. Keterlibatan Orang Tua Atlet Usia Muda

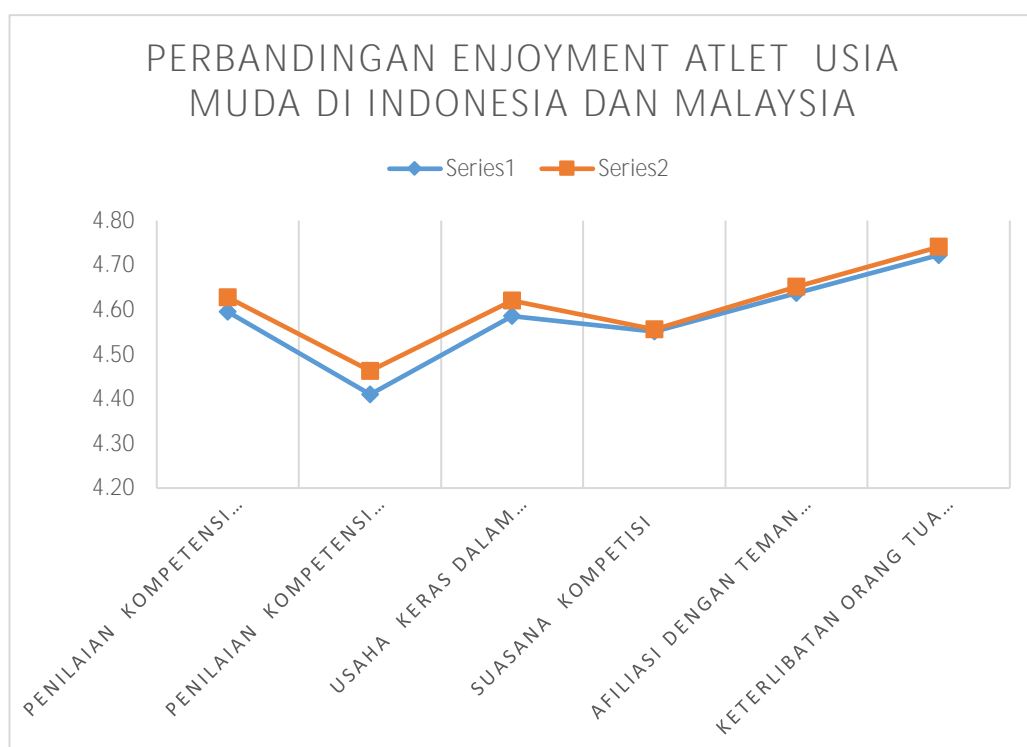
Tim Peneliti telah melakukan upaya untuk mengetahui model kepemimpinan pelatih olahraga pada pelatih yang menangani atlet usia muda dengan meminta para pengurus klub olahraga di wilayah Provinsi DIY Indonesia dan Negara Bagian Selanggor Malaysia. Kuisoner di bagikan pada para atlet dengan diberikan pengarahannya agar hasil yang diharapkan lebih optimal dan hasil isian terhadap kuisoner baik. Jumlah responden di Indonesia yaitu 148 dengan rincian 70 laki-laki dan 78 perempuan sedangkan di Malaysia 86 atlet dengan rincian 50 laki-laki dan 36 perempuan. Rata-rata responden berusia 14,56 di Indonesia dan 16,78 di Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku orang tua atau keterlibatan orang tua di Indonesia dan Malaysia tidak berbeda signifikan dan hasil selengkapnya dapat di cermati pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Perbandingan Keterlibatan Orang Tua Atlet Usia Muda Di Indonesia dan Malaysia

3. Enjoyment Atlet Usia Muda

Tim Peneliti telah melakukan upaya untuk mengetahui model kepemimpinan pelatih olahraga pada pelatih yang menangani atlet usia muda dengan meminta para pengurus klub olahraga di wilayah Provinsi DIY Indonesia dan Negara Bagian Selanggor Malaysia. Kuisoner di bagikan pada para atlet dengan diberikan pengarahan agar hasil yang diharapkan lebih optimal dan hasil isian terhadap kuisoner baik. Jumlah responden di Indonesia yaitu 131 dengan rincian 63 laki-laki dan 68 perempuan sedangkan di Malaysia 128 atlet dengan rincian 73 laki-laki dan 55 perempuan. Rata-rata responden berusia 15,36 di Indonesia dan 15,72 di Malaysia. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola atau model perilaku kepemimpinan antara pelatih olahraga yang menangani atlet usia muda di Indonesia dan Malaysia tidak berbeda dan hasil selengkapnya dapat di cermati pada gambar 4.3.



Gambar 4.3 Perbandingan *Enjoyment* Atlet Usia Muda Di Indonesia dan Malaysia

A. Pembahasan

Peter G. (2013:5) kepemimpinan adalah proses dimana individu mempengaruhi sekelompok individu untuk mencapai tujuan bersama. Kepemimpinan sebagai suatu transaksi yang terjadi antara pemimpin dan pengikut, dimana pemimpin mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pengikut, pemimpin mengarahkan energi mereka kepada individu yang mencoba mencapai sesuatu secara bersama.

Pengertian kepemimpinan banyak dibicarakan akan tetapi jarang dikaji dalam konteks keolahragaan, Dalam Ensiklopedi umum halaman 549 dalam Tarwotjo dan Harmanti (2001:2) . Kepemimpinan ditafsirkan sebagai hubungan yang erat antara seorang dan sekelompok manusia karena adanya kepentingan bersama, hubungan itu ditandai oleh tingkah laku yang tertuju dan terbimbing dari manusia yang seorang itu. Manusia atau orang ini biasanya disebut yang memimpin atau pemimpin, sedangkan kelompok manusia yang mengikutinya disebut yang dipimpin.

Kepemimpinan adalah proses dimana pimpinan dilukiskan akan memberiperintah atau pengaruh, bimbingan dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Danim, 2004:55). Imam Moedjiono (2002:2) mengemukakan bahwa pemimpin selalu merupakan inti dari tendensi, dan di lain pihak seluruh gerakan sosial bila diuji secara teliti akan terdiri dari berbagai tendensi yang terdiri dari inti tersebut. Dalam pengklasifikasian ini pemimpin dipandang sebagai pusat atau fokus dari perubahan, aktifitas dan proses kelompok, sehingga pemimpin bukan sekedar sebuah posisi istimewa dan selalu berada di barisan depan dalam sebuah kelompok tetapi juga sebuah keunggulan individu atau kolektif dalam pengontrolan gejala-gejala sosial.

Teori kepribadian cenderung memandang kepemimpinan sebagai akibat pengaruh satu arah. Imam Moedjiono (2002:3) mendefinisikan pemimpin sebagai seorang individu yang memiliki sifat-sifat kepribadian dan karakter yang diinginkan (baik). Mengingat mungkin disini seorang pemimpin memiliki kualitas-kualitas tertentu yang membedakan dirinya dengan pengikutnya,

biasanyamereka (ahli teori kepribadian) „lupa menyinggung karakteristik timbal balik atau reciprocal dan interaktif dalam situasi kepemimpinan.

Relevansi teori kepemimpinan dengan olahraga menjadi semakin jelas ketika olahraga beregu dipandang sebagai sebuah organisasi formal (Chelladurai & Saleh, 1980). Ball (dalam Chelladurai & Saleh, 1980) menjelaskan bahwa olahraga beregu sesuai dengan deskripsi organisasi formal. Lebih jauh, dijelaskan bahwa olahraga beregu memiliki ciri: (a) terdapat identitas yang jelas; (b) memiliki daftar anggota, termasuk daftar jabatan dan status; (c) memiliki aktivitas yang terprogram dan divisi tenaga kerja sebagai usaha mencapai tujuan khusus; dan (d) memiliki tata cara pergantian anggota dan perpindahan anggota dari satu posisi ke posisi lain. Dengan menganalogikan olahraga beregu sebagai sebuah organisasi formal, maka posisi pelatih dapat disamakan dengan manajemen (Sage dalam Chelladurai & Saleh, 1980). Fungsi manajemen seorang pelatih dapat bervariasi meliputi perencanaan secara umum, perencanaan keuangan, mengatur jadwal latihan, hubungan masyarakat, kepemimpinan dan sebagainya.

Barrow (1977) mendefinisikan kepemimpinan sebagai sebuah proses perilaku mempengaruhi individu dan kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Bridgewater (2010) menjelaskan terdapat lima gaya kepemimpinan seorang pelatih, yaitu (a) *Builder*, pelatih mengembangkan sesuatu dari nihil pada tahap awal pengembangan klub; (b) *Revitalizer*, pelatih mengembalikan energy yang hilang ketika klub kehilangan momentum; (c) *Accelerator*, pelatih melanjutkan dan menambah momentum pada proses perubahan yang dimulai oleh orang lain; (d) *Turn-arounder*, pelatih terlibat dalam sebuah perubahan besar pada beberapa bagian klub yang mengalami kemunduran; dan (e) *Inheritor*, pelatih mewarisi kesuksesan pada suatu klub dan mencoba melanjutkan kesuksesan tersebut dengan gayanya sendiri.

Perilaku kepemimpinan pelatih adalah perilaku kepemimpinan yang ditampilkan seorang pelatih ketika latihan atau kompetisi. Chelladurai (dalam Tenenbaum, Eklund & Kamata, 2012) menjelaskan perilaku pelatih terdiri atas tiga komponen: (1) *required behaviors*, merupakan perilaku pelatih yang

dipengaruhi oleh karakteristik situasi tertentu.; (2) *preferred behaviors*, merupakan perilaku pelatih yang diharapkan atlet sebagai hasil karakteristik individu atlet.; (3) *actual behavior*, merupakan perilaku pelatih yang tampil karena dipengaruhi karakteristik pelatih. Menurut Chelladurai, kesesuaian antara tiga bentuk perilaku pelatih tersebut akan berdampak pada meningkatnya kepuasan atlet dan performa tim. Seorang pelatih dapat juga mengadaptasi bentuk kepemimpinan transformasional sebagai usaha untuk (a) mengganti karakteristik situasi yang menekan tim dalam beraktivitas; dan (b) merubah karakteristik atlet yakni *self-esteem* dan aspirasi atlet.

Cox (2012) menjelaskan agar memperoleh *leadership behavior* yang ideal maka ketiga komponen tersebut harus kongruen. Jika *actual behavior* belum kongruen dengan *required* dan *preferred behavior*, maka harapan yang muncul adalah bahwa pelatih akan diganti. Jika *preferred behavior* belum kongruen dengan *required behavior* dan *actual behavior*, performa tim mungkin akan baik namun menimbulkan ketidakpuasan atlet. Terakhir, apabila *required behavior* belum kongruen dengan *preferred behavior* dan *actual behavior* maka perform atim akan mengalami penurunan meski atlet merasa puas dengan perilaku yang ditampilkan. Berdasarkan uraian peneliti dapat menyimpulkan bahwa perilaku kepemimpinan pelatih merupakan perilaku pelatih yang secara konsistenditampilkan di dalam dan di luar lapangan sebagai usaha mempengaruhi anggota untuk meraih tujuan bersama.

Penelitian yang dilakukan sesuai dengan para peneliti lain yang mengungkap bahwa iklim, atau suasana olahraga merupakan bagian integral dari perkembangan peserta (Fraser-Thomas & Côté,2009). Aspek suasana yang dinilai oleh penelitian ini adalah perilaku orang tua. Keterlibatan perilaku orang tua dapat mempengaruhi perkembangan atlet usia muda dalam olahraga (Gould & Carson, 2008; Holt et al., 2017). Hodge et al. (2017) yang melaporkan bahwa orang tua secara aktif berkontribusi

pada keterampilan hidup anak-anak mereka seperti kepemimpinan dan penetapan tujuan dalam program keterampilan hidup berbasis olahraga.

Scanlan, Carpenter, Simons, et al., 1993, menyelidiki apakah perilaku pujian dan pengertian orang tua, perilaku direktif, dan tekanan terkait, berhubungan dengan kesenangan pemain sepak bola usia muda. Temuan penelitian Sánchez-Miguel et al. (2013) yang menemukan hubungan negatif antara perilaku menekan (tekanan) orang tua dan kesenangan peserta olahraga. Meskipun kurangnya hubungan antara dua dari tiga perilaku orang tua dan kesenangan peserta, harus dicatat bahwa peserta dalam penelitian ini memang menunjukkan bahwa mereka menikmati bermain sepak bola. Hal ini menggembirakan mengingat kenikmatan dianggap sebagai salah satu faktor terpenting untuk partisipasi olahraga pada remaja (McCarthy & Jones, 2007) dan bahwa kurangnya kenikmatan terkait dengan berhenti dalam sepak bola (Temple & Crane, 2016). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pujian dan pengertian orang tua adalah perilaku penting yang sering dilaporkan oleh atlet (Danioni et al., 2017; Wuerth et al., 2004).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa perilaku direktif dari orang tua menghasilkan hasil negatif dalam peserta olahraga remaja seperti peningkatan kecemasan atau tekanan (Ede et al., 2012; Holt et al., 2008). Temuan penelitian oleh yyy menunjukkan bahwa orang tua harus memberikan beberapa tingkat bimbingan atau instruksi kepada anak mereka selama dan setelah pelatihan/pertandingan sepak bola.

Direkomendasikan panduan atau instruksi ini harus diberikan dalam volume rendah (Teques et al., 2016) dan bersifat positif/mendorong untuk memastikan kenikmatan olahraga yang lebih besar bagi para peserta (Babkes & Weiss, 1999).

Para peneliti menyarankan tekanan adalah perilaku orang tua kunci ketika mempertimbangkan pengalaman olahraga dan perkembangan peserta (Knight et al., 2017). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan tekanan untuk memiliki efek negatif pada pengalaman olahraga atlet usia muda (Danioni et al., 2017; Ommundsen et al., 2006). Namun, harus diakui bahwa penelitian oleh O'Rourke et al. (2011) menyoroti bahwa tekanan terkadang dapat memiliki efek positif pada pengalaman olahraga anak muda. Menariknya, penelitian saat ini menemukan bahwa tekanan orang tua memberikan kontribusi unik terbesar terhadap perkembangan manajemen waktu dan keterampilan sosial yang dirasakan pemain, sementara juga berkontribusi positif terhadap keterampilan emosional, kepemimpinan, dan keterampilan hidup total. Dimungkinkan sedikit tekanan bermanfaat dalam hal pengembangan atlet usia muda dalam olahraga; padahal, terlalu besar tekanan dapat merusak perkembangan anak muda.

Penelitian tentang kesenangan menunjukkan hasil atlet dengan usia yang lebih tua melaporkan kenikmatan yang lebih besar secara signifikan dan kompetensi dan pengakuan dari pihak lain dibandingkan dengan anak-anak yang lebih muda. Penelitian lain menyarankan bahwa seiring

bertambahnya usia kronologis atlet muda, kenikmatan olahraga mereka menurun (Scanlan & Lewthwaite, 1986). Stipek dan DeCotis (1988) melaporkan bahwa atlet usia dibawah 12 adalah reaksi kebanggaan dan rasa malu terhadap keberhasilan-kegagalan secara eksklusif terkait dengan atribusi kemampuan dan usaha. Bahwa anak-anak yang lebih besar mungkin melaporkan kompetensi dan pengakuan referensi lain yang lebih besar mencerminkan peluang mereka yang lebih besar untuk menunjukkan keunggulan yang diberikan melalui kompetisi.

Dari semua sumber kenikmatan, skor rata-rata tertinggi yang dilaporkan adalah untuk PPI di antara yang lebih mudalaki-laki dan perempuan dan perempuan yang lebih tua. Orang tua, melalui dukungan psikososial mereka memainkan peran penting dalam memberikan anak-anak dengan pengalaman olahraga yang menyenangkan. Khususnya, interaksi positif memberi makna harga diri anak, salah satu indikator terpenting dari psikologis individu kesejahteraan (Kavussanu & Harnisch, 2000). Orang tua memberikan dukungan psikososial melalui informasi untuk meningkatkan kinerja olahraga dan dengan memberikan imbalan ekstrinsik bergantung pada kinerja atau usaha. Dukungan sosial ini diberikan oleh orang tua yang memenuhi kebutuhan emosional, informasional dan fungsi nyata diakui dalam literatur pengembangan bakat (Bloom, 1985; Co'te', 1999). Penelitian sebelumnya telah menunjukkan perubahan perkembangan dalam dukungan dan persetujuan sosial dari orang tua ke teman sebaya seiring bertambahnya

usia kronologis. Namun, bukti pergeseran perkembangan ini mungkin lebih jelas diakhir tahun spesialisasi (usia 13-16 tahun) dari partisipasi olahraga.

Perbedaan olahraga: Ada perbedaan yang jelas antara anak-anak yang berpartisipasi dalam olahraga individu dan mereka yang berpartisipasi dalam olahraga tim. Secara rinci, anak-anak yang terlibat dalam tim olahraga melaporkan kenikmatan yang lebih besar secara signifikan, SRC, CE, AP dan PPI. Jelas, olahraga tim untuk anak-anak dalam pengambilan sampel dan tahun-tahun khusus partisipasi olahraga menawarkan perpaduan unik dari sumber kesenangan yang akan bermanfaat bagi semua anak. Selain itu, olahraga tim selain olahraga individu dapat melayani kebutuhan anak-anak di tahun-tahun pengambilan sampel sebelum mereka memasuki mengkhhususkan tahun ketika mereka memilih olahraga untuk mengkhhususkan diri.

Dalam olahraga pada atlet usia muda, mempelajari keterampilan dan kesenangan baru adalah faktor terpenting yang berkaitan dengan keterlibatan olahraga remaja (McCarthy & Jones, 2007). Selain itu, Asosiasi Sepak Bola Inggris telah menganjurkan bahwa perkembangan dan kesenangan psikososial remaja adalah aspek kunci dari pengalaman sepak bola (Harwood, 2008). Scanlan dan Lewthwaite (1986) mendefinisikan kenikmatan olahraga sebagai "respon afektif positif individu terhadap pengalaman olahraga kompetitifnya". Kenikmatan memainkan peran penting dalam pengalaman olahraga peserta dan merupakan alasan utama

mengapa remaja mempertahankan partisipasi dalam olahraga (Fraser-Thomas, Côté, & Deakin, 2008). Sebaliknya, ulasan Temple and Crane (2016) menunjukkan bahwa kurangnya kesenangan adalah kontributor utama putus sekolah dari olahraga seperti sepak bola.

Peneliti lain berpendapat bahwa iklim olahraga pada atlet usia muda dapat memfasilitasi atau menghambat pengembangan, kesenangan, keterampilan hidup (Fraser-Thomas & Côté, 2009; McCarthy, Jones, & Clark-Carter, 2008). Dalam tinjauan mereka terhadap 63 studi kualitatif, Holt et al. (2017) melaporkan bahwa 47 studi terkait dengan hasil pengembangan yang positif difasilitasi oleh hubungan di lingkungan sosial (yaitu, oleh pelatih, teman sebaya, dan orang tua). Dari studi tersebut, 19 penelitian melaporkan pengaruh pelatih, 19 berfokus pada hubungan teman sebaya, dan 9 melaporkan pengaruh orang tua.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang berarti dalam hal kepemimpinan, keterlibatan orang tua, dan enjoyment atlet usia muda di Indonesia dan Malaysia. Kondisi sosial, ekonomi, budaya, dan tingkat Pendidikan dan perkembangan ilmu keolahrgaan kedua Negara dimungkin tidak berbeda jauh diprediksi mempengaruhi profil pembinaan atlet usia muda pada kedua negara.

B. Saran

Profil kepemimpinan, keterlibatan orang tua, dan enjoyment atlet usia muda di Indonesia dan Malaysia merupakan sebuah kondisi yang dapat diartikan sebagai kondisi terkait dengan pembinaan atlet pada usia muda pada kedua negara. Data tentang tiga kondisi tersebut dapat dilakuakn lebih lanjut misalnya apakah kepemimpinan memiliki pengaruh atau hubungan yang kuat dengan enjoyment atlet usia muda, apakah keterlibatan orang tua dipengaruhi kepemimpinan pelatih dan terdapat berberapa pertanyaan lain yang dapat dijawab melalui ketiga profile kondisi pembinaan olahraga pada atlet usia muda di Indonesia dan Malaysia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (1991), *Sosiologi Pendidikan*, Jakarta: PT Rieneka Cipta.
- Ahmadin, N.F, Mustari, & Gunawan (2012). Influence role of parents, teacher, learning motivation, methods, facilities and infrastructures to the recognition of qur'an students of SDIT Nurul Fikri Makassar. *Journal Of Management* "Volume 1 No. 2"
- Arikunto, Suharsimi.2006. *Prosedur Penelitian* . PT RINEKA CIPTA : Jakarta.
- Aubrey N, Maria N., E. Whitney, W. Eric. 2018. Transformational Leadership and Positive Youth Development in Basketball. *International Sport Coaching Journal*. Vol. 6 (1). 30-41. <https://doi.org/10.1123/iscj.2018-0002>
- Azwar, Saifuddin. 2001. *Metode Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Barrow, C. Jeffrey, (1977). The variables of leadership: a review and conceptual framework. *The Academy Of Management Review*, 2, 231–251.
- Bormann, K.C., & Rowold, J. (2016). Transformational leadership and followers' objective performance over time: Insights from German basketball. *Journal of Applied Sport Psychology*, 28, 367–373. doi:10.1080/10413200.2015.1133725
- Bridgewater, S. (2010). *Football management*. New York: Palgrave Macmillan.
- Budi.W.Heru. 2012. Survei Pola Pembinaan Sekolah Sepakbola Di Kabupaten Batang. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation* 1 (1)
- Budiwanto, S. 2004. *Pengetahuan Dasar Melatih Olahraga*. Malang: Depdiknas Universitas Negeri Malang.
- Burns, J.M. (1978). *Leadership*. New York, NY: Harper & Row Publishers.
- Charbonneau, D., Barling, J., & Kelloway, E.K. (2001). Transformational leadership and sports performance: The mediating role of intrinsic motivation. *Journal of Applied Social Psychology*, 31, 1521–1534. doi:10.1111/j.1559-1816.2001.tb02686.x
- Charbonneau, E. F., and M. Camiré. 2019. Parental Involvement in Sport and the Satisfaction of Basic Psychological Needs: Perspectives from Parent–child Dyads. *International Journal of Sport & Exercise Psychology* 1–17. doi:10.1080/1612197x.2019.1570533.
- Chelladurai, P. (2012). Leadership in sports. dalam Tenenbaum, G., & Eklund, C.R. (Eds), *Handbook Of Sport Psychology* (H. 113 – 135). New Jersey : John Wiley & Sons, Inc.
- Chelladurai, P., & Saleh, S.D. 1980. Dimension of leader behavior in sports:development of a leadership scale. *Journal Of Sport Psychology*, 2,

- Cholid.A. 2015. Peranan Pelatih Dalam Memotivasi Pemain Sepakbola. Tahun XI, No.20, April 2015
- Cox, H.R. 2012. *Sport psychology: concepts and applications*. New York: Mcgraw-Hill
- Crane, J., and V. Temple. 2015. A Systematic Review of Dropout from Organized Sport among Children and Youth. *European Physical Education Review* 21 (1): 114–131. doi:10.1177/1356336X14555294.
- Cronin, L.D., Arthur, C.A., Hardy, J., & Callow, N. 2015. Transformational leadership and task cohesion in sport: The mediating role of inside sacrifice. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 37,23–36. PubMed ID: 25730889 doi:10.1123/jsep.2014-0116
- Djoko Pekik Irianto. 2002. *Dasar dasar Kepelatihan*. Yogyakarta: FIK UNY
- _____. 2006. *Panduan gizi lengkap keluarga dan olahragawan*. Yogyakarta : C.V Andi Offset
- Dorsch, T. E., A. L. Smith, and A. M. Dotterer. 2016. “Individual, Relationship, and Context Factors Associated with Parent Support and Pressure in Organized Youth Sport.” *Psychology of Sport and Exercise* 23: 132–141. doi:10.1016/j.psychsport.2015.12.003.
- Hauck, Paul. (1993) *Psikologi Populer, (Mendidik Siswa dengan Berhasil)*,(Jakarta: Arcan, Cet.Ke-5, h. 47
- Hurlock, Elizabeth, B. (1990), *Perkembangan Siswa/Child Development*, Terj. Meitasari Tjandrasa, (Jakarta : Erlangga), Cet. Ke-2, h. 204
- Imam Moedjiono. 2002. *Kepemimpinan dan Keorganisasian*. Yogyakarta: UIIPress.
- Izzat.I.M. 2015. Manajemen Pengelolaan Penyedia Jasa Pelatih Cabang Olahraga Di Kota Semarang Tahun 2013. *Jurnal ACTIVE* 4 (2) (2015).
- Jalaludin. (1996). *Psikologi agama*. Jakarta : Rajawali Pers
- Knight, C. J., and N. L. Holt. 2014. “Parenting in Youth Tennis: Understanding and Enhancing Children’s Experiences.” *Psychology of Sport and Exercise* 15 (2): 155–164. doi:10.1016/j.psychsport.2013.10.010.
- Lauer, L., D. Gould, N. Roman., and M. Pierce. 2010. “How Parents Influence Junior Tennis Players’ Development: Qualitative Narratives.” *Journal of*

Clinical Sport Psychology 4 (1): 69–92. doi:10.1123/jcsp.4.1.69.

- Leff, S., and R. Hoyle. 1995. “Young Athletes’ Perceptions of Parental Support and Pressure.” *A Multidisciplinary Research Publication* 24 (2): 187–203. doi:10.1007/bf01537149.
- McCarthy, P., M. Jones, and D. Clark-Carter. 2008. “Understanding Enjoyment in Youth Sport: A Developmental Perspective.” *Psychology of Sport and Exercise* 9 (2): 142–156. doi:10.1016/j.psychsport.2007.01.005.
- M. Furqon. 2002. *Teori Umum Latihan* (J. Nossek. Terjemahan). Lagos: Pan Afrikan Press LTD. Buku diterbitkan 1982.
- Peter G Northouse. 2013. *Kepemimpinan : Teori dan Praktik*. Jakarta : PT Indeks
- Rowold, J. 2006. Transformational and transactional leadership in martial arts. *Journal of Applied Sport Psychology*, 18, 312–325. doi:10.1080/10413200600944082
- Scanlan, T. K., Babkes, M. L., & Scanlan, L. A. 2005. Participation in sport: A developmental glimpse at emotion. In J. L. Mahoney, R. W. Larson, & J. S. Eccles (Eds.), *Organized activities as contexts of development: Extracurricular activities, after-school and community programmes* (pp. 275–309). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publisher
- Scanlan, T. K., & Simons, J. P. 1992. The construct of sport enjoyment. In G. C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp. 199–215). Champaign, IL: Human Kinetics.
- Scanlan, T. K., & Lewthwaite, R. 1986. Social psychological aspects of competition for male youth sport participants: IV. Predictors of enjoyment. *Journal of Sport Psychology*, 8, 25–335
- Scanlan, T. K., Stein, G. L., & Ravizza, K. 1989. An in-depth study of former elite figure skaters: II: Sources of enjoyment. *Journal of Sport & Exercise Psychology*, 11, 65–83.
- Soekanto, S. 2006. *Sosiologi suatu pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo
- Soepartono. 2009. *Sarana dan prasarana olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soeryabrata S. 1997. *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UGM Press
- Stenling, A., & Tafvelin, S. 2014. Transformational leadership and wellbeing in sports: The mediating role of need satisfaction. *Journal of Applied Sport*

Psychology, 26, 182–196. doi:10.1080/10413200.2013.819392

- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukadiyanto. 2002. *Teori Dan Metodologi Melatih Fisik Petenis*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Suryabrata, S. 2000, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Suryabrata, Sumadi. 2006. *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Sutrisno, Hadi. 2001. *Statistik Jilid II*, Yogyakarta : Andi Offset.
- Tarwotjo dan Harmanti. 2001. *Ensiklopedi Umum*
- Visek, A., S. Achrati, H. Mannix, K. McDonnell, B. Harris, and L. DiPietro. 2015. “The Fun Integration Theory: Toward Sustaining Children and Adolescents Sport Participation.” *Journal of Physical Activity & Health* 12 (3): 424–433. doi:10.1123/jpah.2013-0180.
- Walgito, B. 1995, *Bimbingan dan Konseling di Perguruan Tinggi*, Yogyakarta;Fak Psikologi UGM.
- Wankel, L. M., & Kreisel, P. J. 1985. Factors underlying enjoyment of youth sport. *Journal of Sport Psychology*, 7,51–64.
- Weiss, M. R., Kimmel, L. A., & Smith, A. L. 2001. Determinants of sport commitment among junior tennis players: Enjoyment as a mediating variable. *Pediatric Exercise Science*, 13, 131–144.
- Wiersma, L. D. 2001. Conceptualization and development of the sources of enjoyment in youth sport questionnaire. *Measurement in Physical Education and Exercise Science*, 5(3), 153–177.
- Yukhi.P.Hannah,. dan Astorini.W.Dyah. 2014. Hubungan Antara Motivasi Berprestasi Dengan Burnout Pada Atlet Bulutangkis Di Purwokwrto. *PSYCHO IDEA*, Tahun 12. No.1. Februari 2014.

CURRICULUM VITAE



IDENTITAS DIRI

Nama : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIP/NIK : 19800924 200604 1 001
Tempat dan Tanggal Lahir : Klaten, 24 September 1980
Jenis Kelamin : Laki-laki Perempuan
Status Perkawinan : Kawin Belum Kawin Duda/Janda
Agama : Islam
Golongan / Pangkat : IVa / Pembina
Jabatan Fungsional Akademik : Lektor Kepala 4.23
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Jalan Kolombo No. 1 Yogyakarta
Telp./Faks : 0274 513092
Alamat Rumah : Mergangsan Kidul MG.2/1367 Yogyakarta
Telp./Faks : HP : 08122755287
Alamat e-mail : sigit.nugroho@uny.ac.id

RIWAYAT PENDIDIKAN PERGURUAN TINGGI

Tahun Lulus	Jenjang	Perguruan Tinggi	Jurusan/Bidang Studi
2004	Sarjana (S1)	Universitas Negeri Yogyakarta	Ilmu Keolahragaan
2009	Magister (S2)	Universitas Negeri Yogyakarta	Ilmu Keolahragaan
2016	Doktor (S3)	Universitas Negeri Surabaya	Ilmu Keolahragaan

PELATIHAN PROFESIONAL			
Tahun	Jenis Pelatihan	Penyelenggara	Jangka Waktu
2006	Pelatihan Program Peningkatan Keterampilan Dasar Teknik Instruksional (PEKERTI)	P3AI UNY	8 Agustus s.d. 23 Nopember 2006
2006	Pendidikan dan Pelatihan Prajabatan Golongan. III Tenaga Akademik	PUSDIKLAT DEPDIKNAS	3 – 17 September 2006
2007	Pelatihan Multimedia Pembelajaran	P3AI UNY	24 – 25 Mei 2007
2008	Pelatihan Lesson Study bagi Dosen UNY	FMIPA UNY	7 - 8 Januari 2008
2008	Workshop Aplikasi Pembelajaran Berbasis E-Learning FIK UNY	FIK UNY	28 Maret 2008
2008	Pelatihan Applied Approach (AA) Bagi dosen UNY	P3AI UNY	14 – 18 April 2008
2008	Pelatihan Multimedia Pembelajaran bagi dosen UNY	P3AI UNY	29 - 30 Mei 2008
2008	Pelatihan Penyusunan Proposal Hibah Kompetensi	LEMLIT UNY	20 November 2008
2009	Training of Trainer (TOT) Soft Skills Entrepreneurship	Kemahasiswaan UNY	12-14 Juni 2009
2009	Orientasi Pengembangan Pembimbing Kemahasiswaan (OPPEK) UNY	Kemahasiswaan UNY	23 – 25 Oktober 2009
2010	Pelatihan Metodologi Penelitian (Penelitian Tindakan, Penelitian dan Pengembangan, dan Penelitian Evaluasi)	Lemlit UNY	26-27 Oktober 2010
2011	Workshop Pembimbing Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) UNY	Kemahasiswaan UNY	1 Maret 2011
2011	Training of Trainer (TOT) Proyek YEP Pengemabngan Model Olahraga Untuk Anak Cacat	UNY, YAKUM dan UCP (Unity Celebral Palsy)	13-16 April 2011
2011	Workshop Pengembangan Manajemen Indusri Olahraga di Malang	Menpora Deputi Bidang Kebudayaan Olahraga	25 – 27 April 2011
2011	Workshop Pengembangan Peralatan Indusri Olahraga di Semarang	Menpora Deputi Bidang Kebudayaan Olahraga	11-13 Mei 2011
2014	Pelatihan pengelolaan Laboratorium Sport science and Fitnets Center	Unesa	27 Okt-14 Nov 2014

PENGALAMAN MENGAJAR			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Institusi/Jurusan/ Program Studi	Sem/Tahun Akademik
Dasar Gerak Bulutangkis	S I	IKORA PJKR PKO	Gasal/2006/2007 Gasal/2007/2008 Gasal/2008/2009 Genap/2007/2008 Genap/2008/2009 Gasal/2008/2009 Sampai sekarang
Olahraga Pilihan Bulutangkis	D-II SI	PGSD IKORA PJKR	Genap/2006/2007 Genap/2010/2011 Sampai sekarang
Antropologi Olahraga	S I	PKO PJKR IKORA	Gasal/2007/2008 Gasal/2008/2009 Gasal/2010/2011 Gasal/2007/2008 Gasal/2008/2009 Gasal/2009/2010 Gasal/2008/2009
Biomekanika Olahraga	S I	IKORA	Genap/2007/2008
Kinesiologi	S I	IKORA	Genap/2007/2008 Genap/2008/2007 Genap/2009/2010 Gasal/2008/2009
	D-II	PGSD	
	SI	PGSD	Genap/2009/2010 Genap/2010/2011
	D-II ke SI SI	PKS PJKR PKO	Gasal/2010/2011 Genap/2009/2010 Genap/2010/2011 Sampai sekarang
Kinesiologi Adaptif	SI	IKORA	Genap/2014/2015 Sampai sekarang
Olahraga Kontemporer	SI	IKORA	Gasal/2010/2011
Industri Olahraga	SI	IKORA	Gasal/2014/2015 Sampai sekarang
Permainan Target	SI	PJKR	Genap/2015/2016 Genap/2016/2017 Genap/2017/2018
Pembinaan Ekstrakurikuler Olahraga	SI	PJKR	Genap/2015/2016 Genap/2016/2017 Genap/2017/2018

PRODUK BAHAN AJAR			
Mata Kuliah	Program Pendidikan	Jenis Bahan Ajar	Sem/Tahun Akademik
Dasar Gerak Bulutangkis	S I	Powerpoint Pedoman Praktik	2006/2007 2007/2008 2008/2009
Olahraga Pilihan Bulutangkis	D-II SI	Powerpoint Pedoman Praktik	2006/2007 2010/2011
Antropologi Olahraga	S I	Powerpoint CD Pembelajaran	2007/2008 2008/2009 2009/2010 2010/2011
Biomekanika Olahraga	S I	Powerpoint	2007/2008
Kinesiologi	S I D-II D-II ke SI	Buku ajar Powerpoint CD Pembelajaran	2007/2008 2008/2009 2009/2010 2010/2011
Olahraga Kontemporer	SI	Powerpoint	2010/2011
Industri Olahraga	SI	Powerpoint Buku	2014/2015 2019
Permainan Target	SI	Powerpoint Penelitian	Genap/2015/2016 Genap/2016/2017 Genap/2017/2018
Pembinaan Ekstrakurikuler Olahraga	SI	Powerpoint	Genap/2015/2016 Genap/2016/2017 Genap/2017/2018

PENGALAMAN PENELITIAN				
NO	Thn	Judul Penelitian	Kedudukan	Sumber dana
1	2006	Sikap Anggota Spa Medica Terhadap Senam Penyembuhan Medica Dalam Mengatasi Stres	Ketua	Mandiri
2	2007	Pengaruh Olahraga Teratur dan Tidak Teratur Terhadap Kerusakan Jaringan	Anggota	DIPA FIK UNY
3	2008	Profil Mahasiswa FIK UNY terhadap Implementasi Visi UNY	Anggota	LEMLIT UNY
4	2008	Pengaruh latihan Isotonis dan Isometris Terhadap kadar gula darah	Anggota	DIPA FIK UNY
5	2008	Model Pembelajaran <i>Lesson Study</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Perkuliahan Pencegahan Perawatan Cedera (PPC) dan Latihan Beban	Anggota	DIPA UNY
6	2008	Persepsi Dosen Dan Mahasiswa Tentang Optimalisasi Dan Arah Pengembangan	Anggota	DIPA FIK UNY

		Laboratorium Anatomi, Histologi Dan Fisiologi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta FIK UNY		
7	2009	Model <i>Lesson Study</i> Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Pada Perkuliahan Kinesiologi	Ketua	DIPA FIK UNY
8	2009	Pengaruh Latihan Sirkuit (Circuit Training) Terhadap VO2 Max dan Keterampilan Bulutangkis Mahasiswa PKO FIK UNY	Ketua	Mandiri
9	2009	Pemberdayaan Masyarakat Daerah Aliran Sungai Code Dalam Menanggulangi Dampak Bencana Banjir	Anggota	LEMLIT UNY
10	2009	Peningkatan pembelajaran mata kuliah Anthropologi olahraga melalui lesson study	Ketua	DIPA UNY
11	2010	Pengembangan Model <i>Local Genius</i> Matakuliah Kinesiologi Di Prodi IKORA FIK UNY	Ketua	DIPA FIK UNY
12	2010	<i>Tracer Study</i> Prodi IKORA-Keterkaitan Antara Konsentrasi Keahlian Dengan Dunia Kerja	Anggota	DIPA FIK UNY
13	2011	Keterampilan Bulutangkis Mahasiswa Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta	Ketua	DIPA FIK UNY
14	2011	Pengaruh Latihan Sirkuit Terhadap Kadar Hemoglobin dan Daya Tahan Aerobik Mahasiswa FIK UNY pada Perkuliahan Bulutangkis	Ketua	DIPA FIK UNY
15	2011	Status Kebugaran Dosen dan Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta	Anggota	DIPA FIK UNY
16	2012	Penilaian Unjuk Kerja (<i>track record</i>) Pemain Bulutangkis dalam Pertandingan	Ketua	DIPA FIK UNY
17	2012	Implementasi Media Pembelajaran Gerak terhadap Peningkatan Pemahaman Mahasiswa pada Matakuliah Kinesiologi	Anggota	DIPA FIK UNY
18	2012	Penilaian Kepuasan Pelanggan Terhadap Tingkat Pelayanan GOR UNY	Anggota	DIPA FIK UNY
19	2012	Persepsi <i>Stakeholder</i> dan Mahasiswa Terhadap Optimalisasi Konsentrasi Manajemen Olahraga Prodi Ikora FIK UNY	Anggota	BOPTN UNY
20	2014	Penerapan Program Beasiswa Bidikmisi Terhadap Peningkatan Prestasi Mahasiswa FIK UNY	Anggota	DIPA FIK UNY
21	2015	Pengaruh Latihan Sirkuit <i>Trapping</i> dengan Interval 1:1/2, dan 1:1 Terhadap Kemampuan Kekuatan, Kecepatan, dan	Ketua	DIPA FIK UNY

		Kelincahan pada Pemain Bulutangkis Mahasiswa FIK UNY		
22	2015	Persepsi Pegawai Karyawan FIK UNY terhadap Penyediaan Sarana Prasarana bagi Penyandang Difabel	Anggota	DIPA FIK UNY
23	2016	Pengaruh Latihan Sirkuit dengan Interval Istirahat Tetap dan Menurun terhadap Kemampuan VO_2 Maks, <i>Power</i> dan <i>Recovery</i>	Ketua	DIPA UNY
24	2016	Survei Persepsi Ruang Terbuka dan Bangunan Pelayanan Publik bagi Penyandang Difabel di Lingkungan UNY	Anggota	DIPA UNY
25	2016	Pengaruh Latihan Sirkuit dan Sirkuit Trapping dengan Interval Istirahat Tetap dan Menurun Terhadap Kemampuan Kekuatan, Kecepatan, Kelincahan, VO_2 Maks, <i>Power</i> dan <i>Recovery</i>	Ketua	Mandiri
26	2017	Implementasi <i>Lesson Study</i> Perkuliahan Permainan Target untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Mengembangkan Nilai Karakter Mahasiswa.	Ketua	DIPA UNY
27	2017	Presepsi Mahasiswa Terhadap Program Kreativitas Mahasiswa di FIK UNY.	Ketua	DIPA UNY
28	2017	Keefektifan Pemanfaatan dan Arah Pengembangan Laboratorium Prestasi dan Kondisi Fisik FIK UNY.	Anggota	DIPA UNY
29	2017	Pengembangan Sistem Informasi Pertandingan Tenis Meja untuk Meningkatkan Mutu Pertandingan.	Anggota	Ristek Dikti
30	2018	Pengembangan Permainan Triadton (<i>Triples Badminton</i>) dalam Meningkatkan Kesenangan dan Keterampilan Bermain Bulutangkis.	Ketua	DIPA UNY
31	2018	Strategi Pengembangan Industri Olahraga sebagai Penunjang Pariwisata DIY	Anggota	DIPA UNY
32	2018	Potret Penyediaan Sarana Aksesibilitas dan Pembentukan Karakter bagi Penyandang Disabilitas di Lingkungan UNY	Anggota	DIPA UNY
33	2019	Efektifitas Terapi Air dengan Cold Water, Warm Water dan Contras Water Terhadap Gangguan Rasa Nyeri, Kelelahan, dan Daya Tahan Otot Pada Pemain Bulutangkis UNY	Ketua	DIPA UNY
34	2019	Pengembangan Masase Kesehatan untuk Meningkatkan Produktivitas Kerja Bagi Disabilitas Tuna Daksa	Anggota	DIPA UNY

35	2019	Analisis Fungsi Manajemen Gedung Olahraga yang Ada di Wilayah DIY	Anggota	DIPA UNY
36	2019	Pengaruh Latihan Beban dengan Metode Compound Set Terhadap Kekuatan dan Daya Tahan Otot Atlet Panahan DIY	Anggota	DIPA UNY
37	2020	Dampak Pengaplikasian Fungsi Manajemen Terhadap Kualitas Pelayanan Di HSC Fitness Center	Anggota	DIPA UNY
38	2020	Penilaian Alumni dalam Penyelenggaraan Mutu Layanan dan Relevansi Kurikulum Program Studi Ilmu Keolahragaan FIK UNY	Ketua	DIPA UNY

BUKU			
Buku/Bab/Jurnal			
NO	Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
1	2008	Ilmu Faal Olahraga dan Permasalahannya	FIK UNY/BUKU, JUNI 2008
2	2008	Kinesiologi Pendidikan Jasmani	FIK UNY/BUKU, JUNI 2008
3	2019	Industri Olahraga	UNY Press/ BUKU April 2019
4	2020	Perkembangan Olahraga Bulutangkis	FIK UNY/BUKU, September 2020

KARYA ILMIAH			
Buku/Bab/Jurnal			
NO	Tahun	Judul	Penerbit/Jurnal
1	2006	Sikap Anggota Spa Medica Terhadap Senam Penyembuhan Medica Dalam Mengatasi Stres	IKORA UNY/MEDIKORA, APRIL 2006
2	2007	Analisis Gerak Melempar dan Menangkap Bola	FIK UNY/MAJORA, APRIL 2007
3	2007	Senam Pernapasan Menurut Sudut Pandang Ilmu Faal Olahraga	IKORA UNY /MEDIKORA, OKTOBER 2007
4	2008	Peran Nutrisi Bagi Olahragawan	IKORA UNY /MEDIKORA, APRIL 2008
5	2008	Ilmu Faal Olahraga dan	FIK UNY/BUKU, JUNI 2008

		Permasalahannya	
6	2008	Kinesiologi Pendidikan Jasmani	FIK UNY/BUKU, JUNI 2008
7	2009	Pengaruh Latihan Sirkuit (circuit raining Terhadap Daya Tahan Aeroik (VO ₂ Max) Mahasiswa PKO FIK UNY	PKO UNY/JORPRES, JANUARI 2009
8	2009	Terapi Pernapasan Pada Penderita Asma	IKORA UNY /MEDIKORA, APRIL 2009
9	2011	Implementasi <i>Lesson Study</i> Pada Perkuliahan Kinesiologi Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa	LPM UNY /CAKRAWALA PENDIDIKAN (CP), FEBRUARI 2011
10	2012	Pencegahan dan Pengendalian Diabetes Mellitus dengan Olahraga	IKORA UNY /MEDIKORA, OKT 2012
11	2013	Olahraga Aerobik sebagai Pencegahan dan Pengobatan Tekanan Darah Tinggi (Hipertensi)	IKORA UNY /MEDIKORA, APRIL 2013
12	2019	Efektivitas Cold Water Immersion Suhu 15° C dan 25° C Terhadap Perbaikan Daya Tahan dan Persepsi Nyeri Otot Tungkai Pada Pemain Sepak Bola Usia Dini	IKOR UNY /MEDIKORA, APRIL 2019
13	2019	Industri Olahraga	UNY Press/ BUKU April 2019
14	2020	Efektivitas terapi air hangat, dingin dan kontras terhadap nyeri, kelelahan, dan daya tahan otot	JURNAL SPORTIF AKREDITASI SINTA 2, AGUSTUS 2029

B. Makalah/Poster

No	Tahun	Judul	Penyelenggara
1	2007	Metode Latihan Sirkuit (Circuit Training) dalam Pembinaan Fisik Atlet Bulutangkis	Seminar Nasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
2	2008	Etika dan Moral Pendidikan Jasmani dalam Membentuk Karakter	Seminar Nasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
3	2008	Peningkatan Proses Pembelajaran Olahraga Melalui Lesson Study (LS)	Seminar Nasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
4	2009	The Influence Of Circuit Training On VO ₂ Max and Badminton Skill of Sport Trainer Education Students of Sport Science Faculty Of Yogyakarta State University	Seminar Internasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (UNES)

5	2009	The Detraining Effects Of Complete Inactivity	Seminar Internasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
6	2009	Lesson Study To Improving The Quality Of Learning In Kinesiology Lecture	Seminar Internasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
7	2010	Kerjasama dan Pembinaan Olahraga dalam Membangun Karakter dan Mentalitas Bangsa	Seminar Nasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
8	2011	Development Of Model Local Genius In Kinesiology Courses	Seminar Internasional Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
9	2013	Perkembangan Ilmu Gerak dalam Perubahan Kurikulum 2013	Seminar Nasional Pascasarjana UNY
10	2013	Olahraga Sebagai Identitas dan Kemandirian Bangsa	Seminar Nasional Kemahasiswaan UNY
11	2015	Peluang Industri Olahraga dalam Mengembangkan Pariwisata di Indonesia	Seminar Nasional FIK UNY
12	2016	Penilaian Unjuk Kerja (Track Record) Pemain Bulutangkis dalam Pertandingan.	Seminar Nasional Keolahragaan FIK UNY
13	2016	Effect Of Circuit Exercise and Trapping Circuit with Regular and Decreased Rest Interval Toward The Ability of Strength, Speed, Agility, VO ₂ Max. Power and Recovery.	Seminar Internasional Conference Of Sport Science (ICSS) FIK UNESA
14	2017	Implementasi <i>Lesson Study</i> Perkuliahan Permainan Target untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Mengembangkan Nilai Karakter Mahasiswa.	Seminar Nasional Hilirisasi Hasil-Hasil Penelitian dan PPM untuk Kesejahteraan Bangsa. LPPM UNY
15	2018	Effectiveness Of Circuit Training With Constant Break and Decreased Intervals On VO ₂ Maks, Power and Recovery	Seminar Internasional Yishpess Tahun 2018 di FIK UNY
16	2018	Prototype of Table Tennis Software To Manage Table Tennis Tournament	Seminar Internasional Yishpess Tahun 2018 di FIK UNY
17	2018	Penyediaan Sarana Aksesibilitas dan Pembentukan Karakter Bagi Penyandang Disabilitas	Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan PPS Prodi S2 Ilmu Keolahragaa UNS Surakarta
18	2019	The Analysis of Management Function of Sport Hall (GOR) Yogyakarta State University	Seminar Internasional Yishpess Tahun 2019 di FIK UNY

KONFERENSI/SEMINAR/LOKAKARYA/SIMPOSIUM			
TAHUN	Judul Kegiatan	Penyelenggara	Panitia/Peserta/ Pembicara
2006	Seminar Pengembangan Prodi Ilmu Keolahragaan (IKORA) FIK UNY	PRODI IKORA FIK UNY	Panitia
2007	Seminar Olahraga Nasional PORPERTI	FIK UNY	Peserta dan Pemakalah
2008	Seminar dan Lokakarya Nasional Restrukturisasi Pendidikan Karakter”	UNY	Peserta
2008	Seminar Olahraga Nasional Ke II Peran Olahraga dalam Pembentukan Karakter	FIK UNY	Panitia
2009	The International Conference Of Physical Education and Sport	FIK UNNES	Presenter dan Participant
2009	International Conference on Sport “The Development of Sport Culture to be Civilization Indonesian”	FIK UNY	Panitia
2010	Seminar Nasional Olahraga “Momentum Piala Dunia Sebagai refleksi Kebangkitan Olahraga Indonesia”	FIK UNY	Panitia
2010	Seminar Nasional III dalam Rangka Dies Natalis FIK UNY	FIK UNY	Panitia
2010	Lokakarya Pusat study Olahraga “Pengembangan Bidang Kajian PSO untuk Penelitian dan Pengabdian Masa Depan”	LEMLIT UNY	Peserta
2010	Seminar dan sarasehan Pembinaan Olahraga Prestasi	FIK UNY	Peserta
2011	Seminar Nasional IKA (Ikatan Alumni) “ Peningkatan Kualitas Pendidik Melalui Pendidikan Karakter”	Kemahasiswaan UNY	Peserta
2011	International Seminar III on Sport and Physical Education “ Striving for World Sport Achivements Through Sport and Physical Education”	FIK UNY	Panitia
2011	In the 1 st International Conference on Character Education	UNY	Peserta
2012	Lokakarya Pengembangan Prodi IKORA FIK UNY	Prodi Ikora FIK UNY	Panitia

2012	Seminar Nasional Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membangaun Bangsa	UNY	Peserta
2012	Seminar dan Workshop Keolahragaan Nasional “Pemantapan Peran LPTO dalam Implementasi Sistem Keolahragaan Nasional	FIK UNY	Panitia
2013	Seminar Perubahan Kurikulum Olahraga	PPS UNY	Peserta dan Pemakalah
2013	Seminar Nasional dalam rangka POMNAS 2013	Kemahasiswaan UNY	Peserta dan Pemakalah
2015	Seminar Olahraga Nasional Peran Olahraga dalam Era Global	FIK UNY	Peserta dan Pemakalah
2016	Seminar Nasional Keolahragaan. Refleksi Prestasi dan Budaya Olahraga dalam Perspektif Ilmu Keolahragaan yang Inovatif	FIK UNY	Peserta dan Pemakalah
2016	Seminar Internasional Conference Of Sport Science (ICSS)	FIK UNESA	Peserta dan Pemakalah
2017	Seminar Nasional Hilirisasi Hasil-Hasil Penelitian dan PPM untuk Kesejahteraan Bangsa	LPPM UNY	Peserta dan Pemakalah
2018	2 ND Yogyakarta Internastional Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (2 ND YISHPESS). Community Building and Development through Physical Education and Sport	FIK UNY	Panitia, Peserta dan Pemakalah
2018	Seminar Nasional Ilmu Keolahragaan PPS Prodi S2 Ilmu Keolahragaa UNS Surakarta	PPS UNS	Peserta
2019	3 ND Yogyakarta Internastional Seminar on Health, Physical Education, and Sport Science (3 ND YISHPESS). Community Building and Development through Physical Education and Sport	FIK UNY	Panitia

KEGIATAN PROFESIONAL/PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT			
No	Tahun	Jenis>Nama Kegiatan	Tempat
1	2006	Pelatihan dan festival olahraga Tradisional guru dan murid TK se-DIY	FIK UNY
2	2007	Pemberdayaan Pelatih Klub Bulutangkis Kabupaten Purworejo	Purworejo
3	2008	Pelatihan program senam pernapasan diabetes militus bagi instruktur senam di kecamatan banguntapan, kabupaten bantul, d.i. Yogyakarta	Bantul
4	2008	Pelatihan Sports Masase Bagi Guru Penjaskes	Kulon Progo
5	2009	Tes Kebugaran Dan Kesehatan Bagi Dosen Dan Karyawan Di Lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta	FIK UNY
6	2009	Pelatihan <i>Lesson Study</i> Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar (SD) Di Kabupaten Kulon Progo	Kulon Progo
7	2009	Pelatihan Out Bound Bagi Guru-Guru Penjaskes Sekolah Dasar (Sd) Se Kabupaten Kulon Progo	Kulon Progo
8	2010	Pengawas Satuan Pendidikan Ujian Nasional SMA/MA Tahun 2010 Kabupaten Kulon Progo	Kulon Progo
9	2010	Pelatihan Program Kebugaran Bagi Instruktur Fitness Se-Kabupaten Magelang	Magelang
10	2010	Sosialisasi Olahraga Panahan Bagi Anak SD Se Kecamatan Srandaan Kabupaten Bantul	Bantul
11	2010	Pelatihan pijat bagi kader kesehatan se DIY	FIK UNY
12	2010	Pelatihan Out Bound Bagi Guru Penjaskes Sekolah Menengah Atas Se Yogyakarta	FIK UNY
13	2010	Pelatihan Peningkatan Kreativitas Pembelajaran Olahraga Rekreasi Melalui <i>Outbound</i> Bagi Siswa SMA	FIK UNY
14	2011	Pelatihan Presenter Olahraga bagi Mahasiswa FIK UNY	FIK UNY
15	2011	Tes Kebugaran bagi Dosen dan Karyawan UNY	FIK UNY
16	2011	Pengawas Satuan Pendidikan Ujian Nasional SMA/MA Tahun 2011 Kabupaten Kulon Progo	Kulon Progo
17	2011	penyuluhan pendidikan kesehatan dan gizi bagi kader kesehatan di wilayah kota yogyakarta	Yogyakarta
18	2012	Pembinaan Karakter Bangsa Bagi Siswa Smp Melalui Aktivitas Luar Kelas Di Kabupaten Bantul	Bantul
19	2012	Sosialisasi dan Festival Olahraga Gateball bagi Guru Penjasorkes Se- Kabupaten Bantul Yogyakarta	Bantul
20	2012	Implementasi Olahraga Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Daerah Yogyakarta	DIY
21	2013	Sosialisasi dan Invitasi Olahraga Gateball Bagi Guru Penjasorkes Se- Kabupaten Kulonprogo	Kulonprogo
22	2014	Pelatihan Wasit dan Persamaan Persepsi Tentang Peraturan Gateball Tahun 2014 Bagi Anggota Gateball Se-DIY dan Jawa Tengah.	DIY
23	2015	Implementasi Olahraga Kontemporer Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Kabupaten Bantul	Bantul

24	2016	Tingkat Kebugaran Serta Gambaran Tinggi Badan, Berat Badan, Indeks Masa Tubuh (IMT) Lingkar Pinggang, dan Lingkar Panggul Bagi Karyawan Dinas Kesehatan Propinsi DIY Melalui Tes Kebugaran Jantung Paru dengan Metode Rockport.	UNY
25	2017	Penerapan Pembelajaran Bulutangkis N7SR (Net Seven Shuttlecock and Racket) dalam Mengintegrasikan Pendidikan Karakter Kepemimpinan Mahasiswa.	UNY
26	2018	Pemanfaatan Laboratorium Prestasi sebagai Upaya untuk Mengetahui Kesehatan dan Kondisi Fisik Member Fitness Center FIK UNY.	UNY
27	2019	Bimbingan Teknis Pelaksanaan Turnamen Tenis Meja Berbantuan Sistem Informasi Pertandingan Tenis Meja.	UNY
27	2019	Memotivasi Pegawai Pengelola Fasilitas Olahraga dengan Manajemen SDM Sebagai Upaya untuk Meningkatkan Prestasi Kerja	UNY
28	2020	Pembinaan Manajerial Bagi Pengelola Fasilitas Olahraga di FIK UNY.	UNY

JABATAN DALAM PENGELOLAAN INSTITUSI		
Peran/Jabatan	Institusi (Univ, Fak, Jurusan, lab, Studio, manajemen Sistem Informasi Akademik, dll)	Tahun ... s.d. ...
Anggota	Tim Penyusun Borang Akreditasi Prodi	2006
Anggota	Tim Penyusun Program Manajemen MUTU ISO 9001:2000 Jurusan PKR FIK UNY	2008
Staf Ahli Kemahasiswaan	Pendamping Kemahasiswaan HIMA di Prodi IKORA FIK UNY	2008-2019
Ketua	Tim Penyusun Program Manajemen MUTU ISO 9001:2008 Prodi IKORA FIK UNY	2010-2011
Sekretaris	Panitia Tes Khusus Seleksi Mahasiswa Baru FIK UNY	2008
Bendahara	Panitia Tes Khusus Seleksi Mahasiswa Baru FIK UNY	2009
Sekretaris	Panitia Tes Khusus Seleksi Mahasiswa Baru FIK UNY	2010
Sekretaris	Panitia Tes Khusus Seleksi Mahasiswa Baru FIK UNY	2011
Ketua	Panitia Tes Khusus Seleksi Mahasiswa Baru FIK UNY	2012
Anggota	Tim Penyusun Borang Akreditasi dan Evaluasi Diri Jurusan PKR FIK UNY	2010-2011
Manager	Pengelola Sport Smart FIK Universitas Negeri Yogyakarta	2011
Sekretaris	Menjadi Panitia Pelaksanaan Visitasi Borang Akreditasi dan Evaluasi diri FIK UNY	2011
Sekretaris	Panitia Pelaksanaan Dies Natalis UNY yang Ke- 47 Tahun 2011	2011
Manager Wisma Olahraga	Pengelola Wisma Olahraga FIK Universitas Negeri Yogyakarta	2012 - 2016

Pembina UKM	Membimbing dan membina UKM penalaran Ekspresi di UNY	2013 - sekarang
Anggota	Menjadi Panitia Pelaksanaan Visitasi Akreditasi Internasional Accreditation Service of International School, Colleges & University (ASIC)	2018
Sekretaris	Tim Penjamin Mutu Fakultas	2018 - sekarang
Manager GOR	Pengelola fasilitas GOR di Universitas Negeri Yogyakarta	2020

ORGANISASI PROFESI/ILMIAH		
Tahun	Jenis>Nama Organisasi	Jabatan/Jenjang Keanggotaan
2009-sekarang	Ikatan Alumni Universitas Negeri Yogyakarta (IKA UNY)	Anggota
2016-sekarang	Komisariat IKA Fakultas Ilmu keolahragaan	Ketua
2009 – 2013	Ikatan Sarjana Olahraga Indonesia Propinsi DIY (ISORI)	Anggota
2019 - 2023	Ikatan Sarjana Olahraga Indonesia Propinsi DIY (ISORI)	Ketua bidang Organisasi
2008 - 2011	Pengurus Klub Tenis Lapangan FIK UNY	Sekretaris
2009 - 2011	Ikatan Anggar Seluruh Indonesia (IKASI DIY)	Sekretaris
2009-2011	Pengurus Sekolah Laboratorium Olahraga (SELABORA) Bulutangkis	Bendahara

Saya menyatakan bahwa semua keterangan dalam Curriculum Vitae ini adalah benar dan apabila terdapat kesalahan, saya bersedia mempertanggungjawabkannya.

Yogyakarta, 5 April 2021
Yang menyatakan,



Dr. Sigit Nugroho. S.Or., M. Or.
NIP. 19800924 200604 1 001

Daftar Hadir Seminar Proposal Penelitian Sepadan, Kerjasama Internasional, Intitusional,
tracer Study dan *Five in One* Tahun 2021 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
 Hari/tanggal : Selasa, 11 Mei 2021

No.	Nama	NIP	Jenis Penelitian	Tanda tangan
1	Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.	196407071988121001	5 in 1	1
2	Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	196004071986012001	Sepadan	2
3	Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.	198208152005011002	Sepadan	3
4	Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.	197409282003121002	Sepadan	4
5	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	198306262008121002	Sepadan	5
6	Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.	196108161988031003	Krj. Sm. Internas. Prodi	6
7	Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.	196407071988121001	Krj. Sm. Internas. Prodi	7
8	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	195706181982031004	Krj. Sm. Internas. Prodi	8
9	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	198306262008121002	Krj. Sm. Internas. Prodi	9
10	Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	197911122003121002	Krj. Sm. Internas. Prodi	10
11	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.	197510182005011002	Krj. Sm. Internas. Prodi	11
12	Dr. Ali Satria Graha, M.Kes.	197504162003121002	Krj. Sm. Internas. Prodi	12
13	Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.	196707011994121001	Krj. Sm. Internas. Prodi	13
14	Dr. Drs. Fauzi, M.Si.	196312281990021002	Krj. Sm. Internas. Prodi	14
15	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	198009242006041001	Krj. Sm. Internas. Prodi	15
16	Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.	196107311990011001	Krj. Sm. Internas. Prodi	16
17	Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.	196108161988031003	Institusional S2, S3	17
18	Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	institusional S2, S3	18
19	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.	197510182005011002	Institusional S2, S3	19
20	Dr. Yudanto, M.Pd.	198107022005011001	Institusional S2, S3	20
21	Dr. Abdul Alim, S.Pd., M.Or.	198211292006041001	Institusional S2, S3	21
22	Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.	197203101999031002	Institusional D4, S1.	22
23	Dr. Ali Satria Graha, M.Kes.	197504162003121002	Institusional D4, S1	23
24	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	198009242006041001	Institusional D4, S1	24
25	Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.	196107311990011001	Institusional D4, S1	25
26	Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.	197403172008121003	Institusional D4, S1	26
27	Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	197612122008121001	Institusional D4, S1	27
28	Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	Tracer Study	28
29	Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd.	195611071982031003	Tracer Study	29
30	Drs. Sumarjo, M.Kes.	196312171990011002	Tracer Study	30
31	Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.	197409282003121002	Tracer Study	31
32	Christina Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or.	197112292000032001	Tracer Study	32
33	Dr. Guntur, M.Pd.	198109262006041001	Tracer Study	33

Wakil Dekan Dekan
 Bidang Akademik dan Kerja Sama

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
 NIP. 19820815 200501 1 002

Daftar Hadir Seminar Hasil Penelitian Sepadan, Kerjasama Internasional, Intitusional,
 tracer Study dan Five in One Tahun 2021 Fakultas Ilmu: Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
 Hari/tanggal : Senin, 8 November 2021

No.	Nama	NIP	Jenis Penelitian	Tanda tangan
1	Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.	196407071988121001	5 in 1	1
2	Prof. Dr. Dra. Endang Rini Sukamti, M.S.	196004071986012001	Sepadan	2
3	Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.	198208152005011002	Sepadan	3
4	Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.	197409282003121002	Sepadan	4
5	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	198306262008121002	Sepadan	5
6	Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.	196108161988031003	Krj. Sm. Internas. Prodi	6
7	Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.	196407071988121001	Krj. Sm. Internas. Prodi	7
8	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	195706181982031004	Krj. Sm. Internas. Prodi	8
9	Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.	197911122003121002	Krj. Sm. Internas. Prodi	9
10	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.	197510182005011002	Krj. Sm. Internas. Prodi	10
11	Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.	196707011994121001	Krj. Sm. Internas. Prodi	11
12	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or	198306262008121002	Krj. Sm. Internas. Prodi	12
13	Dr. Ali Satria Graha, M.Kes.	197504162003121002	Krj. Sm. Internas. Prodi	13
14	Dr. Drs. Fauzi, M.Si.	196312281990021002	Krj. Sm. Internas. Prodi	14
15	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	198009242006041001	Krj. Sm. Internas. Prodi	15
16	Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.	196107311990011001	Krj. Sm. Internas. Prodi	16
17	Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.	196108161988031003	Institusional S2, S3	17
18	Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	Institusional S2, S3	18
19	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, S.Pd., M.Kes.	197510182005011002	Institusional S2, S3	19
20	Dr. Yudanto, M.Pd.	198107022005011001	Institusional S2, S3	20
21	Dr. Abdul Alim, S.Pd., M.Or.	198211292006041001	Institusional S2, S3	21
22	Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.	197203101999031002	Institusional D4, S1	22
23	Dr. Ali Satria Graha, M.Kes.	197504162003121002	Institusional D4, S1	23
24	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or	198009242006041001	Institusional D4, S1	24
25	Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.	196107311990011001	Institusional D4, S1	25
26	Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.	197403172008121003	Institusional D4, S1	26
27	Dr. Sulistiyono, M.Pd.	197612122008121001	Institusional D4, S1	27
28	Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	Tracer Study	28
29	Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd.	195611071982031003	Tracer Study	29
30	Dr. Sumarjo, M.Kes.	196312171990011002	Tracer Study	30
31	Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.	197409282003121002	Tracer Study	31
32	Christina Fajar Sriwahyuniati, S.Pd., M.Or.	197112292000032001	Tracer Study	32
33	Dr. Guntur, M.Pd.	198109262006041001	Tracer Study	33

Wakil Dekan Dekan
 Bidang Akademik dan Kerja Sama

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
 NIP. 19820815 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEDILAHIRAGAAN

Alamat: Jl. Sekeloa No. 1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 852201, 852202, 852203 Fax (0274) 852204
Website: www.uniyogya.ac.id E-mail: kum@uniyogya.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL PENELITIAN KERJA SAMA INTERNASIONAL
PRODI TAHUN 2021

1. Nama Peserta: **Dr. Sigit Nugroho**
IK
2. Alamat: **Dr. Sigit Nugroho, Universitas Negeri Yogyakarta**
3. Fakultas: **Kerjasama Internasional**
4. Jenis Penelitian: **Comparison of Coaching Load, Parent Involvement and Enjoyment youth athletes.**
5. Jadwal Penelitian: **11-12 Mei 2021**
6. Waktu: **10-00 - 12-00 WIB**
7. Tempat: **FIK UNY**
8. Disamping oleh: **Kami: Dr. Joko Sunardi, M.Kes.**
Drs. Komarudin
9. Peserta yang hadir:
- | | | |
|-----------------|-----------|-------|
| 1. Keabsahan | _____ | _____ |
| 2. Nilai Sumber | _____ | _____ |
| 3. IPY | _____ | _____ |
| 4. Peserta lain | _____ | _____ |
| Jumlah | 33 | _____ |

10. Hasil analisis:

Setelah mendengarkan pengantar penyajian, penjelasan, argumentasi serta pertanyaan-pertanyaan yang telah diajukan oleh para peserta, sistematisasi penelitian tersebut adalah:

- Diterima, tanpa revisi/pembetulan
- Diterima, dengan revisi/pembetulan
- Dikawatirkan dan ditentang/ditangguhkan ulang

11. Catatan:

Justmanu & up Validitas dan Reliabilitas?

Ketua Panitia

Dr. Joko Sunardi, M.Kes
NIP. 1966073195001001

Sebutan:

Dr. Komarudin, MA.
NIP. 197609082003121002

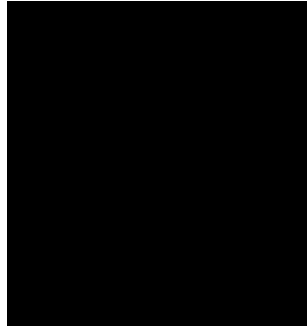
Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja

Y

D. Yulia Pratiyo, M.Kes.
NIP. 198208152005011002

LAPORAN PENELITIAN

**MOTIVASI SISWA MASUK PROGRAM STUDI ILMU KEOLAHRAGAAN FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**



Diusulkan oleh:

Dr. Sigit Nugroho, M.Or	/ NIP 19800924 200604 1 001
Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes	/ NIP 19820815 200501 1 002
Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.	/ NIP 19830626 200812 1 002
Martono, M.Or	/ NIP 19891230 201903 1 012
Farid Imam Nurhadi, M. Or	/ NUK 12009900407744

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2021**

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Motivasi Siswa Masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Peneliti/Pelaksana
Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : Martono, S.Or., M.Or.
NIDN : 0030128904
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIDN : 0015088201
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIDN : 0026068302
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Farid Imam Nurhadi, M. Or
NIDN : 00
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra :
Alamat Institusi Mitra :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan :
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 15.000.000,00

Mengetahui,
Dekan FIK,

Yogyakarta, 9 November 2021
Ketua Pelaksana



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 001



Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIP 19800924 200604 1 001

Menyetujui,
Dekan FIK,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 001

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era dewasa ini kesadaran masyarakat terhadap kebutuhan pendidikan yang berkualitas semakin tinggi. Menjadi tantangan tersendiri bagi Perguruan Tinggi dalam menyiapkan proses pembelajaran yang berkualitas untuk memenuhi kebutuhan pasar. Persaingan masuk perguruan tinggi negeri saat ini sangatlah ketat, konsekuensinya calon mahasiswa harus cermat dalam mempersiapkan persaingan untuk masuk perguruan tinggi yang diinginkan. Dalam meyakinkan masyarakat perguruan tinggi juga dituntut untuk mampu bersaing dan menciptakan output lulusan yang berkualitas dan siap bersaing di dunia kerja. Animo calon mahasiswa untuk masuk perguruan tinggi favorit dari tahun ke tahun selalu mengalami peningkatan. Motivasi yang tinggi dari calon mahasiswa menjadi modal penting untuk memenangkan persaingan untuk masuk ke dalam program studi dan perguruan tinggi favorit. Prodi Ilmu Keolahragaan merupakan program studi yang berada di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah banyak dikenal masyarakat. Tindakan terbaik yang perlu dilakukan oleh lembaga pendidikan tinggi untuk memenangkan kompetisi adalah menggunakan umpan balik dari mahasiswa untuk mengetahui keefektifan promosi dan mengetahui motivasi dari mahasiswa (Bergin, 1997).

Perguruan tinggi sebagai sektor strategis yang bertujuan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan profesional. Persaingan yang cukup kompetitif antar perguruan tinggi, menuntut lembaga pendidikan untuk memperhatikan mutu pendidikan dan kelembagaan sehingga mampu

menjadi yang terbaik dalam persaingan tersebut. Menurut Evans & Lindsay (2005:12), mutu mencakup *perfection, consistency, eliminating waste, speed of delivery, compliance with policies and procedures, providing a good, usable product, doing it right the first time, delighting or pleasing customer and total customer service and satisfaction*. Pelayanan yang optimal adalah hasil pemenuhan dari konsumen bahwa pelayanan telah memberikan tingkat kenikmatan dimana tingkat pemenuhan ini bisa lebih atau kurang (Irawan,2002:4).

Semakin tingginya kesadaran masyarakat untuk menuntut ilmu di perguruan tinggi mengakibatkan peningkatan tuntutan dari masyarakat terhadap kualitas perguruan tinggi semakin tinggi. Menurut Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT), tuntutan yang diberikan masyarakat kepada perguruan tinggi meliputi jaminan kualitas (*quality assurance*), pengendalian kualitas (*quality control*), dan perbaikan kualitas (*quality improvement*). Upaya menerapkan tuntutan masyarakat terhadap kualitas pendidikan perguruan tinggi ini dilayani BAN-PT dengan program akreditasi berskala bagi universitas negeri dan swasta di Indonesia.

Pentingnya motivasi mahasiswa yang tinggi juga dijelaskan oleh McClelland. Menurut McClelland (1961) fungsi motivasi adalah 1) *energizer* yaitu motor penggerak yang mendorong untuk berbuat sesuatu; 2) *directedness* yaitu menentukan arah perbuatan kearah tujuan yang ingin dicapai; dan 3) *patterning* yaitu menyelesaikan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan. Pada umumnya, orang mau melakukan sesuatu untuk dapat memenuhi kebutuhan dan keinginan (fisik dan mental), baik itu kebutuhan yang disadari maupun kebutuhan yang tidak disadari. Pemenuhan kebutuhan tersebut merupakan dasar dari motivasi seorang. Jika dalam proses pemenuhan kebutuhan tersebut siswa merasakan adanya peluang dalam mencapai tujuannya,

maka motivasi untuk mencapainya akan makin berlipat. Saat tujuannya tercapai, yakni pemenuhan kebutuhan, siswa akan merasakan kepuasan dari aktivitasnya untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Masalah yang timbul adalah bahwa kebutuhan masing-masing orang berbeda satu dengan yang lain. Maka Lembaga pendidikan haruslah menjadi suatu lembaga yang menyediakan kesempatan dalam pemenuhan kebutuhan bagi para mahasiswanya. Karena menurut Thoha (2008:203), bahwa motivasi, kebutuhan, atau dorongan membuat seseorang berperilaku. Penting juga bagi perguruan tinggi untuk mengarahkan perilaku para calon mahasiswanya mengenal secara utuh program studi dan jurusan yang ditawarkan.

Selain faktor motivasi, faktor lain yang berpengaruh terhadap penilaian adalah lingkungan perguruan tinggi. Menurut Rivai (2004 : 146) lingkungan merupakan elemen-elemen organisasi sebagai sistem sosial yang mempunyai pengaruh kuat di dalam pembentukan perilaku individu pada organisasi dan berpengaruh terhadap prestasi organisasi. Lingkungan k a m p u s meliputi lingkungan fisik dan lingkungan non fisik. Lingkungan fisik seperti kebisingan, tata ruang dan peralatan. Sedangkan yang mencakup lingkungan non fisik meliputi status, sistem administrasi, hubungan sosial, kebijakan dan kepemimpinan.

Menurut Wursanto (2003 : 301) siswa membutuhkan lingkungan pendidikan yang dapat memberikan kepuasan psikologis, seperti memiliki hubungan yang harmonis. Tempat pendidikan yang kondusif mendorong mahasiswa untuk memiliki produktivitas dan kreativitas yang tinggi. Produktivitas dan kreatifitas mahasiswa dipengaruhi tidak hanya oleh cara pembelajaran dirancang, tetapi juga oleh faktor sosial dan faktor psikologis. Temuan ini merupakan yang pertama mengindikasikan bahwa faktor sosial di dalam suatu lingkungan perguruan tinggi dapat mempunyai dampak signifikan

atas kreativitas mahasiswa.

Dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul peran perguruan tinggi memiliki peran besar dalam menciptakan sumber daya yang unggul dan profesional. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu lembaga pencetak tenaga profesional dibidang keolahragaan memiliki andil besar dalam menciptakan sumber daya manusia yang memiliki kompetensi unggul dalam memenangkan persaingan di dunia kerja. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta mempunyai visi dan misi dalam menjalankan tata kelola lembaganya. Visi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta merupakan penjabaran dari visi Universitas Negeri Yogyakarta yaitu menjadi universitas kependidikan unggul, kreatif, dan inovatif berlandaskan ketaqwaan, kemandirian dan kecendekiaan pada tahun 2025.

Fakultas Ilmu Keolahragaan sebagai bagian dari Universitas Negeri Yogyakarta memiliki visi yang sejalan dengan Visi Universitas. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta memiliki visi untuk dapat mewujudkan pendidikan jasmani, ilmu keolahragaan dan pendidikan kepelatihan yang kompetitif dan inovatif di nasional, regional, dan internasional.

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta memiliki misi sebagai berikut:

1. Menyelenggarakan kegiatan akademik yang berkualitas sesuai dengan perkembangan era dan teknologi.
2. Melakukan penelitian dan program pengabdian masyarakat yang inovatif dan berkualitas.
3. Peningkatan kualitas pengajar/dosen, tendik, sarana prasarana pendukung, dan tenaga kependidikan yang sesuai perkembangan.
4. Meningkatkan prestasi mahasiswa baik dalam olahraga, penalaran, kewirausahaan, minat khusus dan sebagainya.

5. Meningkatkan kualitas publikasi karya akademik.
6. Menguatkan dan meningkatkan sumber daya, pengelolaan lembaga, kerjasama, dan networking dengan institusi dalam dan luar negeri.

Sebagai motivasi dan komitmen bersama dalam mewujudkan visi dan misi, pemangku kebijakan menentukan nilai-nilai inti (*core values*) sebagai landasan berperilaku dan semangat keberhasilan dalam merealisasikan visi misi yang telah dicanangkan. Nilai-nilai tersebut merupakan penjabaran yang terkandung dalam Visi Universitas Negeri Yogyakarta. Berdasarkan nilai-nilai inti visi universitas, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (FIK UNY) senantiasa menanamkan nilai-nilai kebaikan dan kecendekiaan kepada civitas akademika di dalamnya untuk mewujudkan visi misi lembaga. Nilai-nilai tersebut adalah: “SPORTIF” yang merupakan penjabaran dari singkatan Simpatik, Profesional, Optimis, Rasional, Takwa, Inovatif dan Futuristis. Civitas akademika Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta diharapkan memiliki nilai dan semangat juang “SPORTIF” yang nantinya akan semakin mendukung visi misi Fakultas Ilmu Keolahragaan maupun Universitas Negeri Yogyakarta secara umum.

Perkembangan ilmu keolahragaan terus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan tenaga profesional dalam bidang keolahragaan terus meningkat, arus globalisasi juga berkembang sangat cepat. Menghadapi perkembangan-perkembangan tersebut diperlukan reformasi dan peningkatan kualitas lembaga dalam hal ini jurusan dan program studi, agar sejalan dengan berbagai tuntutan perubahan lingkungan global. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dilakukan melalui aturan yang disepakati atau telah diterima secara akademik. Fakultas Ilmu Keolahragaan di dalamnya terdapat salah satu program studi yaitu Ilmu atau Sains Keolahragaan (*Sport Science*) yang masuk dalam wadah Ilmu atau Sains Keolahragaan (*Sport Science*). Prodi ilmu keolahragaan telah menghasilkan banyak karya-karya ilmiah dalam bidang keolahragaan yang bermanfaat bagi masyarakat

sebagai pengguna lulusan dari prodi Ilmu Keolahragaan.

Program Studi Ilmu Keolahragaan (IKOR) menyelenggarakan pendidikan akademik dengan tujuan menghasilkan lulusan dalam bidang keolahragaan dengan kualifikasi sarjana (S1) non kependidikan dengan gelar Sarjana Olahraga (S.Or.) yang nasionalis, tangguh, jujur, bertanggung jawab dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan keolahragaan. Nama Prodi Ilmu Keolahragaan dan gelar lulusan sarjana Olahraga (S.Or.) telah sesuai dengan nomenklatur Kemenristek Dikti RI Nomor 257/M/KPT/2017 dan SK Dirjen Belmawa Nomor 46/B/HK/2019. Lulusan Prodi Ilmu Keolahragaan memiliki kompetensi sebagai tenaga terampil dalam konsentrasi Kebugaran Jasmani, Terapi dan Rehabilitasi Fisik, Aktivitas Fisik Adaptif dan Manajemen Olahraga. Program Studi Ilmu Keolahragaan (IKOR) FIK UNY merupakan lembaga penyedia jasa dibidang Sains Keolahragaan (*Sport Science*) yang sangat dibutuhkan oleh *stakeholder*. Selain itu, Program Studi IKOR FIK UNY harus mempunyai keunggulan untuk memenuhi harapan pengguna lulusan. Agar Program Studi IKOR FIK UNY mempunyai keunggulan, kuncinya adalah memberi kepuasan yang lebih tinggi daripada yang diharapkan oleh *stakeholder*.

Agar harapan calon mahasiswa dapat tercapai maka seluruh civitas akademika harus menciptakan situasi yang kondusif dalam tata kelola kelembagaan. Berbagai upaya yang dapat dilakukan oleh lembaga untuk meningkatkan pelayanan kepada masyarakat misalnya memberikan pelayanan dengan cepat dan ramah, memberikan bantuan informasi, menyediakan sarana prasarana. Perguruan tinggi dalam upaya meningkatkan kualitas mutu, maka suka atau tidak suka perguruan tinggi harus berusaha agar baku mutu yang digunakan tidak berbeda jauh dengan baku mutu internasional. Permasalahan tersebut merupakan tantangan dan ancaman bagi perguruan tinggi umumnya.

Oleh sebab itu perlu kiranya diadakan penelitian pada seluruh siswa agar diperoleh gambaran yang lengkap tentang faktor yang mempengaruhi siswa untuk memilih program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu

Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Karena keberhasilan program studi sebagai unit kerja dalam perguruan tinggi sangat ditentukan oleh mutu pelayanan yang diberikan, dimana pelayanan yang bermutu dapat diidentifikasi melalui motivasi siswa dalam memilih sebuah program studi. Pengukuran mutu pelayanan merupakan elemen penting dalam menyediakan pelayanan yang lebih baik, lebih efisien, dan lebih efektif.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut:

1. Motivasi untuk masuk program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta relatif rendah.
2. Siswa belum mengetahui secara utuh program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Kurangnya perhatian siswa terhadap prospek program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Kurang optimalnya promosi program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan pada penelitian ini dibatasi untuk menghindari terjadinya pembahasan yang terlalu luas. Peneliti membatasi masalah penelitian pada factor-faktor motivasi siswa dalam memilih program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah di atas, maka dalam penelitian ini dapat dirumuskan pokok-pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi motivasi siswa dalam memilih program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta ?
2. Bagaimana pengaruh motivasi siswa terhadap program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta?
3. Bagaimana pengaruh lingkungan program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta terhadap motivasi siswa?
4. Bagaimana pengaruh motivasi terhadap keputusan memilih program studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui motivasi siswa untuk masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui factor-faktor siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Program Studi

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan informasi atau bahan masukan tambahan bagi lembaga dalam menyikapi masalah siswa yang menyangkut motivasi.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan yang lebih banyak kepada siswa tentang Program Studi Ilmu

Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

3. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai manajemen promosi Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta menyangkut motivasi.

4. Bagi Akademisi

Penelitian ini diharapkan menjadi bahan kajian atau referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan motivasi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Motivasi

Kata dasar motivasi (*motivation*) adalah motif yang berarti dorongan, sebab atau alasan seseorang melakukan sesuatu. Oleh karena itu, motivasi dapat berarti suatu kondisi yang mendorong atau menjadi sebab seseorang melakukan sesuatu perbuatan atau kegiatan, yang berlangsung secara sadar (Suratman, 2003;169-173).

Salah satu dari teori motivasi yang dikemukakan dan dibahas adalah model Hirarki kebutuhan yang diusulkan oleh Maslow dalam Gibson (1996: 189-190) menyatakan bahwa kebutuhan manusia dibagi atas :

- a. Fisiologi : makanan, minuman, tempat tinggal, dan kesehatan.
- b. Keamanan dan keselamatan : kebutuhan untuk kemerdekaan dari ancaman yaitu keamanan dari kejadian atau lingkungan yang mengancam.
- c. Rasa memiliki : sosial dan kasih sayang, kebutuhan atas persahabatan, berkelompok, interaksi dan kasih sayang.
- d. Penghargaan (*esteem*) : kebutuhan atas harga diri (*self esteem*) dan penghargaan dari pihak lain.
- e. Aktualisasi diri : kebutuhan untuk memenuhi diri seseorang melalui memaksimalkan penggunaan kemampuan, keahlian, dan profesi.

Teori Maslow menganggap bahwa orang yang mencoba memuaskan kebutuhan yang lebih mendasar sebelum mengarahkan

perilaku dalam memuaskan kebutuhan yang lebih tinggi (aktualisasi diri). Lebih lanjut Maslow dalam Gibson (1996: 192), menyatakan bahwa kebutuhan tingkat yang lebih rendah harus dipenuhi sebelum kebutuhan tingkat yang lebih tinggi.

Menurut Luthans, dkk (dikutip dari Rivai, 2004:141), sumber motivasi berasal dari dalam diri (*intrinsic*). Motivasi muncul karena adanya kebutuhan dari dalam diri seseorang yang harus terpenuhi. Menurut Wursanto (2003:300) kebutuhan (*needs*) merupakan pembangkit dan penggerak perilaku. Ini berarti bahwa apabila terdapat kekurangan akan kebutuhan, maka orang akan lebih peka terhadap motivasi kerja. Dengan demikian, kebutuhan berhubungan erat dengan kekurangan yang dialami seseorang. Kekurangan ini dapat bersifat fisiologis (makanan, pakaian, dan tempat tinggal), psikologis (pengakuan atau penghargaan) dan sosial (kelompok). Apabila berbagai macam kebutuhan itu dapat terpenuhi atau berbagai macam kekurangan itu dapat diatasi maka akan memberikan dorongan kepada seseorang untuk berprestasi lebih baik. Oleh karena itu, motivasi utama seseorang bekerja di perusahaan adalah untuk memenuhi berbagai macam kebutuhan tersebut.

2. Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Perkembangan ilmu keolahragaan terus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kebutuhan tenaga profesional dalam keolahragaan terus meningkat, arus globalisasi juga berkembang sangat cepat. Upaya peningkatan kualitas pendidikan dilakukan secara terus menerus melalui aturan yang disepakati atau telah diterima secara akademik baik dari

dalam negeri maupun lingkungan internasional. Bidang keolahragaan terdapat salah satu program studi yaitu Ilmu atau Sains Keolahragaan (*Sport Science*) yang masuk dalam wadah Ilmu atau Sains Keolahragaan (*Sport Science*). Transformasi perubahan nama jurusan tidak hanya sebatas pada identitas jurusan saja, tetapi juga membuka peluang baru dalam mendorong masyarakat kampus untuk lebih banyak menghasilkan karya-karya ilmiah dalam bidang keolahragaan yang bermanfaat bagi masyarakat.

Program Studi Ilmu Keolahragaan (Prodi IKOR) Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta didirikan pada tahun 1999 berdasarkan SK direktur Jendral Pendidikan Tinggi No. 2951/D/T/2003, sedangkan perpanjangan ijin operasional prodi diberikan oleh Rektor UNY melalui SK Rektor No. 8291/D/T/KN/2001. Prodi IKOR telah mendapatkan tiga kali **Akreditasi A** dari Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi (BAN-PT) sejak tahun 2006. Saat ini Akreditasi A pada Prodi IKOR diberikan oleh Kementerian Riset dan Teknologi Dikti berdasarkan Keputusan BAN-PT No. 1183 /SK /BANPT/ Akred/S/ VII/ 2016, yang berlaku sejak tahun 2016 sampai dengan 2021. Prodi IKOR UNY juga menjadi anggota sekaligus pengurus Organisasi Profesi prodi IKOR se-Indonesia yang sudah berbadan hukum dalam bentuk Perkumpulan Program Studi Ilmu Keolahragaan Indonesia (P2SIKI), dengan SK Menteri Hukum dan hak Asasi manusia Republik Indonesia Nomor AHU-0017068.AH.01.07 Tahun 2007. Pengembangan kurikulum prodi IKOR memperhatikan beberapa hal, yaitu (1) Perubahan visi misi UNY, (2) Era revolusi Industri 4.0, (3) Pendidikan abad 21, (4) KKNI, (5) *Technological and Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), (6) *World Class Univesity* (WCU) dan (7) Standar Kurikulum Nasional Program S1 IKOR dari P2SIKI.

Prodi IKOR menyelenggarakan pendidikan akademik dengan tujuan menghasilkan lulusan dalam bidang keolahragaan dengan kualifikasi sarjana S1

non kependidikan dengan gelar Sarjana Olahraga (S.Or.) yang nasionalis, tangguh, jujur, bertanggungjawab dan tanggap terhadap tuntutan perkembangan keolahragaan. Nama Prodi IKOR dan gelar lulusan (S.Or.) telah sesuai dengan nomenklatur Kemenristek Dikti RI Nomor 257/M/KPT/2017 dan SK Dirjen Belmawa Nomor 46/B/HK/2019. Lulusan Prodi IKOR memiliki kompetensi sebagai tenaga terampil dalam konsentrasi Kebugaran Jasmani, Terapi dan Rehabilitasi Fisik, Aktivitas Fisik Adaptif dan Manajemen Olahraga.

Lulusan Prodi Ilmu Keolahragaan (IKOR) diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang Simpatik, Profesional, Optimis, Rasional, Takwa, Inovatif dan Futuristis (SPORTIF) berlandaskan ketakwaan dalam bidang Aktivitas Fisik Adaptif, Terapi dan Rehabilitasi Fisik, Kebugaran Jasmani, dan Manajemen Olahraga, mampu menghasilkan penelitian inovatif yang menunjang pengembangan pendidikan dan pengajaran di bidang olahraga kesehatan serta manajemen olahraga serta diharapkan memberikan semangat baru terhadap perubahan dinamika ilmu keolahragaan, serta kontribusi nyata kepada masyarakat melalui tri dharma perguruan tinggi.

A. Visi, Misi dan Tujuan Jurusan

1) Visi

Menjadi Jurusan Ilmu Keolahragaan (IK) berkelas dunia yang Simpatik, Profesional, Unggul, Kreatif, Inovatif, Kreatif dan Inovatif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi keolahragaan berlandaskan ketakwaan pada tahun 2025.

2) Misi

Berdasarkan visi yang telah disusun, Jurusan Ilmu Keolahragaan mengemban misi untuk:

- a. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran yang berlandaskan akhlak mulia sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kebutuhan

masyarakat, sehingga dihasilkan lulusan yang Simpatik, Profesional, Unggul, Kreatif, dan Inovatif berlandaskan ketakwaan.

- b. Melaksanakan penelitian yang mendukung proses pembelajaran, pengembangan ilmu, dan menghasilkan teknologi tepat guna untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.
- c. Melaksanakan pengabdian pada masyarakat sesuai dengan hasil-hasil penelitian yang mengikuti dinamika perkembangan teknologi sehingga terwujud masyarakat sehat dan sejahtera melalui olahraga dan masyarakat olahraga yang sadar sehat.
- d. Menjalin kolaborasi yang saling menguntungkan dengan pihak-pihak terkait, baik di dalam maupun luar negeri, dalam rangka pengajaran, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.
- e. Memelihara suasana akademis yang menjamin mutu dan sinergitas penyelenggaraan jurusan secara sistematis, efisien dan demokratis sehingga mendukung tercapainya visi jurusan.

3) Tujuan

Berdasarkan visi dan misi Jurusan Ilmu Keolahragaan dirumuskan tujuan sebagai berikut:

- a. Menghasilkan lulusan strata satu (S1) Ilmu Keolahragaan yang Simpatik, Profesional, Unggul, Kreatif, dan Inovatif berlandaskan ketakwaan dalam bidang Aktivitas Fisik Adaptif, Terapi dan Rehabilitasi Fisik, Kebugaran Jasmani, dan Manajemen Olahraga.
- b. Menghasilkan penelitian inovatif yang menunjang pengembangan pendidikan dan pengajaran di bidang olahraga kesehatan serta manajemen olahraga.

- c. Menghasilkan dan melaksanakan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang responsif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan masyarakat.
- d. Terjalannya kolaborasi yang saling menguntungkan dengan pihak-pihak terkait, baik di dalam maupun luar negeri, dalam rangka pengajaran, penelitian maupun pengabdian kepada masyarakat.
- e. Terpeliharanya suasana akademis yang menjamin mutu dan sinergitas penyelenggaraan jurusan secara sistematis, efisien dan demokratis sehingga mendukung tercapainya visi jurusan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian oleh Nalendra (2005) yang berjudul "*Pengaruh Kompensasi dan Motivasi Kerja terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada PT. Karya Sejati Vidyatama*". Populasi dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 orang dengan menggunakan penelitian sensus. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dan analisis inferensial. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan nilai signifikansi untuk kompensasi 0,000, motivasi 0,006, dan hasil uji F 0,000 lebih kecil dari nilai (0,5) sehingga semua hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh positif antara kompensasi dan motivasi kerja terhadap kepuasan kerja.
2. Penelitian Rizwan, Azeem, dan Asif (2010) dengan judul "*Effect of Work Motivation on Job Satisfaction in Mobile Telecommunication Service Organization of Pakistan*". Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *convenience sampling*. Analisa yang digunakan adalah analisa kuantitatif dengan menggunakan peralatan statistik (SPSS Inc 17.0 / *Statistics for Products and Services Solution Release Inc 17.0*) untuk melihat hubungan antara variabel bebas dan variabel

tidak bebas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan tingkat signifikansi sebesar 0,042 lebih kecil dari nilai $(0,5)$ sehingga pernyataan bahwa motivasi kerja berpengaruh signifikan terhadap kepuasan kerja karyawan dapat diterima.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 3) penelitian deskriptif merupakan penelitian untuk menyelidiki keadaan, kondisi, peristiwa, kegiatan, dan lain-lain sesuai dengan apa adanya yang hasilnya dapat dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian deskriptif ini mempunyai maksud untuk mengetahui dan menemukan informasi sebanyak-banyaknya serta memberikan gambaran tentang motivasi siswa untuk masuk Pogram Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (FIK UNY).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Dalam metode survei, pengumpulan informasi dari responden menggunakan kuesioner (Singarimbun, 2008: 3). Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data, yaitu berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada responden untuk diisi sesuai dengan keadaan sebenarnya.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMK/SMK kelas 3 di Yogyakarta. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini ditentukan secara acak atau *randomize sampling*.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pengambilan data penelitian ini dilakukan di Yogyakarta pada tanggal 2 - 18 Juni 2021.

D. Metode Pengambilan Data

Instrument yang digunakan untuk pengumpulan data pada penelitian ini adalah

menggunakan angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 194), angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Penyebaran angket kepada responden menggunakan platform Google Form. Angket disusun oleh tim peneliti berdasar pada kisi-kisi berikut ini;

Tabel. Kisi-kisi Faktor Motivasi Memilih Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY

Variable	Indicator	Butir Soal
Motivasi Siswa Memilih Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY	Factor Intrinsik	
	a. Cita-cita	3,17,27
	b. Kesenangan dan <i>Passion</i>	1,2,4,5,7,9,12,14,16,26
	Factor Ekstrinsik	
	a. Kualitas Prodi (kurikulum, SDM Dosen, Fasilitas Pendukung, akreditasi, lulusan)	6,8,15,18,19,20,21,22,23,24
	b. Lingkungan (orang tua, teman, sekolah)	10,11,13,25

E. Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan langkah-langkah dalam analisis ini adalah sebagai berikut:

1. Mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden.
2. Melakukakn perhitungan untuk menjawab rumusan masalah yaitu faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi siswa melanjutkan pendidikan ke Program Studi Ilmu Keolahragaan FIK UNY inggi yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dengan cara menentukan interval dengan rumus sebagai berikut:

$$PK = \frac{\text{Data terbesar} - \text{Data terkecil}}{\text{Jumlah kelas interval (2)}}$$

Setelah kelas interval tersusun, maka untuk mengetahui frekuensi disetiap kelas interval digunakan menggunakan tally. Kemudian setelah mengetahui frekuensi dari masing-

masing interval yang telah di tentukan maka disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi relative yaitu dengan mengubah frekuensi dalam bentuk persen (%) menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Distribusi Frekuensi (DF)} = \frac{(\quad)}{(\quad)} \times 100\%$$

Berdasarkan persentase setiap soal maka dapat diketahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi siswa melanjutkan pendidikan pada program studi Ilmu Keolahragaan FIK UNY.

BAB IV HASIL

1. Uji Asumsi Klasik

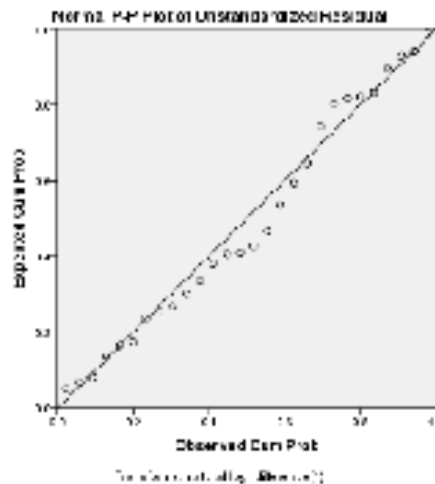
1.1. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual
N		80
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	0E-7
	Std. Deviation	3.54417969
	Absolute	.126
Most Extreme Differences	Positive	.115
	Negative	-.126
Kolmogorov-Smirnov Z		1.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.156

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari data hasil uji normalitas diatas menunjukkan nilai Sig $0.156 > 0.05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.



Pada grafik P-Plot terlihat data menyebar di sekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis histogram menuju pola distribusi normal maka data variabel pada penelitian ini memenuhi asumsi normalitas sehingga dapat disimpulkan bahwa berdistribusi normal.

1.2. Uji Multikolinieritas

Tabel uji Multikolinieritas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
(Constant)	4.041	2.421		1.669	.099		
1 FAKTOR EKSTRINSIK	.857	.053	.877	16.124	.000	1.000	1.000

a. Dependent Variable: FAKTOR INTRINSIK

Dari hasil uji multikolinieritas menunjukkan bahwa nilai toleransi sebesar $1 > 0.10$, maka dapat disimpulkan bahwa data pada penelitian ini tidak terjadi multikolinieritas.

1.3 Uji heterokedastisitas

Tabel Heterokedastisitas

No	Model	t	Sig
1	Faktor Ekstrinsik	-3.755	0.084
2	Faktor Intrinsik	2.884	0.076

Dari hasil uji heterokedastisitas di atas, menunjukkan bahwa nilai Sig faktor intrinsik 0.084 dan faktor ekstrinsik 0.076, keduanya $>$ dari 0.05 sehingga tidak terjadi heterokedastisitas.

3. Analisis Regresi Berganda

a. Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi pada [regresi linear](#) sering diartikan sebagai seberapa besar kemampuan semua variabel bebas dalam menjelaskan [varians](#) dari variabel terikatnya. Pengambilan keputusan untuk mengetahui seberapa besar variabel independen mempengaruhi variabel dependen dapat dilihat dari nilai *R Square*.

Tabel Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.911 ^a	.830	.826	.745

a. Predictors: (Constant), FAKTOR INTRINSIK, FAKTOR EKSTRINSIK

Berdasarkan tabel output SPSS “Model Summary” diatas, besarnya koefisien determinasi adalah 0,830 atau 83%. Hal ini menunjukkan kemampuan variabel independen yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik memiliki pengaruh terhadap Motivasi Siswa Memilih Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY sebesar 83%, sedangkan sisanya 17% (100% - 83%) dijelaskan variabel lain yang tidak masuk dalam model penelitian ini.

b. Uji Simultan (F)

Uji Simultan digunakan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh secara bersama-sama dari variabel independent terhadap variabel dependent. Penarikan kesimpulan untuk pengujian hipotesa dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Sig.* apabila nilai *Sig* < 0,05 maka terdapat pengaruh secara signifikan, namun apabila nilai *Sig* > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh.

Model	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1 Regression	208.478	2	104.239	187.933	.000 ^b
Residual	42.709	77	.555		
Total	251.188	79			

a. Dependent Variable: MOTIVASI

b. Predictors: (Constant), FAKTOR INTRINSIK, FAKTOR EKSTRINSIK

Berdasarkan tabel, diperoleh nilai F sebesar 187.933 dan nilai *sig* 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan secara bersama-sama variabel independen yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik terhadap Motivasi Siswa Memilih Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY.

c. Uji t (Uji Parsial)

Uji t Parsial digunakan untuk melihat apakah terdapat pengaruh dari setiap atau masing masing variabel independent terhadap variabel dependen. Penarikan kesimpulan untuk pengujian hipotesa dapat dilakukan dengan cara membandingkan nilai *Sig*. Apabila nilai *Sig* < 0,05 maka terdapat pengaruh secara signifikan, namun apabila nilai *Sig* > 0,05 maka tidak terdapat pengaruh. Adapun hasil dari pengujian hipotesa dapat dilihat pada tabel dibawah

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	1.144	.526		2.176	.033
FAKTOR EKSTRINSIK	-.049	.024	-.203	-2.026	.046
FAKTOR INTRINSIK	.267	.025	1.086	10.822	.000

a. Dependent Variable: MOTIVASI

Dari tabel menunjukkan bahwa Faktor Intrinsik yang termasuk didalamnya adalah indikator cita-cita dan kesenangan atau *passion* mempunyai nilai *Sig* 0,000 < 0,05. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Faktor Intrinsik mempunyai pengaruh yang signifikan dalam mempengaruhi Motivasi Siswa Memilih Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY.

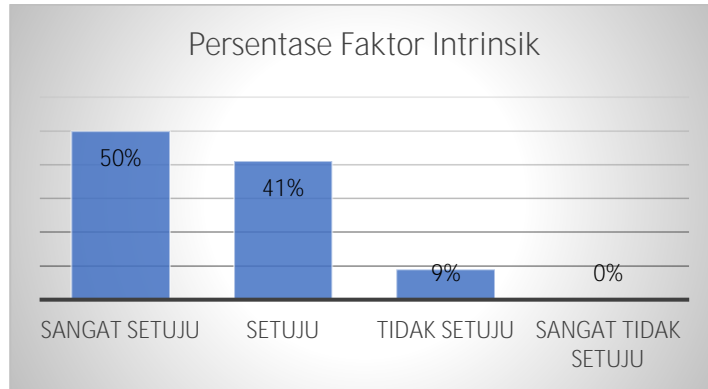
Pada hasil yang lain menunjukkan bahwa Faktor Ekstrinsik yang termasuk didalamnya indikator kualitas program studi dan lingkungan mempunyai nilai *Sig* 0.046 < 0.05. nilai tersebut menunjukkan bahwa faktor ekstrinsik berpengaruh secara signifikan dalam mempengaruhi motivasi siswa memilih Prodi Ilmu Keolahragaan FIK UNY.

2. Deskriptif

2.1. Variabel Faktor Intrinsik

Untuk mengukur variable *Intrinsik* digunakan angket dengan skor 1 sampai dengan 4. Berdasar analisis data diperoleh distribusi frekuensi berdasarkan pengkategorian adalah sebagai berikut

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	40	50%
Setuju	33	41%
Tidak Setuju	7	9%
Sangat tidak setuju	0	0%
Total	80	100%

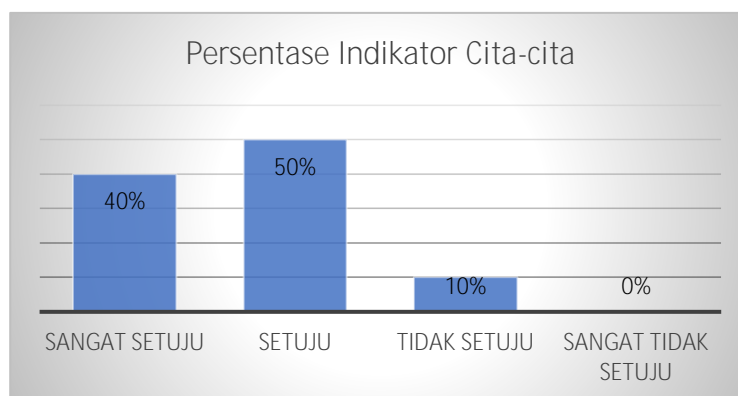


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju sebesar (50%) menyatakan sangat setuju bahwa faktor intrinsik mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor intrinsik mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

1.1.1. Indikator Cita-cita

Tabel Distribusi Indikator Cita-cita

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	32	40%
Setuju	40	50%
Tidak Setuju	8	10%
Sangat tidak setuju	0	0%
Total	80	100%

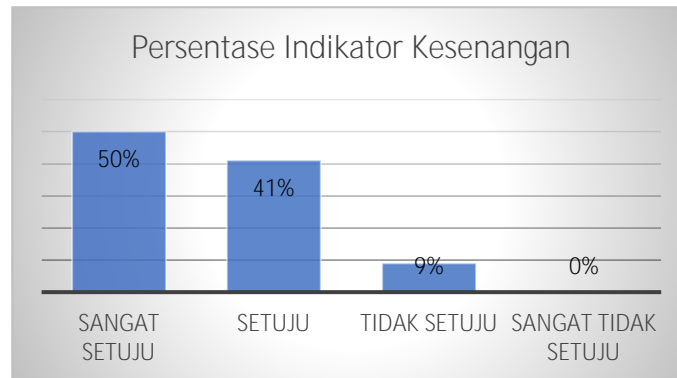


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan setuju sebesar (50%) menyatakan setuju bahwa faktor cita-cita mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa cita-cita mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

1.1.2. Indikator Kesenangan

Tabel Distribusi Indikator Kesenangan

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	40	50%
Setuju	33	41%
Tidak Setuju	7	9%
Sangat tidak setuju	0	0%
Total	80	100%

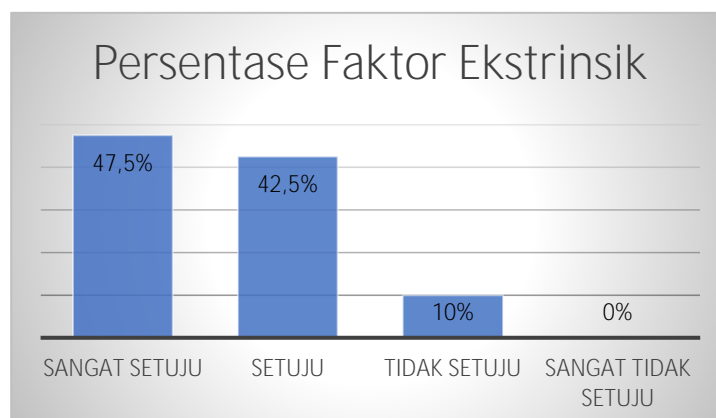


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju sebesar (50%) menyatakan sangat setuju bahwa indikator kesenangan mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator kesenangan mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

1.2. Variabel Faktor Ekstrinsik

Tabel Distribusi Faktor Ekstrinsik

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	38	47.5%
Setuju	34	42.5%
Tidak Setuju	8	10%
Sangat tidak setuju	0	0%
Total	80	100%

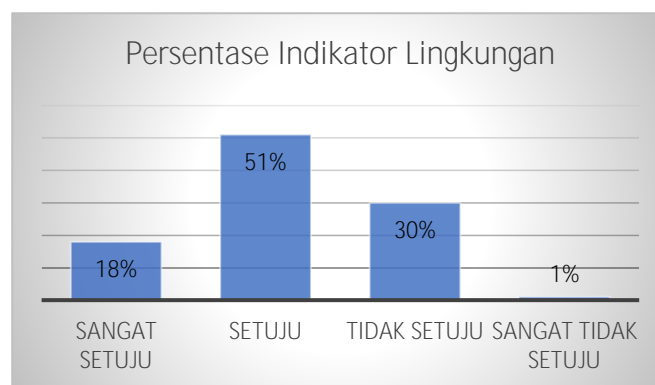


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju sebesar (47,5 %) menyatakan sangat setuju bahwa faktor ekstrinsik mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor ekstrinsik mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

1.2.1. Indikator Lingkungan

Tabel Distribusi Indikator Lingkungan

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	14	18%
Setuju	41	51%
Tidak Setuju	24	30%
Sangat tidak setuju	1	1%
Total	80	100%

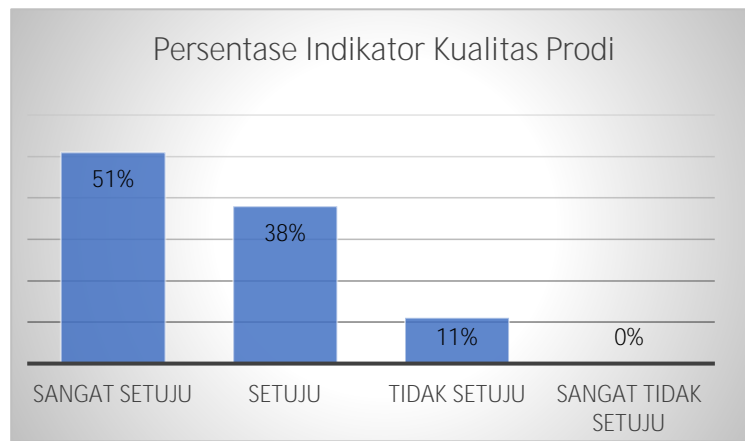


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan setuju sebesar (51 %) menyatakan setuju bahwa indikator lingkungan mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator lingkungan mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

1.2.2. Indikator Kualitas Prodi

Tabel Distribusi Indikator Kualitas Prodi

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	41	51%
Setuju	30	38%
Tidak Setuju	9	11%
Sangat tidak setuju	0	0%
Total	80	100%

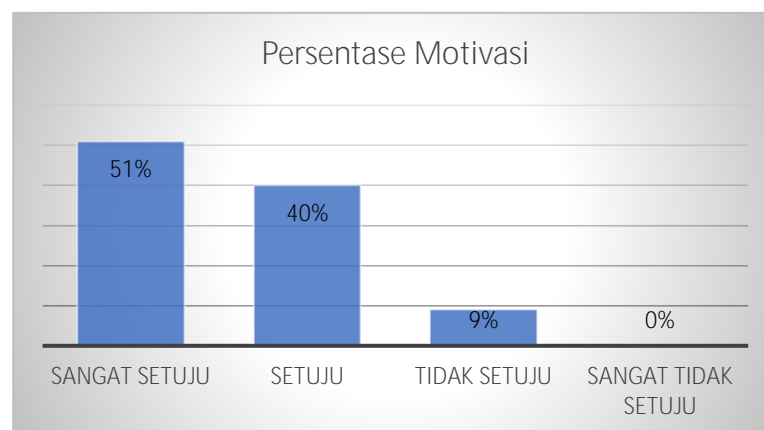


Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju sebesar (51 %) menyatakan sangat setuju bahwa indikator kualitas prodi mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator kualitas prodi mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

1.3. Variabel Motivasi

Tabel Distribusi Variabel Motivasi

Kriteria	Frekuensi	Persentase
Sangat Setuju	41	51%
Setuju	32	40%
Tidak Setuju	7	9%
Sangat tidak setuju	0	0%
Total	80	100%



Berdasarkan tabel dan diagram diatas, sebagian besar responden menyatakan sangat setuju sebesar (51 %) menyatakan sangat setuju bahwa indikator motivasi prodi mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi prodi mempengaruhi minat dan motivasi siswa mendaftar pada prodi ilmu keolahragaan FIK UNY.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam bab sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan motivasi terhadap minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Jika motivasi meningkat maka minat siswa semakin tinggi.
2. Ada pengaruh yang signifikan faktor ekstrinsik dan intrinsik terhadap terhadap minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Variabel lingkungan mempunyai berpengaruh paling kecil terhadap minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Variabel Intrinsik mempunyai pengaruh paling besar terhadap minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian, secara umum faktor intrinsik dan ekstrinsik mempengaruhi minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan program Studi Ilmu Keolahragaan untuk memperbaiki kualitas Program Studi dengan mempertimbangkan hasil penelitian minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta agar di masa yang akan datang dapat memberikan pelayanan yang lebih baik.

Hasil penelitian ini mempunyai implikasi praktis bagi pihak-pihak yang terkait dengan masalah minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. Di samping itu, hasil penelitian ini juga berimplikasi praktis bagi para mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta supaya mengetahui kualitas yang di berikan oleh Program Studi Ilmu Keolahragaan.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan kesimpulan di atas, yaitu:

1. Program Studi Ilmu Keolahragaan diharapkan dapat mempertahankan bahkan meningkatkan kualitas pelayanan lebih optimaln terhadap mahasiswa dan calon mahasiswa.

2. Program studi Ilmu Keolahragaan diharap lebih memperhatikan faktor-faktor minat siswa masuk Program Studi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Program Studi Ilmu Keolahragaan diharapkan lebih tanggap terhadap perkembangan keilmuan olahraga yang di butuhkan masyarakat.
4. Program Studi Ilmu Keolahragaan diharapkan menyediakan kotak saran dan kritik.
5. Penelitian selanjutnya dengan metode lain, misalnya dengan wawancara agar mendapatkan hasil yang jauh lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahyari, Agus. 1994. *Manajemen Produksi: Perencanaan Sistem Produksi*. Yogyakarta : BPFE.
- Anaroga, P. 1992. *Perilaku Keorganisasian*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Umum.
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi 2010. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- As'ad, Moh. 1995. *Psikologi Perusahaan*, Yogyakarta: Liberty.
- Bintoro, Leonardus S. 2010. *Analisis Pengaruh Lingkungan Kerja dan Motivasi Kerja terhadap Kepuasan Kerja Karyawan PT. Sumber Sehat Semarang. Universitas Diponegoro*.
- Ghozali, Imam. 2011. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS19*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gibson. 1996. *Manajemen Personalialia*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Kotler, Philip. 2002. *Manajemen Pemasaran*, edisi millennium, jilid 1. Jakarta: PT. Prenhalindo.
- Luthans. 1998. *Organizational Behavior*. Third Edition. New York: The McGraw-Hill Companies Inc.
- McClelland, D. 1961. *The achieving society*. Princeton, NJ: D. Van Nostrand.
- Nalendra, Evan. 2005. *Pengaruh Kompensasi dan Motivasi Kerja terhadap Kepuasan Kerja Karyawan pada PT. Karya Sejati Vidyatama. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang*.
- Nitisemito, Alex S.. 1992. *Manajemen Personalialia*. Jakarta: Ghalia Indonesia. Rivai,
- Veithzal. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia Untuk Perusahaan: Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Rizwan, Azeem, dan Asif. 2010. "Effect of Work Motivation on Job Satisfaction in Mobile Teleommunication Service Organization of Pakistan". Canadian Center of Science and Education.

- Robbins, Stephans. 2002. *Prinsip-Prinsip Perilaku Organisasi*. Jakarta: Erlangga.
- Siagian, Sondang P. 2004. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Simamora, Henry. 2006. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi III*. Yogyakarta: STIE YKPN.
- Singarimbun, S dan Effendi, S. 2008. *Metode Penelitian Survai*. Edisi Revisi. Jakarta: LP3ES
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suratman, Adji. 2003. *Studi Korelasi antara Motivasi Kerja, Program Pelatihan, dan Persepsi tentang Penembangan Karir dan Kepuasan Kerja Karyawwan*. Ventura Volume 6 No.2.
- Thoha, Mitah. 2008. *Ilmu Administrasi Publik Kontemporer*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Triguno. 2003. *Budaya Kerja*. Jakarta: PT Golden Trayon Press.
- Wursanto, I. 2003. *Dasar-Dasar Ilmu Organisasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN



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

Alamat: Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 513092, 580168 psw 544
Website: <http://fik.uny.ac.id>, E-mail: humas_fik@uny.ac.id

BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN INSTITUSIONAL TAHUN 2021

1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, M. Kes.
2. Jurusan : Ilmu Keolahragaan
3. Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
4. Jenis Penelitian : Insitusional
5. Judul Penelitian : Fungsi Fikol yang mempengaruhi motivasi siswa masuk program studi Ilmu Keolahragaan FIK UNY
6. Pelaksanaan : Senin, 8 November 2021
Jam : 10.00 WIB
7. Tempat : Ruang sidang utama epkA FIK UNY
8. Dipimpin oleh : Ketua : Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S
Sekretaris : Dr. Fauzi, M.Si
9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : orang
b. Nara Sumber : orang
c. Peserta lain : orang
Jumlah : 33 orang

10. Hasil seminar:

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan : instrumen penelitian tersebut diatas :

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan
b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

11. Catatan :

Ketua Sidang,

Prof. Dr. Endang Rini Sukanti, M.S
NIP. 196007071976012001

Sekretaris,

Dr. Drs. Fauzi, M.Si
NIP. 196312281990021002

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP. 198208152005011002

**LAPORAN PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER
TAHUN ANGGARAN 2021**

**JUDUL:
PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19
TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA**



Diusulkan Oleh:

**Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or./NIP. 198009242006041001
Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or./NIP 19830626 200812 1 002
Dr. Sumarjo, M.Kes./ NIP 19631217 199001 1 002
Fajar Hamzah/18603141014
Ayustina/17603141010**

**Dibiyai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan SK Rektor
UNY Nomor: 1.19/UN34/III/2021 tanggal 19 Maret 2021 tentang Pendanaan
Penelitian Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2021**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2021**

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER

Judul : Pengaruh Permainan e-Sport Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Pembentukan Karakter dan Budaya Olahraga

Peneliti/Pelaksana

Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, M.Or
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)

Nama Lengkap : Dr. Sumarjo, M.Kes
NIDN : 0017126307
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)

Nama Lengkap : Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or
NIDN : 0026068302
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

Tahun Pelaksanaan : 2021
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 10.000.000,00



Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd., M.T.
NIP 19600529 198403 1 003

Yogyakarta, 23 Oktober 2021
Ketua Pelaksana

A handwritten signature in blue ink, which appears to be 'Sigit Nugroho', written in a cursive style.

Dr. Sigit Nugroho, M.Or
NIP 19800924 200604 1 001

ABSTRAK PENELITIAN

PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA

Oleh:

Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh dan Sumarjo

Permainan e-Sport merupakan bentuk permainan yang dilakukan tanpa melakukan aktivitas fisik secara menyeluruh dan dapat dilakukan dengan santai sambil duduk dengan waktu yang sangat lama. Bentuk permainan tersebut dapat berpengaruh baik positif dan negatif dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh yang diakibatkan dengan permainan e-Sport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (*mixed methods*). Pengumpulan data kuantitatif yang digunakan dengan angket atau kuesiner. Sedangkan metode pengumpulan data kualitatif yang dipergunakan adalah metode triangulasi data. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen di FIK UNY. Jumlah sampel didasarkan pada saturasi tema pada focus group discussion maupun in-depth interview. Pemilihan sampel pada mahasiswa dilakukan berdasarkan teknik *convenience sampling* sedangkan pada in-depth interview dengan dosen dan pelatih olahraga menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan untuk penelitian kuantitatif dengan angket tertutup modifikasi skala likert, untuk penelitian kualitatif, instrumennya peneliti sendiri dibantu dengan daftar tema. Teknik analisis data dalam kuantitatif menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase dan penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Humberman.

Hasil penelitian diperoleh bahwa permainan e-Sport berpengaruh dalam pembentukan karakter positif dan negatif. Dampak karakter positif meliputi jujur, tanggung jawab, kerjasama dan santun dan dampak karakter negatifnya depresi, stres dan cemas. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport dalam budaya olahraga meliputi kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing. Dampak positif dalam permainan e-Sport dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang, faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kerja keras sebesar 95%.

Kata Kunci: e-Sport, karakter, budaya olahraga

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK PENELITIAN	iii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	v
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	8
E. Roadmap penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Budaya Olahraga	11
B. Karakter	12
C. Esport	14
D. Covid-19	16
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Desain Penelitian	18
B. Populasi dan Sampel	18
C. Instrumen Penelitian	19
D. Uji Keabsahan Data	19
E. Teknik Analisis Data	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	22
A. Hasil Kualitatif	22
1. Data Identifikasi Permainan	22
2. Data Dampak Permainan	23
B. Hasil Penelitian Kuantitatif	24
1. Dampak Karakter Positif	24
2. Dampak karakter Negatif	30
3. Dampak Budaya Olahraga	34
C. Pembahasan	40

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	42
A. Simpulan	42
B. Saran	42
 DAFTAR PUSTAKA	 43
 LAMPIRAN	 47

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Norma Kategori Penilaian.....	20
Tabel 2. Deskriptif data karakter positif.....	24
Tabel 3. Distribusi Kategori Karakter Positif	25
Tabel 4. Kategori Karakter Jujur.....	26
Tabel 5. Kategori Karakter Tanggung Jawab	27
Tabel 6. Kategori Karakter Kerjasama.....	28
Tabel 7. Kategori Karakter Santun.....	29
Tabel 8. Deskriptif data Karakter Negatif.....	30
Tabel 9. Distribusi Kategori Karakter Negatif.....	30
Tabel 10. Kategori Depresi	31
Tabel 11. Kategori Stres.....	32
Tabel 12. Kategori Cemas.....	33
Tabel 13. Deskriptif Data Budaya Olahraga	34
Tabel 14. Distribusi Kategori Budaya Olahraga	35
Tabel 15. Kategori Kerja Keras	36
Tabel 16. Kategori Disiplin.....	37
Tabel 17. Kategori Menghargai	38
Tabel 18 Kategori Bersaing	39

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Dampak Karakter Positif.....	25
Gambar 2. Karakter Jujur.....	26
Gambar 3. Karakter Tanggung Jawab.....	27
Gambar 4. Karakter Kerjasama.....	28
Gambar 5. Karakter Santun.....	29
Gambar 6. Dampak Karakter Negatif	31
Gambar 7. Dampak Depresi.....	32
Gambar 8. Dampak Stres	33
Gambar 9. Dampak Cemas	34
Gambar 10. Dampak Budaya Olahraga	35
Gambar 11. Kerja Keras.....	36
Gambar 12. Disiplin	37
Gambar 13. Menghargai.....	38
Gambar 14. Bersaing.....	39

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Nilai Karakter dan Budaya Olahraga	48
Lampiran 2. Tema Diskusi	50
Lampiran 3. Data Penelitian.....	51
Lampiran 4. Perjanjian Pelaksanaan Penelitian	86
Lampiran 5. Berita Acara Seminar Awal.....	93
Lampiran 6. Monitoring dan Evaluasi Penelitian	96
Lampiran 7. Berita Acara Seminar Hasil	97
Lampiran 8. Surat Pernyataan Tanggung Jawab Belanja.....	99

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini seluruh dunia khususnya di Indonesia digemparkan dengan merebaknya virus baru yaitu coronavirus jenis baru (SARS-COV-2) dan penyakitnya disebut coronavirus diseases 2019. Virus tersebut diketahui berasal dari Wuhan Tiongkok ditemukan pada akhir Desember 2019 (Yuliana, 2020). Adanya virus corona tersebut seluruh daerah menganjurkan untuk jaga jarak secara fisik atau pembatasan fisik (*physical distancing*). Adanya jaga jarak secara fisik menyebabkan daya pikat game e-Sports semakin hari semakin berkembang dan terus naik daun. Dilarangnya semua kegiatan olahraga di lapangan, maka orang berusaha mencari pengganti kekosongan, kegiatan tersebut yang tepat untuk dilakukan yaitu permainan e-Sport, sehingga secara tidak langsung mempengaruhi jumlah peningkatan penonton selama masa pandemi corona. Twitch melaporkan jumlah penonton tayangan streaming permainan e-Sport melonjak dua kali lipat dari tahun sebelumnya yang berjumlah 2,8 juta penonton (<https://www.indosport.com>). Permainan e-Sport merupakan salah satu bentuk hiburan yang bisa menimbulkan kesenangan.

Konsep permainan secara umum merupakan sebuah bentuk dari aktivitas, sehingga permainan dapat diartikan bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan semata-mata untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin memperoleh sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2005). Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Perkembangan hidup (*life development*) merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Dalam ilmu Psikologi perkembangan

memiliki arti perubahan secara kualitatif pada ranah jasmani dan rohani manusia yang saling berkesinambungan menuju ke arah yang lebih baik atau ke arah yang sempurna (Fahyuni, 2016). Manusia merupakan salah satu makhluk yang senantiasa bertumbuh dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Menuju perkembangan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan semakin banyak dan kompleks serta saling keterkaitan satu sama lain. Beberapa permasalahannya diantaranya masalah perilaku, budaya, pendidikan, sosial, ekonomi, mental dan fisik.

Kemajuan teknologi masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari hingga yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi. Ngafifi (2014) mengemukakan bahwa pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi prestise dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (*high technology*), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (*failed country*).

Kemajuan teknologi terus berkembang sangat pesat dan melahirkan masyarakat digital. Setiap aktivitas manusia akan digerakkan melalui serangkaian teknologi digital. Teknologi ini dioperasikan dengan menekan beberapa digit (angka) yang disusun dengan berbagai urutan. Relasi yang terbangun di antara individu adalah relasi pertukaran digital, setiap manusia hanya melakukan serangkaian transaksi atau interaksi melalui simbol-simbol digital. Martono (2012) menyampaikan bahwa saat ini interaksi antar manusia digerakkan dengan teknologi serba digital komputer, internet, mesin ATM,

telepon, handphone, dan sebagainya, semuanya digerakkan secara digital. Membeli sesuatu hanya dengan menggesek kartu ATM dan menekan beberapa nomor PIN, demikian halnya untuk membayar tagihan kamar hotel, membeli tiket, dan sebagainya. Pengiriman uang dapat dilakukan dalam hitungan detik hanya dengan menekan beberapa digit nilai uang yang akan dikirim dan beberapa digit nomor rekening tujuan. Bukan uang yang dikirim, melainkan hanya sederet angka yang berpindah dari rekening satu ke rekening yang lain.

Perkembangan teknologi dalam bidang olahraga juga mempengaruhi pola gerak atau aktivitas gerak manusia menjadi terbatas, salah satunya perkembangan video game. Bermain e-Sports telah menjadi salah satu kegiatan rekreasi paling populer, tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja, tetapi juga di antara orang dewasa bahkan orang tua (Entertainment Software Association, 2017). Video game dengan perkembangan teknologi telah mengalami banyak perubahan yang semula dari game mandiri berubah ke dalam permainan kolaboratif dan kompetitif yang dimainkan secara online dengan pemain yang banyak, di mana jutaan pemain dapat bermain secara bersamaan melawan musuh atau melawan pemain lain. Baru-baru ini, bermain e-Sports telah menjadi profesional dan untuk sebagian kecil pemain telah menjadikan sebagai karir di dunia permainan kompetitif (Faust et al. 2013; Griffiths 2017). Jenis aktivitas permainan video game secara profesional disebut dengan istilah e-Sports (olahraga elektronik). E-Sport adalah area baru dalam budaya permainan, dan sekarang mulai menjadi salah satu bagian paling penting dan populer dari komunitas video game, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa.

Secara global, sekarang ada ribuan pemain e-Sport yang mendefinisikan diri mereka sebagai gamer profesional. Meskipun jenis FPS (*First Person Shooter*) dan RTS (*Real Time Strategy*) yang berkeinginan untuk tetap mempertahankan popularitasnya, akan tetapi permainan MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*)

telah menjadi yang paling populer dalam jenis e-Sports. Sebagai laporan pasar e-Sport global (Newzoo, 2017) mencatat, ekonomi e-Sport tumbuh 41,3% (naik menjadi \$ 696 juta) pada tahun 2017, dan investasi e-Sport diperkirakan akan berlipat ganda pada tahun 2020. Diperkirakan global pemirsa e-Sport telah mencapai 385 juta, dan 45% dari mereka memainkan permainan e-Sport, 23% melihat permainan e-Sport, dan 32% bermain dan melihat permainan e-Sport (Newzoo, 2017).

Ada beberapa definisi yang berbeda tentang e-Sports meskipun ada beberapa karakteristik yang serupa. Pemain e-Sports adalah pemain profesional yang bermain untuk kompetisi, bukan untuk bersenang-senang dan atau relaksasi, dan mendefinisikan bermain sebagai pekerjaan. Pemain melakukan untuk bersenang-senang dan rekreasi, dan untuk menghibur diri mereka sendiri (Ma et al. 2013). Wagner (2006) mendefinisikan tentang e-Sport sebagai bentuk kegiatan olahraga yang dapat mengembangkan dan melatih mental serta fisik melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Hemphill (2005) menambahkan e-Sports adalah “realitas olahraga alternatif, yaitu atlet yang diperluas secara elektronik dalam olahraga yang diwakili secara digital. Lebih pragmatis, e-Sports telah didefinisikan sebagai "istilah payung yang digunakan untuk menggambarkan terorganisir, kompetisi video game yang disetujui, paling sering dalam konteks turnamen video game ” (Whalen, 2013). Secara rinci definisi dan deskripsi e-Sport merupakan alternatif olahraga dengan cara menggunakan permainan khusus dan terlibat dalam permainan secara elektronik (Adamus, 2012). Sejumlah cendekiawan telah berusaha untuk secara teoritis membandingkan e-Sport dengan olahraga lain yang menegaskan asumsi itu e-Sport mirip dengan kegiatan olahraga lainnya (Adamus, 2012; Taylor, 2012; Wagner, 2006). Guttman (2004) dan Suits (2007) menyatakan bahwa karakteristik yang mendefinisikan suatu kegiatan sebagai olahraga, e-Sport dapat digolongkan sebagai olahraga karena itu termasuk bermain (yaitu, sukarela,

aktivitas yang secara intrinsik termotivasi), acara-acara tersebut diatur oleh peraturan, termasuk kompetisi dengan hasil pemenang dan yang kalah, dan terdiri dari keterampilan.

Kata 'sport' atau 'olahraga' memang bisa menjerumuskan perspektif mengenai e-Sport. Sport dari kamus Webster memiliki pengertian sebuah permainan, kompetisi, atau aktivitas yang memerlukan usaha fisik dan kemampuan yang dimainkan berdasarkan aturan, untuk kesenangan dan/atau pekerjaan. Sementara pengertian lain mengenai sport adalah segala tipe aktivitas fisik yang orang lakukan untuk tetap sehat atau untuk kesenangan. Presiden ESPN, John Skipper, berkata bahwa e-Sport bukanlah olahraga, melainkan hanya sebuah kompetisi (Glenniza, 2018). Ditambah lagi dari sejumlah penelitian, para pemain game yang terlalu banyak bermain dinilai memiliki hubungan sosial yang kurang, serta tingkat depresi, stres, dan kecemasan yang tinggi. Sebuah artikel di New York Times berjudul "For South Korea, E-Sports Is National Pastime," kecanduan video game akan membuat anak-anak jauh dari pendidikan. Selain itu, beberapa video game juga mengandung kekerasan, seperti Grand Theft Auto, serial Call of Duty yang bisa mempengaruhi perilaku anak.

Perilaku dalam pendidikan karakter akhir-akhir ini mulai mendapat perhatian serius dari pemerintah Indonesia. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk membentuk karakter bangsa. Salah satunya upaya yang dilakukan adalah dengan membuat kegiatan untuk membentuk, mengembangkan dan membiasakan masyarakat Indonesia dengan aktivitas yang dapat mendorong peningkatan kualitas karakter masyarakat Indonesia. Isu tentang pentingnya pendidikan karakter mulai merebak setelah berbagai media massa memberitakan tentang kemerosotan moral dan etika generasi muda. Krisis moral dalam masyarakat antara lain ditandai oleh (1) hilangnya kejujuran, (2) hilangnya rasa tanggung jawab, (3) tidak mampu berpikir jauh ke depan (visioner), (4) rendahnya

disiplin, (5) krisis kerjasama, (6) krisis keadilan, dan (7) krisis kepedulian (Ginanjar, 2008).

Pendidikan karakter dibutuhkan untuk mengatasi lunturnya nilai-nilai budaya bangsa Indonesia yang dikawatirkan akan bermuara pada lemahnya karakter bangsa. Karakter adalah istilah lain yang kurang lebih bermakna sama dengan *personality*, namun istilah *personality* lebih jarang digunakan di masyarakat di Indonesia (Soedjatmiko, 2015). Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara tingkat aktivitas anak yang semakin berkurang karena bermain game apalagi melalui gadget mereka, dengan tingkat kekerasan di tingkat anak-anak, dan juga yang tidak kalah parah tingkat obesitas dan rendahnya angka kesehatan masyarakat disebabkan tingkat budaya berolahraga semakin berkurang.

Budaya olahraga yang tumbuh dan berkembang dalam setiap lapisan masyarakat dapat menjadi sarana untuk meningkatkan nilai-nilai nasionalisme, karena dengan olahraga masyarakat dapat belajar mengenai kedisiplinan, sportifitas, sifat pantang menyerah, semangat bekerjasama, saling menghargai, berani mengambil keputusan, kesetiaan, kebanggaan, dan kehormatan. Semangat nasionalisme membuat seseorang merasa memiliki bangsa dan negaranya sehingga memacu olahragawan untuk berusaha sekuat tenaga demi kemajuan bangsa dan negaranya. Namun, kondisi budaya olahraga yang ada di Indonesia dewasa ini tidaklah seperti yang diharapkan. Rendahnya budaya berolahraga di Indonesia menunjukkan kurang peduli masyarakat terhadap budaya olahraga itu sendiri. Hal tersebut berimbas langsung terhadap prestasi olahraga Indonesia di kancah regional maupun internasional yang semakin terpuruk. Lebih dari itu, rendahnya budaya olahraga bisa jadi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya semangat nasionalisme.

Saat ini semakin banyak anak-anak yang lebih senang bermain game daripada beraktivitas fisik sungguhan sebagai bentuk paling sederhana dari

olahraga, selain itu juga disebabkan karena dampak dari semakin sedikitnya lapangan atau ruang terbuka hijau bagi masyarakat. Berdasarkan survei yang dilakukan Secur Envoy, sebuah perusahaan yang mengkhususkan diri dalam password digital, yang melakukan survei terhadap 1.000 orang di Inggris menyimpulkan bahwa mahasiswa masa kini mengalami nomophobia, yaitu perasaan cemas dan takut jika tidak bersama telepon selulernya. Hasil survei menunjukkan, 66 persen responden mengaku tidak bisa hidup tanpa telepon selulernya. Persentase ini semakin membengkak pada responden berusia 18 dan 24 tahun. Sebanyak 77 persen responden di antara kelompok usia ini mengalami nomophobia (<http://kamus.okezone.com>).

Hal-hal negatif di atas adalah sangat berkebalikan dengan esensi olahraga, yaitu untuk sehat. Game hanya mengandung esensi 'untuk menyenangkan diri' dari olahraga. Inilah kenapa perkembangan e-Sport memang sangat baik untuk industri game, tetapi tidak baik untuk pemain game dan kesehatan masyarakat. Jika video game disejajarkan dengan olahraga sepakbola atau basket, maka kita juga bisa memasukkan, misalnya shalat, jalan-jalan di mall, bekerja di lokasi konstruksi bangunan juga bisa diaktakan sebagai olahraga. Perdebatan ini lebih banyak muncul karena penggunaan nama 'e-Sport' yang memiliki kata 'sport' atau 'olahraga'. Namun sesungguhnya muncul bukan dari penamaan, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan dari kegiatan tersebut. Berdasarkan kejadian di atas, kenapa perkembangan e-Sport dan video game harus terus dikontrol. Bagaimanapun, video game tidak memiliki dampak kesehatan yang lebih besar daripada olahraga sungguhan, sehingga penulis tertarik mengangkat masalah yang berjudul dampak permainan e-Sport dalam pandemi covid-19 sebagai sarana untuk membentuk karakter dan budaya olahraga di lingkungan mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Pengaruh apa saja yang diakibatkan dengan permainan e-Sport pada masa pandemi covid-19 sebagai pembentukan karakter dan budaya olahraga?
2. Faktor apa saja yang mendukung dan menghambat dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga melalui permainan e-Sport?
3. Bagaimanakah bentuk permainan e-Sport yang bisa membentuk nilai karakter dan budaya olahraga pada mahasiswa FIK UNY?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengidentifikasi dan mengevaluasi pengaruh yang diakibatkan dalam permainan e-Sport sebagai upaya untuk menanamkan karakter dan membudayakan olahraga selama pandemi covid-19 bagi mahasiswa FIK UNY.
2. Mengidentifikasi dan mengevaluasi faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga melalui permainan e-Sport.
3. Mengetahui bentuk permainan e-Sport yang dapat memberikan rekomendasi untuk membentuk karakter dan dan budaya olahraga.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Memberikan masukan mengenai dampak yang diakibatkan untuk para pemain e-Sport terutama para olahragawan agar menerapkan prinsip dalam berkehidupan sosial.
2. Memberikan usulan dalam menerapkan pembentukan pendidikan karakter yang sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan para pemain e-Sport

3. Memberikan masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan pada pembangunan karakter dan budaya olahraga.
4. Memberikan landasan bagi para pemerhati yang berhubungan dengan olahraga elektronik dalam pembentukan karakter dan pembudayaan olahraga.

E. Roadmap Penelitian

Adapun roadmap penelitian ini dirancang sesuai dengan tahapan untuk menuju hasil akhir, tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan yang merujuk dan mengaji dari beberapa penelitian dan artikel yang berkaitan, diantaranya yaitu:
 - a. Aspek sosial menyatakan bahwa dalam e-Sport terciptanya interaksi sosial, namun dalam dunia virtual dan memiliki masalah terkait interaksi perbedaan gender. Aspek budaya menyatakan bahwa dalam perkembangan e-Sport terciptanya perkembangan teknologi, serta sarana hiburan dan rekreasi. Aspek ekonomi menyatakan bahwa dalam e-Sport adanya keuntungan financial, kegiatan komersial, pemasaran, dan strategi bisnis. Selanjutnya dari segi aspek fisiologis e-Sport menyatakan bahwa adanya perubahan fungsi tubuh yang terjadi dari segi positif dan negatif. (Yudha Bela Persada, 2020).
 - b. Penetapan e-Sport sebagai cabang telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (Olympic Council of Asia/OCA) sejak 17 April 2017. Cabang e-Sport kemudian mulai diperkenalkan pada perhelatan 5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG) yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017 (Faidillah Kurniawan, 2019).
 - c. Strategi IeSPA dalam mengkampanyekan e-Sports di Indonesia dilakukan dalam beberapa program seperti pembuatan event tingkat nasional dan internasional, melakukan sosialisasi dan memberikan

pemahaman tentang e-Sports di sekolah-sekolah dan beberapa Kampus di Indonesia (Firdan Rastama Faherty, 2018).

2. Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bersama anggota yang berkaitan dengan pendidikan karakter, diantaranya:
 - a. Penelitian pada tahun 2017 dengan judul Implementasi Lesson Study Perkuliahan Permainan Target untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Mengembangkan Nilai Karakter Mahasiswa (Sigit Nugroho, Ahmad Nasrulloh, Riky Dwihandaka dan Heri Yoga Prayadi, 2017).
 - b. Penelitian pada tahun 2018 dengan judul Potret Penyediaan Sarana Aksesibilitas dan Pembentukan Karakter Bagi Penyandang Disabilitas di Lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta (Sumarjo, Sigit Nugroho dan Riky Dwihandaka, 2018).
3. Analisis Kebutuhan dengan melakukan penelitian survey, bertujuan untuk mengetahui bentuk permainan e-Sport yang tepat sesuai dengan pembentukan karakter dan budaya olahraga.
4. Penelitian deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi pengaruh yang diakibatkan dalam permainan e-Sport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Budaya Olahraga

Budaya berasal dari kata budi yang berupa cipta, karsa dan rasa. Kebudayaan dari beberapa bahasa memiliki arti diantaranya: *cultuur* dari bahasa belanda, *culture* dari bahasa inggris, *tsaqafah*” dari bahasa arab dan dari bahasa latin yaitu “*colere*” yang artinya mengelolah, mengerjakan, menyuburkan dan mengembangkan, terutama mengelolah tanah atau bertani, dari segi arti ini berkembang sebagai daya dan aktivitas manusia untuk mengelolah dan mengubah alam. Budaya sebagai sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar (Koentjaraningrat, 2000).

Budaya gerak atau olahraga (*movement culture*) merupakan dasar atau landasan untuk mendorong terwujudnya masyarakat yang berolahraga. Pemahaman kritis terhadap budaya gerak suatu kelompok masyarakat dapat menjadi modal dasar bagi pengembangan olahraga masyarakat (Soegiyanto, 2013). Cynarski & Obodynski (2007) secara umum *somatic culture* atau budaya olahraga dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Pola Estetik, yang dipengaruhi oleh tren bentuk ideal keindahan tubuh, sport fashion, dan olahraga sebagai gaya hidup, yang mencakup keharmonisan bentuk, kekuatan dan kebugaran jasmani yang secara dominan diikuti oleh sebagian besar masyarakat di satu masa.
- 2) Pola Hedonistik, yang lebih mementingkan impresi kinetik. Dalam pola ini gerak (*movement*) merupakan sumber kesenangan, hiburan dan kepuasan.
- 3) Pola Asketik, yang pada dasarnya memiliki makna mengesampingkan atau menurunnya penghargaan terhadap tubuh dan kebutuhannya.

- 4) Pola Higienis, mewujudkan tujuan eksistensial dan utilitarian, berkat tindakan yang dilakukan oleh pihak sekolah, sistem pendidikan dan pelayanan kesehatan, dibuat menjadi layanan yang dapat diakses masyarakat umum.
- 5) Pola Kebugaran Jasmani, ini adalah kelanjutan dari tradisi ksatria dan militer. Saat ini tampaknya menjadi berguna terutama bagi pasukan militer dan sebagai suatu ide untuk memberi kompensasi terhadap situasi defisit peradaban gerakan fisik yang menyebabkan atrofi dan sejumlah penyakit peradaban.
- 6) Pola Agonis, mewujudkan suatu bentuk keberanian karena mengekspresikan dirinya melalui pertarungan dan persaingan dalam olahraga. Pada awalnya perilaku agonis hanya terbatas pada strata kelas tertentu, yaitu hanya pada golongan pria aristokrat.

B. Karakter

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata “karakter” diartikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008). Lickona menyatakan karakter mulia (*good character*) meliputi pengetahuan tentang kebaikan (*moral knowing*), kemudian menimbulkan komitmen (niat) terhadap kebaikan (*moral feeling*), dan akhirnya melakukan kebaikan (*moral behavior*). Dengan kata lain, karakter mengacu pada serangkaian pengetahuan (*cognitives*), sikap (*attitudes*), motivasi (*motivations*), perilaku (*behaviors*), serta keterampilan (*skills*) (Marzuki, 2011). Weinberg, Robert S and Gould, Daniel, (2002) mendefinisikan karakter adalah konsep dari moral, yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga. Setidaknya terdapat nilai-nilai yang baik yang dapat dibentuk melalui aktivitas olahraga, antara lain: rasa terharu (*compassion*), keadilan (*fairness*), sikap sportif (*sport-personship*), dan integritas (*integrity*).

UNESCO telah mengkaji dan memperoleh kesimpulan tentang dimensi karakter. Ada enam dimensi karakter yang bersifat universal. Keenam dimensi karakter tersebut adalah *trustworthiness*, *respect*, *responsibility*, *fairness*, *caring*, and *citizenship* (Rynders, 2006 yang dikutip Zamroni, 2011). *Trustworthiness* yaitu dapat dipercaya, yang berarti orang tersebut memiliki kejujuran, integritas, loyalitas, dan reliabilitas. *Respect* yaitu menghormati dan menghargai orang lain tanpa memandang latar belakang yang menyertainya. *Responsibility* merupakan watak bertanggungjawab atas apa yang diperbuat. *Fairness* yaitu senantiasa mengedepankan standar adil, tanpa dipengaruhi oleh sikap dan perasaan yang dimilikinya. *Caring* yaitu senantiasa mempergunakan kehalusan budi dan perasaan sehingga dapat berempati terhadap kegembiraan atau kepedihan yang dialami orang lain. *Citizenship* berhubungan dengan menjadi warga negara yang baik, memahami, dan melaksanakan tugas serta tanggungjawab sebagai seorang warga negara.

Hidayatullah (2010) pendidikan karakter dimaknai sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan dirinya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, nasionalis, produktif dan kreatif. Pendidikan karakter juga diartikan sebagai segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter peserta didik. Pada dasarnya pendidikan karakter dilakukan secara bersama dimulai dari komponen-komponen pendidikan hingga kultur sekolah yang mencirikan pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik memahami nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma

agama, hukum, tat krama, buda, dan adat istiadat (Wibowo, 2012). Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bernegara, serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

D. E-Sport

E-Sport merupakan singkatan dari Electronic Sport. Electronic artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya microchip dan transistor, yang mengendalikan suatu arus listrik. Sport artinya suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Akan tetapi pengertian Electronic dan Sport mengalami pergeseran. Electronic adalah Electronic Device, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Sport artinya suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Electronic Sport, yang disingkat e-Sport memiliki arti suatu kegiatan adu ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (Bramantya, 2011). Hansen dan Kwanda (2016), mengartikan e-Sport sebagai olahraga elektronik dimana terdapat suatu kegiatan kompetisi video game yang teratur dan terorganisir, khususnya bagi para pemain game profesional.

Asosiasi resmi e-Sports dibawah pengawasan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) yang disebut IeSPA (Indonesia E-Sports Association). Berdirinya IeSPA diprakasai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan, baik dari provider game, forum game, dan beberapa klan gamer di Indonesia. IeSPA menjadi satu-satunya asosiasi pembina e-Sport di Indonesia, dan keberadaan IeSPA sendiri sudah diakui oleh IeSF (The

International E-Sports Federation). IeSPA sebagai asosiasi resmi e-Sports di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas gaming di Indonesia dengan pemerintah, karena pada dasarnya e-Sports di Indonesia berkembang berasal dari komunitas gaming di Indonesia itu sendiri, selain menjalin hubungan dengan komunitas gaming IeSPA juga bertugas untuk memberikan pemahaman yang benar tentang e-Sports kepada masyarakat umum di Indonesia yang masih belum mengetahui apa itu e-Sports dan juga bertugas untuk meregulasi keberadaan e-Sports di Indonesia tentunya sebagai cabang olahraga baru diperlukan organisasi resmi dari pemerintah untuk mengatur e-Sports di Indonesia agar perkembangannya dapat diarahkan dengan benar. Di Asian Games 2018 IeSPA bertugas untuk menyeleksi pemain yang akan bertanding di pertandingan eksibisi, dalam menyeleksi pemain yang akan bertanding IeSPA menyeleksi dari beberapa atlet berbakat di seluruh kota di Indonesia untuk beberapa cabang yang dipertandingkan di Asian Games 2018.

Bramantya (2011) membagi jenis permainan e-Sport dibedakan menjadi dua, yaitu e-Sport fisik dan non fisik. Permainan e-Sport fisik menggunakan gerakan fisik pemain di dunia nyata yang akan langsung diterjemahkan kedalam dunia maya dengan menggunakan alat Kinect sehingga gerakan fisik yang dilakukan di dunia nyata juga akan terjadi di dunia maya. Kegiatan olahraga yang ada pada permainan ini meliputi olahraga pernafasan seperti Zen, olahraga jantung sehat, berbagai olahraga fitness, olahraga bola voli dan sebagainya. Video game yang termasuk dalam e-Sport fisik diantaranya: Kinect Sports, Your Shape: Fitness Evolved, EA Sports: Active, dan lain-lain. Permainan e-Sport non fisik merupakan permainan yang tidak menggunakan ketangkasan fisik pemain tetapi menggunakan ketangkasan non fisik pemain. Ketangkasan non fisik yang dilakukan adalah ketangkasan dalam menggunakan perangkat video game untuk mengendalikan tokoh-tokoh yang ada dalam video game. Seperti menekan tombol untuk menembakan senjata dengan tepat,

mengatur strategi untuk berperang, mengendarai mobil, bermain sepakbola dan lain sebagainya. Video game yang termasuk dalam e-Sport non fisik diantaranya: Battlefield, Call of Duty, Counter Strike, Dirt, Pro Evolution Soccer, Warcraft, Free Fire, Mobile Legend, PUBG Mobile dan lain-lain.

E. Covid-19

Coronavirus merupakan virus RNA stain tunggal positif, berkapsul dan tidak bersegmen. Coronavirus tergolong ordo Nidovirales, keluarga coronaviridae. Coronavirus membentuk struktur seperti kubus dengan protein S berlokasi dipermukaan virus. Protein s atau spike protein merupakan salah satu protein antigen utama virus dan merupakan struktur utama untuk penulisan gen. Protein S ini berperan dalam penempelan dan masuknya virus kedalam sel host atau interaksi protein S dengan reseptor di sel Inang (Wang, 2020).

Coronavirus (CoV) adalah keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit mulaidari gejala ringan sampai berat. Ada setidaknya dua jenis coronavirus yang diketahuimenyebabkan penyakit yang dapat menimbulkan gejala berat seperti Middle East RespiratorySyndrome (MERS-CoV) dan Severe Acute Respiratory Syndrome (SARS-CoV). Novelcoronavirus (2019-nCoV) adalah virus jenis baru yang belum pernah diidentifikasi sebelumnya pada manusia Isbaniyah et.al (2020).

Coronavirus merupakan keluarga besar virus yang menyebabkan penyakit ringan sampai berat, seperti *common cold* atau pilek dan penyakit yang serius seperti MERS dan SARS. Penularannya untuk 2019-nCoV masih belum jelas bagaimana penularannya, diduga dari hewan kemandusia karena kasus-kasus yang muncul di Wuhan semuanya mempunyai riwayat kontak dengan pasar hewan Huanan. Gejalanya corona virus terjadi demam $> 38^{\circ}\text{C}$, batuk, sesak napas yang membutuhkan perawatan di Rumah Sakit. Gejala tersebut diperberat apabila penderita adalah usia lanjut dan mempunyai penyakit penyertalainnya, seperti penyakit paru obstruktif menahun atau penyakit

jantung (<https://www.kemkes.go.id>). Rekomendasi standar untuk mencegah penyebaran infeksi dengan mencuci tangan secara teratur, menerapkan etika batuk dan bersin, memasak daging dan telur sampaimatang. Hindari kontak dekat dengan siapa pun yang menunjukkan gejala penyakit pernapasan seperti batuk dan bersin.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian campuran (mixed methods). Menggabungkan metode kuantitatif dengan kualitatif secara bersamaan sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif, reliabel, objektif, dan valid. Metode campuran yang digunakan dengan concurrent mixed methods. menggabungkan antara data kuantitatif dan data kualitatif dalam satu waktu.

Teknik pengumpulan data meliputi: tes, angket atau kuesioner, interview atau wawancara, observasi, dan dokumentasi. Pengumpulan data Kuantitatif yang digunakan dengan angket atau kuesiner. Sedangkan metode pengumpulan data kualitatif yang dipergunakan adalah metode triangulasi data yang terdiri dari :

1. *Focus group discussion* (FGD) pada mahasiswa disabilitas (5-8 orang/kelompok).
2. *In-depth interview* pada dosen dan pelatih olahraga yang dianggap kompeten dan sesuai dengan penelitian ini.
3. *Observasi non-participant*.

B. Populasi dan Sampel

Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa yang ada dilingkungan UNY. Jumlah sampel didasarkan pada saturasi tema pada *focus group discussion* maupun *in-depth interview*. Pemilihan sampel pada mahasiswa dilakukan berdasarkan teknik *convenience sampling* sedangkan pada *in-depth interview* dengan dosen dan pelatih olahraga dengan mempergunakan teknik *purposive sampling*. Dosen dan pelatih olahraga yang dianggap kompeten yang diwawancarai adalah dosen dan pelatih yang memiliki keahlian dibidang

e-Sport, dosen pendidikan karakter dan orang yang dianggap berperan dalam mengatur dan merencanakan permainan. Pada kesemua calon responden akan diberikan informasi tentang tujuan penelitian dan dimintai kesediaanya untuk berpartisipasi. Pada responden yang setuju untuk berperan serta dalam penelitian ini akan dilakukan FGD maupun wawancara di tempat dan waktu yang disepakati bersama.

C. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian kuantitatif menggunakan angket tertutup dengan modifikasi skala Likert empat pilihan jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju. Instrumen tersebut untuk mengetahui karakter dan budaya olahraga yang terdiri dari dampak karakter positif positifnya jujur, tanggung jawab, kerjasama dan santun. Pengaruh karakter yang negatif diantaranya depresi, stres dan cemas. Sedangkan untuk cakupan dalam budaya olahraga meliputi kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing.

Pada penelitian kualitatif, instrumen penelitian adalah peneliti itu sendiri yang dalam hal ini dibantu dengan daftar tema (*theme list*) yang telah disiapkan. Kedudukan peneliti dalam penelitian ini peneliti sekaligus merupakan perencana, pelaksana, pengumpulan data, analisis, penafsir data, pada akhirnya menjadi pelapor hasil penelitiannya. Instrumen penelitian berupa daftar tema yang telah disiapkan oleh tim peneliti sebelum pelaksanaan FGD dan *in-depth interview* dan akan dikombinasikan dengan tema yang terbentuk selama proses FGD maupun *in-depth interview*. Data pada FGD dan *in-depth interview* direkam kemudian ditranskrip. Data hasil observasi pada observasi *non-participant* dicatat dalam catatan lapangan (*field-notes*).

D. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini diuji untuk mendapatkan data yang benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian. Keabsahan data

diuji menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data (Moleong, 2007). Triangulasi dalam pengujian diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara/teknik dan berbagai waktu.

E. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data dalam kuantitatif menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Rumus analisis data deskriptif persentase sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan: P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden.

Tabel 1. Norma Kategori Penilaian

Nomer	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Baik
2	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$	Baik
3	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$	Cukup
4	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$	Kurang
5	$X \leq M - 1,5SD$	Sangat Kurang

Sedangkan teknik analisis dalam penelitian kualitatif menggunakan teknik analisis data dari Miles dan Humberman (Salim, 2006). Analisis ini terdapat empat komponen tahapan yaitu sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Peneliti memperoleh data yang dibutuhkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan peneliti. Proses pertama analisis adalah data reduction dimana hasil transkrip data FGD dan interview serta catatan lapangan pada observasi direduksi kemudian dipilah berdasarkan daftar tema awal dan tema yang muncul pada saat pengambilan data.

2. Reduksi Data

Data-data yang diperoleh kemudian dipilih dan menentukan data-data mana saja yang sesuai dengan tema dari penelitian ini.

3. Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan cara menganalisis data yang telah diperoleh, data-data yang diperoleh selanjutnya dikaitkan dengan teori-teori tentang e-Sport, karakter dan budaya olahraga untuk menganalisis hasil temuan dan pembahasan dalam penelitian ini. Pada proses ini dalam menentukan data dengan menggunakan data *reconstruction* dan analisis *thematic*. Adapun bentuk yang lazim digunakan pada data kualitatif dalam bentuk teks naratif.

d. Penarikan Kesimpulan

Pada tahap terakhir ini peneliti melakukan suatu kesimpulan dari data-data yang sudah peneliti analisis yang sesuai dengan rumusan masalah yang dihubungkan dengan satu tema dengan tema yang lain pada keseluruhan responden serta inventarisasi semua temuan-temuan penting.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Kualitatif

Data penelitian yang diperoleh pada saat Focus Group Discussion dengan subyek penelitian yang terdiri dari mahasiswa dan dosen diperoleh data terkait dengan 1) identifikasi permainan terdiri dari jenis permainan dan alasan bermain, 2) dampak permainan terdiri dari pembentukan karakter dan budaya olahraga, karakter yang berpengaruh, budaya olahraga yang berpengaruh, dampak positif dan dampak negatif.

1. Data Identifikasi Permainan

Dari data identifikasi permainan terkait dengan jenis permainan e-Sport didapatkan bahwa sebagian besar menyatakan permainan yang sering dimainkan dalam permainan e-Sport itu terdiri dari dua unsur, yaitu: olahraga dan pertarungan. Jenis permainan e-Sport yang ada kaitannya dengan unsur olahraga diantaranya seperti:

“Real Football, MotoGP, FIFA Soccer, NBA Live Mobile Basketball, 8 Ball Pool, Badminton League, Archery Master, dan Table Tennis”.

Sedangkan permainan e-Sport yang ada kaitannya dengan unsur pertarungan sebagian besar menyatakan jenis permainannya diantaranya seperti:

“Mobile Legends, Arena of Valor, Battlegrounds Player Unknown (PUBG), Fortnite, Dota, Counter-Strike: Global Offensive (CS:GO) dan Free Fire (FF).”

Dari data identifikasi permainan terkait dengan alasan bermain sebagian besar menyatakan bahwa bagian dari:

“Kesenangan atau hobi, baik bermain maupun menonton dalam pertandingan sebagai representasi dalam pengelolaan sebuah permainan dan klub, mulai dari pertandingan, hadiah pemenang, dan jual beli

pemain serta mudah dimainkan di handphone dan memiliki mekanisme kontrol yang mudah.”

2. Data Dampak Permainan

Dari data dampak permainan terkait dengan pembentukan karakter dan budaya olahraga dari permainan e-Sport memperoleh hasil bahwa:

“Permainan e-Sport berpengaruh dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga, akan tetapi juga tergantung pada jenis dan konten permainan dalam e-Sport serta tergantung dari individunya masing-masing”.

“Pengaruh terbesar dilihat dari menang atau kalahnya suatu game yang dimainkan dan kekompakkan tim. Permainan yang menang akan terlihat senang tetapi jika kalah akan marah-marah, sama seperti kekompakkan tim jika tim tidak solid maka timbul karakter yang egois, bisa membully tim, memarahi tim dan bisa keluar dari tim. Tim yang solid akan timbul sportifitas, karena dengan menerima kekalahan bukan berarti tim sendiri lemah melainkan kurangnya latihan dan kekompakkan”.

Data dari nilai karakter yang berdampak dalam permainan e-Sport diperoleh hasil karakter positif dan karakter negatif.

“Karakter positif diantaranya kerja sama, pantang menyerah (berkompetisi), kreatif, disiplin dan bertanggung jawab pada aturan yang sudah disepakati, serta berkembangnya nilai positif yang terpengaruh dari konten game”.

Karakter negatifnya cenderung ingin sesuatu yang mudah dan cepat, resikonya kurang peka dan muncul materi tidak pantas (permainan berkelahi terus/menerus, muncul agresivitas, nilai-nilai komersialisme dan konsumerisme)”.

Dampak permainan e-Sport terhadap budaya olahraga diperoleh hasil bahwa dengan bermain game dapat:

“Membuat pemain menjadi rajin dalam mengembangkan kreativitas dari taktik, disiplin, saling menghargai, unjuk kekuatan, kerja keras, bersaing dan dapat membentuk komunitas sebagai wadah untuk menuangkan ide bersama. Sehingga dengan kebersamaan diantara komunitas munculnya fair play, kerja sama, kompetisi, dan penghargaan diri”.

Dampak positif dan negatif dalam permainan e-Sport yang dihasilkan dari data penelitian didapatkan bahwa:

“e-Sport dapat berdampak positif pada kreativitas pemain, jiwa kompetisi, jiwa pantang menyerah, fairplay, rajin, tekun, santun, disiplin, bertanggung jawab, Jujur, pemikir, mengasah skill dan kekompakkan atau kerjasama”.

“Dampak negatif dari e-Sport adalah Kecanduan, emosi tak terkendali, depresi, menarik diri dari kehidupan sosial, cemas, agresif, stres atau gangguan mental dan mengurangi aktifitas fisik. Rendahnya aktivitas fisik dapat menimbulkan penyakit dan meurunnya tingkat kebugaran”.

B. Hasil Penelitian Kuantitatif

Hasil data penelitian kuantitatif didapatkan dari pengisian angket yang diperoleh dari dampak permainan e-sport terhadap karakter positif yang terdiri dari jujur, tanggung jawab, kerjasama dan santun. Data untuk dampak karakter negatif terdiri dari depresi, stres dan cemas. Sedangkan data dari dampak budaya olahraga dari permainan e-Sport terdiri dari kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing.

1. Dampak Karakter Positif

Hasil data dari dampak permainan e-Sport terhadap pembentukan karakter positif dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Data Karakter Positif Keseluruhan

Data pembentukan karakter positif secara keseluruhan dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 2. Deskriptif data karakter positif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Jujur	40	14.00	16.00	15.5500	.67748
Tanggung Jawab	40	13.00	16.00	14.8750	.93883
Kerjasama	40	13.00	16.00	14.5000	1.03775
Santun	40	15.00	16.00	15.6250	.49029
Dampak Karakter Positif	40	56.00	64.00	60.5500	1.73870
Valid N (listwise)	40				

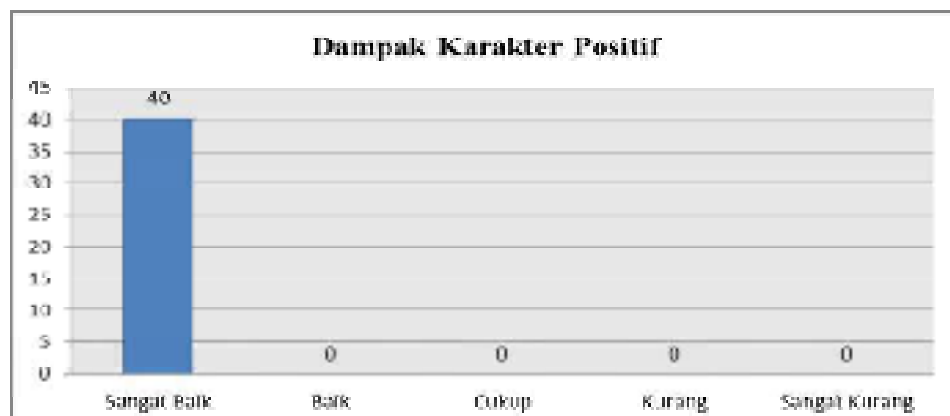
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dampak karakter positif yang terdiri dari jujur, tanggungjawab, kerjasama, dan santun nilai rata-rata sebesar 60,55, skor minimum 56, skor maksimum 64 dan standar deviasi sebesar 1,738.

Dampak karakter positif diketahui dengan mengategorikan kedalam lima kreterian yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setelah dilakukan penilaian dengan empat indikator yang terdiri dari jujur, tanggungjawab, kerjasama, dan santun pada mahasiswa di FIK UNY dampak karakter positif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Distribusi Kategori Karakter Positif

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	52 < X	Sangat Baik	40	100 %
2	44 < X 52	Baik	0	0 %
3	36 < X 44	Cukup	0	0 %
4	28 < X 36	Kurang	0	0 %
5	X 28	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak karakter positif dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Dalam bentuk diagram dampak karakter positif dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 1. Dampak Karakter Positif

b. Data Indikator Karakter Positif

Dampak permainan e-sport terhadap indikator karakter positif yang terdiri dari jujur, tanggung jawab, kerjasama dan santun hasil pengategoriannya dapat dijabarkan pada tabel berikut.

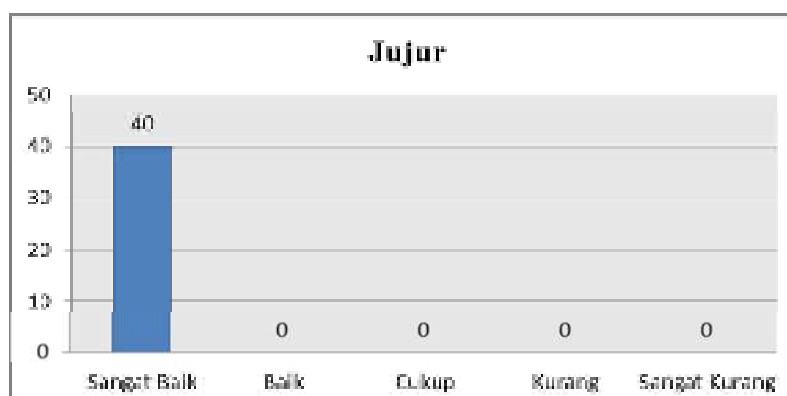
1) Jujur

Data pembentukan karakter positif pada indikator jujur dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 4. Kategori Karakter Jujur

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	40	100 %
2	$11 < X \leq 13$	Baik	0	0 %
3	$9 < X \leq 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X \leq 9$	Kurang	0	0 %
5	$X \leq 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak karakter jujur dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Dalam bentuk diagram dampak karakter jujur dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 2. Karakter Jujur

2) Tanggung Jawab

Data pembentukan karakter positif pada indikator tanggung jawab dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 5. Kategori Karakter Tanggung Jawab

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	37	92,5 %
2	$11 < X \leq 13$	Baik	3	7,5 %
3	$9 < X \leq 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X \leq 9$	Kurang	0	0 %
5	$X \leq 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak karakter tanggung jawab dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 92,5 % dan kategori baik dengan persentase 7,5 %. Dalam bentuk diagram dampak karakter tanggung jawab dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 3. Karakter Tanggung Jawab

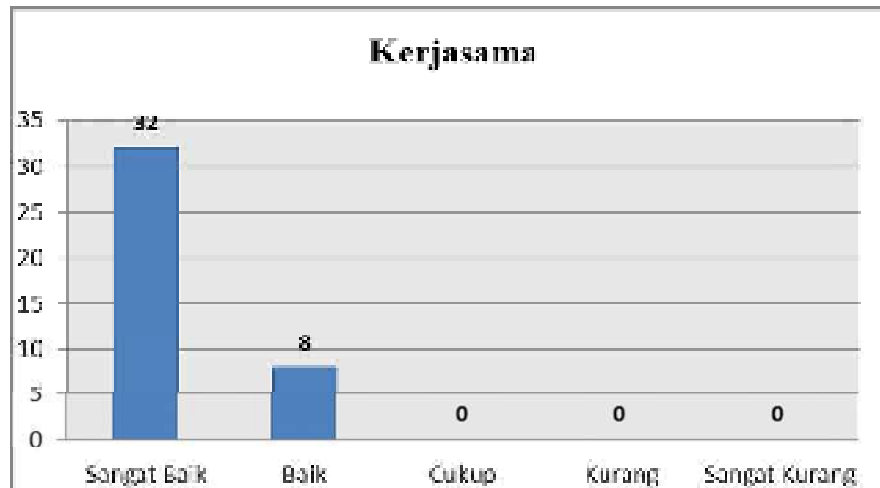
3) Kerjasama

Data pembentukan karakter positif pada indikator kerjasama dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 6. Kategori Karakter Kerjasama

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	32	80 %
2	$11 < X \leq 13$	Baik	8	20 %
3	$9 < X \leq 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X \leq 9$	Kurang	0	0 %
5	$X \leq 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak karakter kerjasama dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 80 % dan kategori baik dengan persentase 20 %. Dalam bentuk diagram dampak karakter kerjasama dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 4. Karakter Kerjasama

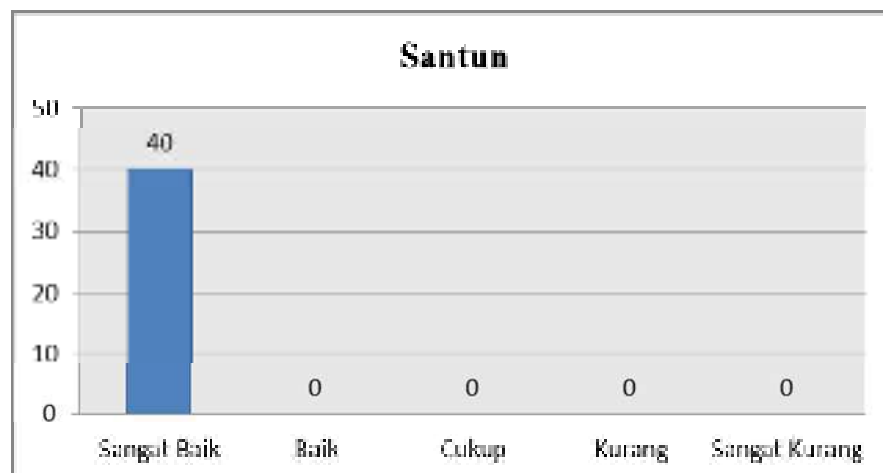
4) Santun

Data pembentukan karakter positif pada indikator santun dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 7. Kategori Karakter Santun

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	40	100 %
2	$11 < X \leq 13$	Baik	0	0 %
3	$9 < X \leq 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X \leq 9$	Kurang	0	0 %
5	$X \leq 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak karakter santun dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100 %. Dalam bentuk diagram dampak karakter kerjasama dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 5. Karakter Santun

2. Dampak Karakter Negatif

Hasil data dari dampak permainan e-Sport terhadap pembentukan karakter negatif dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Data Karakter Negatif Keseluruhan

Data pembentukan karakter negatif secara keseluruhan dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 8. Deskriptif data Karakter Negatif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Depresi	40	9.00	15.00	11.6000	1.39229
Stres	40	7.00	14.00	10.3000	2.06559
Cemas	40	5.00	15.00	9.9500	1.92087
Dampak Karakter Negatif	40	25.00	40.00	31.8500	3.76591
Valid N (listwise)	40				

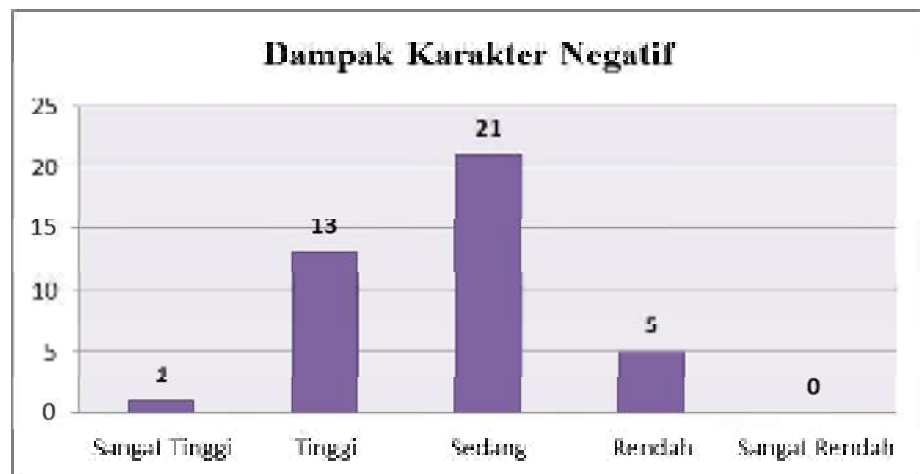
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dampak karakter negatif yang terdiri dari depresi, stres dan cemas nilai rata-rata sebesar 31,85, skor minimum 25, skor maksimum 40 dan standar deviasi sebesar 3,76.

Dampak karakter negatif diketahui dengan mengategorikan kedalam lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setelah dilakukan penilaian dengan tiga indikator yang terdiri dari depresi, stres dan cemas pada mahasiswa di FIK UNY dampak karakter negatif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 9. Distribusi Kategori Karakter Negatif

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$39 < X$	Sangat Baik	1	2,5 %
2	$33 < X < 39$	Baik	13	32,5 %
3	$27 < X < 33$	Cukup	21	52,5 %
4	$21 < X < 27$	Kurang	5	12,5 %
5	$X < 21$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak karakter negatif dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 2,5%, baik dengan persentase 32,5 %, cukup dengan persentase 52,5 % dan kurang dengan persentase 12,5% Dalam bentuk diagram dampak karakter negatif dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 6. Dampak Karakter Negatif

b. Data Indikator Karakter Negatif

Dampak permainan e-sport terhadap indikator karakter negatif yang terdiri dari depresi, stres dan cemas hasil pengategoriannya dapat dijabarkan pada tabel berikut.

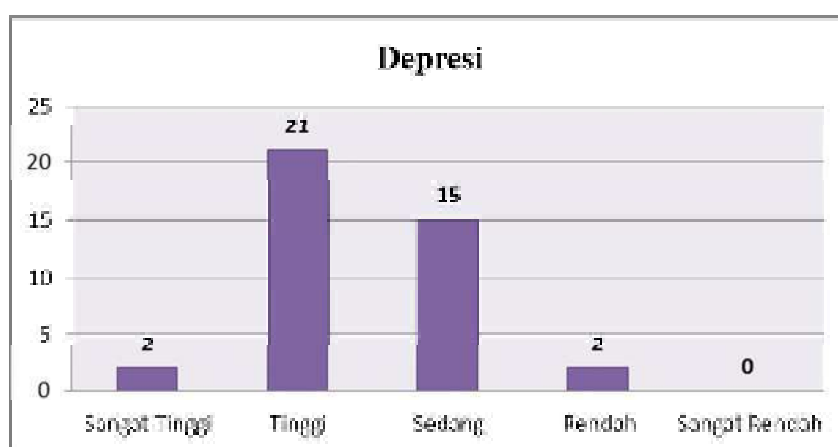
1) Depresi

Data pembentukan karakter negatif pada indikator depresi dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 10. Kategori Depresi

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat tinggi	2	5 %
2	$11 < X$ 13	Tinggi	21	52,5 %
3	$9 < X$ 11	Sedang	15	37,5 %
4	$7 < X$ 9	Rendah	2	5 %
5	X 7	Sangat Rendah	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak depresi dari permainan e-Sport masuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 52,5 %, untuk kategori sangat tinggi sebesar 5 %, kategori sedang dengan persentase 37,5 % dan pada kategori rendah sebesar 5 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak karakter negatif pada indikator depresi dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 7. Dampak Depresi

2) Stres

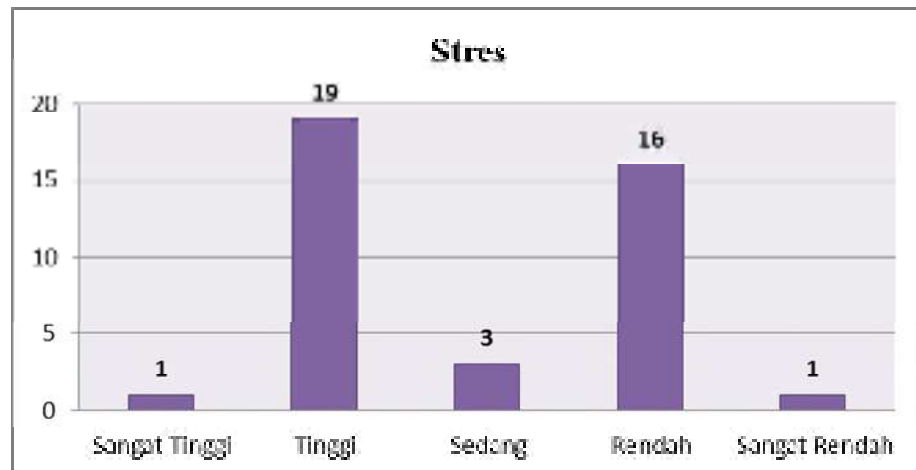
Data pembentukan karakter negatif pada indikator stres dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 11. Kategori Stres

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat tinggi	1	2,5 %
2	$11 < X$ 13	Tinggi	19	47,5 %
3	$9 < X$ 11	Sedang	3	7,5 %
4	$7 < X$ 9	Rendah	16	40,0 %
5	X 7	Sangat Rendah	1	2,5 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak stres dari permainan e-Sport masuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 47,5 %, untuk kategori sangat tinggi sebesar 2,5 %, kategori

sedang dengan persentase 7,5 %, kategori rendah sebesar 40 % dan kategori sangat rendah dengan persentase 2,5 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak karakter negatif pada indikator stres dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 8. Dampak Stres

3) Cemas

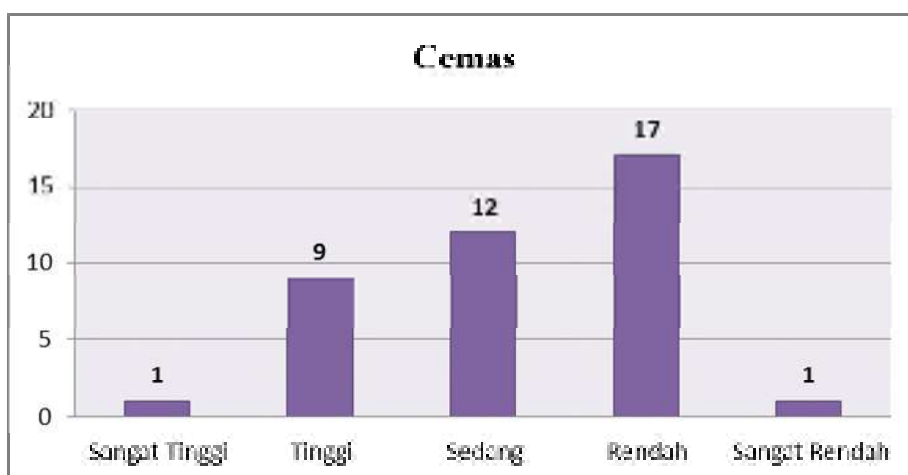
Data pembentukan karakter negatif pada indikator cemas dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 12. Kategori Cemas

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat tinggi	1	2,5 %
2	$11 < X \leq 13$	Tinggi	9	22,5 %
3	$9 < X \leq 11$	Sedang	12	30,0 %
4	$7 < X \leq 9$	Rendah	17	42,5 %
5	$X \leq 7$	Sangat Rendah	1	2,5 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak cemas dari permainan e-Sport masuk dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 42,5 %, untuk kategori sangat tinggi sebesar 2,5 %, kategori tinggi dengan persentase 22,5 %, kategori sedang sebesar 30

% dan kategori sangat rendah dengan persentase 2,5 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak karakter negatif pada indikator cemas dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 9. Dampak Cemas

3. Dampak Budaya Olahraga

Hasil data dari dampak permainan e-Sport terhadap budaya olahraga dapat dijabarkan sebagai berikut:

a. Data Budaya Olahraga Keseluruhan

Data budaya olahraga secara keseluruhan dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 13. Deskriptif Data Budaya Olahraga

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kerja Keras	40	13.00	16.00	15.4750	.81610
Disiplin	40	13.00	16.00	15.1500	1.00128
Menghargai	40	12.00	16.00	14.9250	1.09515
Bersaing	40	13.00	16.00	14.9500	.93233
Budaya Olahraga	40	54.00	64.00	60.5000	2.50128
Valid N (listwise)	40				

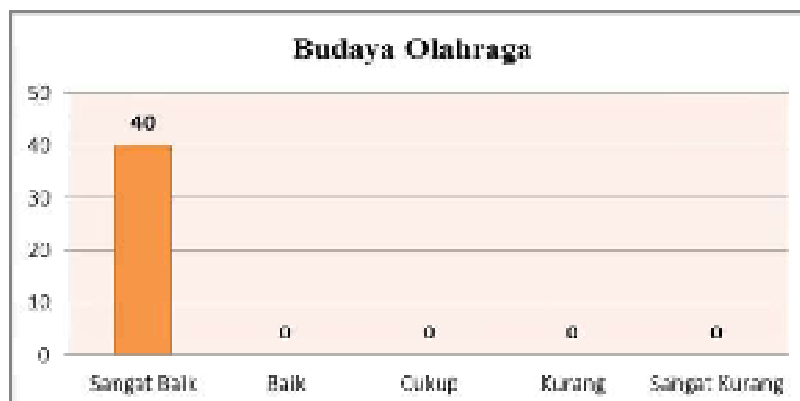
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dampak budaya olahraga yang terdiri dari kerja keras, disiplin, menghargai, dan bersaing nilai rata-rata sebesar 60,50, skor minimum 54, skor maksimum 64 dan standar deviasi sebesar 2,50.

Dampak budaya olahraga diketahui dengan mengategorikan kedalam lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Setelah dilakukan penilaian dengan empat indikator yang terdiri dari kerja keras, disiplin, menghargai, dan bersaing pada mahasiswa di FIK UNY dampak budaya olahraga dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 14. Distribusi Kategori Budaya Olahraga

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	52 < X	Sangat Baik	40	100 %
2	44 < X 52	Baik	0	0 %
3	36 < X 44	Cukup	0	0 %
4	28 < X 36	Kurang	0	0 %
5	X 28	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak budaya olahraga dari permainan e-sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100 %. Dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 10. Dampak Budaya Olahraga

b. Data Indikator Budaya Olahraga

Dampak permainan e-sport terhadap indikator budaya olahraga yang terdiri dari kerja keras, disiplin, menghargai, dan bersaing hasil pengategorianya dapat dijabarkan pada tabel berikut.

1) Kerja Keras

Data budaya olahraga pada indikator kerja keras dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 15. Kategori Kerja Keras

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	38	95,0 %
2	$11 < X \leq 13$	Baik	2	5,0 %
3	$9 < X \leq 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X \leq 9$	Kurang	0	0 %
5	$X \leq 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak kerja keras dari permainan e-sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 95,0 % dan pada kategori baik sebesar 5 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator kerja keras dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 11. Kerja Keras

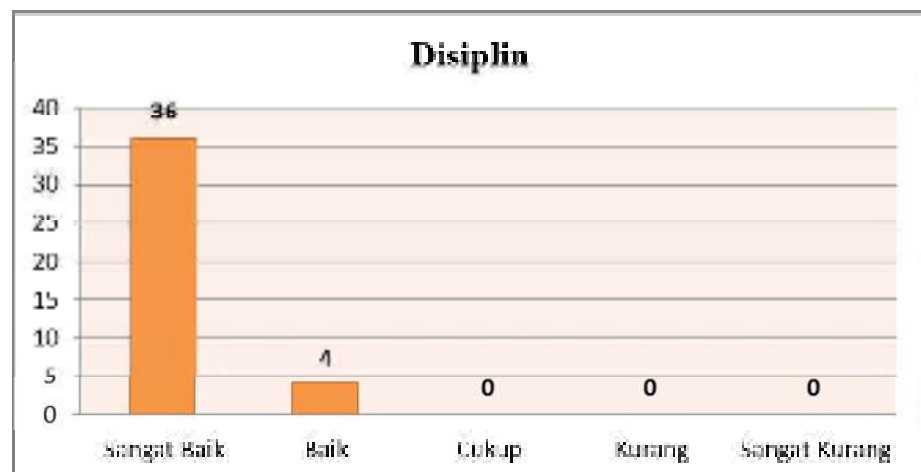
2) Disiplin

Data budaya olahraga pada indikator disiplin dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 16. Kategori Disiplin

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	36	90,0 %
2	$11 < X < 13$	Baik	4	10,0 %
3	$9 < X < 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X < 9$	Kurang	0	0 %
5	$X < 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak disiplin dari permainan e-sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90,0 % dan pada kategori baik sebesar 10 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator disiplin dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 12. Disiplin

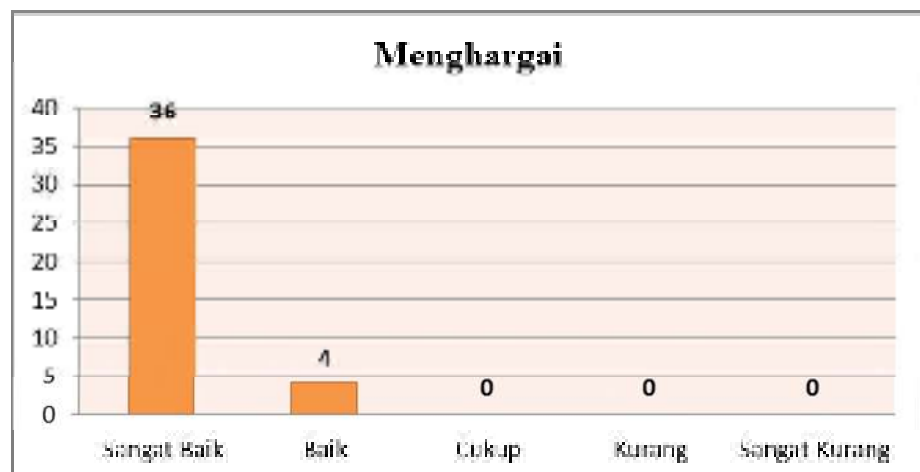
3) Menghargai

Data budaya olahraga pada indikator menghargai dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 17. Kategori Menghargai

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	36	90,0 %
2	$11 < X < 13$	Baik	4	10,0 %
3	$9 < X < 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X < 9$	Kurang	0	0 %
5	$X < 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak menghargai dari permainan e-sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90,0 % dan pada kategori baik sebesar 10 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator menghargai dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 13. Menghargai

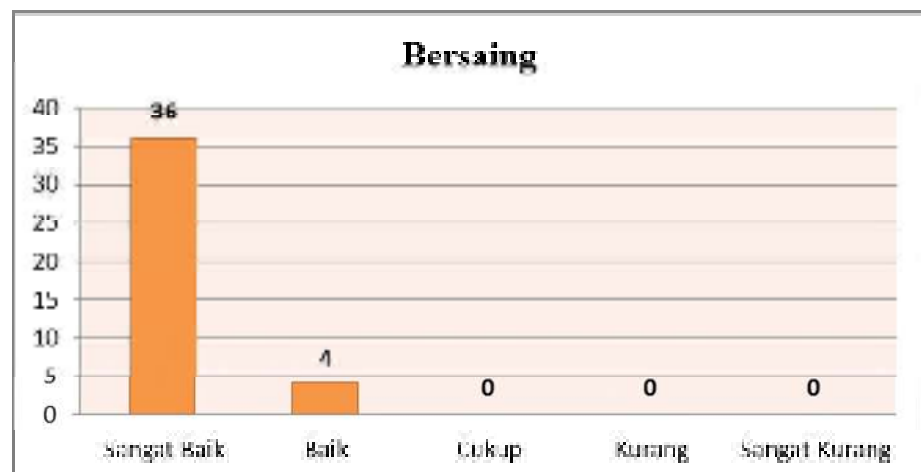
4) Bersaing

Data budaya olahraga pada indikator bersaing dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 18. Kategori Bersaing

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	36	90,0 %
2	$11 < X < 13$	Baik	4	10,0 %
3	$9 < X < 11$	Cukup	0	0 %
4	$7 < X < 9$	Kurang	0	0 %
5	$X < 7$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak bersaing dari permainan e-sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90,0 % dan pada kategori baik sebesar 10 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator bersaing dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 14. Bersaing

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa permainan e-Sport berpengaruh dalam pembentukan karakter positif dan negatif. Dampak positif dalam permainan e-Sport dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang, faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kerja keras sebesar 95%. Budaya olahraga dengan bermain e-Sport juga berdampak pada pembentukan latihan fisik dan stamina agar kuat untuk bertanding layaknya atlet, selain itu juga memerlukan kemampuan intelektual dan logika yang baik untuk mengatur strategi dalam bermain untuk bertanding (Kurniawan, 2019: 65). Dari segi budaya sejalan dengan hasil penelitiannya Persada (2020) dari aspek budaya menyatakan bahwa dalam perkembangan E-Sport terciptanya perkembangan teknologi, serta sarana hiburan dan rekreasi.

Munandar (2012: 10) aspek budaya dalam olahraga memiliki manfaat sebagai penanda jati diri bangsa, kebanggaan, dan apabila berprestasi akan bermanfaat untuk mempererat rasa kesatuan bangsa. e-Sport bisa dikatan sebagai olahraga, yang memiliki sisi positif dan negatif, seperti meningkatnya keterampilan dalam memecahkan masalah, namun memiliki kekurangan dalam keterampilan sosial. e-Sport memuat tentang pendidikan emosional, pengetahuan tentang olahraga sesungguhnya, memberikan keterampilan kognitif untuk kompetisi dan sosialisasi. Kompetisi e-Sport sangat membutuhkan konsentrasi, kemampuan spesifik, presisi, kontrol tubuh, pengetahuan tentang menggunakan strategi dalam permainan (Persada, 2020: 108).

Hasil tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Huk (2019) e-Sport juga bermanfaat sebagai peningkatkan interaksi sosial dan emosional online dalam melatih kerjasama antar pemain game melalui obrolan dan permainan tim dan juga

dengan penonton atau penggemar. Selain itu Boyacio lu & O uz (2016) menyatakan bahwa e-Sport seperti olahraga lainnya mampu mempromosikan inklusi sekaligus kohesi sosial. Berbeda dengan hasil penelitiannya Rachman (2020: 43) menunjukkan bahwa olahraga sebagai sumber kekuatan Indonesia akan tetapi dengan perkembangan dalam memasuki dunia esports sebagian besar menyatakan belum mendukung dalam pengembangan kekuatan Indonesia melalui esports.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil penelitian diperoleh bahwa permainan e-Sport berpengaruh dalam pembentukan karakter positif dan negatif. Dampak karakter positif meliputi jujur, tanggung jawab, kerjasama dan santun dan dampak karakter negatifnya depresi, stres dan cemas. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport dalam budaya olahraga meliputi kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing. Dampak positif dalam permainan e-Sport dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang, faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kerja keras sebesar 95%.

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bentuk permainan e-Sport dapat diberikan dan disosialisasikan kepada semua penggemar olahraga sehingga dapat meningkatkan dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga.
2. Perlu dikembangkan bentuk permainan e-Sport yang bisa mempengaruhi dalam pembentukan fisik dan teknik yang disesuaikan dengan cabang olahraga yang dipertandingan secara internasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Adamus, T. (2012). *Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New Earch Field*. In J. Fromme, & A. Unger (Eds.), *Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies*. Dordrecht: Springer Netherlands.
- Boyacio lu, F., & O uz, A. (2016). *The Role of Sports in International Relations*. *Acta Universitatis Danubius. Relationes Internationales*, 9 (1), 99–108.
- Bramantya, B. (2011). *E-Sport Community Center Di Semarang*. Undergraduate Thesis, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Undip. <http://eprints.undip.ac.id/33818/>.
- Cynarski, Wojciech J. & Kazimierz Obody ski. (2007). *Factors and Barriers of Development of Far Eastern Martial Arts and Combat Sports in Poland*. *Physical Culture and Sport Studies and Research* 1 Volume (XLV).
- Desmita. (2005). *Psikologi Perkembangan..* Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Entertainment Software Association (2017). *Essential Facts About the Computer and Video Game Industry*. Retrieved February 8, 2017, from: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf.
- Fahyuni, E.F (2016). *Psikologi Belajar & Mengajar Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Faherty F. R (2018) Strategi IeSPA (Indonesia E-Sports Association) dalam Mengkampanyekan e-Sports di Indonesia. UII: Yogyakarta
- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). *Competitive and Professional Gaming: Discussing Potential Benefits of Scientific Study*. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning*.
- Ginanjari, A. (2008). *Pembentukan Habit Menerapkan Nilai-nilai Religius, Sosial, dan Akademik*. Semiloka Pendidikan Karakter. Yogyakarta: UNY.
- Glenniza, D. (2018). Bermain Video Game dan E-Sport tidak sama dengan Olahraga. <https://sport.detik.com/aboutthegame//pandit/d-3078400/bermain-video-game-dan-e-sport-tak-sama-dengan-olahraga>. diakses 13 Maret 2019.

- Griffiths, M. (2017). *The Psychosocial Impact of Professional Gambling, Professional Video Gaming & e-Sports*. Casino & Gaming International.
- Guttman, A. (2004). *From Ritual to Record: The Nature of Modern Sports*. New York: Columbia University Press.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa*. Surakarta: UNS Press.
- Hansen, B.H dan Kwanda, T (2016). *Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport Di Surabaya*. Jurnal Edimensi Arsitektur Vol. IV, No. 2.
- Hemphill, D. (2005). *Cybersport*. Journal of the Philosophy of Sport, 32 (2).
- Huk, T. (2019). The social context of the benefits achieved in eSport. New Educational Review. <https://doi.org/10.15804/ner.2019.55.1.13>.
- <http://kamus.okezone.com/read/2012/03/26>
- <https://www.kemkes.go.id/download.php?file=download/info-terkini/COVID-19/TENTANG%20NOVEL%20CORONAVIRUSW.pdf>
- <https://www.indosport.com/e-Sports/20200429/pandemi-corona-buat-industri-e-Sports-makin-berkembang>.
- Isbaniyah F., Saputro D.D., et all (2020). *Pedoman Kesiapsiagaan Menghadapi Infeksi Novel Coronavirus*. Kementerian Kesehatan RIDirektorat Jenderal Pencegahan dan Pengendalian Penyakit (P2P).
- Kurniawan (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian. JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 2019, 61-66. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>.
- Ma, H., Wu, Y., & Wu, X. (2013). *Research on Essential Difference of E-sport and Online Game*. In W. Du (Ed.), Informatics and management science V. London: Springer.
- Martono, N. (2012). *Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postkolonial*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

- Marzuki, (2011). *Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam*. Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik. Yogyakarta: UNY Press.
- Moleong, L.J. (2007). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Munandar, U. (2012). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Newzoo (2017). *Global E-Sports Market Report 2017*. Retrieved February 8, 2018, from: <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-e-sports-market-report-2017-light/>
- Ngafifi, M. (2014). *Kemajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya*. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nugroho, S., Nasrulloh, A., Dwihandaka, R., & Prayadi, H.Y. (2017). Implementasi Lesson Study Perkuliahan Permainan Target untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dan Mengembangkan Nilai Karakter Mahasiswa. UNY: Yogyakarta
- Persada, Y.B. (2020). *Kajian Referensi e-Sport dalam Ranah Olahraga. Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga*. UNNES: Semarang.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2008), *Kamus Bahasa Indonesia*, Cet. I, Pusat Bahasa, Jakarta.
- Rachman, J.B., Adityani, S., Suryadipura, D., Utama, B.P., Aprilia, B., Suherman, A., & Alfaizi, K. (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia: Sosialisasi Kepada Anak Muda. CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. <https://journal.ilinstitute.com/index.php/caradde>. Volume 3 Nomor 1 Agustus 2020. e-ISSN: 2621-7910 dan p-ISSN: 2621-7961.
- Salim, A. (2006). *Teori dan Paradigma Penelitian Sosial*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Soegiyanto, K.S (2013). *Keikutsertaan Masyarakat dalam Kegiatan Olahraga*. Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia Volume 3. Edisi 1. Juli 2013. ISSN: 2088-6802. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/miki>.

- Suits, B. (2007). *The Elements of Sport*. Ethics in Sport, 2.
- Soedjatmiko (2015). *Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Journal of Physical Education, Health and Sport ISSN 2354-8231. <http://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jpehs>.
- Sumarjo, Nugroho, S., & Dwihandaka, R. (2018). Potret Penyediaan Sarana Aksesibilitas dan Pembentukan Karakter Bagi Penyandang Disabilitas di Lingkungan Universitas Negeri Yogyakarta. UNY: Yogyakarta
- Taylor, T. (2012). *Raising The Stakes: E-sports and The Professionalization of Computer Gaming*. Cambridge: The MIT Press.
- UU SISDIKNAS 2003 (UU RI No.20 Tahun. 2003). Jakarta: Sinar Grafika
- Wagner, M. G. (2006). *On The Scientific Relevance of e-Sports*. In: International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. LasVegas, NV: ICOMP.
- Wang Z., Qiang W., Ke H. (2020). A Handbook of 2019-nCoV Pneumonia Control and Prevention. Hubei Science and Teknologi Press. China
- Weinberg, Robert S and Gould, Daniel. (2002). *Foundations of Sport and Exercise Psychology*, 3rd edition. Champaign, IL: Human Kinetics
- Whalen, S. J. (2013). *Cyberathletes' Lived Experience of Video Game Tournaments*. Doctoral dissertation, University of Tennessee.
- Wibowo, A. (2012). *Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yuliana (2020). *Corona Virus Diseases (Covid-19); Sebuah Tinjauan Literatur*. Wellness and Healthy Magazine. Volume 2 Nomer 1, Februari 2020. P.187-192. ISSN 2655-9951 (print), ISSN 2656-0062 (online).
- Zamroni, (2011). *Strategi dan Model Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik. Yogyakarta: UNY Press.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Observasi Nilai Karakter dan Budaya Olahraga

No	Aspek yang diamati	Indikator	SS	S	TS	STS
A. Karakter Dampak Positif						
1.	Jujur	1. Tidak berbuat curang dalam bermain				
		2. Berkata jujur sesama teman permainan				
		3. Mengungkapkan perasaan apa adanya				
		4. Menyampaikan dengan keadaan yg sebenarnya				
2.	Tanggung jawab	5. Mengerjakan tugas sesuai dengan waktu yang ditetapkan				
		6. Melaksanakan tugas sesuai yang diintruksikan				
		7. Menanggung resiko sesuai tugas yang dilakukan				
		8. Menjaga, merawat dan mengembalikan barang pinjaman				
3.	Kerjasama	9. Kekompakan antar mahasiswa				
		10. Kekompakan antar kelompok/tim				
		11. Kekompakan antar mahasiswa dengan pengampu				
		12. Kemampuan kerjasama dengan petugas				
4.	Santun	13. Berbicara dengan nada yang santun				
		14. Kebiasaan berkata lembut dengan partner bermain				
		15. Perilaku yang sopan				
		16. Penampilan yang menarik				
B. Karakter Dampak Negatif						
5.	Depresi	17. Merasa lemah setelah permainannya kalah				
		18. Takut bermain dengan lawan yang lebih baik				
		19. Kalau bermain selalu megurung diri				
		20. Tidak mau diganggu apabila sedang bermain				

6.	Stres	21. Melampiaskan emosi saat bermain				
		22. Bermain sambil marah-marah				
		23. Setelah bermain merasa tidak puas				
		24. Setelah bermain fokus perhatiannya selalu terganggu				
7.	Cemas	25. Merasa khawatir kalau permainannya jelek				
		26. Tidak percaya dengan partner permainan				
		27. Merasa takut kalau tidak mencapai target				
		28. Selalu khawatir setelah selesai bermain				
C. Budaya Olahraga						
8.	Kerjas Keras	29. Selalu menetapkan target dalam bermain				
		30. Berusaha mencapai target yang ditetapkan				
		31. Berlatih dengan serius				
		32. Motivasi untuk berprestasi				
9.	Kedisiplinan	33. Bermain sesuai waktu yang ditentukan				
		34. Selalu mengikuti Ritme Permainan				
		35. Menggunakan alat permainan yang pantas dan sesuai				
		36. Mematuhi peraturan yang telah disepakati				
10	Menghargai	37. Menghargai pendapat partner permainan				
		38. Menghormati lawan bermain				
		39. Menerima saran dan kritik				
		40. Membantu sesama teman				
11.	Bersaing	41. Mencari tantangan dalam bermain				
		42. Mengetahui kemampuan lawan				
		43. Menganalisis kelebihan dan kelemahan lawan				
		44. Totalitas dalam bermain				

Lampiran 2. Tema Diskusi

Sasaran : mahasiswa

Jumlah : 5 orang mahasiswa dan 3 orang dosen

Target : Minimal 4 kelompok untuk Mahasiswa

Waktu : 60-90 menit

Pendahuluan :

Perkenalan = tim peneliti dari fakultas untuk mengetahui pengaruh permainan eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga.

Tujuan diskusi = mendapatkan informasi sebanyak2nya dalam mengetahui pengaruh permainan eSport

Informasi tambahan= semua responden dijamin kerahasiaannya

Identifikasi Permainan ESport

Jenis permainan eSport yang pernah dimainkan dan yang paling ditekuni saat ini?

Mengapa memilih permainan tersebut?

Dampak Permainan ESport

Apakah permainan eSport ada pengaruh atau dampaknya dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Pembentukan karakter apa saja yang bisa berpengaruh dalam permainan eSport?

Budaya olahraga apa saja yang bisa berpengaruh dalam permainan eSport?

Dampak positif apa saja yang diakibatkan dalam bermain eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Dampak negatif apa saja yang diakibatkan dalam bermain eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Faktor Pendukung dan Penghambat ESprot

Faktor pendukung apa saja yang bisa membentuk karakter dan budaya olahraga melalui permainan eSport?

Faktor penghambat apa saja yang bisa membentuk karakter dan budaya olahraga melalui permainan eSport?

Model Permainan ESprot

Jenis Permainan eSport yang apa yang bisa mempengaruhi pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Mengapa Model Permainan eSport tersebut bisa mempengaruhi pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Lampiran 3.

Descriptives

Dampak Karakter Positif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Jujur	40	14.00	16.00	15.5500	.67748
Tanggung Jawab	40	13.00	16.00	14.8750	.93883
Kerjasama	40	13.00	16.00	14.5000	1.03775
Santun	40	15.00	16.00	15.6250	.49029
Dampak Karakter Positif	40	56.00	64.00	60.5500	1.73870
Valid N (listwise)	40				

Descriptives

Dampak Karakter Negatif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Depresi	40	9.00	15.00	11.6000	1.39229
Stres	40	7.00	14.00	10.3000	2.06559
Cemas	40	5.00	15.00	9.9500	1.92087
Dampak Karakter Negatif	40	25.00	40.00	31.8500	3.76591
Valid N (listwise)	40				

Descriptives

Budaya Olahraga

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kerja Keras	40	13.00	16.00	15.4750	.81610
Disiplin	40	13.00	16.00	15.1500	1.00128
Menghargai	40	12.00	16.00	14.9250	1.09515
Bersaing	40	13.00	16.00	14.9500	.93233
Budaya Olahraga	40	54.00	64.00	60.5000	2.50128
Valid N (listwise)	40				

KATEGORISASI

**Norma kategorisasi untuk tiap-tiap aspek
Jujur, tanggung jawab, kerjasama, santun
Depresi, stress, cemas
Kerja keras, disiplin, menghargai, bersaing**

(Norma sama karena jumlah pernyataan kuesioner sama yaitu 4 butir)

skor max	4	x	4	=	16
skor min	1	x	4	=	4
M Ideal	20	/	2	=	10.00
SD Ideal	12	/	6	=	2.00

Sangat Baik	:	$M + 1,5 SD < X$
Baik	:	$M + 0,5 SD < X$ $M + 1,5 SD$
Cukup	:	$M - 0,5 SD < X$ $M + 0,5 SD$
Kurang	:	$M - 1,5 SD < X$ $M - 0,5 SD$
Sangat Kurang	:	X $M - 1,5 SD$

Kategori	Skor			
Sangat Baik	:	13.00	<	X
Baik	:	11.00	<	X 13.00
Cukup	:	9.00	<	X 11.00
Kurang	:	7.00	<	X 9.00
Sangat Kurang	:	X		7.00

Norma Kategorisasi Dampak Karakter Positif (keseluruhan)

skor max	4	x	16	=	64
skor min	1	x	16	=	16
M Ideal	80	/	2	=	40.00
SD Ideal	48	/	6	=	8.00

Sangat Baik	: M + 1,5 SD < X
Baik	: M + 0,5 SD < X M + 1,5 SD
Cukup	: M - 0,5 SD < X M + 0,5 SD
Kurang	: M - 1,5 SD < X M - 0,5 SD
Sangat Kurang	: X M - 1,5 SD

Kategori	Skor
Sangat Baik	: 52.00 < X
Baik	: 44.00 < X 52.00
Cukup	: 36.00 < X 44.00
Kurang	: 28.00 < X 36.00
Sangat Kurang	: X 28.00

Norma Kategorisasi Dampak Karakter Negatif (Keseluruhan)

skor max	4	x	12	=	48
skor min	1	x	12	=	12
M Ideal	60	/	2	=	30.00
SD Ideal	36	/	6	=	6.00

Sangat Baik	: M + 1,5 SD < X
Baik	: M + 0,5 SD < X M + 1,5 SD
Cukup	: M - 0,5 SD < X M + 0,5 SD
Kurang	: M - 1,5 SD < X M - 0,5 SD
Sangat Kurang	: X M - 1,5 SD

Kategori	Skor			
Sangat tinggi	: 39.00	<	X	
Tinggi	: 33.00	<	X	39.00
Sedang	: 27.00	<	X	33.00
Rendah	: 21.00	<	X	27.00
Sangat rendah	: X		21.00	

Norma Kategorisasi Budaya Olahraga (Keseluruhan)

skor max	4	x	16	=	64
skor min	1	x	16	=	16
M Ideal	80	/	2	=	40.00
SD Ideal	48	/	6	=	8.00

Sangat Baik	: M + 1,5 SD < X
Baik	: M + 0,5 SD < X M + 1,5 SD
Cukup	: M - 0,5 SD < X M + 0,5 SD
Kurang	: M - 1,5 SD < X M - 0,5 SD
Sangat Kurang	: X M - 1,5 SD

Kategori	Skor			
Sangat tinggi	: 52.00	<	X	
Tinggi	: 44.00	<	X	52.00
Sedang	: 36.00	<	X	44.00
Rendah	: 28.00	<	X	36.00
Sangat rendah	: X		28.00	

Frequencies

Dampak Karakter Positif

Jujur

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Baik	40	100.0	100.0	100.0

Tanggung Jawab

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Baik	37	92.5	92.5	92.5
Baik	3	7.5	7.5	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Kerjasama

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Baik	32	80.0	80.0	80.0
Baik	8	20.0	20.0	100.0
Total	40	100.0	100.0	

Santun

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Baik	40	100.0	100.0	100.0

Dampak Karakter Positif

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Baik	40	100.0	100.0	100.0

Frequencies

Dampak Karakter Negatif

Depresi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	2	5.0	5.0	5.0
	Tinggi	21	52.5	52.5	57.5
	Sedang	15	37.5	37.5	95.0
	Rendah	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Stres

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	1	2.5	2.5	2.5
	Tinggi	19	47.5	47.5	50.0
	Sedang	3	7.5	7.5	57.5
	Rendah	16	40.0	40.0	97.5
	Sangat Rendah	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Cemas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	1	2.5	2.5	2.5
	Tinggi	9	22.5	22.5	25.0
	Sedang	12	30.0	30.0	55.0
	Rendah	17	42.5	42.5	97.5
	Sangat Rendah	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Dampak Karakter Negatif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	1	2.5	2.5	2.5
	Tinggi	13	32.5	32.5	35.0
	Sedang	21	52.5	52.5	87.5
	Rendah	5	12.5	12.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Frequencies

Budaya Olahraga

Kerja Keras

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	38	95.0	95.0	95.0
	Baik	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Disiplin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	36	90.0	90.0	90.0
	Baik	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Menghargai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	36	90.0	90.0	90.0
	Baik	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Bersaing

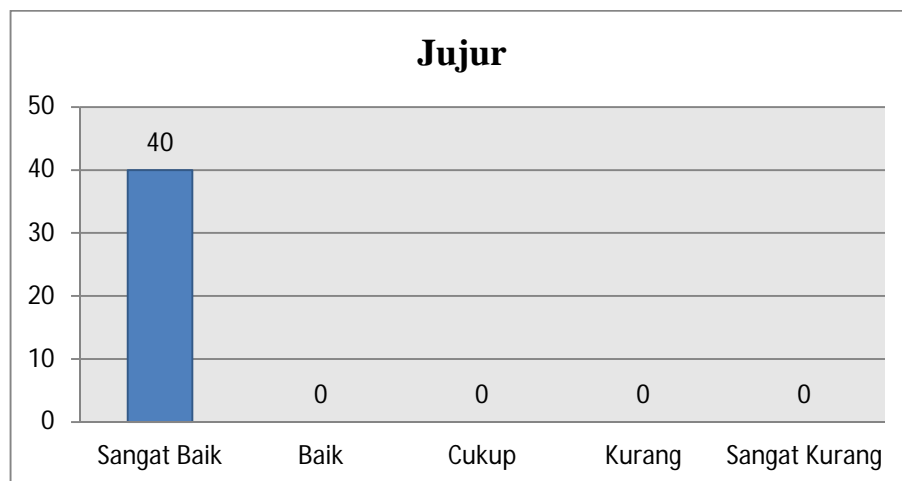
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	36	90.0	90.0	90.0
	Baik	4	10.0	10.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

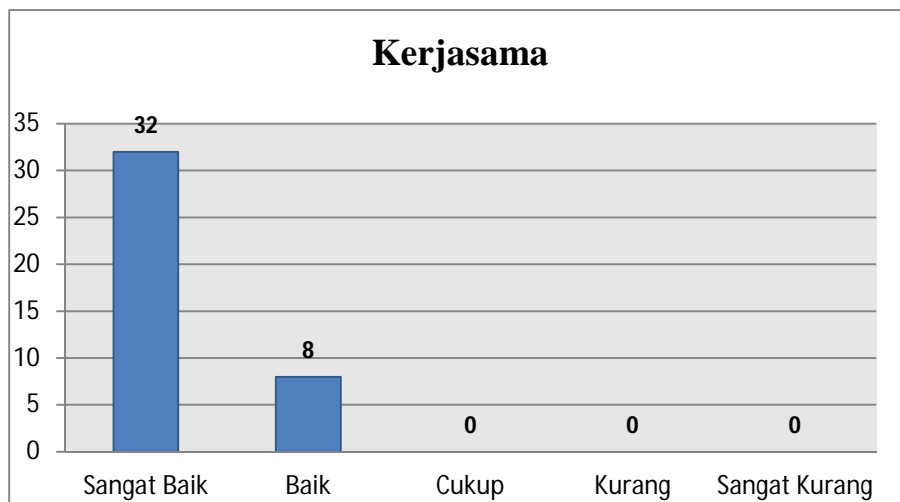
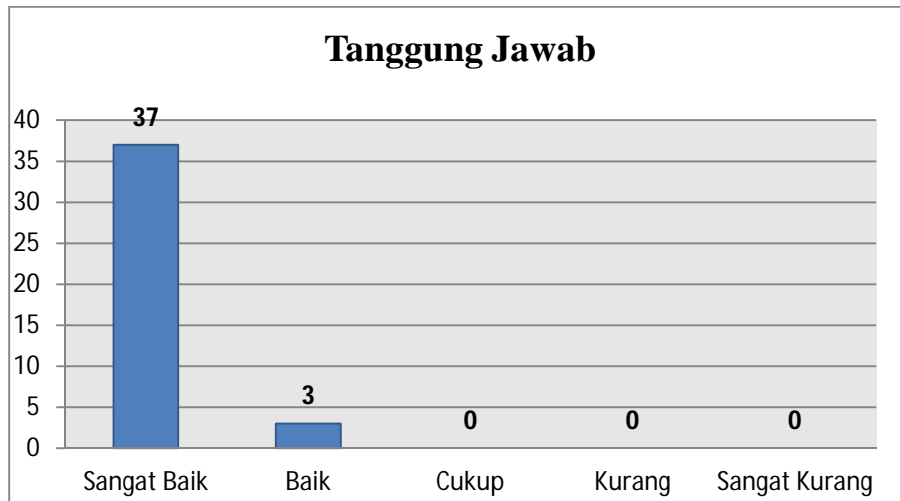
Budaya Olahraga

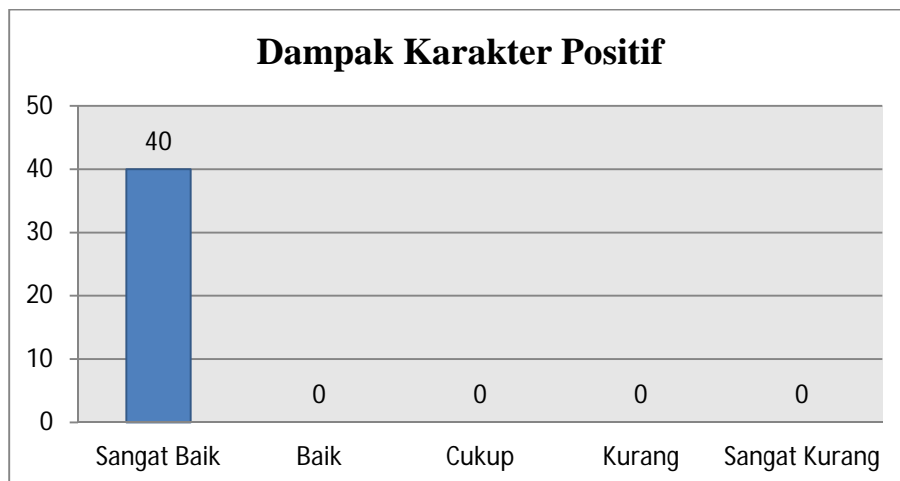
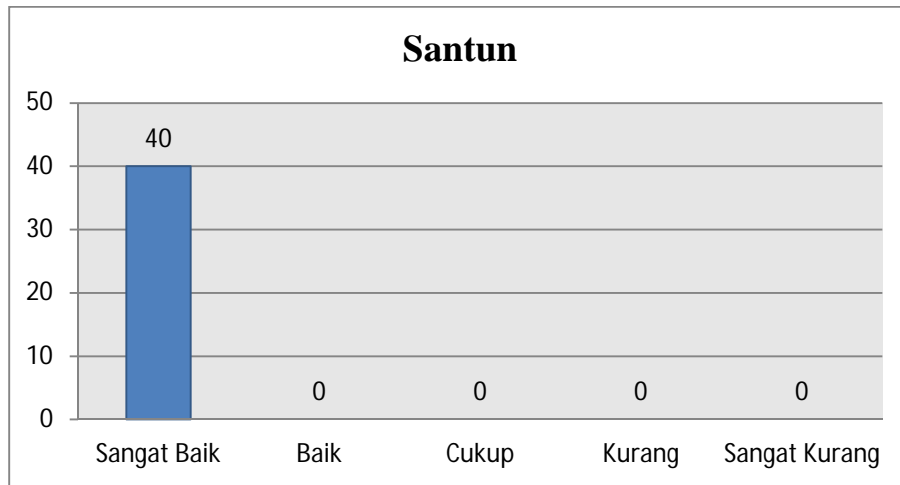
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	40	100.0	100.0	100.0

Diagram

Dampak Karakter Positif

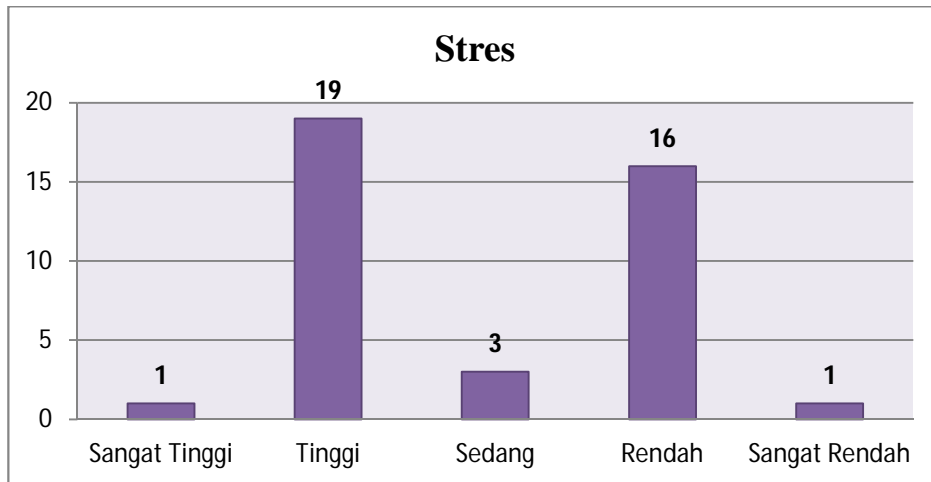
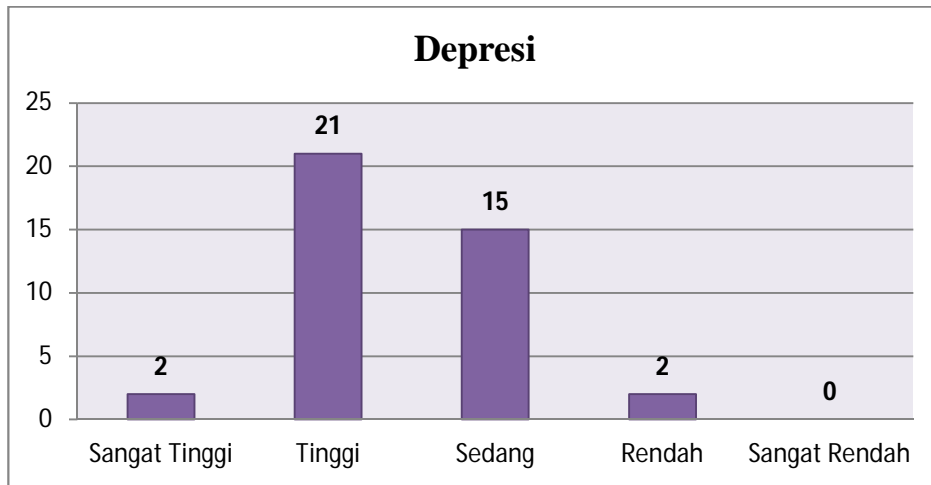


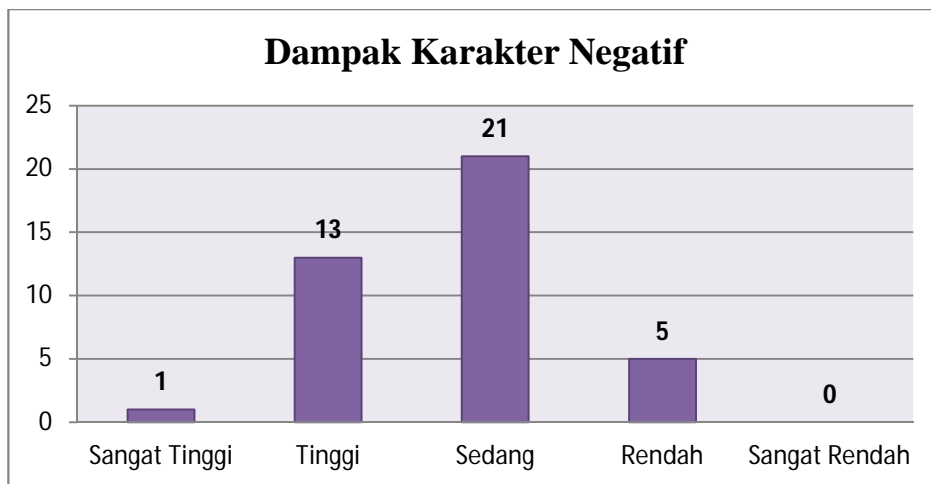
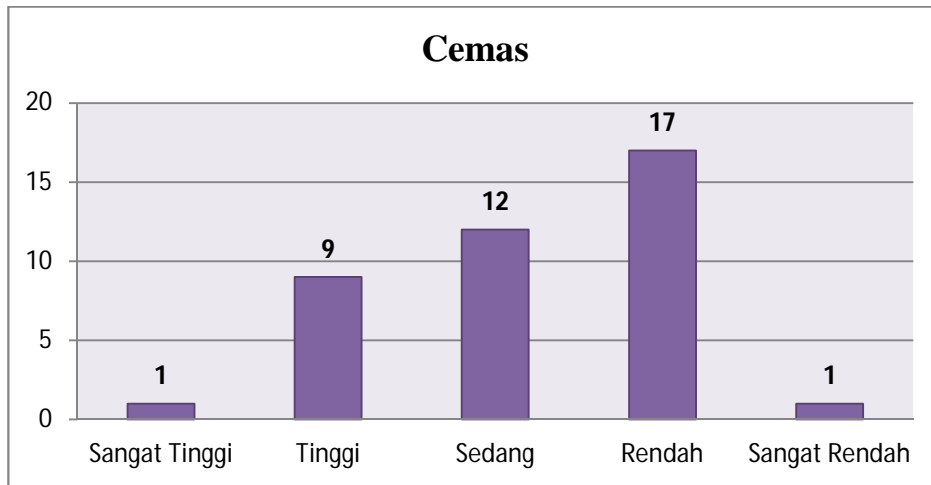




Diagram

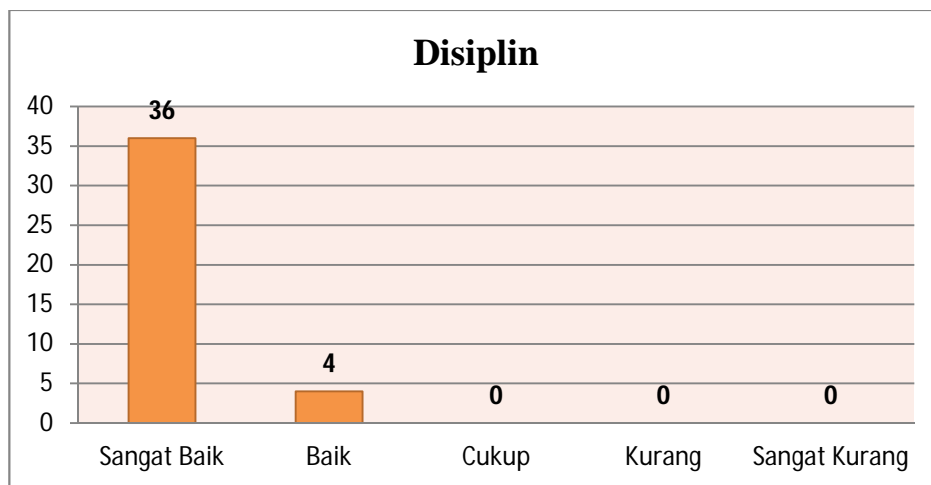
Dampak Karakter Negatif

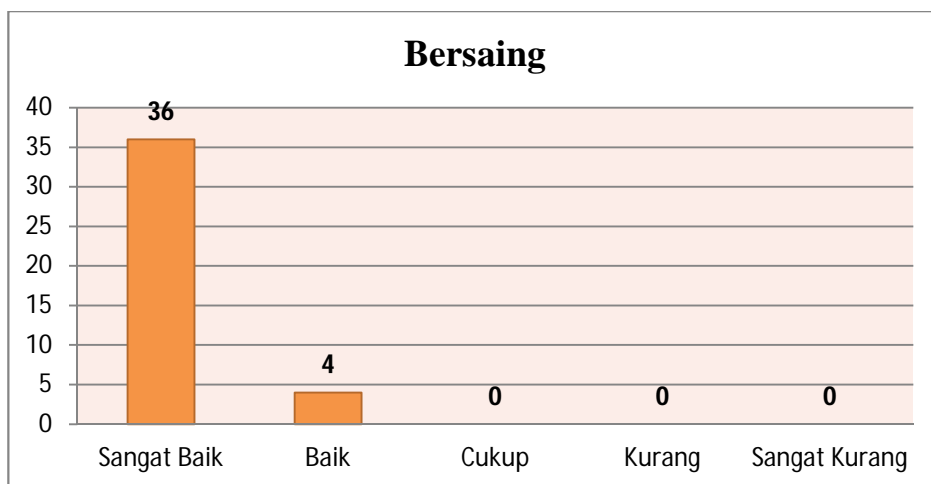
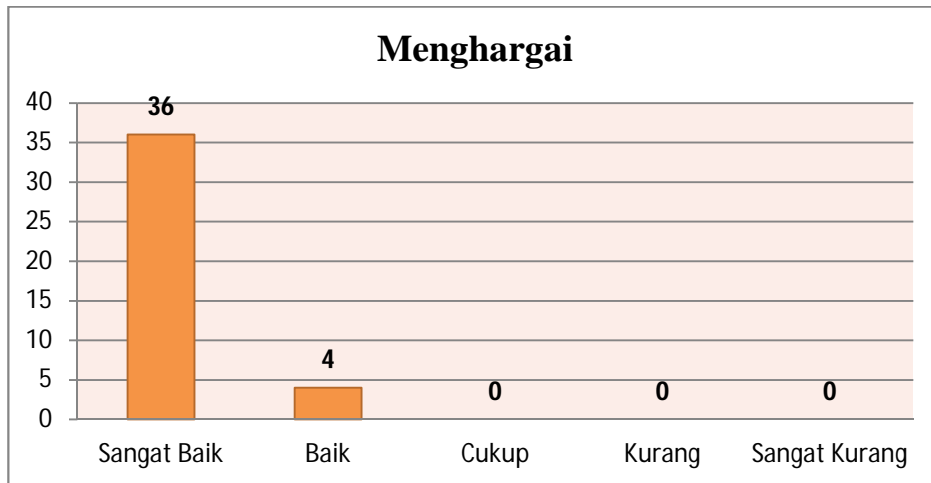


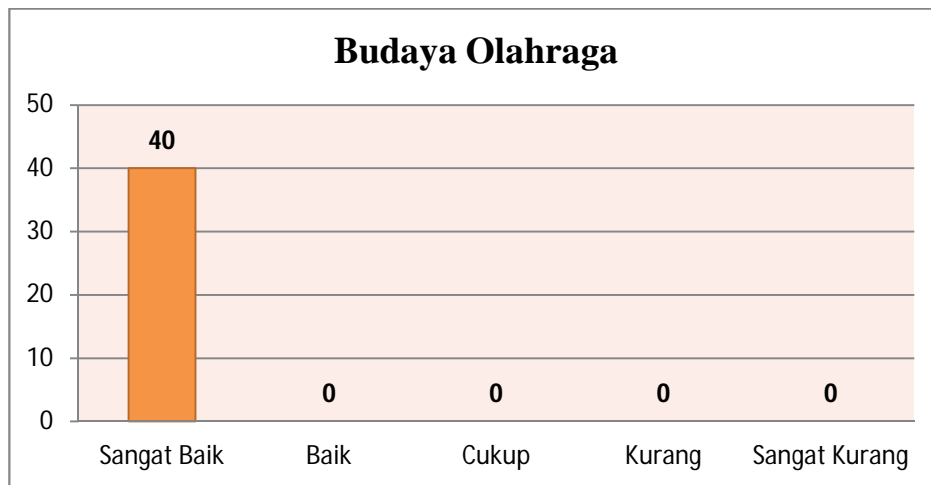


Diagram

Budaya Olahraga







LAMPIRAN DATA PENELITIAN

DATA JUJUR

No	1	2	3	4	Total	Kategori
1	4	4	4	4	16	Sangat Baik
2	4	4	4	4	16	Sangat Baik
3	4	3	4	4	15	Sangat Baik
4	3	4	4	4	15	Sangat Baik
5	4	4	4	4	16	Sangat Baik
6	4	4	4	4	16	Sangat Baik
7	4	4	4	4	16	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	3	4	4	4	15	Sangat Baik
20	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	3	4	4	4	15	Sangat Baik
22	3	4	4	4	15	Sangat Baik
23	3	3	4	4	14	Sangat Baik
24	3	3	4	4	14	Sangat Baik
25	3	3	4	4	14	Sangat Baik
26	3	3	4	4	14	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	4	4	3	4	15	Sangat Baik
30	4	4	3	4	15	Sangat Baik
31	4	4	3	4	15	Sangat Baik
32	4	4	3	4	15	Sangat Baik
33	4	4	4	4	16	Sangat Baik
34	4	4	4	4	16	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	4	4	4	4	16	Sangat Baik
40	4	4	4	4	16	Sangat Baik

DATA TANGGUNG JAWAB

No	5	6	7	8	Total	Kategori
----	---	---	---	---	-------	----------

1	3	3	4	4	14	Sangat Baik
2	4	2	4	4	14	Sangat Baik
3	4	4	4	4	16	Sangat Baik
4	3	3	3	4	13	Baik
5	3	3	3	4	13	Baik
6	3	3	4	4	14	Sangat Baik
7	3	4	3	4	14	Sangat Baik
8	3	4	3	4	14	Sangat Baik
9	3	4	4	4	15	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	3	4	4	4	15	Sangat Baik
16	4	3	4	4	15	Sangat Baik
17	3	3	4	4	14	Sangat Baik
18	3	4	4	4	15	Sangat Baik
19	3	4	4	4	15	Sangat Baik
20	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	3	4	4	4	15	Sangat Baik
22	3	4	4	4	15	Sangat Baik
23	3	4	4	4	15	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	3	4	4	15	Sangat Baik
28	4	3	4	4	15	Sangat Baik
29	4	3	4	4	15	Sangat Baik
30	4	4	4	4	16	Sangat Baik
31	4	4	4	4	16	Sangat Baik
32	4	4	4	4	16	Sangat Baik
33	3	4	4	4	15	Sangat Baik
34	3	4	4	4	15	Sangat Baik
35	3	4	3	4	14	Sangat Baik
36	3	4	3	4	14	Sangat Baik
37	3	4	3	4	14	Sangat Baik
38	3	4	3	4	14	Sangat Baik
39	3	3	3	4	13	Baik
40	3	3	4	4	14	Sangat Baik

DATA KERJASAMA

No	9	10	11	12	Total	Kategori
1	3	3	3	4	13	Baik

2	4	3	3	4	14	Sangat Baik
3	4	3	3	4	14	Sangat Baik
4	3	3	3	4	13	Baik
5	3	3	3	4	13	Baik
6	4	4	4	4	16	Sangat Baik
7	4	4	4	4	16	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	3	3	3	4	13	Baik
10	3	3	3	4	13	Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	3	3	3	4	13	Baik
15	3	3	4	4	14	Sangat Baik
16	3	3	4	4	14	Sangat Baik
17	3	3	4	4	14	Sangat Baik
18	4	3	4	4	15	Sangat Baik
19	4	3	4	4	15	Sangat Baik
20	4	3	4	4	15	Sangat Baik
21	4	4	4	4	16	Sangat Baik
22	4	4	4	4	16	Sangat Baik
23	4	4	4	3	15	Sangat Baik
24	4	4	3	3	14	Sangat Baik
25	4	4	3	3	14	Sangat Baik
26	4	4	3	3	14	Sangat Baik
27	3	4	3	3	13	Baik
28	3	4	4	4	15	Sangat Baik
29	3	4	4	4	15	Sangat Baik
30	3	3	4	4	14	Sangat Baik
31	4	3	4	4	15	Sangat Baik
32	4	3	4	4	15	Sangat Baik
33	4	3	4	4	15	Sangat Baik
34	4	3	4	4	15	Sangat Baik
35	4	3	4	4	15	Sangat Baik
36	4	3	4	4	15	Sangat Baik
37	4	3	3	4	14	Sangat Baik
38	4	3	3	4	14	Sangat Baik
39	4	3	3	4	14	Sangat Baik
40	3	3	3	4	13	Baik

DATA SANTUN

No	13	14	15	16	Total	Kategori
1	4	4	4	3	15	Sangat Baik
2	4	4	4	3	15	Sangat Baik

3	4	4	4	3	15	Sangat Baik
4	4	4	4	3	15	Sangat Baik
5	4	4	4	3	15	Sangat Baik
6	4	4	4	4	16	Sangat Baik
7	4	4	4	4	16	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	3	15	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	4	4	4	3	15	Sangat Baik
20	4	4	4	3	15	Sangat Baik
21	4	4	4	3	15	Sangat Baik
22	4	4	4	4	16	Sangat Baik
23	4	4	4	4	16	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	4	4	4	4	16	Sangat Baik
30	4	4	4	4	16	Sangat Baik
31	4	4	4	3	15	Sangat Baik
32	4	4	4	3	15	Sangat Baik
33	4	4	4	4	16	Sangat Baik
34	4	4	4	4	16	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	3	15	Sangat Baik
38	4	4	4	3	15	Sangat Baik
39	4	4	4	3	15	Sangat Baik
40	4	4	4	3	15	Sangat Baik

DATA DAMPAK KARAKTER POSITIF (KESELURUHAN)

No	Jujur				Tanggung Jawab				Kerjasama				Santun				Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	58	Sangat Baik
2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	56	Sangat Baik
5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	57	Sangat Baik
6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
7	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
8	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
9	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	60	Sangat Baik
10	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
15	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
16	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
17	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	60	Sangat Baik
18	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
19	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
20	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
21	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik

No	Jujur				Tanggung Jawab				Kerjasama				Santun				Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
22	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
23	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
24	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
25	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
26	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
27	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
28	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
29	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
30	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik
32	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik
33	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
34	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
35	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
36	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
37	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
38	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
39	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	58	Sangat Baik
40	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	58	Sangat Baik

DATA DEPRESI

No	17	18	19	20	Total	Kategori
1	2	4	2	2	10	Sedang
2	2	3	3	4	12	Tinggi
3	1	3	3	4	11	Sedang
4	2	3	2	3	10	Sedang
5	3	4	3	4	14	Sangat Tinggi
6	2	3	3	4	12	Tinggi
7	2	3	4	4	13	Tinggi
8	3	2	4	4	13	Tinggi
9	3	3	3	3	12	Tinggi
10	3	3	4	2	12	Tinggi
11	2	4	3	3	12	Tinggi
12	3	2	3	3	11	Sedang
13	2	4	3	3	12	Tinggi
14	2	3	3	3	11	Sedang
15	3	3	3	3	12	Tinggi
16	4	4	2	2	12	Tinggi
17	3	3	2	2	10	Sedang
18	3	4	3	3	13	Tinggi
19	3	4	3	3	13	Tinggi
20	3	4	3	3	13	Tinggi
21	3	4	3	3	13	Tinggi
22	2	4	2	2	10	Sedang
23	2	4	3	3	12	Tinggi
24	3	4	4	4	15	Sangat Tinggi
25	3	3	3	4	13	Tinggi
26	3	3	3	3	12	Tinggi
27	3	3	2	2	10	Sedang
28	2	3	3	3	11	Sedang
29	3	2	2	2	9	Rendah
30	2	3	3	3	11	Sedang
31	2	2	3	3	10	Sedang
32	3	4	3	3	13	Tinggi
33	2	3	3	2	10	Sedang
34	4	3	3	3	13	Tinggi
35	3	2	3	2	10	Sedang
36	3	2	3	2	10	Sedang
37	3	3	3	3	12	Tinggi
38	2	3	4	3	12	Tinggi
39	2	3	4	2	11	Sedang
40	2	2	3	2	9	Rendah

DATA STRES

No	21	22	23	24	Total	Kategori
1	3	2	3	1	9	Rendah
2	2	2	2	2	8	Rendah
3	2	2	2	2	8	Rendah
4	1	3	1	2	7	Sangat Rendah
5	2	2	2	2	8	Rendah
6	3	3	3	3	12	Tinggi
7	2	2	2	2	8	Rendah
8	2	2	2	2	8	Rendah
9	3	3	3	3	12	Tinggi
10	3	3	3	3	12	Tinggi
11	3	3	3	3	12	Tinggi
12	2	2	2	2	8	Rendah
13	3	3	3	3	12	Tinggi
14	2	2	2	2	8	Rendah
15	2	2	2	2	8	Rendah
16	3	3	3	3	12	Tinggi
17	3	3	2	4	12	Tinggi
18	3	3	3	3	12	Tinggi
19	3	3	3	3	12	Tinggi
20	3	3	3	3	12	Tinggi
21	3	3	3	3	12	Tinggi
22	2	2	2	2	8	Rendah
23	3	3	3	3	12	Tinggi
24	4	4	3	3	14	Sangat Tinggi
25	3	4	3	3	13	Tinggi
26	3	3	2	3	11	Sedang
27	3	3	3	2	11	Sedang
28	2	2	2	2	8	Rendah
29	2	2	2	2	8	Rendah
30	3	3	3	3	12	Tinggi
31	2	2	2	2	8	Rendah
32	3	3	2	3	11	Sedang
33	3	3	3	3	12	Tinggi
34	3	3	3	3	12	Tinggi
35	3	3	3	3	12	Tinggi
36	2	2	2	2	8	Rendah
37	2	2	2	2	8	Rendah
38	2	2	2	2	8	Rendah
39	3	2	4	3	12	Tinggi
40	3	4	3	2	12	Tinggi

DATA CEMAS

No	25	26	27	28	Total	Kategori
1	4	4	3	1	12	Tinggi
2	2	4	3	2	11	Sedang
3	2	2	3	3	10	Sedang
4	2	3	4	2	11	Sedang
5	2	2	2	2	8	Rendah
6	3	2	2	2	9	Rendah
7	2	1	1	1	5	Sangat Rendah
8	2	2	2	2	8	Rendah
9	3	3	3	3	12	Tinggi
10	3	2	2	2	9	Rendah
11	3	2	2	2	9	Rendah
12	2	3	3	3	11	Sedang
13	3	3	3	3	12	Tinggi
14	2	3	3	3	11	Sedang
15	2	2	2	2	8	Rendah
16	3	3	3	3	12	Tinggi
17	2	2	2	2	8	Rendah
18	2	2	2	2	8	Rendah
19	3	3	3	3	12	Tinggi
20	3	4	4	4	15	Sangat Tinggi
21	3	4	2	1	10	Sedang
22	2	2	2	2	8	Rendah
23	3	2	3	2	10	Sedang
24	3	3	3	1	10	Sedang
25	2	3	2	2	9	Rendah
26	2	3	2	3	10	Sedang
27	3	2	3	3	11	Sedang
28	2	2	2	3	9	Rendah
29	2	2	2	2	8	Rendah
30	3	3	3	3	12	Tinggi
31	2	2	2	2	8	Rendah
32	2	2	3	2	9	Rendah
33	3	3	3	1	10	Sedang
34	3	3	3	2	11	Sedang
35	3	3	3	3	12	Tinggi
36	2	2	2	3	9	Rendah
37	2	2	2	2	8	Rendah
38	2	2	2	2	8	Rendah
39	2	3	4	3	12	Tinggi
40	3	4	3	3	13	Tinggi

DATA DAMPAK KARAKTER NEGATIF (KESELURUHAN)

No	Depresi				Stres				Cemas				Total	Kategori
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
1	2	4	2	2	3	2	3	1	4	4	3	1	31	Sedang
2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	4	3	2	31	Sedang
3	1	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	29	Sedang
4	2	3	2	3	1	3	1	2	2	3	4	2	28	Sedang
5	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	30	Sedang
6	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	33	Sedang
7	2	3	4	4	2	2	2	2	2	1	1	1	26	Rendah
8	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	29	Sedang
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Tinggi
10	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	33	Sedang
11	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	33	Sedang
12	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	30	Sedang
13	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Tinggi
14	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	30	Sedang
15	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Sedang
16	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Tinggi
17	3	3	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	30	Sedang
18	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	33	Sedang
19	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	Tinggi
20	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	40	Sangat Tinggi
21	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	35	Tinggi

No	Depresi				Stres				Cemas				Total	Kategori
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
22	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	Rendah
23	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	34	Tinggi
24	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	1	39	Tinggi
25	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	35	Tinggi
26	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	33	Sedang
27	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	32	Sedang
28	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	28	Sedang
29	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	Rendah
30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	Tinggi
31	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26	Rendah
32	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	33	Sedang
33	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	32	Sedang
34	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	36	Tinggi
35	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	34	Tinggi
36	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	27	Rendah
37	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Sedang
38	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Sedang
39	2	3	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	35	Tinggi
40	2	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	34	Tinggi

DATA KERJA KERAS

No	29	30	31	32	Total	Kategori
1	4	4	4	4	16	Sangat Baik
2	3	4	4	4	15	Sangat Baik
3	3	4	4	4	15	Sangat Baik
4	3	4	4	4	15	Sangat Baik
5	3	4	4	4	15	Sangat Baik
6	3	3	4	4	14	Sangat Baik
7	3	4	4	4	15	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	3	4	15	Sangat Baik
19	4	4	3	4	15	Sangat Baik
20	4	4	3	4	15	Sangat Baik
21	4	4	3	4	15	Sangat Baik
22	4	4	3	4	15	Sangat Baik
23	4	4	4	4	16	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	3	4	4	4	15	Sangat Baik
30	4	4	4	4	16	Sangat Baik
31	4	4	4	4	16	Sangat Baik
32	4	4	4	4	16	Sangat Baik
33	4	4	4	4	16	Sangat Baik
34	4	4	4	4	16	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	3	3	3	4	13	Baik
39	3	3	3	4	13	Baik
40	3	3	4	4	14	Sangat Baik

DATA DISIPLIN

No	33	34	35	36	Total	Kategori
1	3	4	4	4	15	Sangat Baik
2	3	4	4	4	15	Sangat Baik
3	3	4	4	4	15	Sangat Baik
4	3	4	4	4	15	Sangat Baik
5	3	4	4	4	15	Sangat Baik
6	3	4	4	4	15	Sangat Baik
7	3	3	3	4	13	Baik
8	3	3	4	4	14	Sangat Baik
9	3	3	4	4	14	Sangat Baik
10	3	4	4	4	15	Sangat Baik
11	3	4	4	4	15	Sangat Baik
12	3	4	4	4	15	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	4	4	4	4	16	Sangat Baik
20	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	4	4	4	4	16	Sangat Baik
22	4	4	4	4	16	Sangat Baik
23	4	4	4	4	16	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	3	3	3	4	13	Baik
30	3	3	3	4	13	Baik
31	3	3	4	4	14	Sangat Baik
32	3	4	3	4	14	Sangat Baik
33	3	4	3	4	14	Sangat Baik
34	3	4	4	4	15	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	3	4	4	4	15	Sangat Baik
40	3	4	3	3	13	Baik

DATA MENGHARGAI

No	37	38	39	40	Total	Kategori
1	4	3	4	4	15	Sangat Baik
2	4	3	4	4	15	Sangat Baik
3	4	3	4	4	15	Sangat Baik
4	4	4	4	4	16	Sangat Baik
5	4	4	4	4	16	Sangat Baik
6	4	4	4	3	15	Sangat Baik
7	4	4	3	3	14	Sangat Baik
8	4	4	3	3	14	Sangat Baik
9	4	4	3	3	14	Sangat Baik
10	4	4	3	4	15	Sangat Baik
11	4	4	3	4	15	Sangat Baik
12	4	4	3	4	15	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	4	4	4	4	16	Sangat Baik
20	3	3	3	4	13	Baik
21	3	3	3	4	13	Baik
22	3	3	4	4	14	Sangat Baik
23	3	4	3	4	14	Sangat Baik
24	3	4	3	4	14	Sangat Baik
25	3	4	4	4	15	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	3	3	4	4	14	Sangat Baik
30	3	3	3	3	12	Baik
31	4	4	3	3	14	Sangat Baik
32	4	4	3	4	15	Sangat Baik
33	4	4	4	3	15	Sangat Baik
34	3	3	4	3	13	Baik
35	3	3	4	4	14	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	4	4	4	4	16	Sangat Baik
40	4	3	3	4	14	Sangat Baik

DATA BERSAING

No	41	42	43	44	Total	Kategori
1	4	4	4	3	15	Sangat Baik
2	4	4	4	4	16	Sangat Baik
3	4	4	4	3	15	Sangat Baik
4	4	4	4	4	16	Sangat Baik
5	4	4	4	4	16	Sangat Baik
6	4	4	4	3	15	Sangat Baik
7	3	4	3	3	13	Baik
8	3	4	3	3	13	Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	3	4	4	4	15	Sangat Baik
11	3	4	4	4	15	Sangat Baik
12	4	4	3	3	14	Sangat Baik
13	4	4	3	3	14	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	3	15	Sangat Baik
19	4	4	4	3	15	Sangat Baik
20	3	4	4	3	14	Sangat Baik
21	3	4	4	3	14	Sangat Baik
22	4	4	4	3	15	Sangat Baik
23	4	4	3	4	15	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	3	3	4	3	13	Baik
26	3	4	4	4	15	Sangat Baik
27	4	4	4	3	15	Sangat Baik
28	4	4	4	3	15	Sangat Baik
29	4	4	4	3	15	Sangat Baik
30	4	4	4	3	15	Sangat Baik
31	4	4	4	3	15	Sangat Baik
32	4	4	4	4	16	Sangat Baik
33	4	4	4	3	15	Sangat Baik
34	4	4	4	3	15	Sangat Baik
35	4	3	3	4	14	Sangat Baik
36	4	3	3	4	14	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	4	4	4	3	15	Sangat Baik
40	3	4	3	3	13	Baik

DATA BUDAYA OLAHRAGA (KESELURUHAN)

No	Kerja Keras				Disiplin				Menghargai				Bersaing				Total	Kategori
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik
2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
6	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	59	Sangat Baik
7	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	55	Sangat Baik
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	57	Sangat Baik
9	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	61	Sangat Baik
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	61	Sangat Baik
12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	60	Sangat Baik
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	62	Sangat Baik
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
18	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62	Sangat Baik
19	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62	Sangat Baik
20	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	57	Sangat Baik
21	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	58	Sangat Baik

No	Kerja Keras				Disiplin				Menghargai				Bersaing				Total	Kategori
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
22	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
23	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	61	Sangat Baik
24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
25	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	60	Sangat Baik
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63	Sangat Baik
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	63	Sangat Baik
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	63	Sangat Baik
29	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	57	Sangat Baik
30	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	56	Sangat Baik
31	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	59	Sangat Baik
32	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
33	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	60	Sangat Baik
34	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	59	Sangat Baik
35	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	60	Sangat Baik
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	62	Sangat Baik
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
38	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
39	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
40	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	54	Sangat Baik



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 1 dari 6

PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN
PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER
NOMOR : T/4.4/UN/34.21/PT.01.03/2021

Pada hari ini Senin tanggal Dua Puluh Dua bulan Maret tahun Dua Ribu Dua Puluh Satu kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or : Dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang beralamat di Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta, dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2021 untuk selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA yang selanjutnya secara bersama-sama disebut PARA PIHAK Dengan berdasarkan pada ketentuan sebagaimana tersebut di bawah ini:

PASAL 1
DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2004, tentang Pemeriksaan Pengelolaan dan Tanggung Keuangan Negara;
5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
6. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
7. Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah;
8. Peraturan Presiden Nomor 38 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Riset Nasional Tahun 2017- 2045;
9. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 119/PMK.02/2020 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2021;
10. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 112/PMK.02/2020 tentang Standar Biaya Keluaran Tahun Anggaran 2021;
11. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 203/PMK.05/2020 tentang Tata Cara Pembayaran dan Pertanggungjawaban Anggaran Penelitian Atas Beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara;
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 69 Tahun 2016, tentang Tata Cara Pembentukan Komite Penilaian dan/atau Reviewer Penelitian sebagaimana telah diubah



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 2 dari 6

- dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 69 Tahun 2016 tentang Pedoman Pembentukan Komite Penilaian dan/ atau Reviewer dan Tata Cara Pelaksanaan Penilaian Penelitian dengan Menggunakan Standar Biaya Keluaran;
13. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
 14. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2018 tentang Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri;
 15. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penelitian;
 16. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
 17. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2019 tentang Prioritas Riset Nasional Tahun 2020-2024;
 18. Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan Republik Indonesia Nomor : Per-15/PB/2017 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembayaran Anggaran Penelitian Berbasis Standar Biaya Keluaran Sub Keluaran Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan Republik Indonesia Nomor : Per-7/PB/2019 tentang Perubahan Atas Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Nomor Per-15/PB/2017 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembayaran Anggaran Penelitian Berbasis Standar Biaya Keluaran Sub Keluaran Penelitian;
 19. Peraturan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 24 Tahun 2014 tentang Rencana Pengembangan Jangka Panjang UNY 2015 – 2025;
 20. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 5723/MPK/RHS/KP/2021 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Periode Tahun 2021 - 2025.
 21. DIPA BLU UNY Tahun 2021 Nomor : SP DIPA-023.17.2.677509/ 2021 tanggal 23 November 2020.
 22. Surat Keputusan Rektor UNY Nomor: 1.19/UN34/III/2021 tanggal 19 Maret 2021 tentang Pendanaan Penelitian Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2021.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

PASAL 2
PELAKSANAAN PENELITIAN

- (1) PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab pelaksanaan Penelitian dengan judul : " PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA "
- (2) PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA bersedia dipantau dan dievaluasi oleh PIHAK PERTAMA.
- (3) PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian dengan judul sebagaimana tercantum dalam ayat (1) sebesar Rp 10.000.000 (Sepuluh Juta Rupiah) sesuai Surat Keputusan Rektor UNY Nomor:



**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 3 dari 6

1.19/UN34/III/2021 tanggal 19 Maret 2021 tentang Pendanaan Penelitian Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2021.

- (4) PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian dengan judul sebagaimana tercantum dalam ayat (1) sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara
- (5) Dalam hal PIHAK PERTAMA berhenti dari jabatannya sebelum Surat Perjanjian ini berakhir, maka PIHAK PERTAMA akan menyerahkan tanggungjawabnya kepada pejabat baru yang menggantikan.
- (6) Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi penelitian dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan dari PIHAK PERTAMA.
- (7) Apabila Ketua tim pelaksana penelitian tidak dapat menyelesaikan penelitian atau mengundurkan diri, maka PIHAK KEDUA mengusulkan persetujuan tertulis penggantian Ketua tim pelaksana penelitian yang merupakan salah anggota kepada PIHAK PERTAMA.

PASAL 3

JANGKA WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 terhitung mulai ditandatangani sampai dengan tanggal 23 Oktober 2021.

PASAL 4

HAK DAN KEWAJIBAN

- (1) PIHAK PERTAMA mempunyai kewajiban :
 - a. Memberikan kontrak pelaksanaan penelitian pada PIHAK KEDUA
 - b. Mengkoordinir dan bertanggung jawab atas terlaksananya penelitian
 - c. Melakukan penjaminan mutu penelitian
 - d. Memantau pengunggahan ke laman SIMPPM
- (2) PIHAK KEDUA mempunyai kewajiban :
 - a. Melaksanakan penelitian sesuai dengan kaidah penelitian sampai dengan selesai penelitian
 - b. Mempertanggungjawabkan hasil penelitian
 - c. Mempertanggungjawabkan penggunaan dana penelitian sesuai dengan peraturan yang berlaku
 - d. Melakukan unggahan ke laman SIMPPM: luaran penelitian, laporan perkembangan penelitian, laporan akhir penelitian.

PASAL 5

CARA PEMBAYARAN

- (1) Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan ke PIHAK KEDUA dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Pembayaran Tahap Pertama (70%) sebesar Rp. 7.000.000 (Tujuh Juta Rupiah);
 - b. Pembayaran Tahap Kedua (30%) sebesar Rp. 3.000.000 (Tiga Juta Rupiah);
- (2) Pembayaran pendanaan penelitian Tahap Pertama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, diberikan setelah Surat Perjanjian Penelitian ditandatangani.



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 4 dari 6

- (3) Pembayaran Tahap kedua sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dibayarkan kepada PIHAK KEDUA dengan ketentuan apabila PIHAK PERTAMA telah menerima Laporan kemajuan pelaksanaan penelitian paling lambat tanggal 30 Juli 2021.

PASAL 6

PERTANGGUNGJAWABAN AKADEMIK

- (1) PIHAK KEDUA berkewajiban mengunggah ke laman SIMPPM dokumen sebagai berikut :
- Laporan akhir pelaksanaan penelitian;
 - Luaran penelitian
paling lambat tanggal 31 Oktober 2021.
- (2) PIHAK KEDUA berkewajiban menyerahkan ke PIHAK PERTAMA dokumen sebagai berikut dalam bentuk *softcopy* dan *hardcopy*:
- laporan kemajuan pelaksanaan penelitian;
 - luaran penelitian;
 - Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB);
 - Hardcopy* dari laporan hasil penelitian sebanyak 2 (dua) eksemplar dan luaran penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) dan fotokopi bukti penggunaan dana sebanyak 1 (satu) eksemplar dengan ketentuan sebagai berikut :
 - Bentuk/ukuran kertas ukuran A4.
 - Warna cover coklat muda
 - Di bagian bawah cover ditulis :
Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan SK Rektor UNY Nomor: 1.19/UN34/III/2021 tanggal 19 Maret 2021 tentang Pendanaan Penelitian Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2021.
- (3) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh PIHAK PERTAMA
- (4) Luaran penelitian yang berupa publikasi ilmiah wajib mencantumkan pemberi dana penelitian;

PASAL 7

PERTANGGUNGJAWABAN KEUANGAN

- (1) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (2) Perpajakan yang timbul atas transaksi penggunaan dana penelitian menjadi tanggungjawab PIHAK KEDUA, pemungutan dan pemotongan pajak menggunakan NPWP Bendahara Pengeluaran UNY dengan NPWP 00.054.064.1.542.000
- (3) Pengadaan barang/jasa diatas Rp 1.000.000 (satu juta rupiah) dipungut PPN sebesar 10% dari nilai dasar dan pengadaan diatas Rp 2.000.000 (dua juta rupiah) dipungut PPh 22 sebesar 1,5 % atau PPh final sebesar 0,5% apabila UMKM mempunyai surat keterangan kantor pajak.
- (4) Pengadaan jasa dipotong PPh 23 sebesar 2 % jika mempunyai NPWP dan 100% lebih tinggi jika tidak ber NPWP.



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 5 dari 6

- (5) Pengadaan Konsumsi dipungut PPh 22 sebesar 1,5%
- (6) Pembayaran honorarium WNI dipotong PPh 21 sesuai dengan golongannya, golongan III sebesar 5%, golongan IV jika mempunyai NPWP dan 15% lebih tinggi jika tidak ber NPWP.
- (7) Pembayaran honorarium WNA dipotong PPh 26 sebesar 20%.
- (8) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.
- (9) Biaya pajak materai dalam surat perjanjian ini, seminar proposal dan seminar hasil penelitian dan pajak yang timbul dari kegiatan penelitian dibebankan pada PIHAK KEDUA

PASAL 8
SANKSI

- (1) Apabila sampai batas waktu perjanjian PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan sanksi berupa bunga keterlambatan sebesar 1% (satu persimil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh PIHAK PERTAMA.
- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 dijumpai adanya indikasi plagiat dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (5) Dalam hal tidak dipenuhinya Pertanggungjawaban Akademik sebagaimana dimaksud Pasal 6 dan Pertanggungjawaban Keuangan sebagaimana dimaksud Pasal 7, maka PIHAK KEDUA dikenai sanksi administratif.
- (6) Sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (5) dapat berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut turut.

PASAL 9
HASIL PENELITIAN

- (1) Hasil Penelitian berupa Hak Kekayaan Intelektual dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan pemberi dana dalam hal ini Universitas Negeri Yogyakarta
- (3) Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat (barang inventaris) yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara atas nama Universitas Negeri Yogyakarta.



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 6 dari 6

**PASAL 10
KEADAAN KAHAR**

- (1) PARA PIHAK dibebaskan dari tanggungjawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam perjanjian penelitian disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian diluar kekuasaan PARA PIHAK yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*) yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya perjanjian penelitian, antara lain : bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blokade ekonomi, sabotase, revolusi, pemberontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, gangguan navigasi;
- (2) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas, maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak yang berwenang secara tertulis, selambatlambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*) untuk mendapatkan pengesahan, dan PARA PIHAK dengan itikat baik segera membicarakan penyelesaiannya.

**PASAL 11
PENUTUP**

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara PARA PIHAK dalam pelaksanaan perjanjian penelitian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah;
- (2) Surat Perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.
- (3) Pasal-pasal dalam perjanjian ini bersifat mengikat secara mutlak, apabila terjadi perubahan atau penambahan terhadap isi perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA dapat melakukan musyawarah dan dituangkan dalam Addendum Perjanjian yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.

PIHAK PERTAMA



Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes.
NIDN 0010037203

PIHAK KEDUA



Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIDN 0024098004



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 6 dari 6

PASAL 10 KEADAAN KAHAR

- (1) PARA PIHAK dibebaskan dari tanggungjawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam perjanjian penelitian disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian diluar kekuasaan PARA PIHAK yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*) yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya perjanjian penelitian, antara lain : bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blokade ekonomi, sabotase, revolusi, pemberontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, gangguan navigasi;
- (2) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas, maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak yang berwenang secara tertulis, selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*) untuk mendapatkan pengesahan, dan PARA PIHAK dengan i'tikat baik segera membicarakan penyelesaiannya.

PASAL 11 PENUTUP

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara PARA PIHAK dalam pelaksanaan perjanjian penelitian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah;
- (2) Surat Perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.
- (3) Pasal-pasal dalam perjanjian ini bersifat mengikat secara mutlak, apabila terjadi perubahan atau penambahan terhadap isi perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA dapat melakukan musyawarah dan dituangkan dalam Addendum Perjanjian yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.



PIHAK KEDUA

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
NIDN 0024098004



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BERITA ACARA PELAKSANAAN SEMINAR AWAL
DAN INSTRUMEN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/304

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
2. Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
3. Skim Penelitian : PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER
4. Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA
5. Pelaksanaan : Tanggal 12 April 2021 J a m. 08.30 - Selesai
6. Tempat : Ruang Sidang LPPM UNY
7. Dipimpin oleh : Ketua Dr. Marzuki, M.Ag.
Sekretaris/Notulis: Esti Swatika Sari, M.Hum.
8. Peserta yang hadir : 10 orang

SARAN-SARAN

1. Bisa dikembangkan menjadi e-sport yang berkarakter.

9. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: proposal penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- ~~b. Diterima, dengan revisi/pembenahan~~
- ~~c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang~~

Mengetahui:
Ketua LPPM,

Prof. Dr. Siswantoyo, M.Kes
NIP: 197203101999031002

Moderator/Notulis,

Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP: 197505272000032001

Reviewer,

Dr. Marzuki, M.Ag.
NIP: 196604211992031001





LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

PENILAIAN SEMINAR AWAL

No. FRM/LPPM-PNL/308

Revisi : 00

Tgl 3 November 2017

Hal 1 dari
10

Nama Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI
COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN
BUDAYA OLAHRAGA

Skim : PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER

No.	Kriteria	Komentar/Saran
1	Langkah-langkah pelaksanaan penelitian: Kejelasan dan kelengkapan	Sudah jelas
2	Instrumen penelitian yang digunakan: Kelengkapan	Sudah tersedia
3	Persiapan memasuki lapangan penelitian	Segera dimulai
4	Kelayakan: biaya, peralatan dan waktu	Penggunaan dana harus disesuaikan dengan kebutuhan riil.
5	Kemungkinan penyelesaian penelitian	Pastikan penelitian ini selesai sesuai rencana
6	Kesungguhan peneliti dalam persiapan penelitian	Sungguh-sungguh
7	Prototipe produk penelitian : kejelasan, keunikan dan kebaruan	Jurnal internasional terindeks

SARAN-SARAN KESELURUHAN

Kalau bisa tidak hanya meneliti esport yang sudah ada tetapi memberi alternatif esport yang lebih berkarakter sesuai dengan karakter Indonesia. Penelitian ini perlu dikembangkan menjadi R&D sehingga dihasilkan esport yang baru.



Divalidasi dan disyahkan
Ketua LPPM,

Prof. Dr. Siswanto, M.Kes.
NIP. 197203101999031002

Yogyakarta, 12 April 2021
Reviewer,

Prof. Dr. Marzuki, M.Ag.
NIP. 196604211992031001

**MONITORING DAN EVALUASI
PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER**

Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA

Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Biaya yang disetujui : Rp. 10.000.000

No	Komponen Penilaian		Keterangan					Bobot	Skor	Nilai
			tidak ada	draf	submitted	accepted	published			
1	Publikasi ilmiah		tidak ada	draf	submitted	accepted	published	30	3	90
		Internasional								
		Nasional Terakreditasi		v						
2	Sebagai pemakalah dalam temu ilmiah		tidak ada	draf	terdaftar	sudah dilaksanakan	10	5	50	
		Internasional		v						
		Nasional								
		Lokal								
3	Hak kekayaan intelektual: paten, paten sederhana, hak cipta, merek dagang, rahasia dagang, desain produk industri, indikasi geografis, perlindungan varietas tanaman, perlindungan topografi sirkuit terpadu		tidak ada	draf	terdaftar	granted	40			
	Teknologi tepat guna		tidak ada	draf	produk	penerapan				
4	Produk/model/purwarupa/desain/ karya seni/rekayasa sosial		tidak ada	draf	produk	penerapan	10			
5	Buku ajar		tidak ada	draf	proses editing	sudah terbit	10			
Jumlah							100		140	

Komentar Pemantau:

Semua kendala harus diupayakan untuk diatasi dengan mengubah cara atau strategi yang memungkinkan. Ke depan bisa dibuatkan buku ajar untuk memandu para peminat esport bisa mengikutinya dengan baik dan benar.

Yogyakarta, 24 Agustus 2021
Reviewer,



Prof. Dr. Marzuki, M.Ag.

Keterangan:

- Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik).
- Pemberian skor penilaian disesuaikan dengan melihat target yang direncanakan dengan capaian pada saat money dilaksanakan. Pemonev harus melihat barang bukti capaian luaran. Sebagai acuan pemberian skor dapat menggunakan ketentuan berikut.
 1. Publikasi ilmiah internasional: Skor 7 = *published/accepted*, 6 = *reviewed*, 5 = *submitted*, 3 = *draf*, 2 = tidak ada (jika target yang direncanakan sampai pada tahap *published/accepted*).
 2. Pemakalah pada temu ilmiah nasional/internasional: Skor 7 = sudah dilaksanakan, 6 = terdaftar, 5 = draf, 3 = tidak ada (jika target yang direncanakan adalah membawakan makalah pada temu ilmiah internasional).
 3. HKI: Skor 7 = *granted*/terdaftar, 6 = draf, 5 = tidak ada (jika target yang direncanakan sampai pada tahap *granted*/terdaftar).
 4. Produk/Model/Purwarupa/Desain/Karya seni/ Rekayasa Sosial: Skor 7 = penerapan, 6 = produk, 5 = draf, 3 = tidak ada (jika target yang direncanakan sampai pada tahap penerapan).
 5. Buku Ajar: Skor 7 = sudah terbit/proses *editing*, 6 = draf, 5 = tidak ada (jika target yang direncanakan sampai pada tahap sudah terbit).



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/307

Revisi : 00

Tgl 3 Nopember 2017

Hal 1 dari 1

1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or
2. Fakultas : FIK
3. Skim Penelitian : PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER
4. Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA
5. Pelaksanaan : Tanggal 11 November 2021 J a m 10.00 WIB - Selesai
6. Tempat : Digital Library UNY
7. Dipimpin oleh : Ketua: Prof. Dr. Marzuki, M.Ag.
Sekretaris/Notulis/Moderator: Esti Swatika Sari, M.Hum.
8. Peserta yang hadir :¹⁹..... orang

SARAN-SARAN

1. Waktu sudah berapa ?
2. Bisa dibayarkan ke tempat selanjutnya.

9. Hasil Seminar;

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan: hasil penelitian tersebut di atas:

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan usulan/instrumen/hasil
- b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
- c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

Ketua LPPM

Reviewer

Sekretaris/Moderator

Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd
NIP: 196005291984031003

Prof. Dr. Marzuki, M.Ag.
NIP 196604211992031001

Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP197505272000032001

PENILAIAN SEMINAR HASIL PENELITIAN PENDIDIKAN KARAKTER

Judul Penelitian : PENGARUH PERMAINAN ESPORT PADA MASA PANDEMI COVID-19 TERHADAP PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA

Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or

Fakultas : FIK

Dana disetujui : Rp 10.000.000

Sumber Dana : DIPA UNY

No	Kriteria Penilaian	Bobot (%)	Skor	Nilai
1	Cakupan dan dampak hasil penelitian (lokal, nasional, dan atau regional)	30		
2	Luaran: a. Teknologi Tepat Guna, rumusan kebijakan publik, model pembelajaran/pemberdayaan masyarakat, rekayasa sosial-ekonomi b. HKI c. Publikasi Ilmiah pada jurnal nasional terakreditasi atau jurnal internasional d. Bahan ajar	35		
3	Tingkat pemanfaatan hasil penelitian: a. Aplikasi hasil penelitian di masyarakat dan/atau industri dalam menyelesaikan masalah-masalah strategis b. Penetapan kebijakan publik c. Peningkatan kapasitas perguruan tinggi	25		
4	Kesiapan dan kemampuan mempresentasikan hasil	10		
Jumlah		100		92

Keterangan:

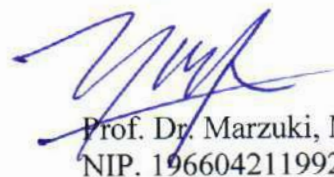
Skor: 1, 2, 3, 5, 6, 7 (1 = buruk, 2 = sangat kurang, 3 = kurang, 5 = cukup, 6 = baik, 7 = sangat baik) Nilai = bobot × skor

Komentar Penilai:

1. perlu kejelasan tentang karakter apa saja yang muncul termasuk yang negatif
2. karakter negatif dan budaya negatif juga perlu diteliti.

Yogyakarta, 11 November 2021

Penilai



Prof. Dr. Marzuki, M.Ag.
NIP. 196604211992031001

SURAT PERNYATAAN TANGGUNG JAWAB BELANJA (SPTB)

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Penelitian : Penelitian Pendidikan Karakter Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat
 Tahun : 2021
 No Kontrak : T/4.4/UN/34.21/PT.01.03/2021
 Ketua Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, M.Or.

No	Penerima	Uraian	Jumlah	Pajak yang dipungut Bendahara Pengeluaran Pembantu			
				PPN	PPh 21	PPh22	Pph 23
1	2	3	4	5	6	7	8
1	Dr. Sigit Nugroho, M.Or., dkk	Transport Koordinasi dan Penyusunan Instrumen Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 26 Juni 2021.	750.000				
2	Kantin Ananda	Pembelian Konsumsi Penyusunan Proposal dan Instrumen Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 26 Juni 2021.	125.000				
3	Dr. Sigit Nugroho, M.Or., dkk	Transport Validasi Instrumen Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 8 Juli 2021.	1.000.000				
4	Kantin Ananda	Pembelian Konsumsi Validasi Instrumen Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 8 Juli 2021.	125.000				
5	Dr. Sigit Nugroho, M.Or., dkk	Transport Pengumpulan Data Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 16 Juli 2021.	750.000				
6	Kantin Ananda	Pembelian Konsumsi Pengumpulan Data Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 16 Juli 2021.	125.000				
7	Dr. Sigit Nugroho, M.Or., dkk	Transport Pengumpulan Data Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 17 Juli 2021.	750.000				
8	Kantin Ananda	Pembelian Konsumsi Pengumpulan Data Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 17 Juli 2021.	125.000				
9	Dr. Sigit Nugroho, M.Or., dkk	Transport Analisis Data Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 27 Juli 2021.	750.000				

1	2	3	4	5	6	7	8
10	Kantin Ananda	Pembelian Konsumsi Analisis Data Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 27 Juli 2021..	125.000				
11	Dr. Sigit Nugroho, M.Or., dkk	Transport Finalisasi Hasil Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 5 Agustus 2021.	1.000.000				
12	Kantin Ananda	Pembelian Konsumsi Finalisasi Hasil Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021 tanggal 5 Agustus 2021.	125.000				
13	CV. Sportif jaya	Pengadaan ATK Kebutuhan Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021.	400.000				
14	Danny Eka Wahyu	Penyusunan Laporan Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021.	250.000				
15	Agus Suptiyanto	Transport Tim Penelusuran Pustaka	300.000				
16	Kurniawan	Transport Tim Dokumentasi Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021.	300.000				
17	M. Nanang Solikhin, dkk	Transport Tim Publikasi Jurnal Luaran Penelitian Pendidikan Karakter LPPM Tahun 2021.	3.000.000				
	Jumlah		10.000.000	-	-	-	-

Yogyakarta,
Ketua Penelitian



Dr. Sigit Nugroho, M.Or.
NIP. 198009242006041001

**LAPORAN PENELITIAN PROTOTIPE R & D
TAHUN ANGGARAN 2022**

**JUDUL:
PENGEMBANGAN PERMAINAN ESPORT UNTUK PEMBENTUKAN
KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA**



Diusulkan Oleh:

**Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or./NIP. 198009242006041001
Dr. Sumarjo, M.Kes./ NIP 19631217 199001 1 002
Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or./NIP 19830626 200812 1 002
Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd./ 19761212 200812 1 001
Riandani Dwi Cahyanti/ 20603144009
Reka Atmada Ranti/ 20603141008
Tisar Ibnu Mansyar/ 20603141004
Puan Rahmat Mustaqim /18603144020
Dwastarino Candra Dewi / 18603144014**

**Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan SK Rektor
UNY Nomor: 1.4/UN34/IV/2022 tanggal 4 April 2022 tentang Penelitian
Lolos Didanai Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2022**

**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022**

**LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN PROTOTIPE R&D**

1. Judul Penelitian : Pengembangan Permainan e-Sport untuk Pembentukan Karakter dan Budaya Olahraga
2. Ketua Peneliti :
 - a. Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
 - b. Jabatan : Lektor Kepala
 - c. Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
 - d. Alamat : Mergangsan Kidul MG.II/1367, Yogyakarta
 - e. Telepon : +628122755287
 - f. e-mail : sigit.nugroho@uny.ac.id
3. Bidang Keilmuan : Keolahragaan
4. Skim : PENELITIAN PROTOTIPE R&D
5. Tema Penelitian Payung : Implementasi olahraga kesehatan dan olahraga masyarakat
6. Sub Temap Penelitian Payung : Olahraga Rekreasi
7. Kelompok Peneliti :

No	Nama, Gelar	NIP	Bidang Keahlian
1.	Dr. Drs. Sumarjo, M.Kes.	19631217 199001 1 002	Kesehatan Olahraga
2.	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	19830626 200812 1 002	Metode Latihan Beban
3.	Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	19761212 200812 1 001	Manajemen Olahraga

8. Mahasiswa yang terlibat :

No	Nama	NIM	Prodi
1.	Riandani Dwi Cahyanti	20603144009	Ilmu Keolahragaan
2.	Reka Atmada Ranti	20603141008	Ilmu Keolahragaan
3.	Tisar Ibnu Mansyar	20603141004	Ilmu Keolahragaan
4.	Puan Rahmat Mustaqim	18603144020	Ilmu Keolahragaan
5.	Dwastarino Candra Dewi	18603144014	Ilmu Keolahragaan

9. Lokasi Penelitian : Yogyakarta
10. Waktu Penelitian : 4 April 2022 s/d 31 Oktober 2022
11. Dana yang diusulkan : Rp. 20.000.000,00

Mengetahui,
Ketua LPPM,



Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd., M.T.
NIP 19600529 198403 1 003

Yogyakarta, 28 Oktober 2022
Ketua Pelaksana

Dr. Sigit Nugroho, M.Or
NIP 198009242006041001

ABSTRAK PENELITIAN

PENGEMBANGAN PERMAINAN ESPORT UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER DAN BUDAYA OLAHRAGA

Oleh:

Sigit Nugroho, Sumarjo, Ahmad Nasrulloh dan Sulistiyono

Permainan e-Sport merupakan bentuk permainan yang dilakukan tanpa melakukan aktivitas fisik secara menyeluruh. Tujuan penelitian untuk mengembangkan permainan e-Sport yang dapat memberikan rekomendasi dalam menanamkan nilai karakter dan membudayakan olahraga.

Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Rancangan penelitian pengembangan pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey. Pengumpulan data kuantitatif menggunakan angket dan kualitatif dengan triangulasi data. Populasi penelitian mahasiswa, dosen dan praktisi e-Sport di FIK UNY. Pemilihan sampel pada mahasiswa sejumlah 35 dilakukan berdasarkan teknik convenience sampling sedangkan dosen dan praktisi e-Sport mempergunakan teknik purposive sampling dengan jumlah 5 orang. Instrumen penelitian kuantitatif menggunakan angket modifikasi skala likert dan penelitian kualitatif instrumennya peneliti sendiri dibantu dengan daftar tema. Teknik analisis data kuantitatif dengan deskriptif persentase dan kualitatif dengan teknik analisis dari Miles dan Humberman.

Hasil penelitian diperoleh bahwa identifikasi jenis permainan e-Sport yang sering dimainkan terdiri dari olahraga dan pertarungan. Hasil dampak permainan e-Sport dalam pembentukan karakter positif positif dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang, faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan e-Sport terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kerja keras sebesar 95%. Spesifikasi permainan e-Sport yang dikembangkan berupa permainan bulutangkis yang terdiri dari empat mode diantaranya mode exhibition, multiplayer, tournament, dan training mode.

Kata Kunci: e-Sport, karakter, budaya olahraga

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUNG	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
ABSTRAK PENELITIAN	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
E. Roadmap penelitian	8
F. Sistematika Penelitian	10
G. Spesifikasi Produk	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Budaya Olahraga	12
B. Karakter	13
C. Esport	15
D. Penelitian Relevan	17
BAB III METODE PENELITIAN	18
A. Jenis Penelitian	18
B. Model Pengembangan	18
1. Penelitian Survey	18
a. Rancangan Penelitian	18
b. Subyek Penelitian	19
c. Variabel Penelitian	19
d. Instrumen Penelitian	20
e. Analisis Data	20
2. Penelitian Pengembangan	20
a. Rancangan Penelitian	20
b. Subyek Penelitian	21
c. Variabel Penelitian	21
d. Instrumen Penelitian	22
e. Analisis Data	22
3. Penelitian Eksperimen	22

a. Rancangan Penelitian	22
b. Subyek Penelitian	22
c. Variabel Penelitian	23
d. Instrumen Penelitian	23
c. Analisis Data	23
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	24
A. Hasil Penelitian	24
1. Analisis Materi	24
2. Hasil Survey	24
a. Identifikasi Permainan	25
b. Dampak Permainan	25
1) Dampak Karakter Positif	27
a) Jujur	28
b) Tanggung Jawab	29
c) Kerjasama	30
d) Santun	31
2) Dampak Karakter Negatif	32
a) Depresi	33
b) Stres	34
c) Cemas	35
3) Dampak Budaya Olahraga	36
a) Kerja Keras	38
b) Disiplin	39
c) Menghargai	40
d) Bersaing	41
c. Spesifikasi Permainan	42
B. Pembahasan	43
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	45
A. Simpulan	45
B. Saran	45
DAFTAR PUSTAKA	47
LAMPIRAN	51

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Subyek Penelitian.....	19
Tabel 2. Variabel, indikator dan pengukuran penelitian dengan survey.....	19
Tabel 3. Variabel Penelitian Eksperimen.....	23
Tabel 4. Deskriptif data karakter Posistif	27
Tabel 5. Distribusi Kategori Karakter Positif	28
Tabel 6. Kategori Karakter Jujur	29
Tabel 7. Kategori Karakter Tanggung Jawab	29
Tabel 8. Kategori Karakter Kerjasama	30
Tabel 9. Kategori Karakter Santun	31
Tabel 10. Deskriptif data Karakter Negatif	32
Tabel 11. Distribusi Kategori Karakter Negatif	33
Tabel 12. Kategori Depresi	34
Tabel 13. Kategori Stres	35
Tabel 14. Kategori Cemas	36
Tabel 15. Deskriptif Data Budaya Olahraga	37
Tabel 16. Distribusi Kategori Budaya Olahraga	37
Tabel 17. Kategori Kerja Keras	38
Tabel 18. Kategori Disiplin	39
Tabel 19. Kategori Menghargai	40
Tabel 20. Kategori Bersaing	41

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sistematika Penelitian	10
Gambar 2. Model Pengembangan RPPT	21
Gambar 3. Dampak Karakter Positif	28
Gambar 4. Karakter Jujur	29
Gambar 5. Karakter Tanggung Jawab	30
Gambar 6. Karakter Kerjasama	31
Gambar 7. Karakter Santun	32
Gambar 8. Dampak Karakter Negatif	33
Gambar 9. Dampak Depresi	34
Gambar 10. Dampak Stres	35
Gambar 11. Dampak Cemas	36
Gambar 12. Dampak Budaya Olahraga	38
Gambar 13. Kerja Keras	39
Gambar 14. Disiplin	40
Gambar 15. Menghargai	41
Gambar 16. Bersaing	42

BABI PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini seluruh dunia khususnya di Indonesia digempakan dengan meledaknya virus baru yaitu coronavirus jenis baru (SARS-COV-2) dan penyakitnya disebut coronavirus diseases 2019 Virus tersebut diketahui berasal dari Wuhan Tiongkok ditemukan pada akhir Desember 2019 (Yuliana, 2020). Adanya virus corona tersebut seluruh daerah menganjurkan untuk jaga jarak secara fisik atau pembatasan fisik (physical distancing). Adanya jaga jarak secara fisik menyebabkan daya pikat game eSports semakin hari semakin berkembang dan terus naik dan Dilarangnya semua kegiatan olahraga di lapangan maka orang berusaha mencari pengganti kekosongan kegiatan tersebut yang tepat untuk dilakukan yaitu permainan eSport, sehingga secara tidak langsung mempengaruhi jumlah peringkat penonton selama masa pandemi corona Permainan eSport merupakan salah satu bentuk hiburan yang bisa memberikan kesenangan

Konsep permainan secara umum merupakan sebuah bentuk dari aktivitas sehingga permainan dapat diartikan bentuk aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan seniman atau untuk aktivitas itu sendiri, bukan karena ingin mendapatkan sesuatu yang dihasilkan dari aktivitas tersebut (Desmita, 2005). Bermain bagi anak memiliki nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari. Perkembangan hidup (life development) merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Dalam ilmu Psikologi perkembangan memiliki arti perubahan secara kualitatif pada raih jasmani dan raih narsia yang saling berkaitan menuju ke arah yang lebih baik atau ke arah yang sempurna (Fahyuni, 2016). Manusia merupakan salah satu makhluk yang senantiasa bertumbuh dan berkembang seiring dengan berjalannya waktu. Menju perkembangan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan semakin banyak dan kompleks serta

saling keterkaitan satu sama lain. Beberapa pemasalahannya diantaranya masalah pilaku, budaya, pendidikan, sosial, ekonomi, mental dan fisik

Kemajuan teknologi masa kini berkembang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Dari hingga yang sederhana, hingga yang menghebohkan dunia. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Teknologi adalah salah satu penunjang kemajuan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki ekonomi, pangan, komputer, dan masih banyak lagi. Ngafifi (2014) mengemukakan bahwa pada era globalisasi saat ini, penguasaan teknologi menjadi prestise dan indikator kemajuan suatu negara. Negara dikatakan maju jika memiliki tingkat penguasaan teknologi tinggi (high technology), sedangkan negara-negara yang tidak bisa beradaptasi dengan kemajuan teknologi sering disebut sebagai negara gagal (failed country).

Kemajuan teknologi terus berkembang sangat pesat dan melahirkan masyarakat digital. Setiap aktivitas manusia akan digerakkan melalui seangkai teknologi digital. Teknologi ini dipaparkan dengan menekan beberapa digit (angka) yang disusun dengan berbagai urutan. Relasi yang terbangun di antara individu adalah relasi pertukaran digital, setiap manusia hanya melakukan seangkai transaksi atau interaksi melalui simbol-simbol digital. Maroto (2012) menyampaikan bahwa saat ini interaksi antara manusia digambarkan dengan teknologi sebanding komputer, internet, mesin ATM, telepon, handphone, dan sebagainya semuanya digunakan secara digital. Membeli sesuatu hanya dengan menggesek kartu ATM dan menekan beberapa nomor PIN, demikian halnya untuk membayar tagihan kamar hotel, membeli tiket, dan sebagainya. Pengiriman uang dapat dilakukan dalam hitungan detik hanya dengan menekan beberapa digit nilai uang yang akan dikirim dan beberapa digit nomor rekening tujuan. Bukan uang yang dikirim, melainkan hanya sebet angka yang berpindah dari rekening satu ke rekening yang lain

Pengenbangan teknologi dalam bidang olahraga juga mempengaruhi pola gerak atau aktivitas gerak manusia menjadi terbatas, salah satunya pengenbangan video game. Bermain eSports telah menjadi salah satu kegiatan rekreasi paling populer; tidak hanya di kalangan anak-anak dan remaja, tetapi juga di antara orang dewasa bahkan orang tua (Entertainment Software Association, 2017). Video game dengan pengenbangan teknologi telah mengalami banyak perubahan yang semula dari game mandiri berubah ke dalam permainan kolaboratif dan kompetitif yang dimainkan secara online dengan pemain yang banyak, di mana jutaan pemain dapat bermain secara bersamaan melawan musuh atau melawan pemain lain. Saat ini, bermain eSports telah menjadi profesional dan untuk sebagian kecil pemain telah menjadi sebagai karir di dunia permainan kompetitif (Faust et al., 2013; Griffiths, 2017). Jenis aktivitas permainan video game secara profesional disebut dengan istilah eSports (olahraga elektronik). E-Sport adalah area baru dalam budaya permainan dan sekarang mulai menjadi salah satu bagian paling penting dan populer dari komunitas video game, terutama di kalangan remaja dan orang dewasa.

Secara global, sekarang ada ribuan pemain eSport yang mendefinisikan diri mereka sebagai gamer profesional. Meskipun jenis FPS (First Person Shooter) dan RTS (Real Time Strategy) yang sebelumnya untuk tetap mempertahankan populasinya, akan tetapi permainan MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) telah menjadi yang paling populer dalam jenis eSports. Sebagai laporan pasar eSport global (Newzoo, 2017) mencatat, ekonomi eSport tumbuh 41,3% (naik menjadi \$ 696 juta) pada tahun 2017, dan investasi eSport diperkirakan akan berlipat ganda pada tahun 2020. Diperkirakan global pemain eSport telah mencapai 355 juta, dan 45% dari mereka memainkan permainan eSport, 23% melihat permainan eSport, dan 32% bermain dan melihat permainan eSport (Newzoo, 2017).

Ada beberapa definisi yang berbeda tentang eSports meskipun ada beberapa

karakteristik yang serupa **Penaine Spots** adalah **penain profesional** yang **bemain untuk kompetisi**, bukan untuk **besenang senang dan atau relaksi**, dan mendefinisikan **bemain sebagai pekerjaan** **Penain melakukan untuk besenang senang dan relaksi**, dan untuk **menghibur diri mereka sendiri** (Ma et al. 2013). **Wagner (2006)** mendefinisikan tentang **eSpot** sebagai bentuk kegiatan olahraga yang dapat **mengembangkan dan melatih mental serta fisik melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi**. **Hemphill (2005)** menambahkan **eSpots** adalah "realitas olahraga alternatif, yaitu alat yang dipeluas secara elektronik dalam olahraga yang diwakili secara digital. Lebih pagnatis, **eSpots** telah didefinisikan sebagai "istilah payung yang digunakan untuk menggambarkan **teorganisir; kompetisi video game yang disetujui, paling sering dalam konteks turnamen videogame**" (Whalen 2013). Secara rinci definisi dan deskripsi **eSpot** merupakan alternatif olahraga dengan cara menggunakan **pemain khusus dan terlibat dalam permainan secara elektronik** (Adams, 2012). **Sejauh ini** **cerdikawan** telah berusaha untuk secara teoritis **membandingkan eSpot dengan olahraga lain yang menggunakan asumsi itu eSpot mirip dengan kegiatan olahraga lainnya** (Adams, 2012; Taylor; 2012; Wagner; 2006). **Guttman (2004)** dan **Suits (2007)** menyatakan bahwa karakteristik yang mendefinisikan suatu kegiatan sebagai olahraga, **eSpot dapat digolongkan sebagai olahraga karena itu termasuk bermain (yaitu, sukarela, aktivitas yang secara intrinsik memotivasi), acara-acara tersebut diatur oleh peraturan, termasuk kompetisi dengan hasil pemenang dan yang kalah, dan terdiri dari keterampilan**

Kata 'spot' atau "olahraga" memang bisa merujuk pada perspektif mengenai **eSpot**. **Spot** dari kamus Webster memiliki pengertian sebuah permainan, kompetisi, atau aktivitas yang memerlukan usaha fisik dan kemampuan yang dimainkan berdasarkan aturan, untuk kesenangan dan/atau pekerjaan. Sementara pengertian lain mengenai **spot** adalah segala tipe aktivitas fisik yang orang lakukan untuk tetap sehat atau untuk kesenangan. **Presiden ESPN, John Skipper**, berkata

bahwa eSport bukanlah olahraga, melainkan hanya sebuah kompetisi (Gleniza, 2018). Ditambah lagi dari sejumlah penelitian, para pemain game yang terlalu banyak bermain dinilai memiliki hubungan sosial yang kurang serta tingkat depresi, stres, dan kecemasan yang tinggi. Sebuah artikel di New York Times berjudul "For South Korea, E-Sports Is National Pastime," kecarduan video game akan membuat anak-anak jauh dari pendidikan. Selain itu, beberapa video game juga mengandung kekerasan, seperti Grand Theft Auto, serial Call of Duty yang bisa mempengaruhi perilaku anak.

Perilaku dalam pendidikan karakter akhir-akhir ini mulai mendapat perhatian serius dari pemerintah Indonesia. Berbagai upaya dilakukan pemerintah untuk membentuk karakter bangsa. Salah satunya upaya yang dilakukan adalah dengan membuat kegiatan untuk membentuk, mengembangkan dan membiasakan masyarakat Indonesia dengan aktivitas yang dapat mendorong peningkatan kualitas karakter masyarakat Indonesia. Isu tentang pentingnya pendidikan karakter mulai mendapat perhatian setelah berbagai media massa menberitakan tentang kekerasan dan moral dan etika generasi muda. Krisis moral dalam masyarakat antara lain ditandai oleh (1) hilangnya kejujuran, (2) hilangnya rasa tanggung jawab, (3) tidak mampu berpikir jauh ke depan (visioner), (4) rendahnya disiplin, (5) krisis kejayaan, (6) krisis keadilan, dan (7) krisis kepedulian (Giraja, 2008).

Pendidikan karakter dibutuhkan untuk mengatasi lunturnya nilai-nilai budaya bangsa Indonesia yang dikawatirkan akan bermula pada lemahnya karakter bangsa. Karakter adalah istilah lain yang kurang lebih sama dengan personality, namun istilah personality lebih jarang digunakan di masyarakat di Indonesia (Soedjatmiko, 2015). Ada hubungan yang saling mempengaruhi antara tingkat aktivitas anak yang semakin berkurang karena bermain game apalagi melalui gadget mereka, dengan tingkat kekerasan di tingkat anak-anak, dan juga yang tidak kalah parah tingkat obesitas dan rendahnya angka kesehatan masyarakat disebabkan tingkat budaya badminton semakin berkurang.

Budaya olahraga yang tumbuh dan berkembang dalam setiap lapisan masyarakat dapat menjadi sarana untuk meningkatkan nilai-nilai nasionalisme, karena dengan olahraga masyarakat dapat belajar mengenai kedisiplinan, sportivitas, sifat pantang menyerah, semangat berprestasi, saling menghargai, berani mengambil keputusan, kesetiaan, kebanggaan, dan ketahanan. Semangat nasionalisme menuntut seseorang merasa memiliki bangsa dan negaranya sehingga memacu olahragawan untuk berusaha sekuat tenaga demi kemajuan bangsa dan negaranya. Namun, kondisi budaya olahraga yang ada di Indonesia dewasa ini tidaklah seperti yang diharapkan. Rendahnya budaya olahraga di Indonesia menunjukkan kurang peduli masyarakat terhadap budaya olahraga itu sendiri. Hal tersebut berimplikasi langsung terhadap prestasi olahraga Indonesia di kancah regional maupun internasional yang semakin terpuruk. Lebih dari itu, rendahnya budaya olahraga bisa jadi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi rendahnya semangat nasionalisme.

Hal-hal negatif di atas adalah sangat berkebalikan dengan esensi olahraga, yaitu untuk sehat. Game hanya mengabdikan esensi 'untuk menyenangkan diri' dari olahraga. Inilah kenapa perkembangan e-Sport memang sangat baik untuk industri game, tetapi tidak baik untuk pemain game dan kesehatan masyarakat. Jika video game disandingkan dengan olahraga seperti bola atau basket, maka kita juga bisa memasukkan, misalnya shalat, jalan-jalan di mall, belajar di kelas, korteksi bangunan juga bisa dilakukan sebagai olahraga. Perdebatan ini lebih banyak muncul karena penggunaan nama 'e-Sport' yang memiliki kata 'sport' atau 'olahraga'. Namun sesungguhnya muncul bukan dari permainan, melainkan dari manfaat yang ditimbulkan dari kegiatan tersebut. Bedasarkan kejadian di atas, kenapa perkembangan permainan e-Sport dan video game harus terus dikontrol. Bagaimanapun, video game tidak memiliki dampak kesehatan yang lebih besar daripada olahraga sungguhan, sehingga penulis tertarik mengangkat masalah yang berjudul perkembangan permainan e-Sport sebagai sarana untuk

**menentuk karakter dan budaya dahagadi lingkungan mahasiswa Fakultas Ilmu
Kedahagan Universitas Negeri Yogyakarta**

B. Perumusan Masalah

**Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan
masalah sebagai berikut**

- 1. Bagaimana mengembangkan permainan eSport sebagai penentuk karakter
dan budaya dahagabagi mahasiswa FIK UNY?**
- 2. Bagaimana kelayakan permainan eSport yang diterapkan dalam penentuk
karakter dan budaya dahagabagi mahasiswa FIK UNY?**
- 3. Bagaimana efektivitas permainan eSport dalam penentuk nilai karakter
dan budaya dahagabagi mahasiswa FIK UNY?**

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk

- 1. Mengembangkan permainan eSport yang dapat memberikan rekomendasi
untuk menanamkan karakter dan budaya dahagabagi mahasiswa FIK
UNY.**
- 2. Menguji kelayakan bentuk permainan eSport dalam penentuk karakter dan
budaya dahagabagi mahasiswa FIK UNY.**
- 3. Mengetahui efektivitas bentuk permainan eSport dalam penentuk karakter
dan budaya dahagabagi mahasiswa FIK UNY.**

D. Manfaat Penelitian

**Penelitian ini memiliki beberapa manfaat dalam pengembangan permainan e
Sport diantaranya untuk**

- 1. Memberikan bentuk permainan eSport pada atlet dahaga agar menerapkan
prinsip dalam kehidupan sosial.**
- 2. Memberikan usulan dalam menerapkan penentuk pendidikan karakter yang
sesuai dengan kebutuhan dan kebiasaan pada permainan eSport**

3 Menbeikan nasukan bagi pihak-pihak yang berkeperingan pada pembangunan karakter dan budaya olahraga

4 Menbeikan landasan bagi para peneliti yang bahubungandengan olahraga elektronik dalam membentuk karakter dan penbudayaan olahraga

E. Roadmap Penelitian

Adapun roadmap penelitian ini dirancang sesuai dengan tahapan untuk menjuhasil akhir; tahapantesebut adlah sebagai berikut

1. Studi pendahuluan yang merujuk dan menggaji dai beberapa penelitian dan artikel yang berkaitan, diantaranya yaitu

a Aspek sosial menyatakan bahwa dalam eSpot terciptanya interaksi sosial, namun dalam dunia virtual dan memiliki masalah terkait interaksi pembeda gender. Aspek budaya menyatakan bahwa dalam perkembangan eSpot terciptanya perkembangan teknologi, serta sarana hiburan dan rekreasi. Aspek ekonomi menyatakan bahwa dalam eSpot adanya keuntungan financial, kegiatan komersial, pemasaran, dan strategi bisnis. Selanjutnya dai segi aspek fisiologis eSpot menyatakan bahwa adanya perubahan fungsi tubuh yang terjadi dai segi positif dan negatif (Pusada, 2020).

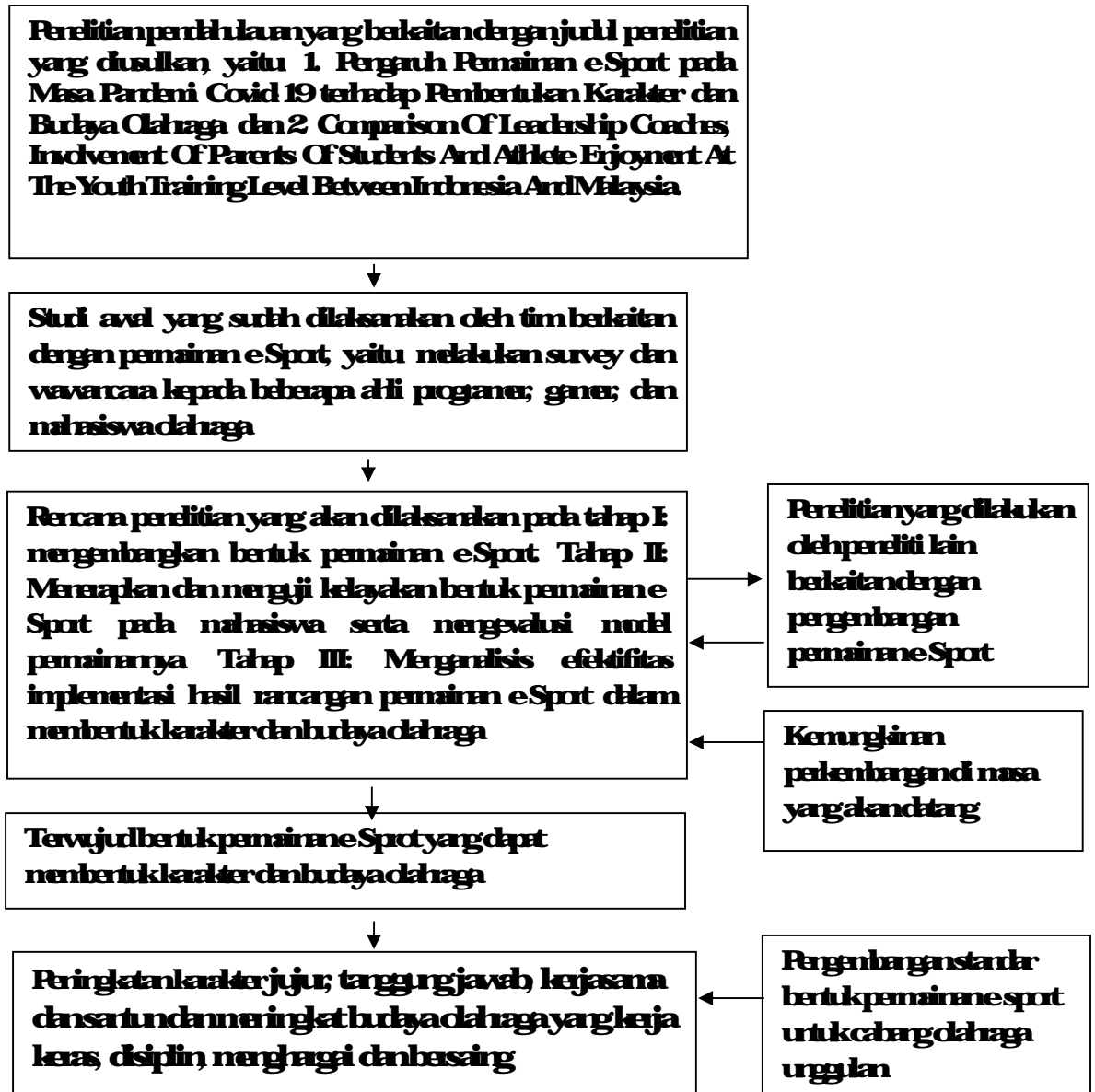
b Penetapan eSpot sebagai cabang telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (Olympic Council of Asia/OCA) sejak 17 April 2017. Cabang eSpot kemudian mulai dipkenalkan pada pertandingan 5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG) yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan pada September 2017 (Kurniawan, 2019).

c Strategi KSPA dalam mengembangkan eSpots di Indonesia dilakukan dalam beberapa program seperti pembuatan event tingkat nasional dan internasional, melakukan sosialisasi dan menbeikan penahanan tentang eSpots di sekolah-sekolah dan beberapa Kampus di Indonesia (Fahety, 2018).

- 2 Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti bersama anggota yang berkaitan dengan pendidikan karakter; diantaranya**
 - a Penelitian pada tahun 2021 dengan judul Pengaruh Permainan eSport pada Masa Pandemi Covid 19 terhadap Pembentukan Karakter dan Budaya Olahraga (Nugro, Sunajodan Nasulloh, 2021)**
 - b Penelitian pada tahun 2021 dengan judul Comparison Of Leadership Coaches, Involvement Of Parents Of Students And Athlete Enjoynent At The Youth Training Level Between Indonesia And Malaysia (Nugro, Nasulloh, Sunaryanto, Sulitjono, & Apiyanto, 2021).**
- 3 Analisis Kebutuhan dengan melakukan penelitian survey, bertujuan untuk mengetahui bentuk permainan eSport yang tepat sesuai dengan pembentukan karakter dan budaya olahraga**
- 4 Penelitian deskriptif kualitatif, bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi pengaruh yang diakibatkan dalam permainan eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga**

F. Sistematika Penelitian

Secara garis besar sistematika penelitian dapat disajikan dalam gambar sebagai berikut



Gambar 1. Sistematika Penelitian

G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi dan keunggulan produk dari rencana penelitian pengembangan ini adalah bentuk permainan eSpot dalam bentuk karakter dan budaya dahaga, yaitu sebagai berikut:

- 1. Produk dalam bentuk permainan eSpot yang dikembangkan dengan menggabungkan pepaduan antara permainan dahaga secara langsung atau dunia nyata dengan permainan dahaga secara virtual atau dunia maya. Permainan eSpot yang akan dikembangkan berupa permainan dahaga bulutangkis**
- 2. Karakter yang akan diketahui terdiri dari empat (4) faktor yang mempengaruhi, yaitu (1) jujur; (2) tanggung jawab; (3) kejasmanan; (4) santun. Sedangkan untuk cakupan dalam budaya dahaga meliputi (1) kejasama; (2) disiplin; (3) menghargai dan (4) bersaing**

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Budaya Olahraga

Budaya berasal dari kata bud yang berarti mencipta, kasadanya kebudayaan dari beberapa bahasa memiliki arti dasarnya kultur dari bahasa Belanda, culture dari bahasa Inggris, tsaqafah dari bahasa Arab dan dari bahasa Latin yaitu "colere" yang artinya mengelola, mengerjakan, menyuburkan dan mengembangkan, terutama mengelola tanah atau betawi, dari segi arti ini berkembang sebagai daya dan aktivitas manusia untuk mengelola dan mengubah alam. Budaya sebagai sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar.

Budaya gerak atau dahaga (novent culture) merupakan dasar atau landasan untuk membongkar terwujudnya masyarakat yang berbudaya. Pemahaman kritis terhadap budaya gerak suatu kelompok masyarakat dapat menjadi modal dasar bagi pengembangan dahaga masyarakat (Soegiyanto, 2013). Cyranski & Obodynski (2007) secara umum sonatic culture atau budaya dahaga dapat dikategorikan sebagai berikut:

- 1) Pola Estetik, yang dipengaruhi oleh tren bentuk ideal keindahan tubuh, sport fashion, dan dahaga sebagai gaya hidup yang mencakup keharmonisan bentuk, kelenturan dan kebugaran jasmani yang secara dominan diikuti oleh sebagian besar masyarakat di seluruh dunia.
- 2) Pola Hedonistik, yang lebih menitikberatkan impresi kinetik. Dalam pola ini gerak (novent) merupakan sumber kesenangan, hiburan dan kepuasan.
- 3) Pola Asketik, yang pada dasarnya memiliki makna mengesampingkan atau menurunkan penghargaan terhadap tubuh dan kebutuhannya.
- 4) Pola Higienis, menunjukkan tujuan eksistensial dan utilitarian, baik tindakan yang dilakukan oleh pihak sekolah, sistem pendidikan dan pelayanan kesehatan, dibuat menjadi layanan yang dapat diakses masyarakat umum.

- 5) Pola Kebudayaan Jasmani, ini adalah kelanjutan dari tradisi ksatria dan militer. Saat ini tampaknya terjadi begitu terapan bagi pasukan militer dan sebagai suatu ide untuk menbei kompensasi terhadap situasi defisit pada pembangunan fisik yang menyebabkan atrofi dan sejumlah penyakit peradaban.
- 6) Pola Agribisnis, menunjukkan suatu bentuk keberanian karena mengeksposikan dirinya melalui pertaruhan dan persaingan dalam dahaga. Pada awalnya perilaku agribisnis hanya terbatas pada status kelas tertentu, yaitu hanya pada golongan piala aristokrat.

B. Karakter

Dalam Kamus Bahasa Indonesia kata "karakter" daitikan dengan tabiat, sifat-sifat kejiwaan, akhlak, atau budi pekerti yang membedakan seseorang dengan yang lainnya (Pusat Bahasa Depdiknas, 2008). Lidzka menyatakan karakter mulia (good character) meliputi pengetahuan tentang kebaikan (moral knowing), kemudian menimbulkan komitmen (moral feeling) terhadap kebaikan, dan akhirnya melakukan kebaikan (moral behavior). Dengan kata lain, karakter mengacu pada sejumlah pengetahuan (cognitives), sikap (attitudes), motivasi (motivations), perilaku (behaviors), serta keterampilan (skills) (Mazuki, 2011). Weinberg Robert & Daniel, (2002) mendefinisikan karakter adalah konsep dari moral, yang tersusun dari sejumlah karakteristik yang dapat dibentuk melalui aktivitas dahaga. Setidaknya terdapat nilai-nilai yang baik yang dapat dibentuk melalui aktivitas dahaga, antara lain rasa tahu (compassion), keadilan (fairness), sikap sportif (sport personship), dan integritas (integrity).

UNESCO telah mengkaji dan memperoleh kesimpulan tentang dimensi karakter. Ada enam dimensi karakter yang bersifat universal. Keenam dimensi karakter tersebut adalah trustworthiness, respect, responsibility, fairness, caring and citizenship (Zamoni, 2011). Trustworthiness yaitu dapat dipercaya yang berarti orang tersebut memiliki kejujuran, integritas, loyalitas, dan reliabilitas. Respect yaitu menghormati dan menghargai orang lain tanpa menantang latar

belakang yang menyertainya Responsibility merupakan watak bertanggung jawab atas apa yang diperbuat. Fairness yaitu senantiasa mengedepankan standar adil, tanpa dipengaruhi oleh sikap dan perasaan yang dimilikinya. Caring yaitu senantiasa menggunakan kehalusan budi dan perasaan sehingga dapat berempati terhadap kegembiraan atau kepedihan yang dialami orang lain. Citizenship berhubungan dengan menjadi warga negara yang baik, menahani, dan melaksanakan tugas serta tanggung jawab sebagai seorang warga negara.

Hidayatullah (2010) pendidikan karakter di sekolah sebagai pendidikan yang mengembangkan karakter bangsa pada diri peserta didik sehingga mereka memiliki nilai dan karakter sebagai karakter dirinya, menerapkan nilai-nilai tersebut dalam kehidupannya, sebagai anggota masyarakat, dan warga negara yang religius, rasionalis, produktif dan kreatif. Pendidikan karakter juga dilakukan sebagai segala sesuatu yang dilakukan guru, yang namun pun dipengaruhi karakter peserta didik. Pada dasarnya pendidikan karakter dilakukan secara bersama dimulai dari komponen-komponen pendidikan hingga kultur sekolah yang mendorong pendidikan karakter.

Pendidikan karakter merupakan upaya-upaya yang dirancang dan dilaksanakan secara sistematis untuk membantu peserta didik menahani nilai-nilai perilaku manusia yang berhubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan dan kebangsaan yang terwujud dalam pikiran, sikap, perasaan, perkataan dan perbuatan berdasarkan norma-norma agama, hukum, tata laksana, budaya, dan adat istiadat (Wibowo, 2012). Pendidikan karakter mengajarkan kebiasaan cara berpikir dan berperilaku yang membantu individu untuk hidup dan bekerja bersama sebagai keluarga, masyarakat, dan bangsanya, serta membantu mereka untuk membuat keputusan yang dapat dipertanggungjawabkan.

C. E-Sport

E-Sport merupakan singkatan dari Electronic Sport. Electronic artinya sesuatu yang bekerja dengan menggunakan banyak komponen kecil khususnya microchip dan transistor; yang mengendalikan suatu arus listrik. Sport artinya suatu aktifitas fisik dan ketangkasan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang saling bertanding antar individu atau antar kelompok untuk hiburan. Akan tetapi pengertian Electronic dan Sport mengalami penggabungan. Electronic adalah Electronic Device, yaitu suatu alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik. Sport artinya suatu kegiatan atau ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik. Electronic Sport, yang disingkat e-Sport memiliki arti suatu kegiatan atau ketangkasan antar individu atau kelompok yang tidak terbatas hanya pada kegiatan fisik dan dilakukan dengan menggunakan alat yang menjalankan fungsinya secara elektronik (Bianartya, 2011). Hansen dan Kwarda (2016), mengatikan e-Sport sebagai olahraga elektronik dimana terdapat suatu kegiatan kompetisi videogame yang teratur dan terorganisir; khususnya bagi para pemain profesional.

Asosiasi resmi e-Sports dibawah pengawasan FORMI (Federasi Olahraga Rekreasi Masyarakat Indonesia) yang disebut IeSPA (Indonesia E-Sports Association). Berdirinya IeSPA diprakarsai oleh komunitas gaming dari beberapa kalangan baik dari provider game, forum game, dan beberapa klan gamer di Indonesia. IeSPA menjadi satu-satunya asosiasi pembina e-Sport di Indonesia, dan keberadaan IeSPA sendiri sudah diakui oleh IeSF (The International E-Sports Federation). IeSPA sebagai asosiasi resmi e-Sports di Indonesia berperan untuk menjadi jembatan antara komunitas gaming di Indonesia dengan pemerintah, karena pada dasarnya e-Sports di Indonesia berkembang berasal dari komunitas gaming di Indonesia itu sendiri, selain menjalin hubungan dengan komunitas gaming IeSPA juga bertugas untuk menbeikan pemahaman yang benar tentang e-Sports kepada masyarakat umum di Indonesia yang masih belum mengetahui apa

itu eSports dan juga bertugas untuk mengatur keberadaan eSports di Indonesia tentunya sebagai cabang olahraga baru dipeluk organisasi resmi dari pemerintah untuk mengatur eSports di Indonesia agar perkembangannya dapat berkembang dengan benar. Di Asian Games 2018 IeSPA bertugas untuk menyeleksi pemain yang akan bertanding di pertandingan esisibi, dalam menyeleksi pemain yang akan bertanding IeSPA menyeleksi dari beberapa atlet terbaik di seluruh kota di Indonesia untuk beberapa cabang yang dipertandingkan di Asian Games 2018

Biananya (2011) membagi jenis permainan eSport dibedakan menjadi dua yaitu eSport fisik dan non fisik. Permainan eSport fisik menggunakan gerakan fisik pemain di dunia nyata yang akan langsung ditunjukkan ke dalam dunia maya dengan menggunakan alat Kinect sehingga gerakan fisik yang dilakukan di dunia nyata juga akan terjadi di dunia maya. Kegiatan olahraga yang ada pada permainan ini meliputi olahraga pernafasan seperti Zen, olahraga jantung sehat, berbagai olahraga fitness, olahraga bola voli dan sebagainya. Video game yang termasuk dalam eSport fisik diantaranya Kinect Sports, Your Shape Fitness Evolved, EA Sports Active, dan lain-lain. Permainan eSport non fisik merupakan permainan yang tidak menggunakan ketangkasan fisik pemain tetapi menggunakan ketangkasan non fisik pemain. Ketangkasan non fisik yang dilakukan adalah ketangkasan dalam menggunakan perangkat video game untuk mengendalikan tokoh-tokoh yang ada dalam video game. Seperti menekan tombol untuk merentakan senjata dengan tepat, mengatur strategi untuk melepaskan merendahi mobil, bermain sepakbola dan lain sebagainya. Video game yang termasuk dalam eSport non fisik diantaranya Battlefield, Call of Duty, Counter Strike, Dirt, Pro Evolution Soccer, Warcraft, Free Fire, Mobile Legend, PUBG Mobile dan lain-lain.

D Penelitian Relevan

Penelitian relevan yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup relevan/ mempunyai kaitan dengan judul dan topik penelitian ini, diantaranya yaitu

- 1. Kurniawan (2019) penelitian yang berjudul Penetapan eSpot sebagai cabang telah disepakati Lembaga Olahraga Olimpiade Asia (Olympic Council of Asia/OCA) sejak 17 April 2017, dengan hasil bahwa Cabang eSpot mulai dipkenalkan pada pertandingan 5th Asian Indoor and Martial Art Games (5th AIMAG) yang berlangsung di Ashgabat, Turkmenistan, pada September 2017**
- 2. Faherty (2018) penelitian dengan judul Strategi IeSPA dalam mengkampanyekan eSports di Indonesia, dengan hasil permainan eSpot dilakukan dalam beberapa program seperti pembuatan event tingkat nasional dan internasional, melakukan sosialisasi dan memberikan penahanan tentang eSports di sekolah-sekolah dan beberapa Kampus di Indonesia**
- 3. Nugcho, Sunajo dan Nasulloh (2021) dengan judul Pengaruh Permainan eSpot pada Masa Pandemi Covid 19 terhadap Pembentukan Karakter dan Budaya Olahraga, dengan hasil Dampak positif dalam permainan eSpot dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan eSpot terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kejakeas sebesar 95%**

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan yang berorientasi pada produk. Prosedur penelitian dan pengembangan didasarkan pada dua tujuan utama, yaitu (1) mengembangkan produk dan (2) menguji kelayakan dan keefektifan produk untuk mencapai tujuan. Tujuan pertama disebut sebagai fungsi pengembangan sedangkan tujuan kedua disebut sebagai fungsi validasi. Adapun prosedur utama dalam penelitian dan pengembangan terdiri atas lima langkah, yaitu:

- 1. melakukan analisis produk yang akan dikembangkan**
- 2. mengembangkan produk awal**
- 3. validasi ahli**
- 4. uji coba lapangan**
- 5. revisi produk**

B. Model Pengembangan

Secara keseluruhan penelitian ini akan menggunakan jenis rancangan penelitian, yaitu (1) deskriptif (2) pengembangan (3) eksperimental. Rincian jenis rancangan, subyek, variabel, instrumen, dan analisis data penelitian disajikan sebagai berikut:

1. Penelitian Tahap Pertama (Penelitian Survey)

a. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey. Survey bertujuan untuk memperoleh data analisis kebutuhan bentuk permainan eSport yang berbasis pembentukan karakter dan budaya olahraga, persepsi programer, praktisi eSport, games, dan mahasiswa olahraga tentang bentuk permainan

eSpot yang berbasis pembentukan karakter dan budaya olahraga pada mahasiswa olahraga

b Subjek Penelitian

Subjek penelitian survey ini meliputi mahasiswa olahraga, pakar programer, praktisi eSpot, games dan mahasiswa. Lokasi dan subjek penelitian survey disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Subjek Penelitian

TEMPAT	Mahasiswa	PAKAR
UNY	35	1 Orang Programer 2 Orang Praktisi eSpot 2 Orang Games
Jumlah	35	5

c Variabel Penelitian

Berdasarkan penahanan, persepsi, dan analisis kebutuhan, berikut disajikan variabel, indikator, dan jenis instrumen pada tabel 2 berikut:

Tabel 2 Variabel, indikator dan pengukuran penelitian dengan survey

No	Variabel	Indikator	Pengukuran
1	Persepsi ahli dan mahasiswa olahraga	1 tanggapan ahli programer, praktisi eSpot dan games terhadap bentuk permainan eSpot berbasis pembentukan karakter dan budaya olahraga 2 tanggapan mahasiswa olahraga terhadap bentuk permainan eSpot berbasis pembentukan karakter dan budaya olahraga	Angket

2	Dampak permainan eSpot berbasis pembentukan karakter dan budaya dahaga	<ol style="list-style-type: none"> 1. alasan perlunya permainan espot berbasis pembentukan karakter dan budaya dahaga 2. bentuk permainan espot berbasis pembentukan karakter meliputi: jujur, tanggung jawab, kejasama dan santun. Sedangkan budaya dahaga terdiri: kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing 	Angket
3	Spesifikasi permainan espot berbasis pembentukan karakter dan budaya dahaga	<ol style="list-style-type: none"> 1. spesifikasi bentuk permainan eSpot menurut pakar pogramer 2. spesifikasi bentuk permainan eSpot menurut praktisi e Spot 3. spesifikasi bentuk permainan eSpot menurut games e Spot 	Focus Group Discussion (FGD)

d Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian disusun sendiri berdasarkan variabel dan indikator penelitian. Sebelum instrumen tersebut digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

e Analisis Data

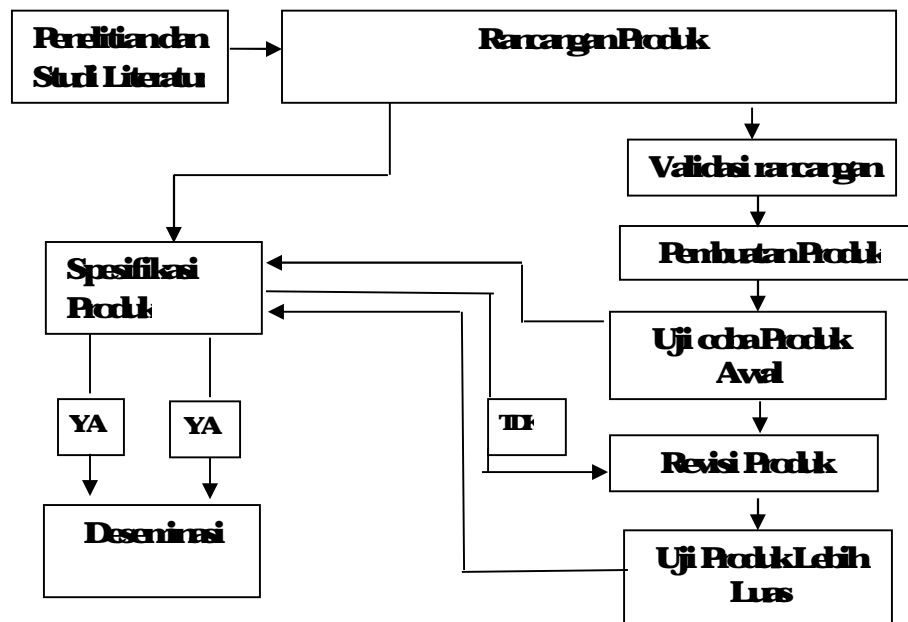
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar mengembangkan produk yang dilakukan pada tahap kedua.

2 Penelitian Tahap Kedua (Penelitian Pengembangan)

a Rancangan Penelitian

Rancangan pengembangan dilakukan pada tahap kedua, bertujuan untuk menyusun bentuk permainan eSpot yang telah dispesifikasikan pada tahap pertama. Produk yang akan dikembangkan meliputi: bentuk permainan e

Spot pada mahasiswa dahaga yang mengikuti program unit kegiatan mahasiswa bulutangkis. Secara rinci prosedur pengembangan bentuk permainan eSpot mengikuti model RPPT (Research Planning Production Testing) (Sugyom, 2018). Model penelitian ini dapat disajikan dalam gambar 2 berikut:



Gambar 2 Model Pengembangan RPPT, (Sugyom, 2018)

b. Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada pengembangan melibatkan pakar yang terdiri atas (1) programer; (2) praktisi eSpot, dan (3) games

c. Variabel Penelitian Pengembangan

Berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan berupa pengembangan produk variabel-variabel penelitian atau spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa bentuk permainan eSpot dalam membentuk karakter dan budaya dahaga, yaitu sebagai berikut:

- 1) Produk dalam bentuk permainan eSpot yang dikembangkan dengan menggabungkan papadan antara permainan dahaga secara langsung

atau dunia nyata dengan permainan olahraga secara virtual atau dunia maya pada olahraga bulutangkis

2) Karakter yang ingin diketahui yaitu jujur, tanggung jawab, kerjasama dan sportif. Sedangkan budaya olahraga terdiri: kerja keras, disiplin, menghargai dan bersaing

d Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi formatif. Instrumen disusun sendiri oleh peneliti. Isi instrumen terdiri atas bentuk dan tata cara permainan eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga terdiri dari dua hal pokok yaitu: (1) ketepatan bentuk permainan dan (2) efisiensi dalam melakukan permainan

e Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

3 Penelitian Tahap Ketiga (Penelitian Eksperimental)

a Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pada tahap ketiga yang digunakan yaitu rancangan eksperimental. Rancangan eksperimen bertujuan untuk menguji tingkat efisiensi, dan ketepatan bentuk permainan eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga

b Subjek Penelitian

Subjek penelitian pada kegiatan eksperimental ialah mahasiswa olahraga di UKM Bulutangkis yang terdiri atas 12 kelompok eksperimen dan 12 kelompok kontrol. Dengan demikian jumlah subjek penelitian terdiri atas 24 mahasiswa

c Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bentuk permainan e-Sport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga. Variabel moderator yang diduga akan ikut mempengaruhi penelitian ini adalah ketepatan dan efisiensi dalam bermain. Variabel terikat adalah karakter dan budaya olahraga yang diukur menggunakan angket. Klasifikasi variabel penelitian pada kegiatan eksperimen dengan balok sebagai berikut:

Tabel 3 Variabel Penelitian Eksperimen

Variabel Bebas	Variabel Moderator	Variabel Terikat
Bentuk Permainan e-Sport	Ketepatan dan efisiensi	Perolehan hasil tingkat pembentukan karakter dan budaya olahraga

d Instrumen Pengukuran Variabel

Instrumen yang dipakai untuk mengukur ketepatan dan efisiensi dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga disusun oleh tim peneliti. Instrumen yang disusun sebelumnya digunakan akan diuji validitas dan uji reliabilitas.

e Analisis Data

Data yang dianalisis dengan menggunakan uji t yang disesuaikan dengan variabel yang diibakan. Semua perhitungan akan menggunakan Program Komputer SPSS for Windows.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap pertama pada penelitian survei dan pengamatan peneliti berikut analisis kebutuhan yang harus dipenuhi dalam pengembangan permainan eSpot

1. Analisis Materi

Analisis materi yang telah dilakukan antara lain melakukan studi pendahuluan berupa studi literatur dan melakukan observasi serta mengadakan wawancara kepada beberapa ahli olahraga permainan eSpot baik dari segi pemainnya dan segi kebermanfaatannya yang dilakukan di Fakultas Ilmu Kesehatan Hasil yang sudah dicapai dalam studi pendahuluan tersebut berupa identifikasi permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan permainan eSpot, dimana belum ada bentuk permainan eSpot yang disesuaikan sesuai dengan olahraga secara langsung baik dari segi pemainnya dan segi kebermanfaatannya yang secara lengkap membahas peraturan bermain yang meliputi pengetahuan, tanggapan, kebermanfaatan, dan spesifikasi bentuk permainan Hasil ini kemudian dijadikan sebagai masukan dalam membuat rencana atau proposal penelitian

Hasil seperti tersebut di atas kemudian dijadikan sebagai masukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis kebutuhan pengembangan permainan eSpot pada penelitian tahap pertama Di samping itu, dalam langkah persiapan juga dilakukan persiapan alat dan bahan serta sarana dan prasarana yang akan dipakai dalam penelitian

2 Hasil Survey bentuk permainan eSpot

Materi yang disajikan meliputi identifikasi permainan, dampak permainan dan spesifikasi permainan Berikut penjelasannya

a Identifikasi permainan

Dari data identifikasi pemain terkait dengan jenis permainan eSpot didapatkan bahwa sebagian besar menyatakan permainan yang sering dimainkan dalam permainan eSpot itu terdiri dari dua unsur; yaitu olahraga dan pertunjukan. Jenis permainan eSpot yang ada kaitannya dengan unsur olahraga diantaranya seperti: "Real Football, MotoGP, FIFA Soccer, NBA Live Mobile Basketball, 8 Ball Pool, Badminton League, Archery Master, dan Table Tennis".

Sedangkan permainan eSpot yang ada kaitannya dengan unsur pertunjukan sebagian besar menyatakan jenis permainannya diantaranya seperti "Mobile Legends, Arena of Valor, Battlegrounds Player Unknown (PUBG), Fortnite, Dota, Counter Strike Global Offensive (CS:GO) dan Free Fire (FF)."

Dari data identifikasi pemain terkait dengan alasan bermain sebagian besar menyatakan bahwa bagai "Kesenangan atau hobi, baik bermain maupun menonton dalam pertandingan sebagai representasi dalam pengelolaan sebuah permainan dan klub, mulai dari pertandingan, hadiah pemenang dan jual beli pemain serta sudah dimainkan di handphone dan memiliki mekanisme kontrol yang mudah"

b Dampak Permainan eSpot

Dari data dampak permainan eSpot diperoleh hasil bahwa Permainan eSpot berpengaruh dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga, akan tetapi juga tergantung pada jenis dan konten permainan dalam eSpot serta tergantung dari individu yang masing-masing. Pengaruh terbesar dilihat dari menang atau kalahnya suatu game yang dimainkan dan kelompok tim Permainan yang menang akan terlihat senang tetapi jika kalah akan marah-marah, sama seperti kelompok tim jika tim tidak hadir maka timbul karakter yang egois, bisa menbully tim, menaruh tim dan bisa

keluar dari tim Tim yang solid akan timbul sportifitas, karena dengan menerima kekalahan bukan berarti tim sendiri kalah karena luangnya latihan dan kompak

Data dari nilai karakter yang berdampak dalam permainan eSpot diperoleh hasil karakter positif dan karakter negatif. Karakter positif diantaranya kerja sama, pantang menyerah (berkompetisi), kreatif, disiplin dan bertanggung jawab pada aturan yang sudah disepakati, serta berkembangnya nilai positif yang terpengaruh dari konten game. Karakter negatifnya cenderung ingin sesuatu yang mudah dan cepat, resiko yang besar dan muncul materi tidak pantas (permainan berkeleluhan terus menerus, muncul agresivitas, nilai-nilai konsumsionisme dan konsumerisme).

Dampak permainan eSpot terhadap budaya di rumah diperoleh hasil bahwa dengan bermain game dapat membuat pemain menjadi rajin dalam mengembangkan kreativitas dan taktik, disiplin, saling menghargai, jujur, kekuatan kerja keras, bersaing dan dapat membentuk komunitas sebagai wadah untuk menyalurkan ide-ide bersama. Sehingga dengan kebiasaan di antara komunitas munculnya fair play, kerja sama, kompetisi, dan pengabdian.

Dampak positif dan negatif dalam permainan eSpot yang dihasilkan dari data penelitian dibuktikan bahwa permainan eSpot dapat berdampak positif pada kreativitas pemain, jiwa kompetisi, jiwa pantang menyerah, fair play, rajin, tekun, disiplin, bertanggung jawab. Jujur, pemikir, mengasah skill dan kompak atau kerjasama. Dampak negatif dari eSpot adalah kecanduan, emosi tak terkendali, depresi, menarik diri dari kehidupan sosial, cemas, agresif, stres atau gangguan mental dan mengurangi aktifitas fisik. Rendahnya aktifitas fisik dapat menimbulkan penyakit dan penurunan daya tahan tubuh.

Dampak permainan eSport secara kuantitatif diperoleh hasil dari pengisian angket untuk mengetahui karakter positif yang terdiri dari jujur; tanggung jawab, kejasama dan santun. Data untuk dampak karakter negatif terdiri dari depresi, stres dan cemas. Sedangkan data dari dampak budaya di hadapan pemain eSport terdiri dari kejasama, disiplin, menghargai dan bersaing.

1) Dampak Karakter Positif

Hasil dampak permainan eSport dalam pembentukan karakter positif secara keseluruhan dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 4 Deskriptif data karakter positif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Jujur	40	1400	1600	15500	.67748
Tanggung Jawab	40	1300	1600	14870	.98883
Kejasama	40	1300	1600	14500	1.08775
Santun	40	1500	1600	15620	.49029
Dampak Karakter Positif	40	5600	6100	60500	1.73870
Valid N (listwise)	40				

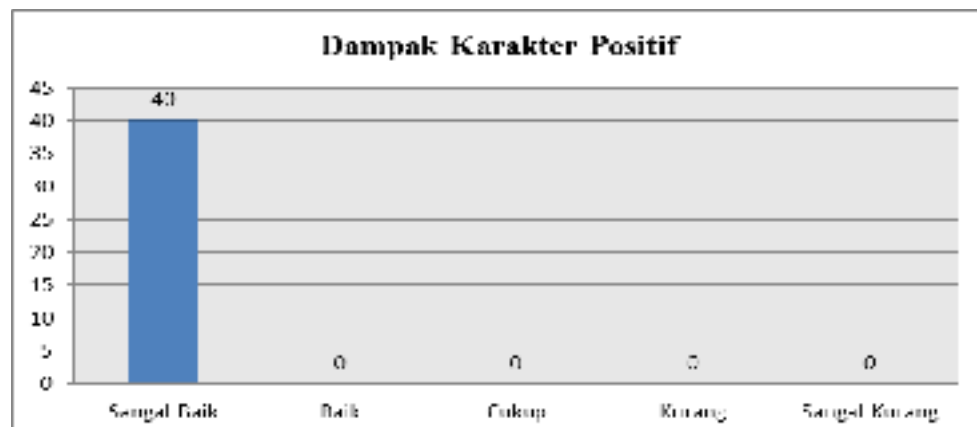
Dari tabel data dapat dilihat bahwa dampak karakter positif yang terdiri dari jujur; tanggung jawab, kejasama, dan santun nilai rata-rata sebesar 60,55, skor minimum 56, skor maksimum 61 dan standar deviasi sebesar 1,738.

Dampak karakter positif diketahui dengan mengategorikan ke dalam lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Setelah dilakukan penilaian dengan empat indikator yang terdiri dari jujur; tanggung jawab, kejasama, dan santun pada mahasiswa di FIK UNY dampak karakter positif dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5 Distribusi Kategori Karakter Positif

N_i	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	52 < X	Sangat Baik	40	100%
2	44 < X 52	Baik	0	0%
3	36 < X 44	Cukup	0	0%
4	28 < X 36	Kurang	0	0%
5	X 28	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak karakter positif dari permainan e-Sport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Dalam bentuk diagram dampak karakter positif dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 3 Dampak Karakter Positif

Dampak permainan e-Sport terhadap indikator karakter positif yang terdiri dari jujur, tanggung jawab, kejasama dan satuan hasil pengategorian dapat dijabarkan pada tabel berikut.

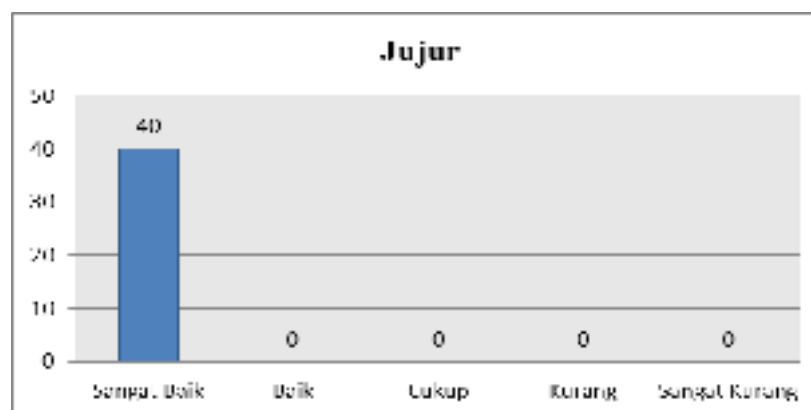
a) Jujur

Data pembentukan karakter positif pada indikator jujur dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 6 Kategori Karakter Jujur

N_c	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	13 < X	Sangat Baik	40	100%
2	11 < X 13	Baik	0	0%
3	9 < X 11	Cukup	0	0%
4	7 < X 9	Kurang	0	0%
5	X 7	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak karakter jujur dari permainan eSpot masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Dalam bentuk diagram dampak karakter jujur dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 4 Karakter Jujur

b) Tanggung Jawab

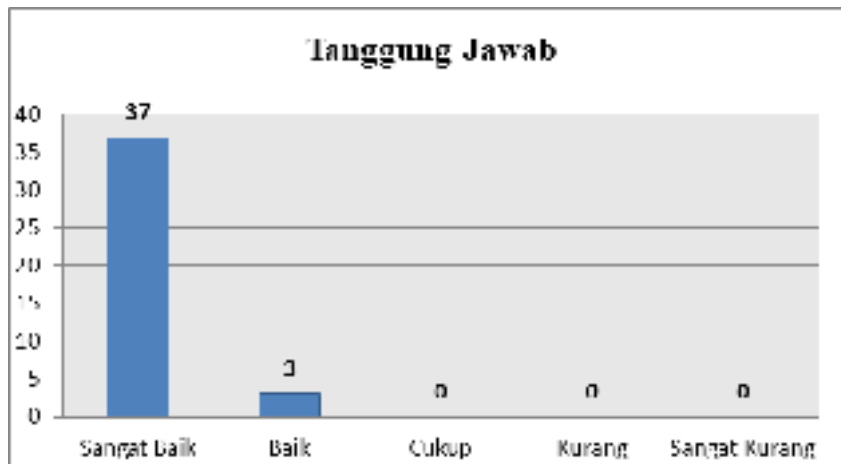
Data penentuan karakter positif pada indikator tanggung jawab dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 7 Kategori Karakter Tanggung Jawab

N_c	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	13 < X	Sangat Baik	37	92,5%
2	11 < X 13	Baik	3	7,5%
3	9 < X 11	Cukup	0	0%
4	7 < X 9	Kurang	0	0%
5	X 7	Sangat Kurang	0	0%

Jumlah	4	100 %
---------------	----------	--------------

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak karakter tanggung jawab dari pemain eSport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 92,5 % dan kategori baik dengan persentase 7,5 %. Dalam bentuk diagram dampak karakter tanggung jawab dapat dilihat di gambar berikut:



Gambar 5 Karakter Tanggung Jawab

c) Kejasana

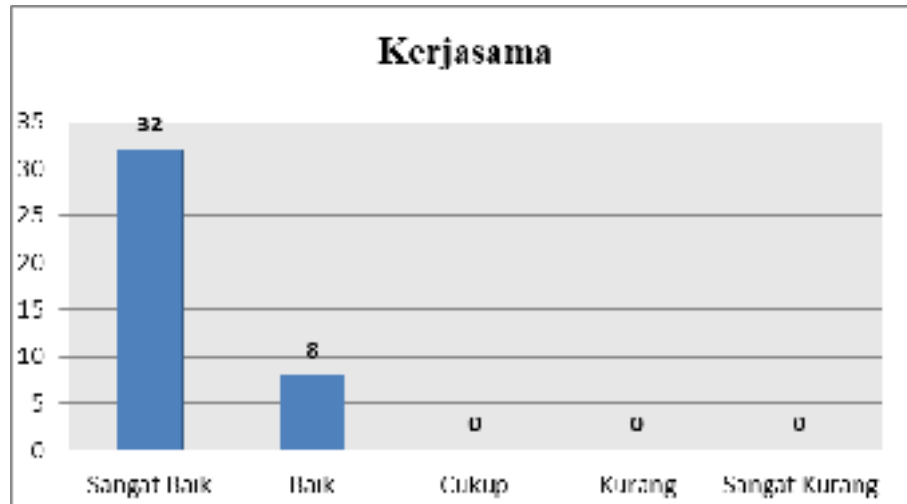
Data pembentukan karakter positif pada indikator kejasana dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 8 Kategori Karakter Kejasana

Nc	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	13 < X	Sangat Baik	32	80%
2	11 < X	Baik	8	20%
3	9 < X	Cukup	0	0%
4	7 < X	Kurang	0	0%
5	X	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100 %

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak karakter kejasana dari pemain eSport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 80% dan kategori baik dengan

pesertase 20%. Dalam bentuk diagram dampak karakter kejasana dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 6 Karakter Kejasana

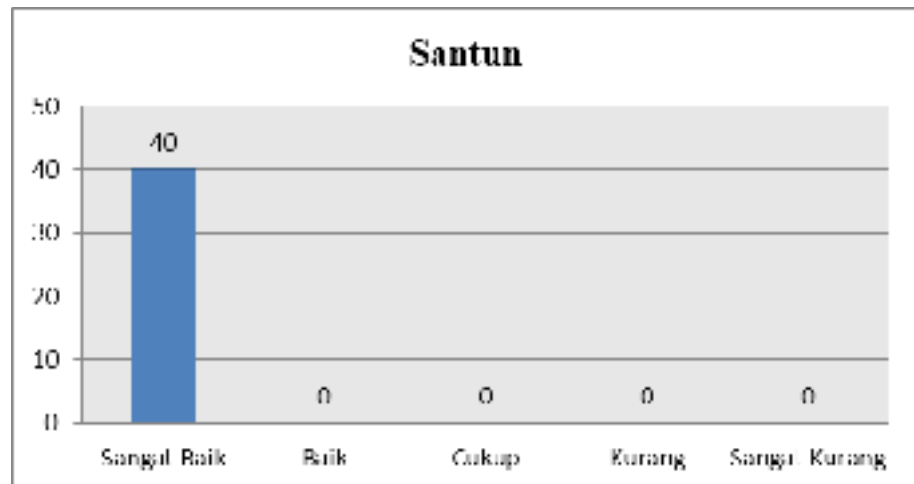
d) **Sartun**

Data pembentukan karakter positif pada indikator sartun dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 9 Kategori Karakter Sartun

Nc	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	40	100%
2	$11 < X < 13$	Baik	0	0%
3	$9 < X < 11$	Cukup	0	0%
4	$7 < X < 9$	Kurang	0	0%
5	$X < 7$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak karakter sartun dari pemain eSpot masuk dalam kategori sangat baik dengan pesertase sebesar 100%. Dalam bentuk diagram dampak karakter kejasana dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 7 Karakter Santun

2) Dampak Karakter Negatif

Hasil data dari dampak permainan eSport terhadap pembentukan karakter negatif secara keseluruhan dapat dijabarkan dalam deskriptif pada tabel berikut

Tabel 10 Deskriptif data Karakter Negatif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Depresi	40	9,00	15,00	11,6000	1,39229
Stres	40	7,00	14,00	10,3000	2,06559
Cemas	40	5,00	15,00	9,9500	1,92087
Dampak Karakter Neg	40	25,00	40,00	31,8500	3,76591
Valid N (listwise)	40				

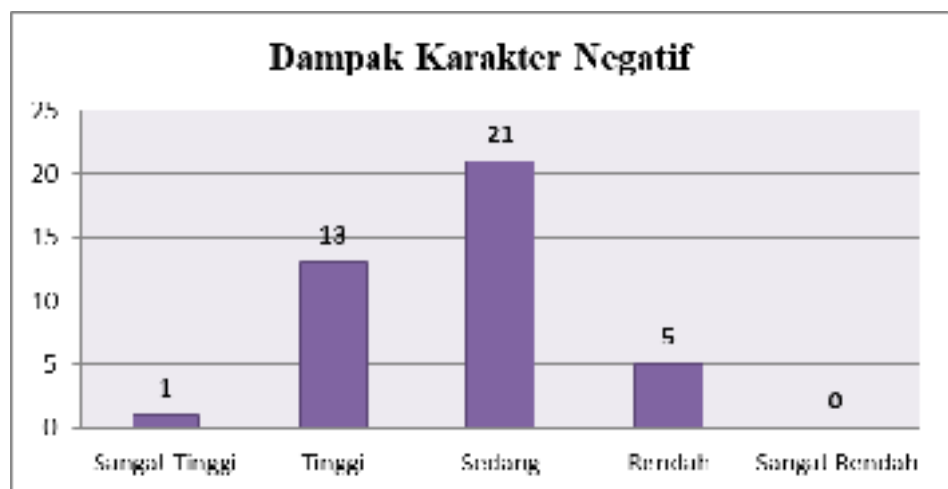
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dampak karakter negatif yang terdiri dari depresi, stres dan cemas nilai rata-rata sebesar 31,85 skor minimum 25 skor maksimum 40 dan standar deviasi sebesar 3,76

Dampak karakter negatif diketahui dengan menggunakan kriteria lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Setelah dilakukan penilaian dengan tiga indikator yang terdiri dari depresi, stres dan cemas pada mahasiswa di FIK UNY dampak karakter negatif dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 11. Distribusi Kategori Karakter Negatif

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$39 < X$	Sangat Baik	1	2,5%
2	$33 < X < 39$	Baik	13	32,5%
3	$27 < X < 33$	Cukup	21	52,5%
4	$21 < X < 27$	Kurang	5	12,5%
5	$X < 21$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			41	100%

Berdasarkan perhitungan data tampak bahwa dampak karakter negatif dari pemirsa televisi Spot masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 2,5%, baik dengan persentase 32,5%, cukup dengan persentase 52,5% dan kurang dengan persentase 12,5%. Dalam bentuk diagram dampak karakter negatif dapat dilihat dalam gambar berikut



Gambar 8 Dampak Karakter Negatif

Dampak pemirsa televisi Spot terhadap indikator karakter negatif yang terdiri dari depresi, stres dan cemas hasil pengategorian dapat dijabarkan pada tabel berikut

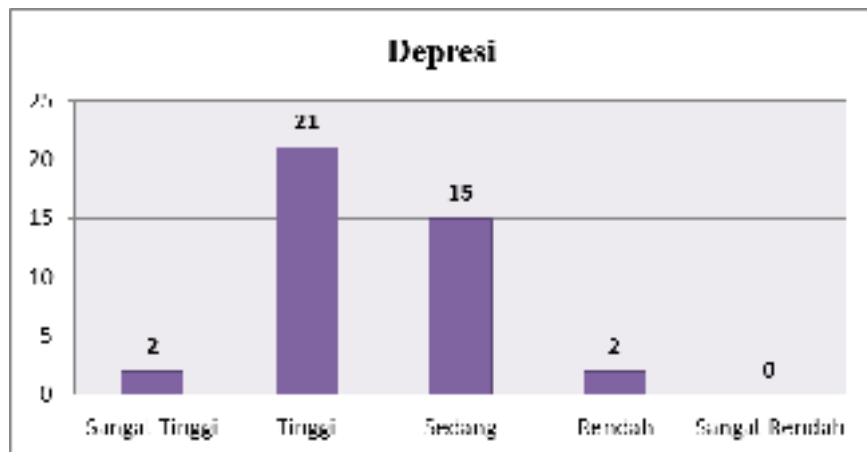
a) Depresi

Data pembentukan karakter negatif pada indikator depresi dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut

Tabel 12 Kategori Depresi

N_i	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	13 < X	Sangat tinggi	2	5%
2	11 < X < 13	Tinggi	21	52,5%
3	9 < X < 11	Sedang	15	37,5%
4	7 < X < 9	Rendah	2	5%
5	X < 7	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak depresi dari permainan Sport masuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 52,5 %, untuk kategori sangat tinggi sebesar 5 %, kategori sedang dengan persentase 37,5 % dan pada kategori rendah sebesar 5 %. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak karakter negatif pada indikator depresi dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 9 Dampak Depresi

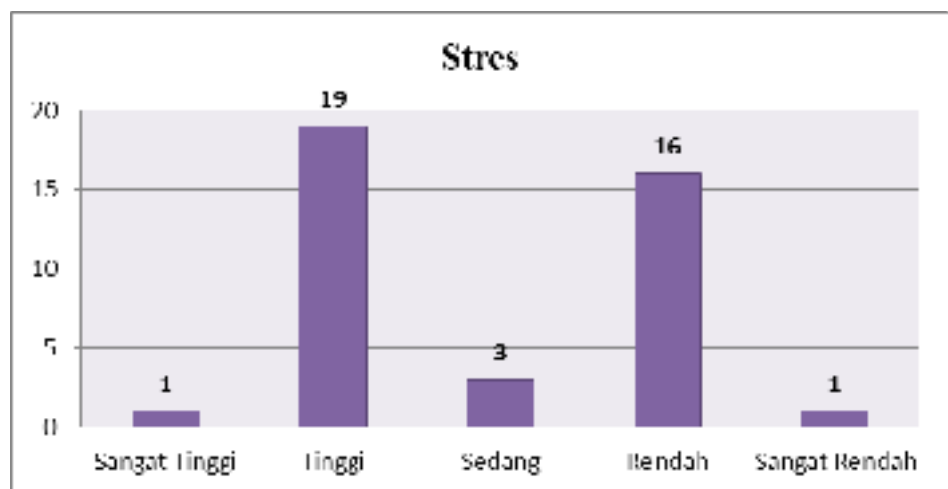
b) Stres

Data pembentukan karakter negatif pada indikator stres dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut.

Tabel 13 Kategori Stres

N_i	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	13 < X	Sangat tinggi	1	2,5%
2	11 < X < 13	Tinggi	19	47,5%
3	9 < X < 11	Sedang	3	7,5%
4	7 < X < 9	Rendah	16	40%
5	X < 7	Sangat Rendah	1	2,5%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak stres dari permainan eSport masuk dalam kategori tinggi dengan persentase sebesar 47,5%, untuk kategori sangat tinggi sebesar 2,5%, kategori sedang dengan persentase 7,5%, kategori rendah sebesar 40% dan kategori sangat rendah dengan persentase 2,5%. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak karakter negatif pada indikator stres dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 10 Dampak Stres

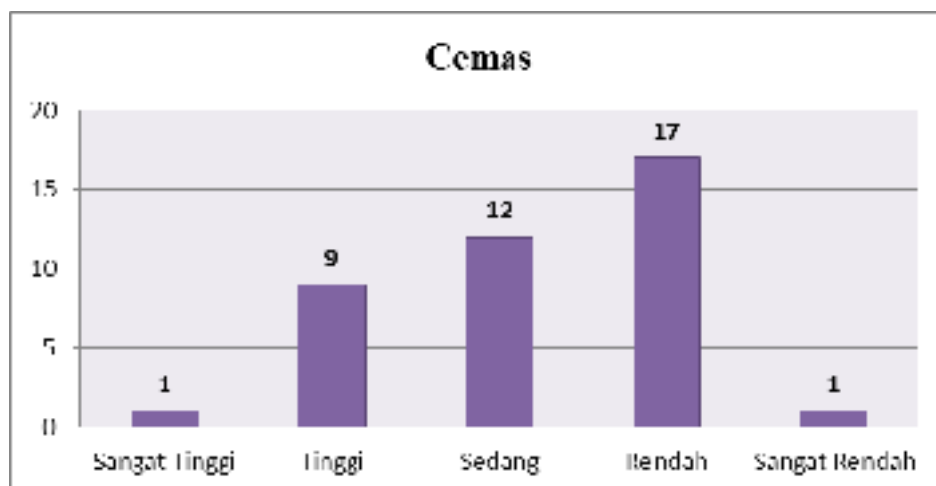
c) Cemas

Data penentuan karakter negatif pada indikator cemas dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 14 Kategori Cemas

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$13 < X$	Sangat tinggi	1	2,5%
2	$11 < X < 13$	Tinggi	9	22,5%
3	$9 < X < 11$	Sedang	12	30%
4	$7 < X < 9$	Rendah	17	42,5%
5	$X < 7$	Sangat Rendah	1	2,5%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data tampak bahwa dampak cemas dari permainan eSport masuk dalam kategori rendah dengan persentase sebesar 42,5% untuk kategori sangat tinggi sebesar 2,5%, kategori tinggi dengan persentase 22,5%, kategori sedang sebesar 30% dan kategori sangat rendah dengan persentase 2,5%. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak karakter negatif pada indikator cemas dapat dilihat dalam gambar berikut.



Gambar 11. Dampak Cemas

3) Dampak Budaya Olahraga

Hasil data dari dampak permainan eSport terhadap budaya olahraga secara keseluruhan dapat dijabarkan dalam data tabel berikut.

Tabel 15 Deskriptif Data Budaya Olahraga

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keja Keras	40	1300	1600	154750	.81610
Disiplin	40	1300	1600	151500	1.00128
Menghargai	40	1200	1600	149250	1.09515
Bersaing	40	1300	1600	149500	.98233
Budaya Olahraga	40	5400	6400	605000	2.50128
Valid N (listwise)	40				

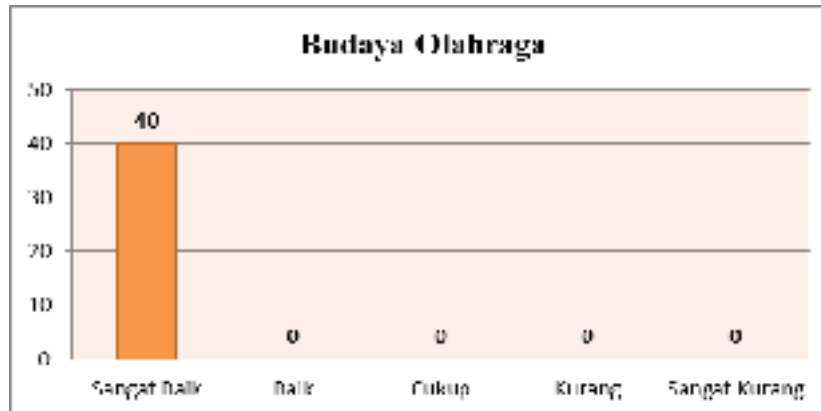
Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa dampak budaya olahraga yang terdiri dari kerja keras, disiplin, menghargai, dan bersaing nilai rata-rata sebesar 60,50 skor minimum 54, skor maksimum 64 dan standar deviasi sebesar 2,50

Dampak budaya olahraga diketahui dengan mengintegrasikan kedalam lima kriteria yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang. Setelah dilakukan penilaian dengan empat indikator yang terdiri dari kerja keras, disiplin, menghargai, dan bersaing pada mahasiswa di FIK UNY dampak budaya olahraga dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 16 Distribusi Kategori Budaya Olahraga

N _i	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	52 < X	Sangat Baik	40	100%
2	41 < X	Baik	0	0%
3	30 < X	Cukup	0	0%
4	28 < X	Kurang	0	0%
5	X	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan diatas, tampak bahwa dampak budaya olahraga dari permainan eSport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 100%. Dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 12 Dampak Budaya Olahraga

Dampak pemainane Spot terhadap indikator budaya olahraga yang terdiri dari keaja keras, disiplin, menghaji, dan basaing hasil pengatogriannya dapat dijabakan pada tabel berikut

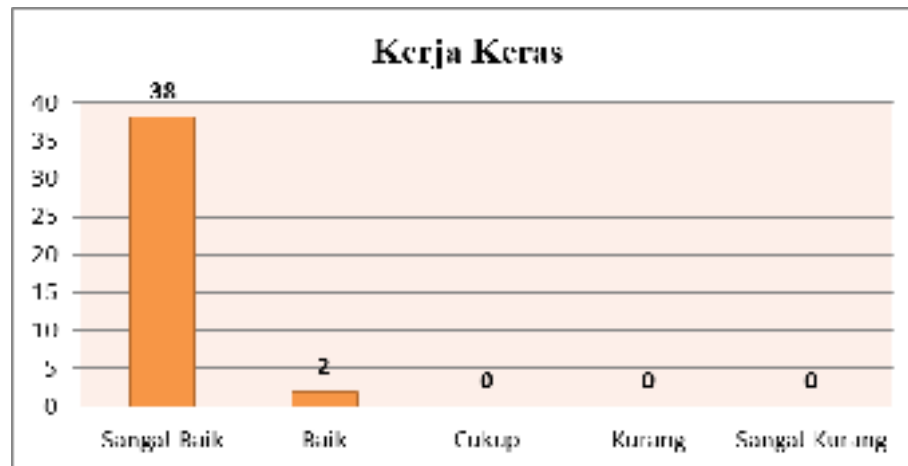
1) Keaja Keras

Data budaya olahraga pada indikator keaja keras dapat dijabakan dalam data deskriptif pada tabel berikut

Tabel 17 Kategori Keaja Keras

N _i	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	13 < X	Sangat Baik	38	950%
2	11 < X 13	Baik	2	50%
3	9 < X 11	Cukup	0	0%
4	7 < X 9	Kurang	0	0%
5	X 7	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak keaja keras dari pemainane spot masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 950% dan pada kategori baik sebesar 5%. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator keaja keras dapat dilihat dalam gambar berikut



Gambar 13 Kerja Keras

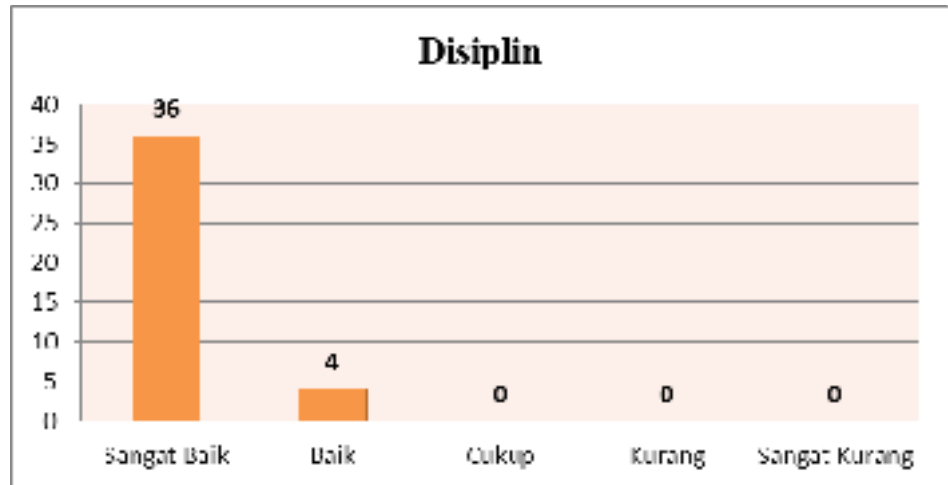
2) Disiplin

Data budaya dahaga pada indikator disiplin dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut:

Tabel 18 Kategori Disiplin

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	38	90%
2	$11 < X < 13$	Baik	2	10%
3	$9 < X < 11$	Cukup	0	0%
4	$7 < X < 9$	Kurang	0	0%
5	$X < 7$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak disiplin dari permainan esport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90% dan pada kategori baik sebesar 10%. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya dahaga pada indikator disiplin dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 14 Disiplin

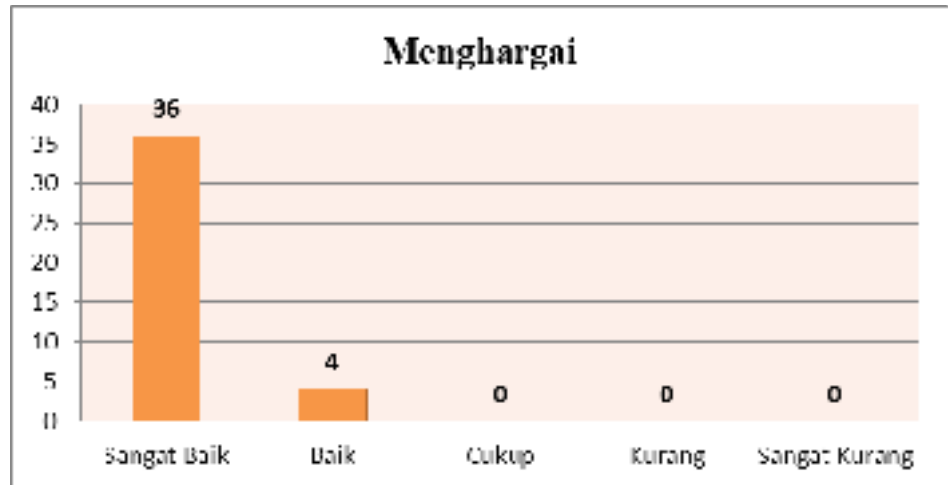
3 Menghagi

Data budaya olahraga pada indikator menghagi dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut

Tabel 19 Kategori Menghagi

N_i	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	13 < X	Sangat Baik	36	900%
2	11 < X 13	Baik	4	100%
3	9 < X 11	Cukup	0	0%
4	7 < X 9	Kurang	0	0%
5	X 7	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data tampak bahwa dampak menghagi dari pemain sepak bola masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 900% dan pada kategori baik sebesar 10%. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator menghagi dapat dilihat dalam gambar berikut



Gambar 15 Menghargai

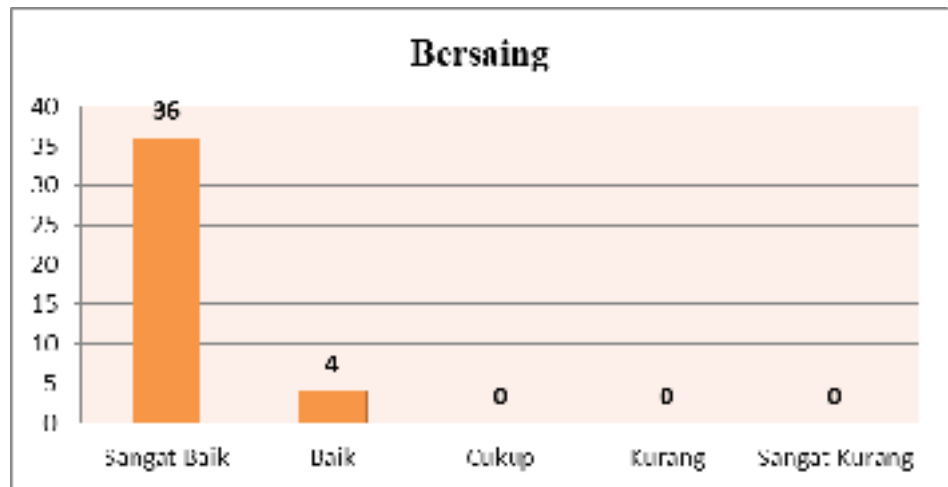
4) Bersaing

Data budaya olahraga pada indikator bersaing dapat dijabarkan dalam data deskriptif pada tabel berikut

Tabel 20 Kategori Bersaing

No	Total Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$13 < X$	Sangat Baik	36	90%
2	$11 < X < 13$	Baik	4	10%
3	$9 < X < 11$	Cukup	0	0%
4	$7 < X < 9$	Kurang	0	0%
5	$X < 7$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			40	100%

Berdasarkan perhitungan data, tampak bahwa dampak bersaing dari permainan esport masuk dalam kategori sangat baik dengan persentase sebesar 90% dan pada kategori baik sebesar 10%. Sedangkan dalam bentuk diagram dampak budaya olahraga pada indikator bersaing dapat dilihat dalam gambar berikut



Gambar 16 Bersaing

c. Spesifikasi Permainan

- 1) Produk dalam bentuk permainan eSport yang dikembangkan dengan menggabungkan paparan antara permainan olahraga secara langsung atau dunia nyata dengan permainan olahraga secara virtual atau dunia maya**
- 2) Permainan eSport yang akan dikembangkan berupa permainan olahraga bulutangkis. Di sini pemain bisa memilih mode exhibition, multiplayer, turnamen, dan training mode. Semuanya dipasok dengan fungsinya masing-masing**
- 3) Mode exhibition merupakan mode pertandingan pesahabatan atau friendly match yang mana di sini terdapat dua pecabangan mode bermain, yaitu mode Single dan Double, dan di mode ini juga bisa mengatur berapa nilai poin yang harus didapatkan untuk memenangkan pertandingan**
- 4) Mode turnamen merupakan mode yang bisa membuat pemain bulutangkis sendiri untuk mengikuti turnamen turnamen yang berbeda dan juga mengembangkan kemampuan atau skill untuk berada dalam mode online**

- 5) Mode multiplayer merupakan mode yang menggunakan karakter atau penain yang sudah dibuat oleh penain sendiri untuk bertanding melawan penain dari teman, mode ini terdapat dua mode yang dibedakan melalui mode lokal yang mana penain saling bertanding untuk bermain dengan teman menggunakan wi-fi dan mode online yang bisa dimainkan dengan orang lain diseluruh penjuru dunia
- 6) Karakter yang dapat diketahui terdiri dari empat (4) faktor yang mempengaruhi, yaitu (1) jujur, (2) tanggung jawab (3) kejujuran dan (4) santun. Sedangkan untuk calon dalam budaya olahraga meliputi (1) keajaiban, (2) disiplin, (3) menghargai dan (4) bersaing

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh bahwa permainan eSpot berpengaruh dalam pembentukan karakter positif dan negatif. Dampak positif dalam permainan eSpot dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan eSpot terhadap budaya olahraga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor keajaiban sebesar 95%. Budaya olahraga dengan bermain eSpot juga berdampak pada pembentukan latihan fisik dan stamina agar kuat untuk bertanding layaknya atlet, selain itu juga menelurkan kemampuan intelektual dan logika yang baik untuk mengatur strategi dalam bermain untuk bertanding (Kurniawan, 2019: 65). Dari segi budaya sejalan dengan hasil penelitiannya Pasada (2020) dari aspek budaya menyatakan bahwa dalam perkembangan E-Sport terciptanya perkembangan teknologi, serta sarana hiburan dan kreasi.

Miranda (2012: 10) aspek budaya dalam olahraga memiliki manfaat sebagai perantara jati diri bangsa, kebanggaan, dan apabila berprestasi akan bermanfaat untuk memperkuat rasa kesatuan bangsa. e-Sport bisa dikatan sebagai olahraga

yang memiliki sisi positif dan negatif, seperti meningkatnya keterampilan dalam memecahkan masalah, namun memiliki kelemahan dalam keterampilan sosial. eSpot memuat tentang pendidikan emosional, pengetahuan tentang olahraga sesungguhnya, memberikan keterampilan kognitif untuk kompetisi dan sosialisasi. Kompetisi eSpot sangat membutuhkan konsentrasi, kemampuan spesifik, posisi, kontrol tubuh, pengetahuan tentang menggunakan strategi dalam permainan (Pusat, 2020: 108).

Hasil tersebut sejalan dengan yang disampaikan oleh Hik (2019) eSpot juga bermanfaat sebagai peningkatan interaksi sosial dan emosional online dalam melatih kejasmanian, penanaman nilai-nilai, dan pembinaan tim dan juga dengan penonton atau penggemar. Selain itu Boyadiluh & Ouz (2016) menyatakan bahwa eSpot seperti olahraga lainnya mampu mempromosikan inklusi sekaligus kohesi sosial. Berbeda dengan hasil penelitiannya Radman (2020: 43) menunjukkan bahwa olahraga sebagai sumber kekuatan Indonesia akan tetapi dengan perkembangan dalam memasuki dunia esports sebagian besar menyatakan belum mendukung dalam pengembangan kekuatan Indonesia melalui esports.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian survei pada penelitian pengembangan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1. Identifikasi jenis permainan eSport yang sering dimainkan terdiri dari dahaga dan petarungan, alasan bermain karena untuk melepas kesemangandan menyalurkan hobi pada permainan eSport**
- 2. Dampak permainan eSport berpengaruh dalam pembentukan karakter dan budaya dahaga nilai karakter yang berdampak dalam permainan eSport diperoleh hasil karakter positif dan karakter negatif. Dampak permainan eSport terhadap budaya dahaga dapat membuat pemain menjadi rajin dalam mengembangkan kreativitas dan taktik, disiplin, saling menghargai, jujur, kelucutan, kerja keras dan bersaing. Hasil dampak permainan eSport dalam pembentukan karakter positif positif dalam kategori sangat baik, faktor yang paling tinggi pada faktor kejujuran sebesar 100%, untuk dampak negatif dalam kategori sedang faktor paling tinggi pada faktor depresi sebesar 52,5%. Sedangkan pengaruh permainan eSport terhadap budaya dahaga masuk dalam kategori sangat baik, pengaruh yang paling tinggi pada faktor kerja keras sebesar 95%.**
- 3. Spesifikasi permainan eSport yang akan dikembangkan berupa permainan bulutangkis yang terdiri dari empat mode diantaranya mode exhibition, multiplayer, turnamen, dan training mode**

B. Saran

Berdasarkan hasil yang dibahas dalam penelitian dan kesimpulan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- 1. Bentuk permainan Spot dapat diberikandandisialisasikan kepada semua penganar dahaga sehingga dapat neringalkan dalam pembentukan kaakter dan budhyadahaga**
- 2. Perlu dikehangan bentuk permainan yang bisa nempengaruhi dalam pembentukan fisik danteleknik yang disesuaikan dengan cabang dahaga yang dipertandingansecaainternasional**
- 3. Kelendah dalam penelitian ini terletak dalam menentukan sampel hanya di FIKUNY.**

.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, T. (2012). Playing Computer Games as Electronic Sport: In Search of a Theoretical Framework for a New E-sport Field. In J. Fromme, & A. Unger (Eds), Computer games and new media cultures: A handbook of digital games studies. Dordrecht: Springer/Netherlands**
- Boyadji, F., & Ouz, A. (2016). The Role of Sports in International Relations. Acta Universitatis Danubius Relations Internationales, 9(1), 99-108**
- Banartya, B. (2011). E-Sport Community Center Di Semarang. Undergraduate Thesis, Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Urdip. <http://eprints.undip.ac.id/33818>.**
- Cynski, Wojciech J & Kazimierz Chodylski. (2007). Factors and Barriers of Development of Far Eastern Martial Arts and Combat Sports in Poland. Physical Culture and Sport Studies and Research 1 Volume (XLV).**
- Desmita (2005). Psikologi Perkembangan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya**
- Entertainment Software Association (2017). Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. Retrieved February 8, 2017, from http://www.thesac.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_Final_Digital.pdf**
- Fahyri, EF (2016). Psikologi Belajar & Mengajar Kunci Sukses Guru dan Peserta Didik dalam Interaksi Edukatif. Sibajjo Nizania Learning Center.**
- Faherty, F. R. (2019). Strategi IeSPA (Indonesia E-Sports Association) dalam Mengembangkan Esports di Indonesia. UII Yogyakarta**
- Faust, K., Meyer, J., & Griffiths, M. D. (2013). Competitive and Professional Gaming: Discussing Potential Benefits of Scientific Study. International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning**
- Ginjar, A. (2008). Pembentukan Habit Menerapkan Nilai-nilai Religius, Sosial, dan Akademik Semula Pendidikan Karakter. Yogyakarta: UNY.**

- Gleniza, D. (2018). Bermain Video Game dan E-Sport tidak sama dengan Olahraga <https://sportdetik.com/aboutthegame/pandit/d3078100bermain-video-game-dan-e-sport-tak-sama-dengan-olahraga-dikases> 13 Maret 2019**
- Griffiths, M. (2017). The Psychosocial Impact of Professional Gambling Professional Video Gaming & eSports Casino & Gaming International.**
- Gutman, A. (2004). From Ritual to Record The Nature of Modern Sports New York Columbia University Press**
- Hansen, B.H dan Kwarda, T. (2016). Fasilitas Pelatihan Pemain E-Sport Di Surabaya Jurnal Ednensi Arsitektur Vol. IV, No 2**
- Hemphill, D. (2005). Cybersport Journal of the Philosophy of Sport, 32(2).**
- Hidayatullah, F. (2010). Pendidikan Karakter: Membangun Peradaban Bangsa Suakata UNS Press**
- Hik, T. (2019). The social context of the benefits achieved in eSport New Educational Review <https://doi.org/10.15804/ner.201955.1.13>**
- Kuniawan, F. (2019). E-Sport dalam Fenomena Olahraga Kekinian JORPRES (Jurnal Olahraga Prestasi), 15 (2), 2019 61-66 <https://journal.uny.ac.id/index.php/jorpres>**
- Ma, H, Wu, Y., & Wu, X. (2013). Research on Essential Difference of E-sport and Online Game In W Du (Ed), Informatics and management science V. London Springer**
- Martono, N. (2012). Sosiologi Perubahan Sosial: Perspektif Klasik, Modern, Postmodern, dan Postklorial. Jakarta PT. RajaGrafindo Persada**
- Mazuli, (2011). Prinsip Dasar Pendidikan Karakter Perspektif Islam Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik Yogyakarta UNY Press**
- Muranda, U. (2012). Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat. Jakarta Rineka Cipta**

- Newzoo (2017). Global E-Sports Market Report 2017. Retrieved February 8 2018 from <https://newzoo.com/insights/trend-reports/global-e-sports-market-report-2017/light/>**
- Ngafifi, M (2014). Kenajuan Teknologi dan Pola Hidup Manusia dalam Perspektif Sosial Budaya. Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014 Yogyakarta Universitas Negeri Yogyakarta**
- Nugro, S, Sunarjo, & Nasulloh A. (2020). Pengaruh Permainan Sport pada Masa Pandemi Covid 19 terhadap Pembentukan Karakter dan Budaya Olahraga UNY: Yogyakarta**
- Nugro, S, Nasulloh A, Sunaryanto, Sulitjono, & Apiyanto, KD (2020) Comparison Of Leadership Coaches, Involvement Of Parents Of Students And Athlete Enjoyment At The Youth Training Level Between Indonesia And Malaysia UNY: Yogyakarta**
- Pasada, Y.B (2020). Kajian Referensi e-Sport dalam Rangkai Olahraga Tinjauan Mengenai Aspek Sosial, Budaya, Ekonomi, Fisiologis, dan Filosofi Olahraga UNNES: Semarang**
- Radman, JB, Adityari, S., Suryadipura D, Utana, B.P., Apilia, B, Suleman A., & Alfaizi, K (2020). Esport Sebagai Sumber Soft Power Indonesia Sosialisasi Kepada Anak Muda CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. <https://journal.iainstitute.com/index.php/caadde> Volume 3 Nomor 1 Agustus 2020 e-ISSN: 2621-7910 dan p-ISSN: 2621-7961**
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (2008), Kamus Bahasa Indonesia Cet I, Pusat Bahasa, Jakarta**
- Soegiyanto, KS (2013). Keikutsertaan Masyarakat dalam Kegiatan Olahraga. Jurnal Media Ilmu Kedsahagaran Indonesia Volume 3 Edisi 1. Juli 2013 ISSN: 2088-6802 <http://journal.uns.ac.id/jui/index.php/miki>**
- Soedjatmiko (2015). Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani Dan Olahraga. Journal of Physical Education, Health and Sport ISSN 2354-8231. <http://journal.uns.ac.id/jui/index.php/jpehs>**
- Sugiyono (2018). Penyusunan Proposal Penelitian UNY. Disampaikan dalam Workshop Penyegaran Penyusunan Proposal Penelitian pada Tanggal 14 Januari 2018 di UNY.**

Suits, B. (2007). The Elements of Sport Ethics in Sport, 2

Taylor, T. (2012). Raising The Stakes: Esports and The Professionalization of Computer Gaming. Cambridge: The MIT Press

Wagner, M. G. (2006). On The Scientific Relevance of eSports. In International Conference on Internet Computing & Conference on Computer Games Development. Las Vegas, NV: ICCOMP.

Weinberg, Robert S. and Daniel, G. (2002). Foundations of Sport and Exercise Psychology, 3rd edition. Champaign, IL: Human Kinetics

Whalen, S. J. (2013). Cyberathletes' Lived Experience of Video Game Tournaments. Doctoral dissertation, University of Tennessee

Wibowo, A. (2012). Pendidikan Karakter: Strategi Membangun Karakter Bangsa Berperadaban. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Zamoni, (2011). Strategi dan Model Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah. Buku Pendidikan Karakter dalam Perspektif Teori dan Praktik. Yogyakarta: UNY Press

LAMPIRAN

TEMA DISKUSI

Sasaran : mahasiswa

Jumlah : 5 orang mahasiswa dan 5 orang Praktisi

Target : Minimal 6 kelompok untuk Mahasiswa

Waktu : 60-90 menit

Pendahuluan :

Perkenalan = tim peneliti dari fakultas untuk mengetahui pengaruh permainan eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga.

Tujuan diskusi = mendapatkan informasi sebanyak2nya dalam mengetahui pengaruh permainan eSport

Informasi tambahan= semua responden dijamin kerahasiaannya

Identifikasi Permainan ESport

Jenis permainan eSport yang pernah dimainkan dan yang paling ditekuni saat ini?

Mengapa memilih permainan tersebut?

Dampak Permainan ESport

Apakah permainan eSport ada pengaruh atau dampaknya dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Pembentukan karakter apa saja yang bisa berpengaruh dalam permainan eSport?

Budaya olahraga apa saja yang bisa berpengaruh dalam permainan eSport?

Dampak positif apa saja yang diakibatkan dalam bermain eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Dampak negatif apa saja yang diakibatkan dalam bermain eSport dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Faktor Pendukung dan Penghambat ESport

Faktor pendukung apa saja yang bisa membentuk karakter dan budaya olahraga melalui permainan eSport?

Faktor penghambat apa saja yang bisa membentuk karakter dan budaya olahraga melalui permainan eSport?

Model Permainan ESport

Jenis Permainan eSport yang apa yang bisa mempengaruhi pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Mengapa Model Permainan eSport tersebut bisa mempengaruhi pembentukan karakter dan budaya olahraga?

Descriptives

Dampak Karakter Positif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Jujur	40	1400	1600	15500	.6748
Tanggung Jawab	40	1300	1600	14850	.9883
Kejasama	40	1300	1600	14500	1.0375
Santun	40	1500	1600	156250	.4929
Dampak Karakter Positif	40	5600	6400	60500	1.73870
Valid N (listwise)	40				

Descriptives

Dampak Karakter Negatif

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Depresi	40	900	1500	11.6000	1.39229
Stres	40	700	1400	10.3000	2.06559
Cemas	40	500	1500	9.9500	1.92087
Dampak Karakter Negatif	40	2500	4000	31.8500	3.76591
Valid N (listwise)	40				

Descriptives

Budaya Olahraga

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Keja Keras	40	1300	1600	154750	.81610
Disiplin	40	1300	1600	151500	1.00128
Merhagai	40	1200	1600	149250	1.09515
Bersaing	40	1300	1600	149500	.98233
Budaya Olahraga	40	5400	6400	605000	2.50128
Valid N (listwise)	40				

KATEGORISASI

**Norma kategorisasi untuk tiap-tiap aspek
Jujur, tanggung jawab, kerjasama, santun
Depresi, stress, cemas
Kerja keras, disiplin, menghargai, bersaing**

(Norma sama karena jumlah pernyataan kuesioner sama yaitu 4 butir)

skor max	4	x	4	=	16
skor min	1	x	4	=	4
Mideal	20	/	2	=	1000
SDideal	12	/	6	=	200

Sangat Baik	: $M + 1,5SD < X$
Baik	: $M + 0,5SD < X < M + 1,5SD$
Cukup	: $M - 0,5SD < X < M + 0,5SD$
Kurang	: $M - 1,5SD < X < M - 0,5SD$
Sangat Kurang	: $X < M - 1,5SD$

Kategori	:	Skor	<	X	
Sangat Baik	:	1300	<	X	
Baik	:	1100	<	X	1300
Cukup	:	900	<	X	1100
Kurang	:	700	<	X	900
Sangat Kurang	:	X		700	

Norma Kategorisasi Dampak Karakter Positif (keseluruhan)

skormax	4	x	16	=	64
skormin	1	x	16	=	16
Mideal	80	/	2	=	4000
SDideal	48	/	6	=	800

Sangat Baik	: M+ 1,5SD < X
Baik	: M+ 0,5SD < X M+ 1,5SD
Cukup	: M- 0,5SD < X M+ 0,5SD
Kurang	: M- 1,5SD < X M- 0,5SD
Sangat Kurang	: X M- 1,5SD

Kategori	Skor			
Sangat Baik	:	5200	<	X
Baik	:	4400	<	X 5200
Cukup	:	3600	<	X 4400
Kurang	:	2800	<	X 3600
Sangat Kurang	:	X		2800

Norma Kategorisasi Dampak Karakter Negatif (Keseluruhan)

skormax	4	x	12	=	48
skormin	1	x	12	=	12
Mideal	60	/	2	=	3000
SDideal	36	/	6	=	600

Sangat Baik	: M+ 1,5SD < X
Baik	: M+ 0,5SD < X M+ 1,5SD
Cukup	: M- 0,5SD < X M+ 0,5SD
Kurang	: M- 1,5SD < X M- 0,5SD
Sangat Kurang	: X M- 1,5SD

Kategori	Skor		
Sangat tinggi	: 3900	<	X
Tinggi	: 3300	<	X
Sedang	: 2700	<	X
Rendah	: 2100	<	X
Sangat rendah	: X		2100

Norma Kategorisasi Budaya Olahraga (Keseluruhan)

skormax	4	x	16	=	64
skormin	1	x	16	=	16
Mideal	80	/	2	=	400
SDideal	48	/	6	=	800

Sangat Baik	: M+ 1,5SD < X
Baik	: M+ 0,5SD < X M+ 1,5SD
Cukup	: M- 0,5SD < X M+ 0,5SD
Kurang	: M- 1,5SD < X M- 0,5SD
Sangat Kurang	: X M- 1,5SD

Kategori	Skor			
Sangat tinggi	:	5200	<	X
Tinggi	:	4400	<	X 5200
Sedang	:	3600	<	X 4400
Rendah	:	2800	<	X 3600
Sangat rendah	:	X		2800

Frequencies

Dampak Karakter Positif

Jujur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	40	1000	1000	1000

Tanggung Jawab

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	37	925	925	925
	Baik	3	75	75	1000
	Total	40	1000	1000	

Kerjasama

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	32	800	800	800
	Baik	8	200	200	1000
	Total	40	1000	1000	

Santun

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	40	1000	1000	1000

Dampak Karakter Positif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	40	1000	1000	1000

Frequencies

Dampak Karakter Negatif

Depresi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	2	5.0	5.0	5.0
	Tinggi	21	52.5	52.5	57.5
	Sedang	15	37.5	37.5	95.0
	Rendah	2	5.0	5.0	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Stres

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	1	2.5	2.5	2.5
	Tinggi	19	47.5	47.5	50.0
	Sedang	3	7.5	7.5	57.5
	Rendah	16	40.0	40.0	97.5
	Sangat Rendah	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Cemas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	1	2.5	2.5	2.5
	Tinggi	9	22.5	22.5	25.0
	Sedang	12	30.0	30.0	55.0
	Rendah	17	42.5	42.5	97.5
	Sangat Rendah	1	2.5	2.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Dampak Karakter Negatif

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	1	2.5	2.5	2.5
	Tinggi	13	32.5	32.5	35.0
	Sedang	21	52.5	52.5	87.5
	Rendah	5	12.5	12.5	100.0
	Total	40	100.0	100.0	

Frequencies

Budaya Olahraga

Kerja Keras

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	38	950	950	950
	Baik	2	50	50	1000
	Total	40	1000	1000	

Disiplin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	36	900	900	900
	Baik	4	100	100	1000
	Total	40	1000	1000	

Menghargai

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	36	900	900	900
	Baik	4	100	100	1000
	Total	40	1000	1000	

Bersaing

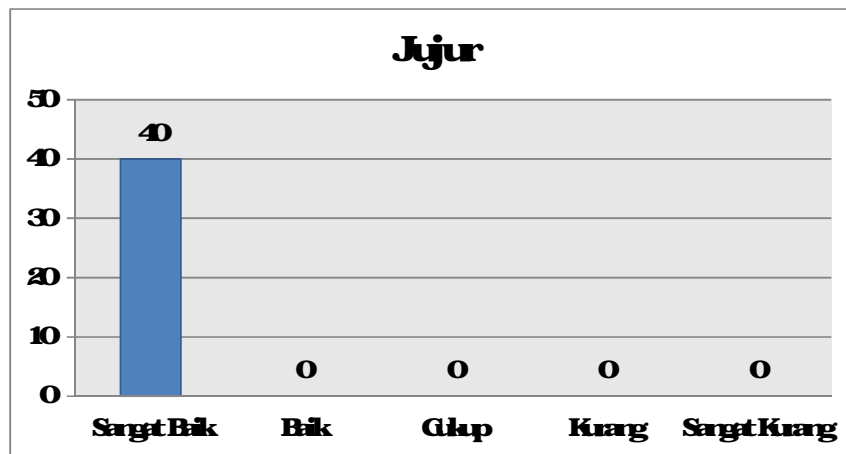
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	36	900	900	900
	Baik	4	100	100	1000
	Total	40	1000	1000	

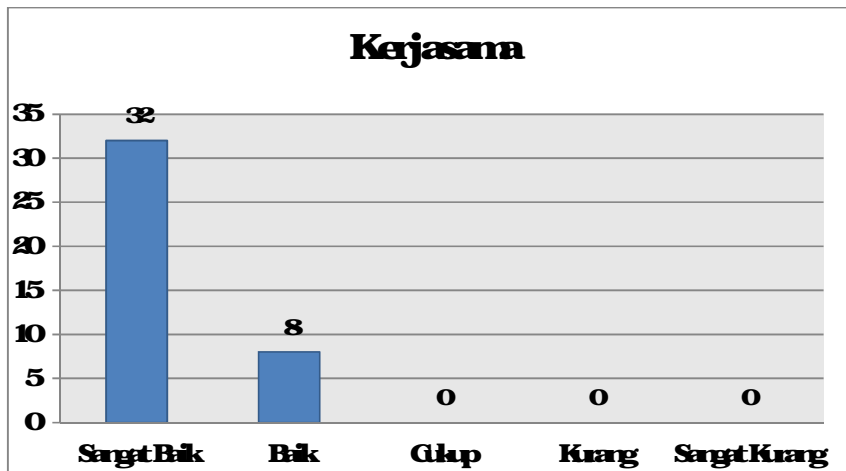
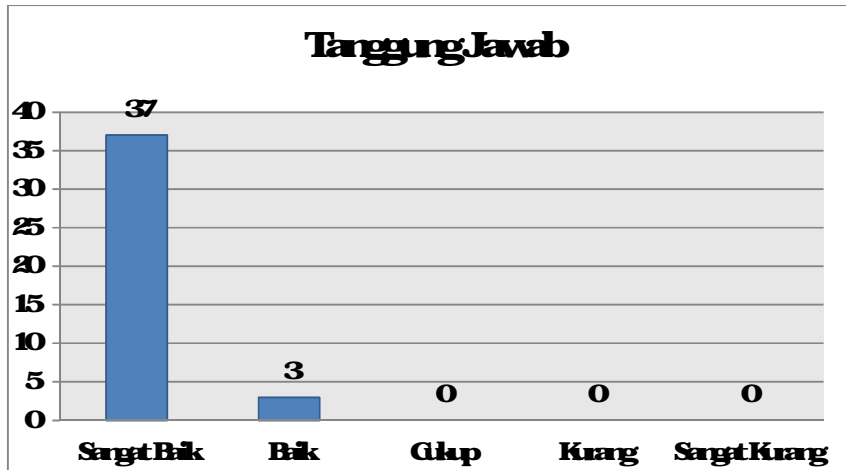
Budaya Olahraga

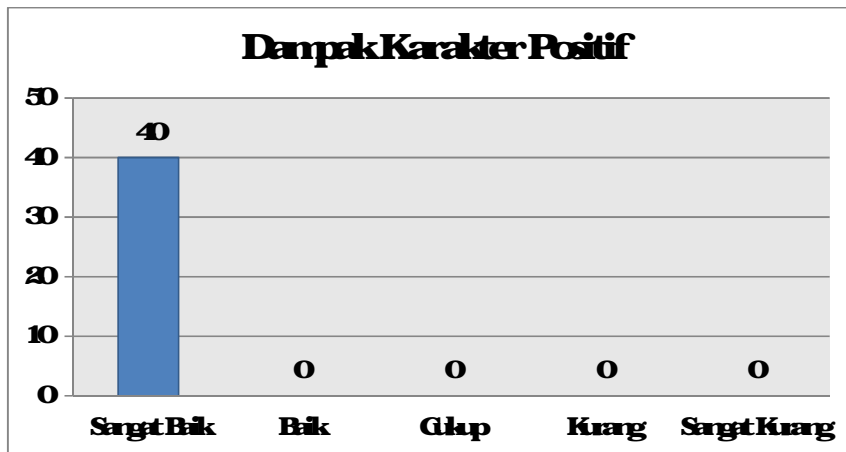
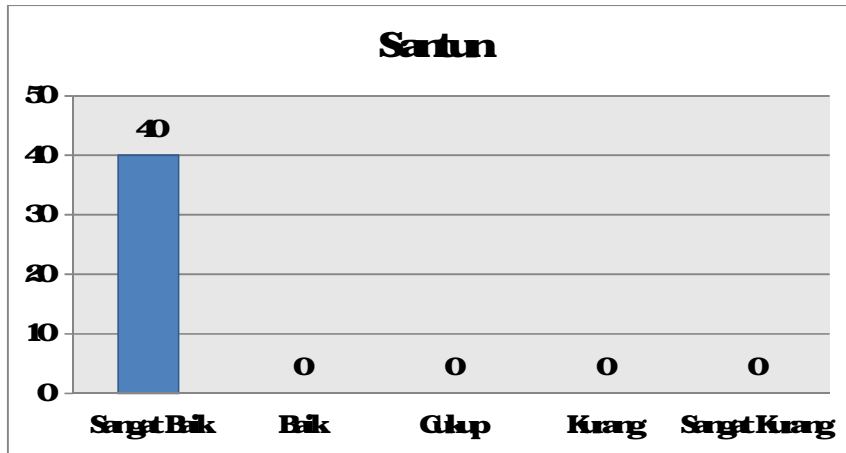
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Baik	40	1000	1000	1000

Diagram

Dampak Karakter Positif

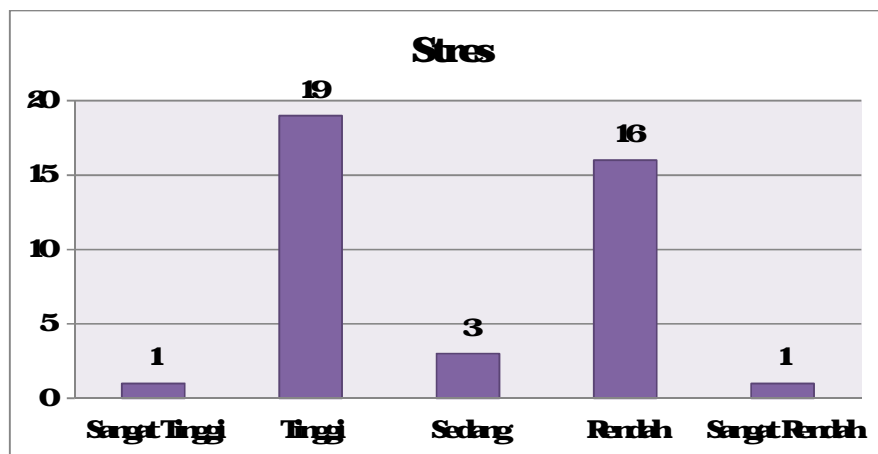
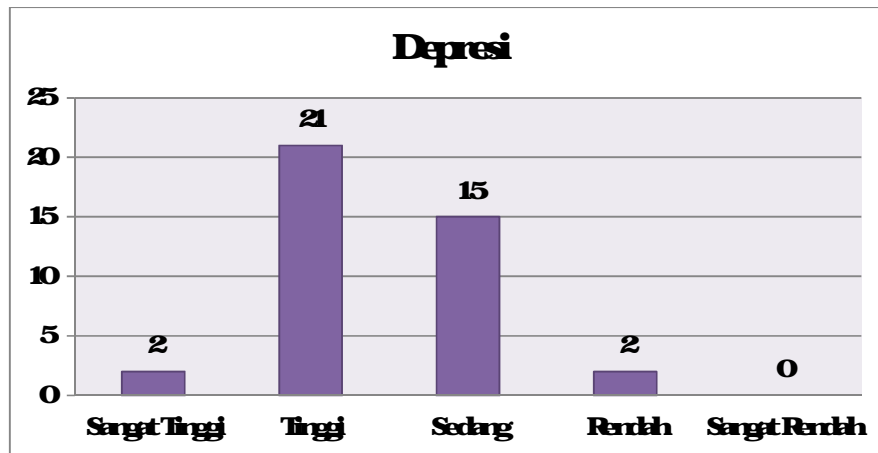


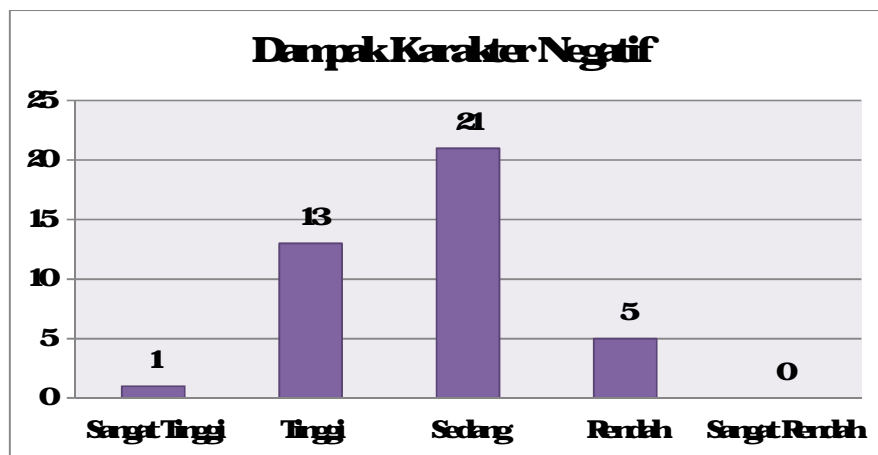
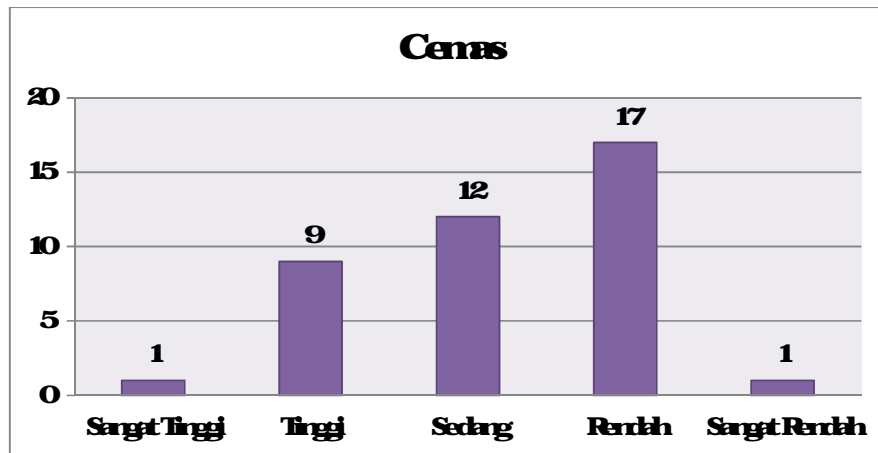




Diagram

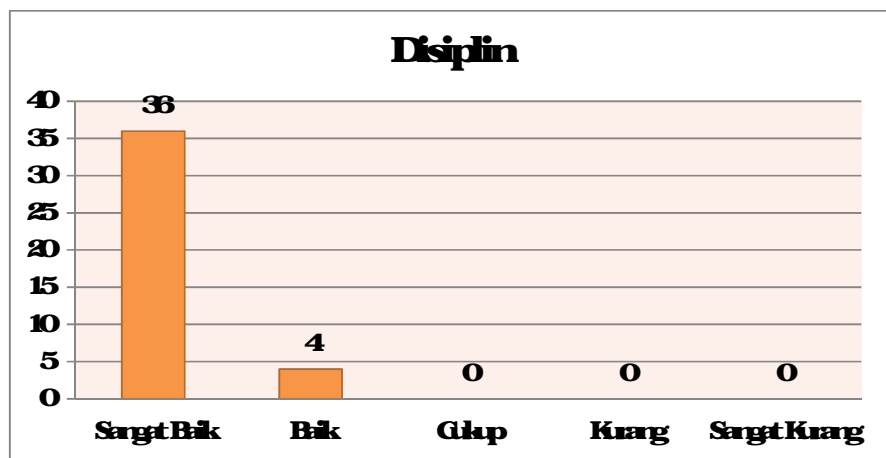
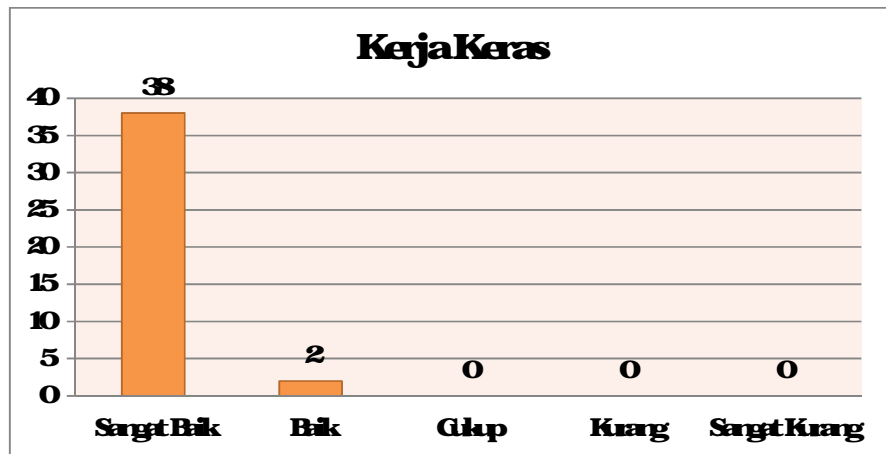
Dampak Karakter Negatif

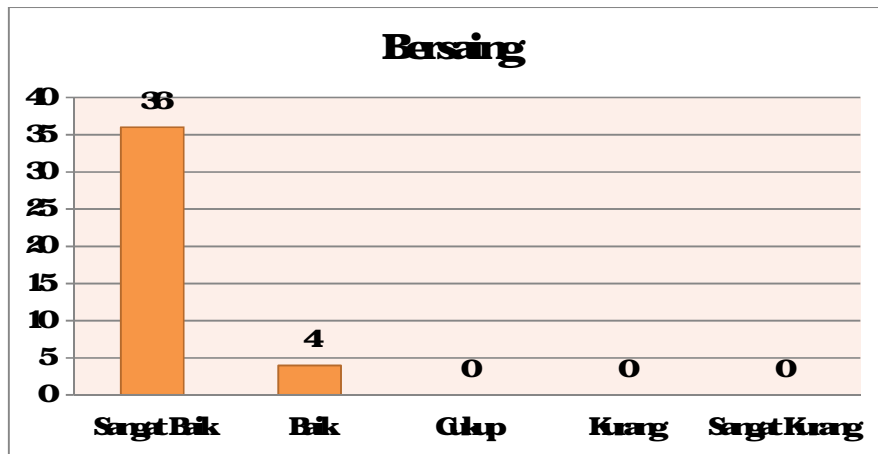
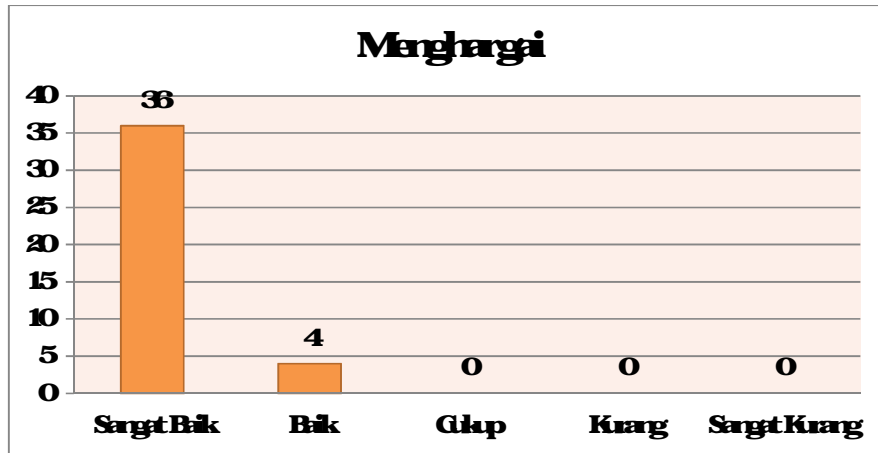


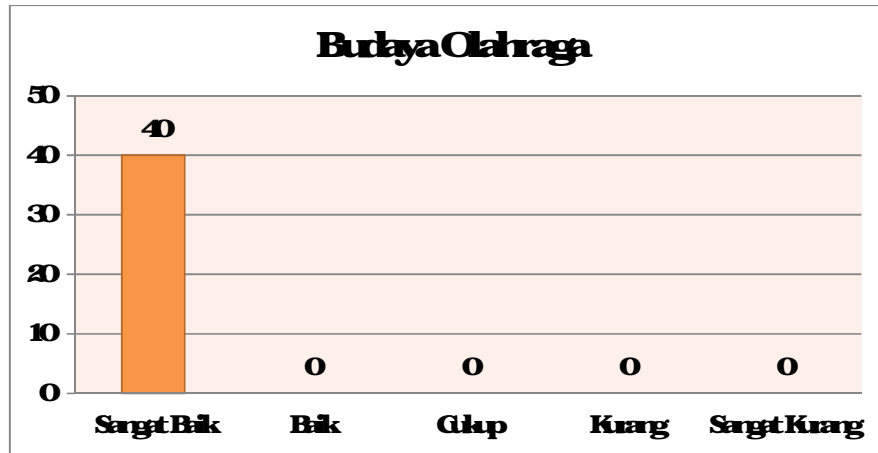


Diagram

Berkarya Olahraga







LAMPIRAN DATA PENELITIAN

DATA JUJUR

Nc	1	2	3	4	Total	Kategori
1	4	4	4	4	16	Sangat Baik
2	4	4	4	4	16	Sangat Baik
3	4	3	4	4	15	Sangat Baik
4	3	4	4	4	15	Sangat Baik
5	4	4	4	4	16	Sangat Baik
6	4	4	4	4	16	Sangat Baik
7	4	4	4	4	16	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	3	4	4	4	15	Sangat Baik
20	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	3	4	4	4	15	Sangat Baik
22	3	4	4	4	15	Sangat Baik
23	3	3	4	4	14	Sangat Baik
24	3	3	4	4	14	Sangat Baik
25	3	3	4	4	14	Sangat Baik
26	3	3	4	4	14	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	4	4	3	4	15	Sangat Baik
30	4	4	3	4	15	Sangat Baik
31	4	4	3	4	15	Sangat Baik
32	4	4	3	4	15	Sangat Baik
33	4	4	4	4	16	Sangat Baik
34	4	4	4	4	16	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	4	4	4	4	16	Sangat Baik
40	4	4	4	4	16	Sangat Baik

DATA TANGGUNG JAWAB

Nc	5	6	7	8	Total	Kategori
-----------	----------	----------	----------	----------	--------------	-----------------

1	3	3	4	4	14	Sangat Baik
2	4	2	4	4	14	Sangat Baik
3	4	4	4	4	16	Sangat Baik
4	3	3	3	4	13	Baik
5	3	3	3	4	13	Baik
6	3	3	4	4	14	Sangat Baik
7	3	4	3	4	14	Sangat Baik
8	3	4	3	4	14	Sangat Baik
9	3	4	4	4	15	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	3	4	4	4	15	Sangat Baik
16	4	3	4	4	15	Sangat Baik
17	3	3	4	4	14	Sangat Baik
18	3	4	4	4	15	Sangat Baik
19	3	4	4	4	15	Sangat Baik
20	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	3	4	4	4	15	Sangat Baik
22	3	4	4	4	15	Sangat Baik
23	3	4	4	4	15	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	3	4	4	15	Sangat Baik
28	4	3	4	4	15	Sangat Baik
29	4	3	4	4	15	Sangat Baik
30	4	4	4	4	16	Sangat Baik
31	4	4	4	4	16	Sangat Baik
32	4	4	4	4	16	Sangat Baik
33	3	4	4	4	15	Sangat Baik
34	3	4	4	4	15	Sangat Baik
35	3	4	3	4	14	Sangat Baik
36	3	4	3	4	14	Sangat Baik
37	3	4	3	4	14	Sangat Baik
38	3	4	3	4	14	Sangat Baik
39	3	3	3	4	13	Baik
40	3	3	4	4	14	Sangat Baik

DATA KERJASAMA

No	3	4	5	6	Total	Kategori
1	3	3	3	4	13	Baik

2	4	3	3	4	14	Sangat Baik
3	4	3	3	4	14	Sangat Baik
4	3	3	3	4	13	Baik
5	3	3	3	4	13	Baik
6	4	4	4	4	16	Sangat Baik
7	4	4	4	4	16	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	3	3	3	4	13	Baik
10	3	3	3	4	13	Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	3	3	3	4	13	Baik
15	3	3	4	4	14	Sangat Baik
16	3	3	4	4	14	Sangat Baik
17	3	3	4	4	14	Sangat Baik
18	4	3	4	4	15	Sangat Baik
19	4	3	4	4	15	Sangat Baik
20	4	3	4	4	15	Sangat Baik
21	4	4	4	4	16	Sangat Baik
22	4	4	4	4	16	Sangat Baik
23	4	4	4	3	15	Sangat Baik
24	4	4	3	3	14	Sangat Baik
25	4	4	3	3	14	Sangat Baik
26	4	4	3	3	14	Sangat Baik
27	3	4	3	3	13	Baik
28	3	4	4	4	15	Sangat Baik
29	3	4	4	4	15	Sangat Baik
30	3	3	4	4	14	Sangat Baik
31	4	3	4	4	15	Sangat Baik
32	4	3	4	4	15	Sangat Baik
33	4	3	4	4	15	Sangat Baik
34	4	3	4	4	15	Sangat Baik
35	4	3	4	4	15	Sangat Baik
36	4	3	4	4	15	Sangat Baik
37	4	3	3	4	14	Sangat Baik
38	4	3	3	4	14	Sangat Baik
39	4	3	3	4	14	Sangat Baik
40	3	3	3	4	13	Baik

DATA SANTUN

No	13	14	15	16	Total	Kategori
1	4	4	4	3	15	Sangat Baik
2	4	4	4	3	15	Sangat Baik

3	4	4	4	3	15	Sangat Baik
4	4	4	4	3	15	Sangat Baik
5	4	4	4	3	15	Sangat Baik
6	4	4	4	4	16	Sangat Baik
7	4	4	4	4	16	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	3	15	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	4	4	4	3	15	Sangat Baik
20	4	4	4	3	15	Sangat Baik
21	4	4	4	3	15	Sangat Baik
22	4	4	4	4	16	Sangat Baik
23	4	4	4	4	16	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	4	4	4	4	16	Sangat Baik
30	4	4	4	4	16	Sangat Baik
31	4	4	4	3	15	Sangat Baik
32	4	4	4	3	15	Sangat Baik
33	4	4	4	4	16	Sangat Baik
34	4	4	4	4	16	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	3	15	Sangat Baik
38	4	4	4	3	15	Sangat Baik
39	4	4	4	3	15	Sangat Baik
40	4	4	4	3	15	Sangat Baik

DATA DAMPAK KARAKTER POSITIF (KESELURUHAN)

No	Jujur				Tanggung Jawab				Kejasama				Santun				Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	58	Sangat Baik
2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	56	Sangat Baik
5	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	57	Sangat Baik
6	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
7	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
8	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
9	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	60	Sangat Baik
10	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
14	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
15	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
16	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
17	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	60	Sangat Baik
18	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
19	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
20	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
21	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik

No	Jujur				Tanggungjawab				Kejasama				Santun				Total	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
22	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
23	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
24	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
25	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
26	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
27	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
28	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
29	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
30	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
31	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik
32	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik
33	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
34	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
35	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
36	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
37	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
38	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
39	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	58	Sangat Baik
40	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	58	Sangat Baik

DATA DEPRESI

N_c	17	18	19	20	Total	Kategori
1	2	4	2	2	10	Sedang
2	2	3	3	4	12	Tinggi
3	1	3	3	4	11	Sedang
4	2	3	2	3	10	Sedang
5	3	4	3	4	14	Sangat Tinggi
6	2	3	3	4	12	Tinggi
7	2	3	4	4	13	Tinggi
8	3	2	4	4	13	Tinggi
9	3	3	3	3	12	Tinggi
10	3	3	4	2	12	Tinggi
11	2	4	3	3	12	Tinggi
12	3	2	3	3	11	Sedang
13	2	4	3	3	12	Tinggi
14	2	3	3	3	11	Sedang
15	3	3	3	3	12	Tinggi
16	4	4	2	2	12	Tinggi
17	3	3	2	2	10	Sedang
18	3	4	3	3	13	Tinggi
19	3	4	3	3	13	Tinggi
20	3	4	3	3	13	Tinggi
21	3	4	3	3	13	Tinggi
22	2	4	2	2	10	Sedang
23	2	4	3	3	12	Tinggi
24	3	4	4	4	15	Sangat Tinggi
25	3	3	3	4	13	Tinggi
26	3	3	3	3	12	Tinggi
27	3	3	2	2	10	Sedang
28	2	3	3	3	11	Sedang
29	3	2	2	2	9	Rendah
30	2	3	3	3	11	Sedang
31	2	2	3	3	10	Sedang
32	3	4	3	3	13	Tinggi
33	2	3	3	2	10	Sedang
34	4	3	3	3	13	Tinggi
35	3	2	3	2	10	Sedang
36	3	2	3	2	10	Sedang
37	3	3	3	3	12	Tinggi
38	2	3	4	3	12	Tinggi
39	2	3	4	2	11	Sedang
40	2	2	3	2	9	Rendah

DATA STRES

N _o	21	22	23	24	Total	Kategori
1	3	2	3	1	9	Rendah
2	2	2	2	2	8	Rendah
3	2	2	2	2	8	Rendah
4	1	3	1	2	7	Sangat Rendah
5	2	2	2	2	8	Rendah
6	3	3	3	3	12	Tinggi
7	2	2	2	2	8	Rendah
8	2	2	2	2	8	Rendah
9	3	3	3	3	12	Tinggi
10	3	3	3	3	12	Tinggi
11	3	3	3	3	12	Tinggi
12	2	2	2	2	8	Rendah
13	3	3	3	3	12	Tinggi
14	2	2	2	2	8	Rendah
15	2	2	2	2	8	Rendah
16	3	3	3	3	12	Tinggi
17	3	3	2	4	12	Tinggi
18	3	3	3	3	12	Tinggi
19	3	3	3	3	12	Tinggi
20	3	3	3	3	12	Tinggi
21	3	3	3	3	12	Tinggi
22	2	2	2	2	8	Rendah
23	3	3	3	3	12	Tinggi
24	4	4	3	3	14	Sangat Tinggi
25	3	4	3	3	13	Tinggi
26	3	3	2	3	11	Sedang
27	3	3	3	2	11	Sedang
28	2	2	2	2	8	Rendah
29	2	2	2	2	8	Rendah
30	3	3	3	3	12	Tinggi
31	2	2	2	2	8	Rendah
32	3	3	2	3	11	Sedang
33	3	3	3	3	12	Tinggi
34	3	3	3	3	12	Tinggi
35	3	3	3	3	12	Tinggi
36	2	2	2	2	8	Rendah
37	2	2	2	2	8	Rendah
38	2	2	2	2	8	Rendah
39	3	2	4	3	12	Tinggi
40	3	4	3	2	12	Tinggi

DATA CEMAS

No	2E	2E	2E	2E	Total	Kategori
1	4	4	3	1	12	Tinggi
2	2	4	3	2	11	Sedang
3	2	2	3	3	10	Sedang
4	2	3	4	2	11	Sedang
5	2	2	2	2	8	Rendah
6	3	2	2	2	9	Rendah
7	2	1	1	1	5	Sangat Rendah
8	2	2	2	2	8	Rendah
9	3	3	3	3	12	Tinggi
10	3	2	2	2	9	Rendah
11	3	2	2	2	9	Rendah
12	2	3	3	3	11	Sedang
13	3	3	3	3	12	Tinggi
14	2	3	3	3	11	Sedang
15	2	2	2	2	8	Rendah
16	3	3	3	3	12	Tinggi
17	2	2	2	2	8	Rendah
18	2	2	2	2	8	Rendah
19	3	3	3	3	12	Tinggi
20	3	4	4	4	15	Sangat Tinggi
21	3	4	2	1	10	Sedang
22	2	2	2	2	8	Rendah
23	3	2	3	2	10	Sedang
24	3	3	3	1	10	Sedang
25	2	3	2	2	9	Rendah
26	2	3	2	3	10	Sedang
27	3	2	3	3	11	Sedang
28	2	2	2	3	9	Rendah
29	2	2	2	2	8	Rendah
30	3	3	3	3	12	Tinggi
31	2	2	2	2	8	Rendah
32	2	2	3	2	9	Rendah
33	3	3	3	1	10	Sedang
34	3	3	3	2	11	Sedang
35	3	3	3	3	12	Tinggi
36	2	2	2	3	9	Rendah
37	2	2	2	2	8	Rendah
38	2	2	2	2	8	Rendah
39	2	3	4	3	12	Tinggi
40	3	4	3	3	13	Tinggi

DATA DAMPAK KARAKTER NEGATIF (KESELURUHAN)

No	Depresi				Stres				Gemas				Total	Kategori
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
1	2	4	2	2	3	2	3	1	4	4	3	1	31	Sedang
2	2	3	3	4	2	2	2	2	2	4	3	2	31	Sedang
3	1	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	29	Sedang
4	2	3	2	3	1	3	1	2	2	3	4	2	28	Sedang
5	3	4	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	30	Sedang
6	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	33	Sedang
7	2	3	4	4	2	2	2	2	2	1	1	1	26	Rendah
8	3	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	29	Sedang
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Tinggi
10	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	33	Sedang
11	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	33	Sedang
12	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	30	Sedang
13	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Tinggi
14	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	30	Sedang
15	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Sedang
16	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	36	Tinggi
17	3	3	2	2	3	3	2	4	2	2	2	2	30	Sedang
18	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	33	Sedang
19	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	37	Tinggi
20	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	40	Sangat Tinggi
21	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	1	35	Tinggi

No	Depresi				Stres				Gemas				Total	Kategori
	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		
22	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	26	Rendah
23	2	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	34	Tinggi
24	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	1	39	Tinggi
25	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	2	2	35	Tinggi
26	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	33	Sedang
27	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	32	Sedang
28	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	28	Sedang
29	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	25	Rendah
30	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	Tinggi
31	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	26	Rendah
32	3	4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	33	Sedang
33	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	32	Sedang
34	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	36	Tinggi
35	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	34	Tinggi
36	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	27	Rendah
37	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Sedang
38	2	3	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	28	Sedang
39	2	3	4	2	3	2	4	3	2	3	4	3	35	Tinggi
40	2	2	3	2	3	4	3	2	3	4	3	3	34	Tinggi

DATA KERJA KERAS

N_o	2_E	3_C	3_I	3_E	Total	Kategori
1	4	4	4	4	16	Sangat Baik
2	3	4	4	4	15	Sangat Baik
3	3	4	4	4	15	Sangat Baik
4	3	4	4	4	15	Sangat Baik
5	3	4	4	4	15	Sangat Baik
6	3	3	4	4	14	Sangat Baik
7	3	4	4	4	15	Sangat Baik
8	4	4	4	4	16	Sangat Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	4	4	4	4	16	Sangat Baik
11	4	4	4	4	16	Sangat Baik
12	4	4	4	4	16	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	3	4	15	Sangat Baik
19	4	4	3	4	15	Sangat Baik
20	4	4	3	4	15	Sangat Baik
21	4	4	3	4	15	Sangat Baik
22	4	4	3	4	15	Sangat Baik
23	4	4	4	4	16	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	3	4	4	4	15	Sangat Baik
30	4	4	4	4	16	Sangat Baik
31	4	4	4	4	16	Sangat Baik
32	4	4	4	4	16	Sangat Baik
33	4	4	4	4	16	Sangat Baik
34	4	4	4	4	16	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	3	3	3	4	13	Baik
38	3	3	3	4	13	Baik
40	3	3	4	4	14	Sangat Baik

DATA DISIPLIN

No	3E	3A	3F	3E	Total	Kategori
1	3	4	4	4	15	Sangat Baik
2	3	4	4	4	15	Sangat Baik
3	3	4	4	4	15	Sangat Baik
4	3	4	4	4	15	Sangat Baik
5	3	4	4	4	15	Sangat Baik
6	3	4	4	4	15	Sangat Baik
7	3	3	3	4	13	Baik
8	3	3	4	4	14	Sangat Baik
9	3	3	4	4	14	Sangat Baik
10	3	4	4	4	15	Sangat Baik
11	3	4	4	4	15	Sangat Baik
12	3	4	4	4	15	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	4	4	4	4	16	Sangat Baik
20	3	4	4	4	15	Sangat Baik
21	4	4	4	4	16	Sangat Baik
22	4	4	4	4	16	Sangat Baik
23	4	4	4	4	16	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	4	4	4	4	16	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	3	3	3	4	13	Baik
30	3	3	3	4	13	Baik
31	3	3	4	4	14	Sangat Baik
32	3	4	3	4	14	Sangat Baik
33	3	4	3	4	14	Sangat Baik
34	3	4	4	4	15	Sangat Baik
35	4	4	4	4	16	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	3	4	4	4	15	Sangat Baik
40	3	4	3	3	13	Baik

DATA MENGHARGAI

Nc	3	3E	3E	4	Total	Kategori
1	4	3	4	4	15	Sangat Baik
2	4	3	4	4	15	Sangat Baik
3	4	3	4	4	15	Sangat Baik
4	4	4	4	4	16	Sangat Baik
5	4	4	4	4	16	Sangat Baik
6	4	4	4	3	15	Sangat Baik
7	4	4	3	3	14	Sangat Baik
8	4	4	3	3	14	Sangat Baik
9	4	4	3	3	14	Sangat Baik
10	4	4	3	4	15	Sangat Baik
11	4	4	3	4	15	Sangat Baik
12	4	4	3	4	15	Sangat Baik
13	4	4	4	4	16	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	4	16	Sangat Baik
19	4	4	4	4	16	Sangat Baik
20	3	3	3	4	13	Baik
21	3	3	3	4	13	Baik
22	3	3	4	4	14	Sangat Baik
23	3	4	3	4	14	Sangat Baik
24	3	4	3	4	14	Sangat Baik
25	3	4	4	4	15	Sangat Baik
26	4	4	4	4	16	Sangat Baik
27	4	4	4	4	16	Sangat Baik
28	4	4	4	4	16	Sangat Baik
29	3	3	4	4	14	Sangat Baik
30	3	3	3	3	12	Baik
31	4	4	3	3	14	Sangat Baik
32	4	4	3	4	15	Sangat Baik
33	4	4	4	3	15	Sangat Baik
34	3	3	4	3	13	Baik
35	3	3	4	4	14	Sangat Baik
36	4	4	4	4	16	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	4	4	4	4	16	Sangat Baik
40	4	3	3	4	14	Sangat Baik

DATA BERSAING

No	41	42	43	44	Total	Kategori
1	4	4	4	3	15	Sangat Baik
2	4	4	4	4	16	Sangat Baik
3	4	4	4	3	15	Sangat Baik
4	4	4	4	4	16	Sangat Baik
5	4	4	4	4	16	Sangat Baik
6	4	4	4	3	15	Sangat Baik
7	3	4	3	3	13	Baik
8	3	4	3	3	13	Baik
9	4	4	4	4	16	Sangat Baik
10	3	4	4	4	15	Sangat Baik
11	3	4	4	4	15	Sangat Baik
12	4	4	3	3	14	Sangat Baik
13	4	4	3	3	14	Sangat Baik
14	4	4	4	4	16	Sangat Baik
15	4	4	4	4	16	Sangat Baik
16	4	4	4	4	16	Sangat Baik
17	4	4	4	4	16	Sangat Baik
18	4	4	4	3	15	Sangat Baik
19	4	4	4	3	15	Sangat Baik
20	3	4	4	3	14	Sangat Baik
21	3	4	4	3	14	Sangat Baik
22	4	4	4	3	15	Sangat Baik
23	4	4	3	4	15	Sangat Baik
24	4	4	4	4	16	Sangat Baik
25	3	3	4	3	13	Baik
26	3	4	4	4	15	Sangat Baik
27	4	4	4	3	15	Sangat Baik
28	4	4	4	3	15	Sangat Baik
29	4	4	4	3	15	Sangat Baik
30	4	4	4	3	15	Sangat Baik
31	4	4	4	3	15	Sangat Baik
32	4	4	4	4	16	Sangat Baik
33	4	4	4	3	15	Sangat Baik
34	4	4	4	3	15	Sangat Baik
35	4	3	3	4	14	Sangat Baik
36	4	3	3	4	14	Sangat Baik
37	4	4	4	4	16	Sangat Baik
38	4	4	4	4	16	Sangat Baik
39	4	4	4	3	15	Sangat Baik
40	3	4	3	3	13	Baik

DATA BUDAYA OLAHRAGA (KESELURUHAN)

No	Kejakaas				Disipln				Menghagai				Basaing				Total	Kategori
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
1	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	61	Sangat Baik
2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
5	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
6	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	59	Sangat Baik
7	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	55	Sangat Baik
8	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	57	Sangat Baik
9	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	60	Sangat Baik
10	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	61	Sangat Baik
11	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	61	Sangat Baik
12	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	60	Sangat Baik
13	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	62	Sangat Baik
14	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
15	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
17	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
18	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62	Sangat Baik
19	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62	Sangat Baik
20	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	57	Sangat Baik
21	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	58	Sangat Baik

No	KejaKeras				Disiplin				Menghargai				Bersaing				Total	Kategori
	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44		
22	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	60	Sangat Baik
23	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	61	Sangat Baik
24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	62	Sangat Baik
25	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	60	Sangat Baik
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	63	Sangat Baik
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	63	Sangat Baik
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	63	Sangat Baik
29	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	57	Sangat Baik
30	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	56	Sangat Baik
31	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	59	Sangat Baik
32	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
33	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	60	Sangat Baik
34	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	59	Sangat Baik
35	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	60	Sangat Baik
36	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	62	Sangat Baik
37	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	Sangat Baik
38	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	61	Sangat Baik
39	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59	Sangat Baik
40	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	54	Sangat Baik



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 1 dari 6

PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN
PENELITIAN PROTOTIPE R & D
NOMOR : T/2.45/UN/34.21/PT.01.03/2022

Pada hari ini Senin tanggal Empat bulan April tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd., M.T. : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or. : Dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang beralamat di Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta, dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2022 untuk selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA yang selanjutnya secara bersama-sama disebut PARA PIHAK Dengan berdasarkan pada ketentuan sebagaimana tersebut di bawah ini:

PASAL 1
DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
3. Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah;
4. Peraturan Presiden Nomor 38 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Riset Nasional Tahun 2017- 2045;
5. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 203/PMK.05/2020 tentang Tata Cara Pembayaran dan Pertanggungjawaban Anggaran Penelitian Atas Beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara;
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penelitian;
8. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
9. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2019 tentang Prioritas Riset Nasional Tahun 2020-2024;
10. Peraturan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 24 Tahun 2014 tentang Rencana Pengembangan Jangka Panjang UNY 2015 – 2025;



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 2 dari 6

11. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 5723/MPK/RHS/KP/2021 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Periode Tahun 2021 - 2025.
12. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2022;
13. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 123/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Keluaran Tahun Anggaran 2022;
14. Keputusan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Nomor: B/2425/UN34/KP.08.01/2021 tanggal 29 April 2021 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Negeri Yogyakarta Antar Waktu Periode Tahun 2020 – 2024;
15. DIPA BLU UNY Tahun 2021 Nomor : SP DIPA-023.17.2.677509/ 2022 tanggal 17 November 2021.
16. Surat Keputusan Rektor UNY Nomor: 1.4/UN34/IV/2022 tanggal 4 April 2022 tentang Penelitian Lolos Didanai Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2022.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

PASAL 2
PELAKSANAAN PENELITIAN

- (1) PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab pelaksanaan Penelitian dengan judul :” Pengembangan Permainan e-Sport untuk Pembentukan Karakter dan Budaya Olahraga”
- (2) PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA bersedia dipantau dan dievaluasi oleh PIHAK PERTAMA.
- (3) PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian dengan judul sebagaimana tercantum dalam ayat (1) sebesar Rp 20.000.000 (Dua Puluh Juta Rupiah) sesuai Surat Keputusan Rektor UNY Nomor: 1.4/UN34/IV/2022 tanggal 4 April 2022 tentang Penelitian Lolos Didanai Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2022.
- (4) PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian dengan judul sebagaimana tercantum dalam ayat (1) sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara
- (5) Dalam hal PIHAK PERTAMA berhenti dari jabatannya sebelum Surat Perjanjian ini berakhir, maka PIHAK PERTAMA akan menyerahkan tanggungjawabnya kepada pejabat baru yang menggantikan.
- (6) Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi penelitian dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan dari PIHAK PERTAMA.
- (7) Apabila Ketua tim pelaksana penelitian tidak dapat menyelesaikan penelitian atau mengundurkan diri, maka PIHAK KEDUA mengusulkan persetujuan tertulis penggantian Ketua tim pelaksana penelitian yang merupakan salah anggota kepada PIHAK PERTAMA.



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 3 dari 6

PASAL 3

JANGKA WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 terhitung mulai tanggal 12 April 2022 sampai dengan tanggal 10 Oktober 2022.

PASAL 4

HAK DAN KEWAJIBAN

- (1) PIHAK PERTAMA mempunyai kewajiban :
 - a. Memberikan kontrak pelaksanaan penelitian pada PIHAK KEDUA
 - b. Mengkoordinir dan bertanggung jawab atas terlaksananya penelitian
 - c. Melakukan penjaminan mutu penelitian
 - d. Memantau pengunggahan ke laman SIMPPM
- (2) PIHAK KEDUA mempunyai kewajiban :
 - a. Melaksanakan penelitian sesuai dengan kaidah penelitian sampai dengan selesai penelitian
 - b. Mempertanggungjawabkan hasil penelitian
 - c. Mempertanggungjawabkan penggunaan dana penelitian sesuai dengan peraturan yang berlaku
 - d. Melakukan unggahan ke laman SIMPPM: luaran penelitian, laporan perkembangan penelitian, laporan akhir penelitian.

PASAL 5

CARA PEMBAYARAN

- (1) Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UNY dan dibayarkan ke PIHAK KEDUA dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Pembayaran Tahap Pertama (70%) sebesar Rp. 14.000.000 (Empat Belas Juta Rupiah);
 - b. Pembayaran Tahap Kedua (30%) sebesar Rp. 6.000.000 (Enam Juta Rupiah);
- (2) Pembayaran pendanaan penelitian Tahap Pertama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, diberikan setelah Surat Perjanjian Penelitian ditandatangani.
- (3) Pembayaran Tahap kedua sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dibayarkan kepada PIHAK KEDUA dengan ketentuan apabila PIHAK KEDUA telah mengunggah Laporan kemajuan ke laman SIMPPM penelitian paling lambat tanggal 29 Juli 2022.

PASAL 6

PERTANGGUNGJAWABAN AKADEMIK

- (1) PIHAK KEDUA berkewajiban mengunggah ke laman SIMPPM dokumen sebagai berikut :
 - a. Laporan akhir pelaksanaan penelitian;
 - b. Luaran penelitian
paling lambat tanggal 31 Oktober 2022.
- (2) PIHAK KEDUA berkewajiban menyerahkan ke PIHAK PERTAMA dokumen sebagai berikut dalam bentuk *softcopy* dan *hardcopy*:



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 4 dari 6

- a. laporan kemajuan pelaksanaan penelitian;
 - b. luaran penelitian;
 - c. Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB);
 - d. *Hardcopy* dari laporan hasil penelitian sebanyak 2 (dua) eksemplar dan luaran penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) dan fotokopi bukti penggunaan dana sebanyak 1 (satu) eksemplar dengan ketentuan sebagai berikut :
 - i. Bentuk/ukuran kertas ukuran A4.
 - ii. Warna cover merah
 - iii. Di bagian bawah cover ditulis :

Dibiayai oleh DIPA BLU Universitas Negeri Yogyakarta dengan SK Rektor UNY Nomor: 1.4/UN34/IV/2022 tanggal 4 April 2022 tentang Penelitian Lolos Didanai Dana DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2022.
- paling lambat tanggal 31 Oktober 2022.
- (3) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh PIHAK PERTAMA
 - (4) Luaran penelitian yang berupa publikasi ilmiah wajib mencantumkan pemberi dana penelitian;

PASAL 7

PERTANGGUNGJAWABAN KEUANGAN

- (1) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (2) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Universitas Negeri Yogyakarta.
- (3) Biaya pajak materai dalam surat perjanjian ini, seminar proposal dan seminar hasil penelitian dan pajak yang timbul dari kegiatan penelitian dibebankan pada PIHAK KEDUA

PASAL 8

SANKSI

- (1) Apabila sampai batas waktu perjanjian PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan sanksi berupa bunga keterlambatan sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh PIHAK PERTAMA.
- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Universitas Negeri Yogyakarta.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Universitas Negeri Yogyakarta.



SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 5 dari 6

- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 dijumpai adanya indikasi plagiat dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Universitas Negeri Yogyakarta.
- (5) Dalam hal tidak dipenuhinya Pertanggungjawaban Akademik sebagaimana dimaksud Pasal 6 dan Pertanggungjawaban Keuangan sebagaimana dimaksud Pasal 7, maka PIHAK KEDUA dikenai sanksi administratif.

PASAL 9
HASIL PENELITIAN


- (1) Hasil Penelitian berupa Hak Kekayaan Intelektual dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan pemberi dana dalam hal ini Universitas Negeri Yogyakarta
- (3) Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat (barang inventaris) yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara atas nama Universitas Negeri Yogyakarta.

PASAL 10
KEADAAN KAHAR

- (1) PARA PIHAK dibebaskan dari tanggungjawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam perjanjian penelitian disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian diluar kekuasaan PARA PIHAK yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*) yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya perjanjian penelitian, antara lain : bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blokade ekonomi, sabotase, revolusi, pemberontakan, kekacauan, huru-hara, kerusakan, mobilisasi, keadaan darurat, gangguan navigasi;
- (2) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas, maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak yang berwenang secara tertulis, selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*) untuk mendapatkan pengesahan, dan PARA PIHAK dengan itikad baik segera membicarakan penyelesaiannya.

PASAL 11
PENUTUP

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara PARA PIHAK dalam pelaksanaan perjanjian penelitian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah;
- (2) Surat Perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.

	LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA		
	SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN		
	No. FRM/LPPM-PNL/302	Revisi : 01	Tgl 01 Maret 2019

(3) Pasal-pasal dalam perjanjian ini bersifat mengikat secara mutlak, apabila terjadi perubahan atau penambahan terhadap isi perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA dapat melakukan musyawarah dan dituangkan dalam Addendum Perjanjian yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.



PIHAK PERTAMA

Prof. Dr.Samsul Hadi, M.Pd., M.T.
NIDN 002905006

PIHAK KEDUA

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIDN 0024098004



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

No. FRM/LPPM-PNL/302

Revisi : 01

Tgl 01 Maret 2019

Hal 6 dari 6

- (3) Pasal-pasal dalam perjanjian ini bersifat mengikat secara mutlak, apabila terjadi perubahan atau penambahan terhadap isi perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA dapat melakukan musyawarah dan dituangkan dalam Addendum Perjanjian yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.

PIHAK PERTAMA



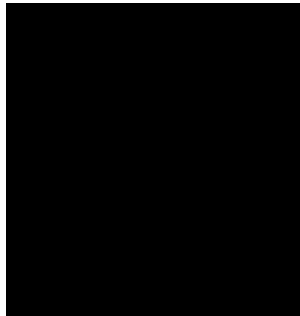
Prof. Dr. Samsul Hadi, M.Pd., M.T.
NIDN 002905006

PIHAK KEDUA



Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIDN 0024098004

LAPORAN PENELITIAN INSTITUSIONAL



Judul:

PENGEMBANGAN SISTEM APLIKASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN PRODI ILMU
KEOLAHRAGAAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

Diusulkan Oleh:

Dr. Sigit Nugroho, M.Or./NIP. 19800924 200604 1 001
Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes./NIP. 19820815 200501 1 002
Dr. Sulistiyono, M.Pd./NIP. 1976121 2200812 1 001
Martono, S.Or., M.Or. /NIP. 19891230 201903 1 012
Rijalulhaqqi Ilham Lazuardi/NIM. 18603141023
Rina Mahira/NIM. 20603141001
Diana Rahmayanti/NIM. 20603141021
Achmad Faishal Akbar/NIM. 19603141023
Deva Maharani Putri/NIM. 19603141010

LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : PENGEMBANGAN SISTEM APLIKASI PRAKTEK KERJA
LAPANGAN PRODI ILMU KEOLAHRAGAAN FAKULTAS
ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI
YOGYAKARTA

Peneliti/Pelaksana
Nama lengkap : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
NIDN : 0024098004
Jabatan Fungsional : Lektor Kepala
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S1
Nomor HP : +628122755287
Alamat surel (e-mail) : sigit.nugroho@uny.ac.id

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIDN : 0015088201
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Martono, S.Or., M.Or.
NIDN : 0030128904
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Anggota (1)
Nama Lengkap : Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0012127607
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)
Nama Institusi Mitra :
Alamat Institusi Mitra :
Penanggung Jawab :
Tahun Pelaksanaan :
Biaya Tahun Berjalan : Rp. 15.000.000,00



Mengetahui,
Dekan FIK,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 001

Yogyakarta, 9 Juni 2022
Ketua Pelaksana

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIP 19800924 200604 1 001



Menyetujui,
Dekan FIK,

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 1 001

B. Identitas Pengusul

Identitas pengusul tugas dan alokasi pembagian waktu personalia peneliti, ID Sinta dan H indek dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Personalia Penelitian

No	Nama	PT/Fakultas	Prodi	Tugas Penelitian	Jabatan dan Tim Alokasi waktu, jam/minggu	ID-Sinta	H-Indek
1	Dr. Sigit Nugroho, M.Or.	UNY/FIK	Ikor	1. Mendesain penelitian 2. Sosialisasi penelitian 3. Pelaksana penelitian <i>Focus group discusion</i> dengan pakar yang relevan	Ketua Peneliti 8 Jam/minggu	6048081	2
2	Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.	UNY/FIK	Ikor	1. Mendesain penelitian 2. Sosialisasi penelitian 3. Pelaksana penelitian FGD dengan pakar	Anggota Peneliti 6 jam/minggu	6101198	
3	Dr. Sulistiyono, M.Pd.	UNY/FIK	Ikor	1. Mendesain penelitian 2. Sosialisasi penelitian 3. Pelaksana penelitian FGD dengan pakar	Anggota Peneliti 6 jam/minggu	6023140	
4	Martono, M.Or.	UNY/FIK	Ikor	1. Mendesain penelitian 2. Sosialisasi penelitian 3. Pelaksana penelitian FGD dengan pakar	Anggota Peneliti 6 jam/minggu	6730072	
5	Rijalulhaqqi Ilham Lazuardi	UNY/FIK	Ikor	1. Membantu peneliti	4 jam/minggu	-	-

6	Rina Mahira	UNY/FIK	Ikor	1. Membantu pelaksanaan	4 jam/minggu	-	-
7	Diana Rahmayanti	UNY/FIK	Ikor	1. Tim lapangan	4 jam/minggu	-	-
8	Achmad Faishal Akbar	UNY/FIK	Ikor	1. Pembantu lapangan	4 jam/minggu	-	-
9	Deva Maharani Putri	UNY/FIK	Ikor	1. Membantu di lapangan	4 jam/minggu	-	-
10	Adhel Pradita Sugito	UNY/FIK	Ikor	Membantu penelitian	4 jam/minggu	-	-

C. Mitra Penelitian

Mitra kerjasama dalam pelaksanaan penelitian ini dengan Tim IT UPT TIK UNY dan subyek yang akan digunakan dalam penelitian ini mahasiswa olahraga di FIK UNY.

D. Luaran dan Target Capaian

Temuan dan luaran inovasi yang ditargetkan dalam penelitian dan kontribusi dalam penelitian ini dapat tersediaanya aplikasi penempatan PKL Prodi Ilmu Keolahragaan. Berikut rencana luaran wajib yang ditargetkan dalam penelitian yang akan dilakukan:

1. Dimuat dalam publikasi ilmiah bereputasi pada tahun 2022
2. Buku panduan aplikasi ber ISBN yang dapat mendukung mempermudah penempatan PKL pada tahun 2022.

Sedangkan luaran tambahan yang ditargetkan dalam penelitian ini terciptanya naskah kerjasama dengan Mitra.

E. Anggaran

Total anggaran biaya penelitian ini sebesar Rp. 15.000.000,00. Rincian anggaran kegiatan penelitian diuraikan sebagai berikut:

Tabel 2. Anggaran Biaya Penelitian

No	Nama Komponen	Spesifikasi	Kegunaan Dalam Penelitian	Unit	Jml	Harga/unit (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
1.	Honorarium FGD Pencarian Referensi						
	FGD instrumen penelitian	instrumen penelitian	Penyusunan perencanaan penelitian	pkt	1	2.000.000,00	2.000.000,00
	Hasil pencarian referensi penelitian dan olah data	Hasil wawancara , angket, evaluasi	Membahas dan mengolah data hasil penelitian	pkt	1	1.000.000,00	1.000.000,00
JUMLAH 1 20%							3.000.000,00
2.	Sewa Peralatan, bahan habis pakai, dan transport						
a. Anggaran untuk bahan habis pakai							
Alat Tulis kantor :							
Kertas HVS	A4	ambil data dan pemb. Laporan	rim	10	30.000,00	300.000,00	
DVD r/w	Samsung	perekaman data ke cd	buah	1	600.000,00	600.000,00	
CD	FUJI 2HD	perekaman data dan laporan	buah	10	10.000,00	100.000,00	
Cetak foto	Digital	rekaman seminar + alat	paket	1	500.000,00	500.000,00	
FC dan jilid	dengan cover tebal	laporan penelitian	exp	5	50.000,00	250.000,00	
Penggandaan lap. final	dengan cover tebal	pertanggungjawaban penelitian	exp.	5	100.000,00	500.000,00	
Bahan/kebutuhan dalam uji coba Program							
Makan dan snack		konsumsi dalam rapat koordinasi	pkt	50	20.000,00	1.000.000,00	
Makan dan snack		konsumsi dalam uji coba model	pkt	50	20.000,00	1.000.000,00	
Penggandaan angket		Angket penelitian	pkt	50	5.000,00	250.000,00	
JUMLAH 2 60%							10.500.000,00
4.	Publikasi						
Penulisan Jurnal	Publikasi Jurnal	Diseminasi	pkt	1	2.000.000,00	2.000.000,00	
JUMLAH 3 10 %							2.000.000,00
5.	Pengeluaran lain-lain						
Transport Pembantu Peneliti	Pelaksanaan penelitian	Pengondisian Subjek	pkt	5	200.000,00	1.000.000,00	
Seminar instrumen penelitian	Seminar lokal	Laporan	pkt	1	500.000,00	500.000,00	

No	Nama Komponen	Spesifikasi	Kegunaan Dalam Penelitian	Unit	Jml	Harga/unit (Rp)	Jumlah Harga (Rp)
	Seminar hasil penelitian	Seminar lokal	Laporan	pkt	1	500.000,00	500.000,00
JUMLAH 4 10%							2.000.000,00
TOTAL JUMLAH KESELURUHAN (JUMLAH 1 + JUMLAH 2 + JUMLAH 3 + JUMLAH 4)							15.000.000,00
Lima Belas Juta Rupiah							

2. RINGKASAN PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan system aplikasi penempatan praktek kerja lapangan (PKL). Membantu Prodi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dalam menempatkan lokasi kelompok PKL dengan lebih cepat, meminimalisir kesalahan dalam menempatkan kelompok PKL, sebagai alternatif dalam pembagian lokasi setiap kelompok PKL, dan mempersingkat alur dalam proses pengajuan praktek kerja lapangan. Definisi smartphone sebagai Sebuah telepon selular dengan built-in aplikasi dan akses internet. Smartphone menyediakan layanan suara digital serta pesan teks, e-mail, Web browsing, dan kamera video, pemutar MP3 dan video dan bahkan menonton TV. Selain fungsi built in yang ada, smartphone dapat menjalankan berbagai aplikasi, mengubah ponsel anda menjadi komputer bergerak. Selain itu Pei Zheng dan Lionel Ni mendefinisikan smartphone sebagai sebuah kelas baru pada teknologi telepon seluler yang mampu memfasilitasi akses data dan pemrosesan informasi dengan kemampuan komputasi secara signifikan. Selain memiliki fungsi tradisional yang terdapat pada telepon selular seperti menelpon dan sms, smartphone dilengkapi dengan manajemen informasi personal dan komunikasi ke beberapa media akses nirkabel. Generasi ponsel ini dapat dianggap kombinasi telepon seluler dan PDA. Sebagai kebutuhan untuk akses data pada ponsel menjadi jelas, Generasi berikutnya yaitu smartphone muncul. Sebuah smartphone biasanya mendukung satu atau lebih teknologi nirkabel jarak pendek seperti Bluetooth dan inframerah, sehingga memungkinkan untuk mentransfer data melalui koneksi nirkabel di samping untuk koneksi data selular. Smartphone dapat memberikan mobilitas layaknya sebuah komputer, akses data di mana-mana, dan kecerdasan yang menyeluruh untuk hampir setiap aspek proses bisnis dan kehidupan sehari-hari. Selain dari aplikasi ponsel tradisional seperti PIM, aplikasi lainnya yang menjadi khas untuk ponsel pintar meliputi game sederhana, built-in dengan kamera, pemutaran audio/ video dan rekaman, instant messaging, e-mail, dan akses internet nirkabel. Selain itu, ponsel cerdas ini bisa digunakan sebagai terminal untuk layanan e-commerce, aplikasi perusahaan, dan layanan

berbasis lokasi . Singkatnya, smartphone menjadi masa depan pada teknologi selular saat ini, karena menawarkan berbagai fitur dalam meningkatkan kemampuan nirkabel, daya komputasi, dan penyimpanan on-board.

Google Maps sebagai sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh Google dapat ditemukan di <http://maps.google.com>. Selain itu Google Maps menawarkan peta yang dapat dirubah menjadi gambar satelit atau seperti foto dari atas angkasa seluruh permukaan bumi di dunia. Google Maps telah membuat peta menjadi lebih hidup dengan menunjukkan garis-garis bangunan 3D pada saat diperbesar. Dengan fitur ini anda yang mempunyai rencana untuk berjalan-jalan ke suatu tempat dapat melihat bangunan tersebut dari berbagai sisi melalui Google Maps. Google Maps juga merilis versi 5.0 untuk perangkat Android dan mengantar peta bergerak kemanapun anda berada. Gambar bangunan dapat diputar, di zoom dan berganti ke peta 3D pada perangkat mobile tersebut. Sekarang gambar bangunan 3D tersedia untuk beberapa kota seperti London, Paris, Barcelona, Stockholm, Singapura, Lisbon, Boulder, dan 11 kota besar di Afrika Selatan.

Di Era Revolusi industri 4.0 di butuhkan layanan cepat dalam menyesuaikan perkembangan zaman. Kecepatan dan kemudahan memiliki peranan yang penting dalam menciptakan layanan pendidikan yang profesional dan bermutu. Pentingnya PKL bagi mahasiswa saat ini belum disertai layanan berbasis sistem yang memadai. Mahasiswa sangat mengharapkan layanan penempatan PKL yang tepat dan yang cukup digunakan dalam penerapannya. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan mahasiswa yang menyatakan bahwa masih minimnya sarana sistem mengenai penempatan PKL yang mudah digunakan dan cepat dalam pelayanan. Selain itu, sebanyak stakeholder yang menginginkan perlu adanya suatu alternatif lain sebagai media penempatan mengenai PKL dimana dalam konteks ini peneliti mengajukan aplikasi penempatan PKL berbasis Web mobile smartphone android sebagai solusi media alternatif.

3. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputasi mobile telah meningkat pesat, hal ini ditandai dengan semakin banyaknya fungsi pada perangkat mobile tersebut. Ini menjadi sebuah evolusi perangkat mobile dalam hal ini adalah handpone yang ditandai lahirnya teknologi smartphone yang kemampuannya hampir mirip dengan sebuah personal komputer. Smartphone merupakan kelas baru dari teknologi telepon selular yang bisa memfasilitasi akses dan pemrosesan data dengan kekuatan komputasi yang signifikan, serta memiliki

aplikasi manajemen data pribadi seperti yang dimiliki oleh PDA (Personal Data Assistent) berikut kemampuan komunikasi di beberapa akses jaringan wireless. (Pei Zheng, 2006).

Saat ini terdapat beberapa basis teknologi smartphone yang sudah populer dikalangan masyarakat diantaranya iPhone, Symbian, dan Android. Android merupakan subset perangkat lunak untuk device mobile yang meliputi sistem operasi, middleware dan aplikasi inti yang dirilis oleh Google. Android juga mampu teintegrasi dengan berbagai layanan Google seperti Googlemaps, dalam menampilkan sebuah informasi lokasi secara peta visual. Sedangkan Android SDK (Software Development Kit) menyediakan tools dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Android dikembangkan dengan semangat opensource dan memberikan kemudahan bagi para pengembang untuk meningkatkan kretivitas dalam pengembangan aplikasi diatasnya. (Mulyadi, 2010). Pada diagram dibawah ini dapat diketahui jumlah para pengguna smartphone android dan perangkat smartphone lainnya di Amerika berdasarkan survey yang dilakukan oleh Nielsen.

Sedangkan untuk jumlah pengguna smartphone android di Indonesia, seperti berita yang dikutip dari Tempo Interaktif (www.tempo.co) berdasarkan data yang didapatkan dari salah satu operator telekomunikasi di Indonesia yaitu Telkomsel yang menyebutkan bahwa jumlah pengguna android telah mengungguli salah satu pesaingnya, iPhone berdasarkan kategori jumlah pengguna layanan data yang ditawarkan oleh Telkomsel.

Salah satu kebutuhan informasi yang dibutuhkan oleh universitas khususnya UNY adalah informasi untuk mendapatkan tempat praktik kerja lapangan (PKL). Praktek kerja lapangan merupakan program pendidikan kuliah di Universitas Negeri Yogyakarta dimana tujuannya agar mahasiswa mengerti bagaimana dunia kerja serta dapat melatih keahlian mereka. Selain menambah pengalaman mahasiswa, praktek kerja lapangan juga sebagai bentuk kerja sama membangun relasi antara universitas dengan perusahaan tempat mahasiswa melaksanakan PKL.

Prodi Ilmu Keolahragaan Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY setiap tahun melayani program penempatan PKL mahasiswa. Di Era Revolusi industri 4.0 di butuhkan layanan cepat dalam menyesuaikan perkembangan zaman. Kecepatan dan kemudahan memiliki peranan yang penting dalam menciptakan layanan pendidikan yang profesional dan bermutu. Pentingnya PKL bagi mahasiswa saat ini belum disertai layanan berbasis sistem yang memadahi. Mahasiswa sangat mengharapkan layanan penempatan PKL yang tepat dan yang cukup digunakan dalam penerapannya. Hal ini juga sesuai dengan hasil wawancara dengan mahasiswa yang menyatakan bahwa masih

minimnya sarana sistem mengenai penempatan PKL yang mudah digunakan dan cepat dalam pelayanan. Selain itu, sebanyak stakeholder yang menginginkan perlu adanya suatu alternatif lain sebagai media penempatan mengenai PKL dimana dalam konteks ini peneliti mengajukan aplikasi penempatan PKL berbasis Web mobile smartphone android sebagai solusi media alternatif.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti termotivasi untuk mengembangkan aplikasi berbasis Web smartphone android untuk panduan dan penunjukan sistem penempatan lokasi PKL, aplikasi ini nantinya mampu menempatkan mahasiswa secara otomatis dalam penempatan lokasi PKL mulai dari informasi mahasiswa, hingga lokasi tempat PKL terdekat dari posisi pengguna. Berdasarkan latar belakang ini, maka dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Sistem Aplikasi Penempatan Praktek Kerja Lapangan”.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan suatu sistem aplikasi yang membantu mahasiswa dalam proses pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan?
2. Bagaimana Kelayakan sistem aplikasi dalam membantu Mahasiswa dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan?
3. Bagaimana efektivitas sistem aplikasi dalam membantu mahasiswa melaksanakan Praktek Kerja Lapangan?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membantu pihak Prodi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dalam melakukan pembagian lokasi PKL.
2. Menempatkan kelompok PKL dilokasi yang sesuai dengan kondisi peserta tiap kelompok.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk:

1. Membantu Prodi Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dalam menempatkan lokasi kelompok PKL dengan lebih cepat.
2. Meminimalisir kesalahan dalam menempatkan kelompok PKL.
3. Sebagai alternatif dalam pembagian lokasi setiap kelompok PKL.

4. Mempersingkat alur dalam proses pengajuan praktek kerja lapangan.

E. Roadmap Penelitian

Adapun roadmap penelitian ini dirancang sesuai dengan sebagai berikut :

Studi sejenis adalah metode pengumpulan data dengan cara menganalisa penelitian sejenis untuk mencari kelebihan terhadap penelitian yang peneliti lakukan dengan sekarang dari penelitian yang sudah ada (Nazir, 2005). Penelitian studi literatur yang dilakukan pada hasil penulisan karya ilmiah, yaitu menekankan pada kelebihan dan kekurangan yang dilihat dari sisi sistem yang telah dirancang. Sebagai sumber referensi dan bahan acuan terhadap sistem yang akan dibuat. Yang dipergunakan di dalam penulisan skripsi ini adalah studi literatur hasil dari penelitian atau hasil penulisan karya ilmiah. Peneliti mencari dan membandingkan aplikasi sejenis yang telah lebih dahulu dibuat. Dalam literatur ini diidentifikasi kelemahan dan kelebihan dari aplikasi tersebut. Aplikasi lain seputar smartphone android peneliti jadikan bahan pertimbangan dan acuan untuk menghasilkan aplikasi yang lebih baik lagi. Peneliti mengambil beberapa penelitian sejenis sebagai bahan studi sejenis.

Aplikasi Transport Guide di Jakarta Pada Platform Android (Tigor, 2011). Aplikasi ini menjelaskan tentang rute transportasi di daerah Jakarta dengan memanfaatkan google maps yang akan memberikan rute transportasi ke daerah yang dituju. Tahap pengembangan system ini menggunakan metode waterfall dengan 6 tahap proses yaitu system engineering, analisis, design, coding, testing, dan maintenance.

Rancang Bangun Aplikasi Fasilitas Umum Berbasis Lokasi Pada Platform Android Studi Kasus Kota Bandung (Apip Nugraha, 2011). Aplikasi ini menjelaskan tentang lokasi fasilitas umum yang berada di daerah Kota Bandung. Pembuatan model data pada system ini menggunakan metode berorientasi objek yaitu Unified Modelling Language (UML). Lokasi fasilitas yang ditampilkan berupa lokasi yang diambil dari servis google map.

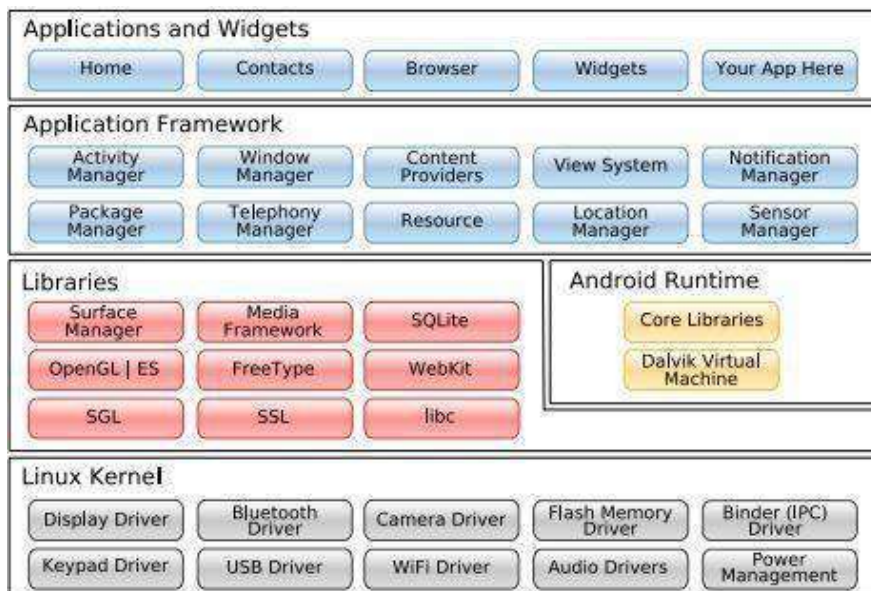
Pembangunan Sistem Pelacakan Dan Penelusuran Memanfaatkan Global Positioning System Pada Platform Mobile Google Android (Morevino Mochtar, 2011). Aplikasi dapat melakukan pelacakan yaitu identifikasi lokasi perangkat mobile dengan menyediakan informasi posisi yang dapat diakses secara remote melalui jaringan misalnya melalui SMS. Secara umum, aplikasi menyediakan fitur auto-reply dimana ketika pengguna melakukan query lokasi terhadap mobile object, maka aplikasi akan melakukan penentuan lokasi melalui GPS. Hasil GPS yang masih berupa koordinat ini kemudian dikirim kembali kepada pengguna. Lalu di sisi pengguna posisi diproses

melalui informasi yang didapat dari Geographic Information System (GIS) Server untuk mendapatkan lokasi yang lebih bermakna. Hasil informasi lokasi inilah yang ditampilkan.

Aplikasi Bulletin Board Mobile Berbasis Android (Arya, 2011). Di era yang semakin modern pemakaian internet sebagai salah satu media telah menjadi salah satu kebutuhan di berbagai kalangan. Tidak hanya sebagai media untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah, internet juga kini telah mulai berkembang menjadi sebuah sistem yang menyediakan perangkat lunak di dalamnya dan bisa di akses oleh pengguna secara mudah. Aplikasi berbasis web dan berbasis mobile ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat kampus, sehingga dapat mengetahui perkembangan kampus ataupun perkembangan suatu mata kuliah secara online. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat mengaksesnya di mana dan kapan saja melalui telepon genggam ataupun laptop. Pengguna yang mengakses menggunakan webiste ataupun menggunakan telepon genggam berbasis android dapat mendapatkan data yang sama.

Dari beberapa penelitian sejenis yang dijadikan sebagai perbandingan dengan penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan yang lebih baik pada aplikasi yang dirancang ini.

F. Sistematika Penelitian



G. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi dan keunggulan produk dari rencana penelitian pengembangan ini adalah mempermudah sistem, yaitu sebagai berikut:

1. Produk dalam bentuk system aplikasi yang dikembangkan dengan menggabungkan perpaduan antara beberapa system.
2. Kemudahan mahasiswa dalam memilih tempat PKL.

4. KAJIAN PUSTAKA

A. Aplikasi

Pengertian tentang Aplikasi berasal dari bahasa Inggris, yaitu "To Apply" yang artinya menerapkan atau terapan. Namun pengertian mengenai aplikasi secara umum adalah suatu paket program yang sudah jadi dan dapat digunakan. Sedangkan arti aplikasi adalah: "program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu". (Nugroho, 2004)

Komputer itu sendiri kaitannya dengan aplikasi yang terdiri dari beberapa unit fungsional untuk mencapai tujuan pelaksanaan pengolahan data yaitu:

- a. Bagian yang membaca data (input data atau input unit)
- b. Bagian yang mengelola data (control processing unit)
- c. Bagian yang mengeluarkan hasil pengolahan data (Output data)

Selain itu pengertian Aplikasi merupakan satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas seperti sistem perniagaan, game, pelayanan masyarakat, periklanan, atau semua proses yang hampir dilakukan manusia. (Pramana, 2005)

B. SmartPhone

Smartphone menjadi generasi berikutnya dari komputasi bergerak (*mobile*) yang akan mendorong konvergensi antara komunikasi, komputer, dan penggunaan perangkat elektronik, tiga ciri industri tradisional yang berbeda dengan interoperabilitas cukup rendah. Pada akhirnya, sebuah ponsel pintar (*smartphone*) kemungkinan menjadi terminal bergerak universal (*universal mobile terminal*) dengan membawa fungsionalitas terpadu ditambah dengan mobilitas dan akses jaringan di mana-mana. PcMag Encyclopedia memberikan definisi smartphone sebagai Sebuah telepon selular dengan *built-in* aplikasi dan akses internet. *Smartphone* menyediakan layanan suara digital serta pesan teks, *e-mail*, *Web browsing*, dan kamera video, pemutar MP3 dan video dan bahkan menonton TV. Selain fungsi built in yang ada, *smartphone* dapat menjalankan berbagai aplikasi, mengubah ponsel anda menjadi komputer bergerak (*mobile computer*).

Selain itu Pei Zheng dan Lionel Ni mendefinisikan *smartphone* sebagai sebuah kelas baru pada teknologi telepon seluler yang mampu memfasilitasi akses data dan pemrosesan informasi dengan kemampuan komputasi secara signifikan. Selain memiliki fungsi tradisional yang terdapat pada telepon selular seperti menelpon dan sms, *smartphone* dilengkapi dengan manajemen informasi personal (PIM) dan komunikasi ke beberapa media akses nirkabel.

Generasi ponsel ini dapat dianggap kombinasi telepon seluler dan PDA. Sebagai kebutuhan untuk akses data pada ponsel menjadi jelas, Generasi berikutnya yaitu *smartphone* muncul. Sebuah *smartphone* biasanya mendukung satu atau lebih teknologi nirkabel jarak pendek seperti *Bluetooth* dan inframerah, sehingga memungkinkan untuk mentransfer data melalui koneksi nirkabel di samping untuk koneksi data selular. *Smartphone* dapat memberikan mobilitas layaknya sebuah komputer, akses data di mana-mana, dan kecerdasan yang menyeluruh untuk hampir setiap aspek proses bisnis dan kehidupan sehari-hari. Selain dari aplikasi ponsel tradisional seperti PIM, aplikasi lainnya yang menjadi khas untuk ponsel pintar meliputi game sederhana, built-in dengan kamera, pemutaran audio/ video dan rekaman, instant messaging, *e-mail*, dan akses internet nirkabel. Selain itu, ponsel cerdas ini bisa digunakan sebagai terminal untuk layanan e-commerce, aplikasi perusahaan, dan layanan berbasis lokasi (*Location Based Service*). Singkatnya, *smartphone* menjadi masa depan pada teknologi selular saat ini, karena menawarkan berbagai fitur dalam meningkatkan kemampuan nirkabel, daya komputasi, dan penyimpanan *on-board*.

Saat ini, masyarakat merasakan *smartphone* sebagai high-end, multifungsi, ponsel berorientasi bisnis dengan menampilkan warna resolusi tinggi dan dukungan processor yang setara dengan teknologi komputer. Seperti banyak perangkat komputer populer lainnya, bagaimanapun juga *smartphone* akan pasti mengikuti jalur yang sama dan dirangkul oleh pasar secara massal sebagai akibat dari menurunnya harga hardware serta maraknya layanan dan aplikasi powerful yang bermunculan. Visi "kapan saja, di mana saja, dari perangkat" untuk komputasi mobile secara alami mengarah pada issue membangun platform mobile secara universal untuk komputasi berperforma tinggi yang handal dan dengan berbagai macam variasi, akses jaringan nirkabel yang lancar melalui sumber daya komputasi yang terbatas. Pada umumnya *smartphone* dianggap sebagai salah satu yang menjanjikan kandidat untuk mencapai tujuan tersebut (Zheing, 2006). Contoh-contoh *smartphone* diantaranya adalah : *smartphone* berbasis *operating*

system Android, Blackberry, iPhone, *Smartphone* berbasis Symbian, *Smartphone* berbasis BREW dan *Smartphone* berbasis Windows *Mobile*.

C. Pengembangan

Pengembangan adalah kegiatan ilmu pengetahuan dan teknologi yang bertujuan memanfaatkan kaidah dan teori ilmu pengetahuan yang telah terbukti kebenarannya untuk meningkatkan fungsi, manfaat dan aplikasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada atau menghasilkan teknologi baru. (UU RI No.18 Tahun 2002, Tentang Sistem Nasional Penelitian, Pengembangan, Penerapan, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi).

Penelitian merupakan kegiatan pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif untuk memecahkan sesuatu persoalan. Pengembangan adalah proses atau cara yang dilakukan untuk mengembangkan sesuatu menjadi baik (Munawaroh, 2012). Arti penelitian dan pengembangan dikaitkan menjadi satu kata yang utuh yaitu penelitian dan pengembangan, dapat diartikan sebagai kegiatan pengumpulan, pengolahan dan penyajian data yang dilakukan secara sistematis dan objektif yang disertai dengan kegiatan pengembangan produk.

Pengembangan sebagai aplikasi sistematis dari pengetahuan atau pemahaman, diarahkan pada produksi bahan yang bermanfaat, perangkat, dan sistem atau metode, termasuk desain, pengembangan, dan peningkatan prioritas serta proses baru (Putra, 2015). Sedangkan pendapat lain mengatakan pengembangan adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam proses pembelajaran (Sugiyono, 2012). Penelitian pengembangan menurut Borg & Gall (1983) adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk penelitian (Setyosari, 2013). Peneliti

D. Android

Android adalah sebuah platform pertama yang betul-betul terbuka dan komprehensif untuk perangkat mobile, semua perangkat lunak yang ada difungsikan menjalankan sebuah device mobile tanpa memikirkan kendala kepemilikan yang menghambat inovasi pada teknologi mobile (Meier, 2008).

Dalam definisi lain, android merupakan subset perangkat lunak untuk perangkat mobile yang meliputi sistem operasi, middleware, dan aplikasi inti yang dirilis oleh Google. Sedangkan Android SDK (Software Development Kit) menyediakan Tools dan API yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi pada platform Android dengan menggunakan bahasa pemrograman Java. Android dikembangkan bersama antara Google, HTC, Intel, Motorola, Qualcomm, T-Mobile, NVIDIA yang tergabung dalam OHA (Open Handset Alliance) dengan tujuan membuat sebuah standar terbuka untuk perangkat bergerak (Mobile Device) (Mulyadi, 2010).

Google bersama dengan OHA merilis paket software SDK yang lengkap untuk mengembangkan aplikasi pada perangkat mobile. Yaitu : Sistem Operasi, Middleware dan Aplikasi Utama untuk perangkat mobile. Sebagai programmer atau developer bisa melakukan segalanya, mulai dari membuat aplikasi pengiriman SMS hanya dengan dua baris kode, hingga mengganti event pada Home Screen perangkat Android. Selain itu, bahkan dengan mudah kita bisa membuat dan merubah Sistem Operasi-nya atau mengganti semua aplikasi default dari Google (Mulyadi, 2010).

E. Google Maps

Google Maps sebagai sebuah jasa peta globe virtual gratis dan online yang disediakan oleh Google dapat ditemukan di <http://maps.google.com>. Selain itu Google Maps menawarkan peta yang dapat dirubah menjadi gambar satelit atau seperti foto dari atas angkasa seluruh permukaan bumi di dunia. Sejak awal tahun 2007 Google Maps telah membuat peta menjadi lebih hidup dengan menunjukkan garis-garis bangunan 3D pada saat diperbesar. Dengan fitur ini anda yang mempunyai rencana untuk berjalan-jalan ke suatu tempat dapat melihat bangunan tersebut dari berbagai sisi melalui Google Maps. Google Maps juga merilis versi 5.0 untuk perangkat Android dan mengantar peta bergerak kemanapun anda berada. Gambar bangunan dapat diputar, di zoom dan berganti ke peta 3D pada perangkat mobile tersebut. Sekarang gambar bangunan 3D tersedia untuk beberapa kota seperti London, Paris, Barcelona, Stockholm, Singapura, Lisbon, Boulder, dan 11 kota besar di Afrika Selatan. Tapi sayangnya Jakarta tidak termasuk. Kita tunggu saja mudah-mudah tidak terlalu lama. (Didno, 2011)

F. Java

Java merupakan inovasi sebuah bahasa pemrograman yang dapat menjadi pilihan untuk program yang akan berjalan pada berbagai sistem operasi. Java dapat digunakan untuk internet dan aplikasi yang berbasis jaringan. Java juga mengizinkan para penulis program untuk digunakan pada aplikasi berskala besar yang dapat dijalankan tanpa terjadi perubahan pada komputer dengan system operasi yang mendukung Java. Hal ini yang banyak diaplikasikan pada komputer saat ini (Horton, 2005). Java memiliki beberapa keutamaan, antara lain (Friesen, 2007) :

- a. Compatibility dan stability
- b. Monitoring dan management
- c. Enterprise desktop
- d. XML

G. Android SDK (Software Development Kit)

Android SDK merupakan software development kit yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi untuk platform Android. SDK Android mencakup proyek sampel dengan source code, alat-alat pembangunan, sebuah emulator, dan perpustakaan yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi Android. Aplikasi yang ditulis menggunakan bahasa pemrograman Java dan berjalan di Dalvik, mesin virtual yang dirancang khusus untuk penggunaan embedded yang berjalan di atas kernel Linux.

H. Eclipse

Eclipse merupakan komunitas open source yang bertujuan menghasilkan platform pemrograman terbuka. Eclipse terdiri dari framework yang dapat dikembangkan lebih lanjut, peralatan bantu untuk membuat dan manage software sejak awal hingga diluncurkan. Platform Eclipse didukung oleh ekosistem besar yang terdiri dari vendor teknologi, start-up inovatif, universitas, riset institusi serta individu. Banyak orang mengenal Eclipse sebagai IDE (integrated development environment) untuk bahasa Java, tapi Eclipse lebih dari sekedar IDE untuk Java.

Komunitas Eclipse memiliki lebih dari 60 proyek open source. Proyek- proyek ini secara konsep terbagi menjadi 7 kategori :

- a. Enterprise Development
- b. Embedded and Device Development
- c. Rich Client Platform
- d. Rich Internet Applications

- e. Application Frameworks
- f. Application Lifecycle Management (ALM)
- g. Service Oriented Architecture (SOA)

Secara umum Eclipse digunakan untuk membangun software inovatif berstandar industri, dan alat bantu beserta frameworknya membantu pekerjaan menjadi lebih mudah.

D. Penelitian Relevan

Studi sejenis adalah metode pengumpulan data dengan cara menganalisa penelitian sejenis untuk mencari kelebihan terhadap penelitian yang peneliti lakukan dengan sekarang dari penelitian yang sudah ada (Nazir, 2005). Penelitian studi literatur yang dilakukan pada hasil penulisan karya ilmiah, yaitu menekankan pada kelebihan dan kekurangan yang dilihat dari sisi sistem yang telah dirancang. Sebagai sumber referensi dan bahan acuan terhadap sistem yang akan dibuat. Yang dipergunakan di dalam penulisan skripsi ini adalah studi literatur hasil dari penelitian atau hasil penulisan karya ilmiah. Peneliti mencari dan membandingkan aplikasi sejenis yang telah lebih dahulu dibuat. Dalam literatur ini diidentifikasi kelemahan dan kelebihan dari aplikasi tersebut. Aplikasi lain seputar smartphone android peneliti jadikan bahan pertimbangan dan acuan untuk menghasilkan aplikasi yang lebih baik lagi. Peneliti mengambil beberapa penelitian sejenis sebagai bahan studi sejenis.

Aplikasi Transport Guide di Jakarta Pada Platform Android (Tigor, 2011). Aplikasi ini menjelaskan tentang rute transportasi di daerah Jakarta dengan memanfaatkan google maps yang akan memberikan rute transportasi ke daerah yang dituju. Tahap pengembangan system ini menggunakan metode waterfall dengan 6 tahap proses yaitu system engineering, analisis, design, coding, testing, dan maintenance.

Rancang Bangun Aplikasi Fasilitas Umum Berbasis Lokasi Pada Platform Android Studi Kasus Kota Bandung (Apip Nugraha, 2011). Aplikasi ini menjelaskan tentang lokasi fasilitas umum yang berada di daerah Kota Bandung. Pembuatan model data pada system ini menggunakan metode berorientasi objek yaitu Unified Modelling Language (UML). Lokasi fasilitas yang ditampilkan berupa lokasi yang diambil dari servis google map.

Pembangunan Sistem Pelacakan Dan Penelusuran Memanfaatkan Global Positioning System Pada Platform Mobile Google Android (Morenvino Mochtar, 2011).

Aplikasi dapat melakukan pelacakan yaitu identifikasi lokasi perangkat mobile dengan menyediakan informasi posisi yang dapat diakses secara remote melalui jaringan misalnya melalui SMS. Secara umum, aplikasi menyediakan fitur auto-reply dimana ketika pengguna melakukan query lokasi terhadap mobile object, maka aplikasi akan melakukan penentuan lokasi melalui GPS. Hasil GPS yang masih berupa koordinat ini kemudian dikirim kembali kepada pengguna. Lalu di sisi pengguna posisi diproses melalui informasi yang didapat dari Geographic Information System (GIS) Server untuk mendapatkan lokasi yang lebih bermakna. Hasil informasi lokasi inilah yang ditampilkan.

Aplikasi Bulletin Board Mobile Berbasis Android (Arya, 2011). Di era yang semakin modern pemakaian internet sebagai salah satu media telah menjadi salah satu kebutuhan di berbagai kalangan. Tidak hanya sebagai media untuk memperoleh informasi secara cepat dan mudah, internet juga kini telah mulai berkembang menjadi sebuah sistem yang menyediakan perangkat lunak di dalamnya dan bisa di akses oleh pengguna secara mudah. Aplikasi berbasis web dan berbasis mobile ini bertujuan untuk memberikan informasi kepada masyarakat kampus, sehingga dapat mengetahui perkembangan kampus ataupun perkembangan suatu mata kuliah secara online. Dengan menggunakan aplikasi ini, pengguna dapat mengaksesnya di mana dan kapan saja melalui telepon genggam ataupun laptop. Pengguna yang mengakses menggunakan webiste ataupun menggunakan telepon genggam berbasis android dapat mendapatkan data yang sama. Dari beberapa penelitian sejenis yang dijadikan sebagai perbandingan dengan penelitian ini, terdapat beberapa kekurangan yang kemudian dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan yang lebih baik pada aplikasi yang dirancang ini.

5. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik Sampling Purposive. Sampling Purposive adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya akan melakukan penelitian tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli makanan, atau penelitian tentang kondisi politik di suatu daerah, maka sampel datanya adalah orang yang ahli politik (Sugiyono, 2009). Alasan penggunaan teknik ini karena peneliti akan mengembangkan aplikasi PKL, maka responden yang

dipilih merupakan mahasiswa yang akan melaksanakan PKL. Kemudian aplikasi ini dikembangkan dalam media platform smartphone android, maka peneliti perlu mengambil data sampel dari para pengguna smartphone android yang nantinya sebagai pengguna aplikasi.

B. Model Pengembangan

Secara keseluruhan penelitian ini akan menggunakan jenis rancangan penelitian, yaitu (1) deskriptif (2) pengembangan (3) eksperimental. Rincian jenis rancangan, subyek, variabel, instrumen, dan analisis data penelitian disajikan sebagai berikut.

1. Penelitian Tahap Pertama (Penelitian *Survey*)

a. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pada tahap pertama menggunakan jenis penelitian deskriptif yang dilakukan dengan metode survey kebutuhan. Survey bertujuan untuk memperoleh data analisis kebutuhan bentuk penempatan lokasi sesuai data yang diperoleh.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian survey kebutuhan ini meliputi mahasiswa Ilmu Keolahragaan UNY. Lokasi dan subyek penelitian survey disajikan pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Subyek Penelitian

TEMPAT	Mahasiswa
UNY	20
Jumlah	20

c. Variabel Penelitian

Berdasarkan pemahaman, persepsi, dan analisis kebutuhan, berikut disajikan variabel, indikator, dan jenis instrumen pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Variabel, indikator dan pengukuran penelitian dengan survey

No	Variabel	Indikator	Pengukuran
1	Persepsi ahli dan mahasiswa olahraga	1. tanggapan ahli programer terhadap bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL 2. tanggapan mahasiswa olahraga terhadap bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL	Angket

2	Kebermanfaatan Penembangan system aplikasi penempatan lokasi PKL	alasan perlunya pengembangan system aplikasi penempatan lokasi PKL	Angket
3	Spesifikasi pengembangan system aplikasi penempatan lokasi PKL	Spesifikasi pengembangan system aplikasi penempatan lokasi PKL menurut programer	Focus Group Discusion (FGD)

d. Instrumen Penelitian

Instrumen untuk mengukur variabel-variabel penelitian disusun sendiri berdasarkan variabel dan indikator penelitian. Sebelum instrumen tersebut digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji validitas dan reliabilitas.

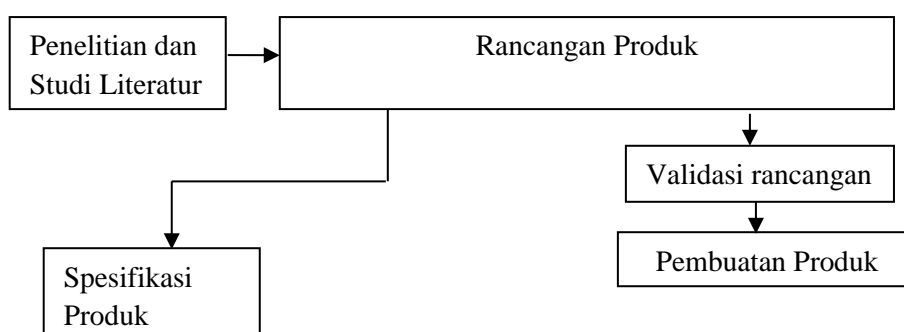
e. Analisis Data

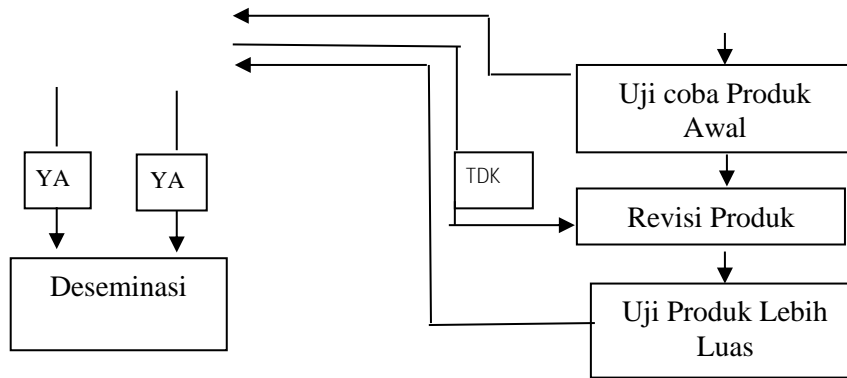
Data yang diperoleh dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar mengembangkan produk yang dilakukan pada tahap kedua.

2. Penelitian Tahap Kedua (Penelitian Pengembangan)

a. Rancangan Penelitian

Rancangan pengembangan dilakukan pada tahap kedua, bertujuan untuk menyusun bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL yang telah dispesifikasikan pada tahap pertama. Produk yang akan dikembangkan meliputi: bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL pada mahasiswa olahraga yang mengikuti program di unit kegiatan mahasiswa bulutangkis. Secara rinci prosedur pengembangan bentuk permainan e-Sport mengikuti model RPPT (*Research Planning, Production, Testing*) (Sugiyono, 2018). Model penelitian ini dapat disajikan dalam gambar 2 berikut:





Gambar 2. Model Pengembangan RPPT, (Sugiyono, 2018)

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian pada pengembangan melibatkan pakar yang terdiri atas: (1) programmer, (2) praktisi, dan (3) pengguna.

c. Variabel Penelitian Pengembangan

Berdasarkan kegiatan yang akan dilakukan berupa pengembangan produk variabel-variabel penelitian atau spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL, yaitu sebagai produk dalam bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL yang dikembangkan dengan memperoleh data analisis kebutuhan bentuk penempatan lokasi sesuai data yang diperoleh.

d. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dalam penelitian pengembangan digunakan pada kegiatan evaluasi formatif. Instrumen disusun sendiri oleh peneliti. Isi instrumen terdiri atas bentuk dan tatacara system aplikasi penempatan lokasi PKL terdiri dari dua hal pokok yaitu : (1) ketepatan lokasi dan (2) efisiensi dalam penempatan PKL.

e. Analisis Data

Data yang diperoleh melalui angket pada tinjauan pakar dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasil analisis data digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi.

3. Penelitian Tahap Ketiga (Penelitian Eksperimental)

a. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian pada tahap ketiga yang digunakan yaitu rancangan eksperimental. Rancangan eksperimen bertujuan untuk menguji tingkat efisiensi, dan ketepatan bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL.

b. Subyek Penelitian

Subyek penelitian pada kegiatan eksperimental ialah mahasiswa olahraga. Dengan demikian jumlah subyek penelitian terdiri atas 24 mahasiswa.

c. Variabel Penelitian

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL. Variabel moderator yang diduga akan ikut mempengaruhi penelitian ini adalah ketepatan dan efisiensi dalam penempatan lokasi PKL. Variabel terikat adalah yang diukur menggunakan angket. klasifikasi variabel penelitian pada kegiatan eksperimen digambarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Variabel Penelitian Eksperimen

Variabel Bebas	Variabel Moderator	Variabel Terikat
Bentuk system aplikasi penempatan lokasi PKL	Ketepatan dan efisiensi	Perolehan hasil penempatan lokasi PKL

d. Instrumen Pengukuran Variabel

Instrumen yang dipakai untuk mengukur ketepatan dan efisiensi dalam pembentukan karakter dan budaya olahraga disusun oleh tim peneliti. Instrumen yang disusun sebelumnya digunakan akan diuji validitas dan uji reliabilitas.

e. Analisis Data

Data yang dianalisis dengan menggunakan uji t yang disesuaikan dengan variabel yang dilibatkan. Semua perhitungan akan menggunakan Program Komputer SPSS for Windows.

HASIL PENELITIAN

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode studi lapangan, peneliti membedakannya menjadi tiga bagian, yaitu:

a. Observasi

Pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut. (Nazir, 2005)

Observasi ini peneliti lakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data dan informasi selengkap-lengkapnyanya seputar PKL. Kegiatan observasi dilakukan pada tanggal 21 - 23 Mei 2022. serta untuk memastikan bahwa konten mengenai penempatan PKL yang ada dalam aplikasi sudah sesuai standar.

b. Wawancara

Wawancara atau interview adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya atau pewawancara dengan si penjawab atau responden (Nazir, 2005). Metode wawancara ini dipilih karena mempunyai kekuatan mudah dalam pengaplikasian dan penerapannya. Selain itu juga murah, efektif efisien serta dapat mengetahui data informasi yang dibutuhkan secara langsung.

Proses wawancara ini dilakukan secara langsung dengan pihak yang mangerti tentang tindakan dan penempatan lokasi PKL. Wawancara ini

dilakukan pada tanggal 28 Mei 2022 berlokasi di Universitas Negeri Yogyakarta.

c. Kuesioner

Selain melakukan observasi dan wawancara langsung, tahap selanjutnya yang peneliti lakukan adalah menyebarkan kuesioner. Untuk mengetahui permasalahan dan keinginan yang diharapkan oleh calon pengguna aplikasi, maka dilakukan penyebaran kuesioner kepada responden yang akan dijadikan sampel data. Sampel yang diambil sebanyak 40, peneliti membaginya ke dalam dua bagian yaitu 15 responden yang sudah mengetahui tentang hal seputar PKL untuk kasus ini yaitu mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta. Selanjutnya 25 responden ditujukan kepada dosen pengguna *smartphone* android.

Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *Sampling Purposive*. *Sampling Purposive* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Misalnya akan melakukan penelitian tentang kualitas makanan, maka sampel sumber datanya adalah orang yang ahli makanan, atau penelitian tentang kondisi politik di suatu daerah, maka sampel datanya adalah orang yang ahli politik (Sugiyono, 2009). Alasan penggunaan teknik ini karena peneliti akan mengembangkan aplikasi PKL yang berhubungan dengan kesehatan, maka responden yang dipilih merupakan orang-orang yang berkecimpung dalam bidang kesehatan. Kemudian aplikasi ini dikembangkan dalam media *platform smartphone* android, maka peneliti perlu mengambil data sampel dari para pengguna *smartphone* android yang nantinya sebagai pengguna aplikasi.

B. Rapid Application Development (RAD)

Menurut Martin (Dalam Pressman, 2010), Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah model proses pengembangan perangkat lunak sekuensial linier yang menekankan siklus pengembangan yang sangat pendek. Model RAD ini merupakan sebuah adaptasi “Kecepatan tinggi” dari model sekuensial linier di mana pengembangan cepat dicapai dengan menggunakan model pendekatan konstruksi berbasis komponen. Jika kebutuhan dipahami dengan baik, proses RAD memungkinkan tim pengembang menciptakan “Sistem Fungsional yang Utuh” dalam waktu periode yang sangat pendek (kira-kira 60 sampai 90 hari).

Menurut Kerr (Dalam Pressman, 2010), karena dipakai terutama pada aplikasi sistem konstruksi, pendekatan RAD melingkupi fase-fase sebagai berikut :

- 1) Bussiness Modeling
- 2) Data Modeling
- 3) Proses Modeling
- 4) Application Generation
- 5) Testing dan Turnover

Menurut Butler dalam Pressman (2010), model RAD sebagai berikut:

- 1) Bagi proyek besar yang berskala, RAD memerlukan sumber daya uang memadai untuk menciptakan jumlah tim RAD yang baik
- 2) RAD menuntut pengembang dan pelanggan memiliki komitmen di dalam aktifitas rapid-fire yang diperlukan untuk melengkapi sebuah sistem didalam kerangka waktu yang sangat pendek. Jika komitmen tersebut tidak ada dari tiap konstituen, proyek RAD yang gagal.

Rapid Application Development (RAD) merupakan salah satu metode prototyping yang memiliki tahapan-tahapan berikut (Kendall, 2008) :

- 1) Perencanaan Syarat-syarat
- 2) Workshop Design
- 3) Fase Implementasi

Menurut Kendall & Kendall (2003), model RAD memiliki keuntungan sebagai berikut :

- 1) Dapat mempersingkat waktu yang biasanya diperlukan dalam SHPS (Siklus Hidup Pengembangan Sistem) tradisional antara perancangan dan penerapan sistem informasi.
- 2) Pengembangan aplikasi cepat dapat digunakan sebagai perangkat yang tajam dan dimaksudkan untuk memperbaharui, meningkatkan dan menyeleksi bagian-bagian terpilih dari suatu sistem.

a. UML (Unified Modelling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini dikarenakan UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembang sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain (Munawar, 2005).

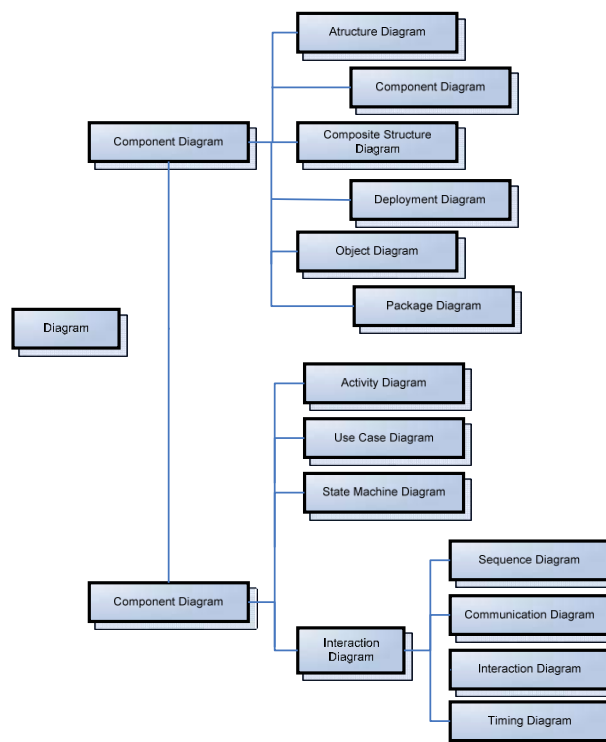
1. Tujuan UML

Tujuan utama UML (Suhendar, 2002) diantaranya adalah untuk :

- a. Memberikan model yang siap pakai, bahasa pemodelan visual yang ekspresif untuk mengembangkan dan saling menukar model dengan mudah dan dimengerti secara umum.
- b. Memberikan bahasa pemodelan yang bebas dari berbagai bahasa pemograman dan proses rekayasa.
- c. Menyatukan praktek-praktek terbaik yang terdapat dalam pemodelan.

2. Diagram dalam UML

Umumnya sebuah sistem mempunyai sejumlah stakeholder (orang yang mempunyai ketertarikan pada suatu sistem namun dari sudut pandang yang berbeda). UML memiliki sejumlah elemen grafis yang bisa dikombinasikan menjadi diagram. Karena ini merupakan bahasa, UML mempunyai sejumlah aturan untuk menggabungkan/mengkombinasikan elemen-elemen tersebut. Untuk lebih jelasnya akan lebih baik bila kita melihat diagram apa saja yang ada di UML lain pada tabel 2.1 (Munawar, 2005).



Gambar 2. Klasifikasi Diagram UML

1. Use Case Diagram

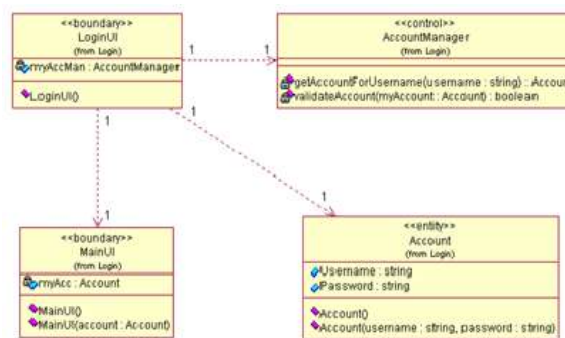
Use case diagram menjelaskan manfaat sistem jika dilihat menurut pandangan orang yang berada di luar sistem (actor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan

dunia luar. Use case diagram dapat digunakan selama proses analisis untuk menangkap requirements sistem dan untuk memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja. Selama tahap desain, use case diagram menetapkan perilaku (behavior) sistem saat diimplementasikan. Dalam sebuah model mungkin terdapat satu atau beberapa use case diagram. (Suhendar dan Gunadi, 2002).

2. Class Diagram

Class diagram membantu dalam visualisasi struktur kelas-kelas dari suatu sistem dan merupakan tipe diagram yang paling banyak dipakai. Class diagram memperlihatkan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas didalam model desain (dalam logical view) dari suatu sistem. Selama proses analisis, class diagram memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Selama tahap desain, class diagram berperan dalam menangkap struktur dari semua kelas yang membentuk arsitektur sistem yang dibuat.

Class diagram juga merupakan fondasi untuk component diagram dan deployment diagram. Dalam sebuah model mungkin terdapat beberapa diagram kelas dengan spesifikasi tersendiri. (Suhendar, 2002).



Gambar 3. Class Diagram

3. *Sequence Diagram*

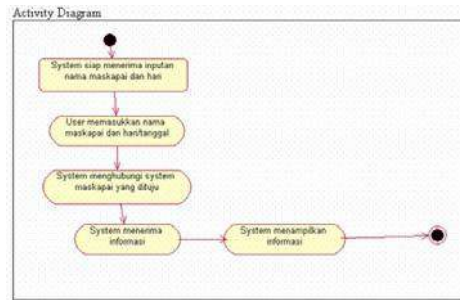
Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Diagram ini secara khusus berasosiasi dengan use case. Sequence diagram memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam use case. Tipe diagram ini sebaiknya digunakan diawal tahap desain atau analisis karena kesederhanaannya dan mudah untuk dimengerti (Suhendar, 2002). Sebuah message dari satu participant ke participant yang lain dan dari satu lifeline ke lifeline yang lain. Sebuah participant dapat mengirim sebuah message kepada dirinya sendiri. (Munawar, 2005)

4. *Collaboration Diagram*

Collaboration diagram melihat pada interaksi dan hubungan terstruktur antar objek. Tipe diagram ini menekankan pada hubungan (relationship) antar objek, sedangkan sequence diagram menekankan pada urutan kejadian. Dalam satu collaboration diagram terdapat beberapa object, link dan message. Collaboration diagram digunakan sebagai alat untuk menggambarkan interaksi yang mengungkapkan keputusan mengenai perilaku sistem (Suhendar, 2002).

5. *Activity Diagram*

Activity diagram memodelkan alur kerja (workflow) sebuah proses bisnis dan urutan aktivitas dalam suatu proses. Diagram ini sangat mirip dengan sebuah flowchart karena kita dapat memodelkan sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya atau dari satu aktivitas kedalam keadaan sesaat (state). Seringkali bermanfaat bila kita membuat sebuah activity diagram terlebih dahulu dalam memodelkan sebuah proses untuk membantu kitan dalam memahami proses secara keseluruhan. Activity diagram juga sangat berguna ketika kita ingin menggambarkan perilaku paralel atau menjelaskan bagaimana perilaku dalam berbagai use case berinteraksi. (Suhendar, 2002).

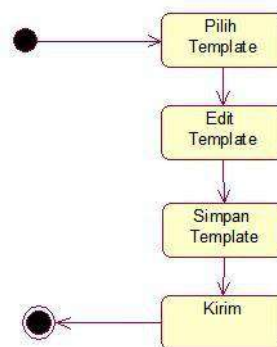


Gambar 4. Contoh Activity Diagram

Sumber: Bowo, 2010

6. Statechart Diagram

Kita dapat menggunakan statechart diagram untuk memodelkan perilaku dinamis satu kelas atau objek. Statechart diagram memperlihatkan urutan keadaan sesaat (state) yang dilalui sebuah objek, kejadian yang menyebabkan sebuah transisi dari satu state atau aktivitas kepada yang lainnya, dan aksi yang menyebabkan perubahan satu state atau aktivitas. Statechart diagram khususnya digunakan untuk memodelkan tahap-tahap diskrit dari sebuah siklus hidup objek, sedangkan activity diagram paling cocok digunakan untuk memodelkan urutan aktivitas dalam suatu proses (Suhendar dan Gunadi, 2002).



Gambar 5. Contoh Statechart Diagram

Sumber: Bowo, 2010

7. Component Diagram

Component diagram menggambarkan alokasi semua kelas dan objek ke dalam komponen-komponen dalam desain fisik sistem software. Diagram ini memperlihatkan pengaturan dan kebergantungan antara komponen-komponen software, seperti source code, binary code, dan komponen tereksekusi (executable components). Kita dapat membuat satu lebih component diagram untuk menggambarkan komponen dan paket atau menerangkan isi dari tiap-tiap paket komponen. (Suhendar dan Gunadi, 2002).

8. *Deployment Diagram*

Setiap model hanya memiliki satu deployment diagram. Diagram ini memperlihatkan pemetaan software kepada hardware (Suhendar dan Gunadi, 2002).

B. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah studi yang dilakukan dengan mempelajari berbagai pustaka yang menyangkut dengan masalah yang akan dibahas dengan menggali teori-teori yang telah berkembang dalam bidang ilmu yang berkepentingan, mencari metode-metode serta teknik penelitian, baik dalam mengumpulkan data atau dalam menganalisis data, yang telah pernah dipergunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu sehingga memperoleh orientasi yang lebih luas dalam permasalahan yang dipilih dan diangkat (Nazir, 2005).

Peneliti melakukan studi pustaka dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku dan *ebook* yang berhubungan dengan PKL, pemrograman berbasis android serta buku-buku maupun artikel yang diperoleh dari media cetak maupun internet.

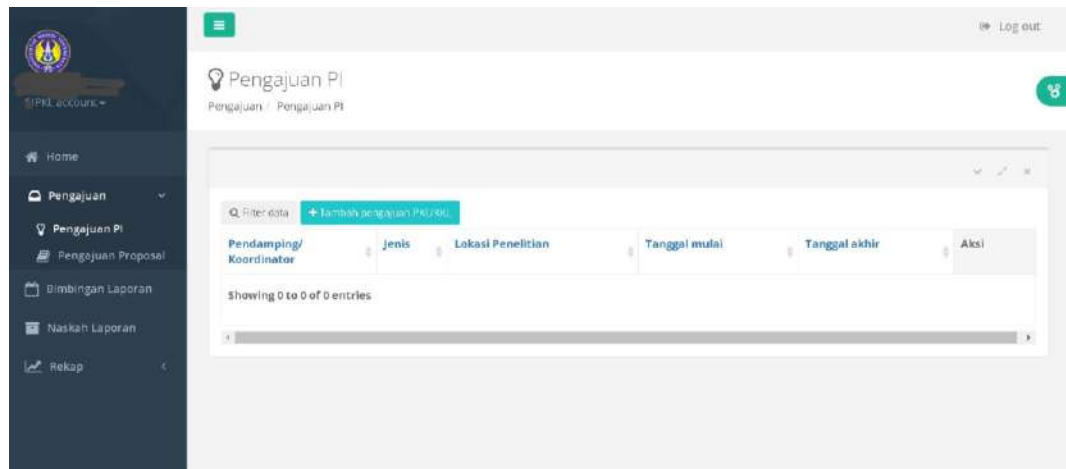
C. Hasil pengembangan Aplikasi

User interface adalah bagian penting sekaligus strategi jitu dalam mempresentasikan bentuk web atau aplikasi dengan cara terbaik sehingga user experience (UX) lebih optimal. Ibaratnya user interface adalah kesan pertama yang akan user dapatkan dari hasil penggunaan sistem.

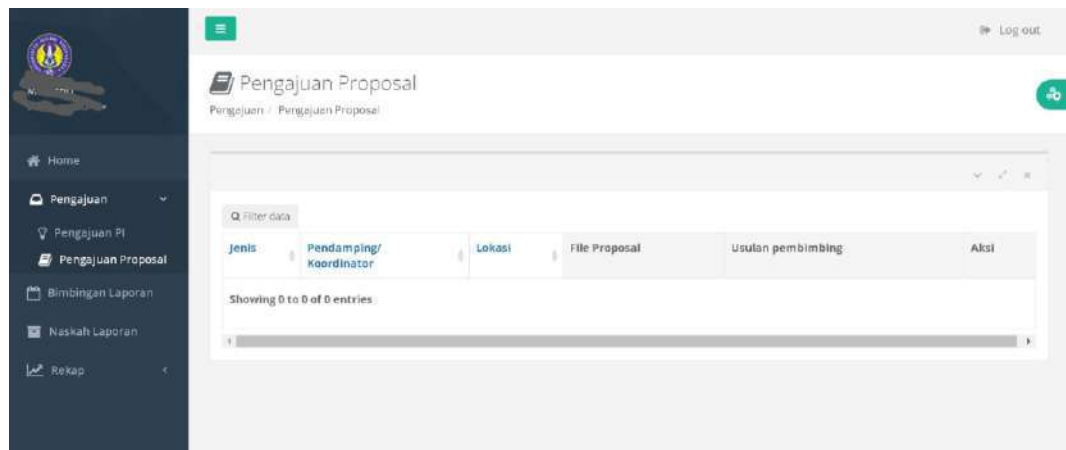
Jenis user interface adalah meliputi:

1. Form-based UI, merupakan tampilan antarmuka yang digunakan untuk memasukkan data ke dalam program atau aplikasi yang menawarkan pilihan terbatas.
2. Graphical UI, merupakan perangkat input yang dapat menghasilkan output berupa visual, contohnya keyboard dan monitor.
3. Menu-driven UI, merupakan UI yang menggunakan daftar pilihan agar bisa menavigasi program atau web. Misalnya pada ATM, perangkat tersebut menggunakan UI menu-driven ini sehingga user (nasabah) dapat menggunakannya dengan mudah.
4. Touch UI, merupakan antarmuka yang bisa dioperasikan dengan sentuhan. Kamu bisa menemukan jenis UI ini pada sebagian besar smartphone, tablet, dan perangkat apapun yang menggunakan layar sentuh dengan input haptic.
5. Voice UI, merupakan bentuk perangkat yang menggunakan perintah auditori atau suara agar terjadi interaksi antara manusia dan mesin. Contohnya pada perangkat virtual assistant, talk-to-text, GPS, dan lain sebagainya.

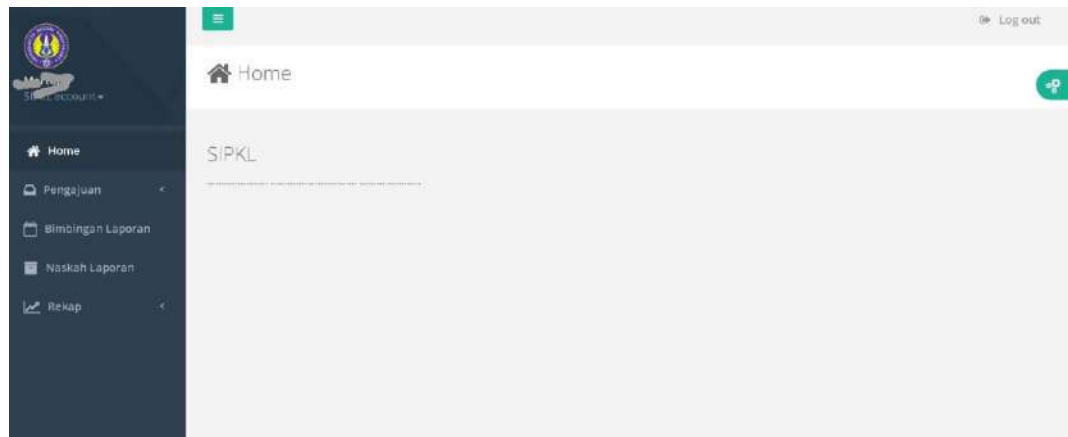
Tampilan Pengembangan Aplikasi:



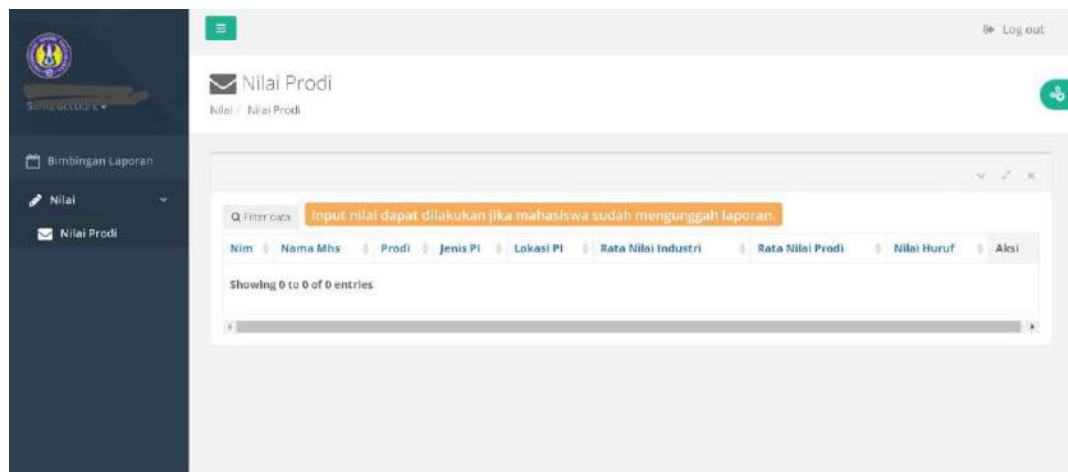
Gambar 1. Tampilan Beranda Aplikasi Penempatan PKL



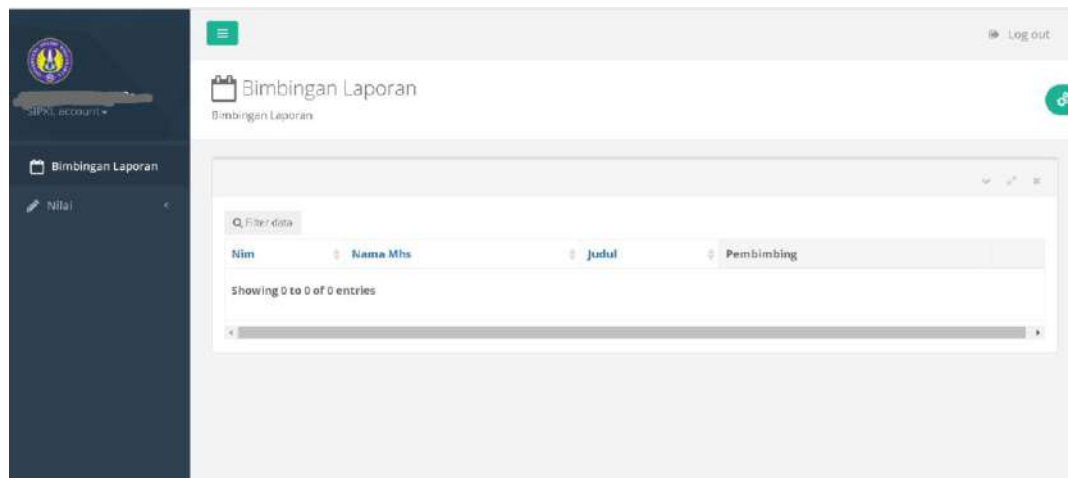
Gambar 2. Tampilan Pengajuan Proposal Aplikasi Penempatan PKL



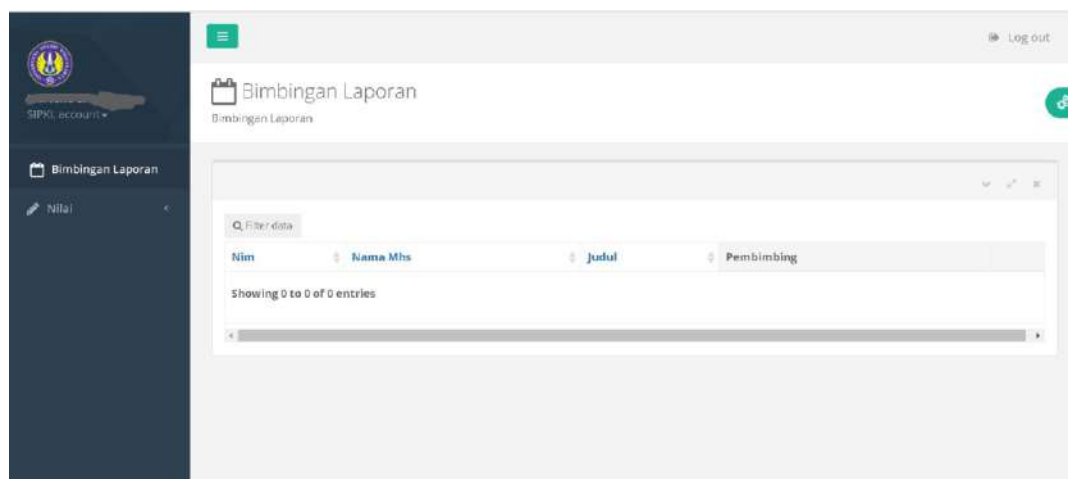
Gambar 3. Tampilan Home Mahasiswa Aplikasi Penempatan PKL



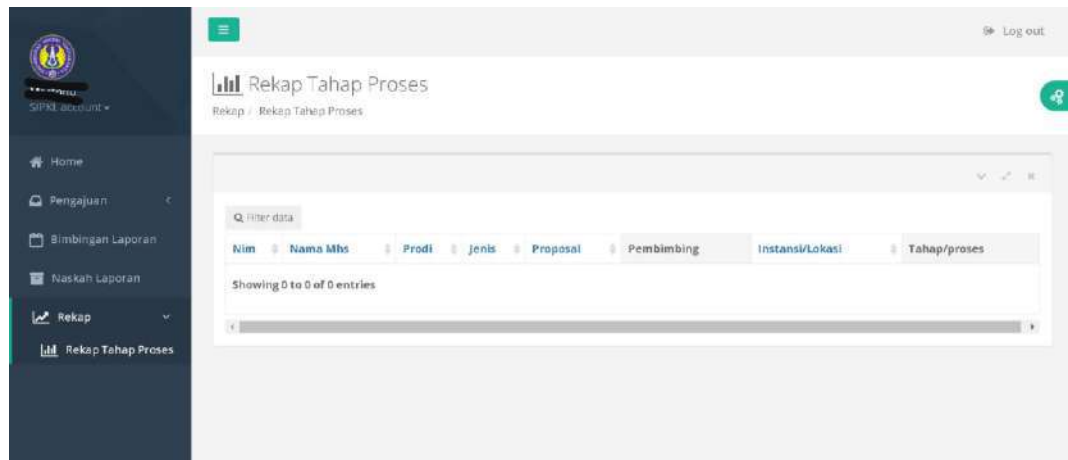
Gambar 4. Tampilan Nilai Aplikasi Penempatan PKL



Gambar 5. Tampilan Bimbingan Aplikasi Penempatan PKL



Gambar 6. Tampilan Laporan Bimbingan Aplikasi Penempatan PKL



Gambar 7. Tampilan Rekap Tahapan PKL Aplikasi Penempatan PKL

KESIMPULAN

Pengembangan Aplikasi PKL (Praktik Kerja Industri) ini bertujuan untuk mempermudah mahasiswa dapat melakukan tahapan PKL saat masa pandemi maupun pasca pandemi covid-19. Dalam pengembangan aplikasi ini mahasiswa dan dosen dapat mendapatkan banyak manfaat, baik itu pengalaman penggunaan aplikasi, pengetahuan, dan semua yang terkait dalam dunia PKL sehingga segala pelaporan dan monitoring menjadi lebih mudah. Adanya aplikasi PKL mahasiswa akan diperkenalkan dengan perkembangan teknologi saat ini sehingga suatu saat nanti jika mahasiswa memasuki dunia kerja mempunyai pengalaman yang baik dalam penggunaan setiap perkembangan teknologi.

Saran

Pada penelitian berikutnya di tambah dengan memasukan dokumen kerjasama dan sertifikat agar mahasiswa dan dunia industri bisa lebih mendapatkan manfaat dari aplikasi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Kendall & Kendall. 2008. System Analysis And Design. London: Pearson International Edition 7th Edition.
- Meier, Reto. Profesional Android 2 Application Development. Willey Publishing, Inc : London.
- Mulyadi, Adi. 2010. Membangun Aplikasi Android. Multimedia Center Publishing: Yogyakarta.
- Munawar. 2005. Pemodelan Visual dengan UML. Graha Ilmu. Murphy, Mark. 2009. Begining Android 2. APRESS: Barkeley.
- Pressman, R.S. (2010), Software Engineering : a practitioner's approach, McGraw-Hill, New York
- Shahab, S. M. R., & Munir, S. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Praktik Kerja Lapangan Berbasis Web Menggunakan Mvc Framework Studi Kasus Smk Taruna Bhakti Depok. Jurnal Teknologi Terpadu (JTT), 5(1).
- ST, Mulyadi. 2010. Membuat Aplikasi Untuk Android. Multimedia center Publishing: Yogyakarta.
- Zheing, Pei dan Ni, Lionel. 2006. Smartphone & Next Generation Mobile Computing. Morgan Kaufman: San Fransisco.

LAPORAN PENELITIAN KERJASAMA INTERNASIONAL TAHUN 2022



Judul:

**INDONESIA AND THAILAND STUDENTS' PHYSICAL ACTIVITY LEVELS
AFTER COVID19 VACCINE: A COMPARATIVE STUDY**

Disusun oleh

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or./NIP. 19800924 200604 1 001

Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd./NIP. 19761212 200812 1 001

Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes./NIP. 19650301 199001 1 001

Dr. Drs. Sumarjo, M.Kes./NIP. 196312171990011002

Dr. Wallapa Choeibuakaew

Dr. Thitima Na Songkhla

Muhammad Sigit Antoni/NIM. 20708261014

Krisnanda Dwi Apriyanto/NIM. 20608261018

AZ Zahra Syahada Abel Ramadhani/NIM. 20603141022

Rizcka Dwitama Riyanti/NIM. 20603144021

Azkaa Hammaam/NIM. 20603144024

Yuliana Rahmawati/NIM. 20603141005

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2022

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PENELITIAN PENELITIAN KERJASAMA INTERNASIONAL TAHUN 2022

1. Judul Penelitian : Indonesia and Thailand Student's Interest and Participation in A&T it%
 Le' el A(te\$ ' id*1+ Pande, i& A) , - a\$ati' e Stud%
2. Ketua Peneliti :
 a. Nama lengkap / a : 0 \$ Si. it Nu. \$ " 1S.O\$1M.O\$
 2. Jabatan : Le't \$Ke- ala
 & P\$. \$a, Studi : Il, u Ke la"\$ \$a. aan *S1
 d. Alamat : Me\$ an. !an Kidul MG.II3145617 . %a/ a\$ta
 e. e*\$, ail : !i. it.nu. \$ " 8 un%a&id
4. Bidang Keahlian : Ke la"\$ \$a. aan
9. S/i, : Penelitian Ke\$ a, a Intesna!i nal Ta" un 2022
- ;. Tema Penelitian Pa%un. : I, -le, entali la"\$ \$a. a/ e!e" atan dan la"\$ \$a. a, a!%a\$ / at
6. Kel , - / Peneliti :

N	Nama Lengkap	NIP	Bidang Keahlian
1.	0 \$ Suli!ti% n 1S.Pd.1M.Pd.	1+651212 200<12 1 001	Manae, en Ola"\$ \$a. a
2.	P\$ (. 0 \$ Su, a\$ant 1M.Ke!.	1+5; 0401 1++001 1 001	=il!a(at Pendi/ an Ja!, ani dan Ola"\$ \$a. a
4.	0 \$ > alla- a) " ei2ua/ ae?		
9.	0 \$T"iti, aNaS n. /"la		

< Ma" ali! ? a%an. tesli2at :

N	Nama	NIM	P\$ di
1.	Mu" a , ad Si. it Ant ni	2060<251019	Il, u Ke la"\$ \$a. aan
2.	K\$!nanda0 ? i A- \$%ant	2050<25101<	Il, u Ke la"\$ \$a. aan
4.	A@@@" \$a S%a" ada A2el Ra, ad" ani	20504191022	Il, u Ke la"\$ \$a. aan
9.	RiA& a0 ? ita, a Ri%anti	20504199021	Il, u Ke la"\$ \$a. aan
;. AA aa Ha , aa		20504199029	Il, u Ke la"\$ \$a. aan
5.	7 uliana Ra", a? ati	2050419100;	Il, u Ke la"\$ \$a. aan

- +. L / ali Penelitian : Indonesia dan Thailand
10. > a/ tu Penelitian : 2< A- \$il 2022 !3d 12 Se- te, 2e\$ 2022
11. 0 ana%an. diu!ul/ an : R- . ; 0.000.000100

Men. eta' ui1
 0.e\$ an =IKJ

7 . %a/ a\$ta! 19 O/ t 2e\$ 2022
 Ketua Pela' !ana

P\$ (. 0 \$ > a? an S. Su" e\$ an 1M.Ed.
 NIP 1+5906061+<<121001

0 \$ Si. it Nu. \$ " 1S.O\$1M.O\$
 NIP 1+<00+292005091001

INDONESIA AND THAILAND STUDENTS' PHYSICAL ACTIVITY LEVELS AFTER COVID19 VACCINE: A COMPARATIVE STUDY

ABSTRAK

Populasi global telah menghadapi krisis kesehatan sejak Covid-19 dinyatakan sebagai darurat kesehatan oleh WHO pada tahun 2020. Salah satu usaha dalam menghadapi pandemi Covid-19 adalah produksi dan distribusi vaksin yang massif di seluruh dunia. Indonesia dan Thailand sebagai negara berkembang di Asean mengambil langkah strategis yang sama terkait dengan vaksinasi. Mahasiswa menjadi salah satu target program vaksinasi dalam rangka rekonstruksi pendidikan yang turut mengalami krisis karena pandemi Covid-19. Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa mahasiswa cenderung pasif karena pandemi Covid-19. Dengan program vaksinasi yang telah diberikan, diharapkan mahasiswa dapat kembali aktif melakukan aktivitas fisik dan olahraga, khususnya mahasiswa pada perguruan tinggi olahraga. Penelitian ini berusaha mengeksplorasi tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, khususnya pada mahasiswa olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University yang telah memperoleh vaksin Covid-19 baik vaksin pertama, vaksin lengkap, maupun vaksin booster dengan jumlah 120 orang mahasiswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ). Data nilai aktivitas fisik total dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat aktivitas fisik mahasiswa cenderung pada level sedang dengan rerata MET total 2,429.7.

Kata kunci: tingkat aktivitas fisik, mahasiswa, GPAQ

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah	3
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II.....	6
KAJIAN PUSTAKA	6
A. Deskripsi Teori	6
B. Kerangka Pikir	13
BAB III	14
METODE PENELITIAN	14
A. Jenis Penelitian	14
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	17
C. Populasi dan Sampel.....	18
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	18
E. Teknik Analisis Data	18
BAB IV	20
HASIL PENELITIAN.....	20
A. Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Indonesia dan Thailand.....	20
B. Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa FIK UNY, Indonesia.....	21
C. Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand	22

D. Pembahasan	23
BAB V.....	29
KESIMPULAN DAN SARAN.....	29
A. Kesimpulan.....	29
B. Implikasi	29
DAFTAR PUSTAKA	30

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Populasi global telah menghadapi krisis kesehatan sejak Covid-19 dinyatakan sebagai darurat kesehatan oleh WHO pada tahun 2020. Berdasarkan data WHO (2022), hingga April 2022 telah terjadi lebih dari 500 juta kasus konfirmasi Covid-19 dengan 6,2 juta diantaranya meninggal dunia. Di Asia Tenggara, kasus konfirmasi mencapai 57,5 juta dengan kasus kematian sebanyak 781.487 kasus (WHO, 2022). Berbagai dampak ditimbulkan oleh Covid-19, baik dalam sektor kesehatan, ekonomi, politik, sosial budaya, dan pendidikan. Untuk menghadapi pandemi Covid-19, berbagai usaha telah dilakukan dengan mengembangkan berbagai kebijakan dalam hal kesehatan, ekonomi, sosial budaya, politik, keagamaan, dan pendidikan, serta berbagai bidang lainnya. Pembatasan dalam berbagai hal, isolasi mandiri, penerapan bekerja, beribadah, dan belajar dari rumah, serta kebijakankebijakan strategis lain dilakukan untuk mencegah penyebaran virus Covid-19. Salah satu usaha dalam menghadapi pandemi Covid-19 adalah produksi dan distribusi vaksin yang massif baik dalam bentuk mRNA (misalnya, Pfizer dan Moderna) ataupun vaksin berbasis vektor virus (misalnya, Johnson & Johnson dan AstraZeneca). Vaksinasi secara global dimulai pada November 2020 dan telah membatasi penyebaran penyebaran Covid-19 secara efektif dengan lebih dari 4,5 miliar populasi dunia saat ini telah divaksinasi lengkap (WHO, 2022). Berbagai penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan menunjukkan keamanan dan efikasi vaksin terhadap virus Covid-19 (Cai et al., 2021; Cheng et al., 2021; Kai et

al., 2021; Sharif et al., 2021). Berbagai kebijakan juga telah diambil mengenai kewajiban vaksin Covid-19 dalam rangka usaha mengurangi kasus Covid-19 di seluruh dunia, baik pada negara maju maupun negara berkembang.

Indonesia dan Thailand sebagai negara berkembang di Asean mengambil langkah strategis yang sama terkait dengan vaksinasi. Hingga bulan April 2022, 393 juta dosis vaksin telah diberikan kepada masyarakat di Indonesia. Sekitar 163 juta (59,5%) masyarakat telah divaksinasi lengkap dengan lebih dari 31 juta diantaranya telah mendapatkan vaksin booster. Thailand sebagai negara berkembang yang mempunyai kedekatan karakteristik dengan Indonesia juga telah melakukan vaksinasi sejumlah 131 juta dosis dengan total persentase masyarakat di Thailand yang telah divaksin mencapai 50,5 juta orang (72,4%). Hampir 25 juta dosis vaksin booster juga telah diberikan kepada masyarakat di Thailand sebagai usaha penanganan pandemi Covid-19 (WHO, 2022). Mahasiswa menjadi salah satu target program vaksinasi dalam rangka rekonstruksi pendidikan yang turut mengalami krisis karena pandemi Covid-19. Dalam hal ini, vaksinasi yang diberikan kepada mahasiswa diharapkan dapat memberikan peluang kepada dunia pendidikan tinggi untuk dapat aktif kembali setelah hampir tiga tahun dilanda pandemi Covid-19. Berdasarkan berbagai penelitian yang telah dilakukan, diketahui bahwa mahasiswa cenderung pasif karena pandemi Covid19 (Alarcón Meza & Hall-López, 2021; Aslan et al., 2020; Bertrand et al., 2021; Duclos-Bastías et al., 2021; Gallo et al., 2020; Goncalves et al., 2021; GÜÇHAN TOPCU et al., 2020; LópezValenciano et al., 2021; Roggio et al., 2021; Talapko et al., 2021; Villani et al., 2021; Wickersham et al., 2021). Secara spesifik, mahasiswa pada

perguruan tinggi olahraga yang pada kondisi sebelum pandemi Covid-19 relatif aktif beraktivitas, pada saat pandemi Covid-19 menjadi sangat berkurang aktivitasnya, khususnya aktivitas olahraga. Dengan program vaksinasi yang telah diberikan, diharapkan mahasiswa dapat kembali aktif melakukan aktivitas fisik khususnya olahraga, khususnya mahasiswa pada perguruan tinggi olahraga. Penelitian ini akan berusaha mengeksplorasi tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, dengan membandingkan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di Indonesia dan Thailand, secara spesifik pada mahasiswa olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diuraikan masalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa cenderung pasif karena pandemi Covid-19.
2. Belum diketahuinya tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, dengan membandingkan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di Indonesia dan Thailand, secara spesifik pada mahasiswa olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya permasalahan di atas, maka penelitian ini difokuskan pada masalah perlunya mengetahui “belum diketahuinya tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, dengan membandingkan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di Indonesia dan Thailand, secara spesifik pada mahasiswa olahraga di

Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “bagaimana tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, dengan membandingkan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di Indonesia dan Thailand, secara spesifik pada mahasiswa olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, dengan membandingkan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di Indonesia dan Thailand, secara spesifik pada mahasiswa olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian maka manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi untuk tingkat aktivitas fisik mahasiswa pasca-vaksinasi Covid-19

2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai gambaran bagi penyelenggara pendidikan tinggi untuk mengatur pelaksanaan perkuliahan praktik pasca-vaksinasi Covid-19.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Aktivitas Fisik

Bouchard, Blair, & Haskell (2007: 12) mengemukakan bahwa aktivitas fisik meliputi gerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot-otot rangka yang menghasilkan peningkatan pengeluaran energi yang melebihi pengeluaran energi saat beristirahat. Menurut Casperson (dalam Pink, 2008: 8) aktivitas fisik merupakan pergerakan tubuh yang dihasilkan dari otot-otot rangka yang menghasilkan peningkatan pengeluaran energi. WHO dalam Indrati Asrofiana (2016: 15) menyatakan bahwa aktivitas fisik merupakan semua pergerakan tubuh yang disebabkan oleh otot rangka dan membutuhkan energi. Sedangkan Howley (2001: 364) mendefinisikan aktivitas fisik sebagai pergerakan tubuh yang dihasilkan dari kontraksi otototototototot rangka yang meningkatkan penggunaan energi. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa aktifitas fisik merupakan pergerakan tubuh yang dihasilkan oleh otot-otot rangka yang disertai dengan peningkatan penggunaan energi.

Terdapat perbedaan antara aktivitas fisik, kebugaran fisik serta latihan. Aktivitas fisik merupakan konsep yang lebih luas dari latihan yang didefinisikan sebagai semua pergerakan sebagai hasil dari kontraksi otot rangka yang menggunakan energi. Aktivitas fisik mencakup gerakan-

gerakan dari kegiatan bebas, terstruktur, kegiatan olahraga, dan kegiatan sehari-hari. Sementara itu, kebugaran fisik merupakan suatu atribut dari hasil yang telah dicapai terkait dengan kondisi fisik seseorang. Lain halnya, latihan merupakan aktivitas yang terencana, terstruktur, dan berulang-ulang dengan tujuan mencapai suatu kebugaran fisik (Caspersen, Powell, & Christenson, 1985: 126-130).

Aktivitas fisik telah menunjukkan dapat mengurangi risiko seperti penyakit jantung, hipertensi, diabetes, osteoporosis, obesitas, masalah kesehatan mental, beberapa tipe kanker, dan masalah otot kronis (Corbin & Lindsey, 1997: 9). Aktif secara fisik dan makan dengan baik merupakan dua contoh gaya hidup sehat yang dapat memperbaiki kualitas hidup. Aktifitas fisik secara teratur lebih efektif menjaga berat badan, dan juga aktivitas fisik selama 40-60 menit dengan intensitas sedang per hari diperlukan untuk mencegah obesitas (Miles, 2007: 316). Menurut American Diabetes Association (2015) manfaat aktivitas fisik di antaranya adalah menjaga tekanan darah dan kolesterol, menurunkan risiko penyakit jantung dan stroke, menjaga berat badan, menurunkan tingkat stress, memperkuat jantung dan memperbaiki sirkulasi darah, memperkuat tulang dan otot, menjaga fleksibilitas sendi, serta menurunkan gejala depresi dan memperbaiki kualitas hidup.

Berdasarkan Pusat Promosi Kesehatan Departemen Kesehatan RI

(Olivia Dwimaswasti, 2015: 14) aktivitas fisik memiliki beberapa keuntungan di antaranya: 1) Menghindarkan dari penyakit jantung, stroke, osteoporosis, kanker, tekanan darah tinggi, kencing manis, dan lain-lain. 2) Mengendalikan berat badan. 3) Otot lebih lentur dan tulang lebih kuat 4) Meningkatkan kepercayaan diri 5) Menjaga bentuk tubuh ideal dan proporsional 6) Menjaga agar tetap bertenaga dan bugar 7) Meningkatkan kesehatan secara keseluruhan.

Aktivitas fisik pada umumnya dikelompokkan menggunakan skala rendah, sedang, dan tinggi. Beberapa pengelompokan aktivitas fisik di antaranya:

a. Klasifikasi aktivitas fisik berdasarkan frekuensi denyut jantung menurut Kurpad dkk (Hernowo Setyo Utomo, 2014: 11) meliputi:

- 1) Tidak aktif < 96 kali/menit
- 2) Ringan 97 – 120 kali/menit
- 3) Sedang 121 – 145 kali/menit
- 4) Berat > 145 kali/menit

b. Klasifikasi berdasarkan nilai Metabolic Equivalent (MET) menurut WHO (Hamrik et al, 2014: 194) meliputi:

- 1) Tinggi: Melakukan aktivitas berat minimal 3 hari dengan intensitas minimal 1500 MET-menit/minggu, atau melakukan kombinasi

aktivitas fisik ringan, sedang, dan berat dengan intensitas mencapai 3000 MET-menit/minggu.

- 2) Sedang: Melakukan aktivitas berat minimal 20 menit/hari selama 3 hari atau lebih, atau melakukan aktivitas sedang selama 5 hari atau lebih atau minimal berjalan 30 menit/hari, atau, melakukan kombinasi aktivitas fisik yang berat, sedang, ringan dalam 5 hari atau lebih dengan intensitas mencapai 600 METmenit/minggu.
- 3) Rendah: Jika tidak memenuhi salah satu dari semua kriteria yang telah disebutkan pada kategori tinggi dan sedang.

Menurut WHO (dalam Pratiwi Retnaningsih, 2015: 19-20) factor-faktor yang mempengaruhi aktivitas fisik meliputi:

a. Gaya hidup

Gaya hidup dipengaruhi oleh status ekonomi, kultural, keluarga, teman, masyarakat. Perubahan dalam kebiasaan kesehatan individu merupakan cara terbaik dalam menurunkan angka kesakitan (morbiditas) dan angka kematian (mortalitas).

b. Pendidikan

Pendidikan merupakan faktor kunci terhadap gaya hidup sehat. Semakin tinggi pendidikan maka semakin tinggi tingkat kesehatan individu. Sosio-ekonomi berhubungan dengan status pendidikan dan berpengaruh terhadap status kesehatan. Semakin tinggi pendidikan dan

tingkat pendapatan, maka semakin tinggi keinginan individu untuk memperoleh kesehatan.

c. Lingkungan

Pemeliharaan lingkungan diperlukan untuk mempertahankan kesehatan dikarenakan kerusakan pada lingkungan akan membawa dampak negatif terhadap kesehatan.

d. Hereditas

Faktor determinan yang paling berperan adalah hereditas, di mana orang tua menurunkan kode genetik kepada anaknya termasuk penyakit. Penyakit keturunan menyebabkan pembatasan aktivitas fisik yang harus dilakukan.

Aktifitas fisik biasanya dinilai menggunakan langkah-langkah subjektif yang dilaporkan sendiri seperti buku harian, aktivitas fisik, survey recall, dan kuesioner, metode tersebut telah digunakan dalam studi dan survei epidemiologi yang dilakukan sampai sekarang (Miles, 2007: 315). Warren et al (2010: 129) menyatakan pengukuran aktivitas fisik dapat dilakukan dengan dua metode, diantaranya:

- a. Laporan individu, yaitu metode yang paling sering digunakan dalam penelitian dikarenakan mudah dilakukan dan tidak membutuhkan biaya yang besar. Meskipun demikian, laporan individual memiliki kekurangan dalam sulitnya memastikan frekuensi, dan intensitas

aktivitas fisik secara tepat. Laporan individual mencakup kuesioner, catatan harian, dan mengingat kembali (*recall*).

- b. Pengukuran objektif, yaitu pengukuran yang biasa dilakukan dengan menggunakan alat sensor gerak, pedometer dan accelerometer, observasi secara langsung, dan atau dengan monitor denyut jantung. Kelebihan dari pengukuran objektif yaitu dapat memperoleh hasil yang lebih akurat, akan tetapi penelitian dengan menggunakan metode pengukuran objektif cenderung menghabiskan biaya yang lebih mahal daripada metode laporan individual.

2. *Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ)*

Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ) merupakan instrumen untuk mengukur aktivitas fisik yang dikembangkan oleh WHO. GPAQ dikembangkan untuk kepentingan pengawasan aktivitas fisik di negara berkembang. GPAQ terdiri dari 16 pertanyaan yang mengumpulkan data dari partisipasi dalam aktivitas fisik pada tiga ranah yaitu aktivitas fisik saat bekerja, aktivitas perjalanan dari tempat ke tempat, dan aktivitas yang bersifat rekreasi atau waktu luang (Hamrik, 2014: 194). GPAQ mengukur aktivitas fisik dengan mengklasifikasikan berdasarkan MET (*Metabolic Equivalent*).

MET (*Metabolic Equivalent*) adalah rasio laju metabolisme saat kerja dengan laju metabolisme saat istirahat. MET digambarkan dengan satuan

kkal/kg/jam. Satu MET didefinisikan sebagai energi yang dikeluarkan saat duduk tenang. Perbandingan aktivitas dalam kategori moderat/ sedang yaitu 4 kali lebih besar dibandingkan dengan aktivitas duduk tenang, sehingga perhitungan pada aktivitas kategori moderat/ sedang dikalikan 4 MET. Aktivitas dalam kategori berat mempunyai perbandingan 8 kali lebih besar dari duduk tenang, sehingga perhitungan pada aktivitas dalam kategori berat dikalikan 8 MET (Singh & Purohit, 2011: 36). Global Physical Activity Questionnaire telah tervalidasi untuk mengukur aktivitas fisik pada rentang usia 16-84 tahun (Dugdill et al, 2009: 69).

Dalam perbaikan kualitas data yang diperoleh, GPAQ telah mengalami pengembangan dengan adanya GPAQ versi 2. Analisis data GPAQ versi 2 dikategorikan berdasar perhitungan total volume aktivitas fisik yang disajikan dalam satuan MET-menit/minggu. Menurut analysis guide yang terlampir pada GPAQ versi 2, tingkat dari total aktivitas fisik akan dikategorikan menjadi tiga kategori sebagai berikut:

1. Tinggi, yaitu 1) melakukan aktivitas berat minimal 3 hari dengan intensitas minimal 1500 MET-menit/minggu, atau 2) melakukan kombinasi aktivitas fisik berat, sedang, dan berjalan dalam 7 hari dengan intensitas minimal 3000 MET-menit/minggu.
2. Sedang, yaitu 1) intensitas aktivitas kuat minimal 20 menit/hari selama 3 hari atau lebih, atau 2) melakukan aktivitas sedang selama 5 hari atau

lebih atau berjalan minimal 30 menit/hari, atau 3) melakukan kombinasi aktivitas fisik berat, sedang, dan berjalan dalam 5 hari atau lebih dengan intensitas minimal 600 MET-menit/minggu.

3. Rendah, yaitu tingkat aktivitas dalam kategori ringan jika tidak memenuhi kriteria aktivitas berat atau aktivitas sedang.

B. Kerangka Pikir

Pada masa pandemi Covid-19, tingkat aktivitas fisik cenderung menurun dan setiap individu menjadi tidak aktif. Namun dengan adanya program vaksinasi yang dilakukan, dapat memberikan kemungkinan untuk terjadi peningkatan aktivitas fisik yang dilakukan sehingga diharapkan aktivitas dapat kembali seperti sedia kala ketika belum terjadi pandemi Covid-19. Dengan program vaksinasi yang telah diberikan, diharapkan mahasiswa dapat kembali aktif melakukan aktivitas fisik khususnya olahraga, khususnya mahasiswa pada perguruan tinggi olahraga. Penelitian ini akan berusaha mengeksplorasi tingkat aktivitas fisik mahasiswa olahraga setelah menerima vaksin, dengan membandingkan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di Indonesia dan Thailand, secara spesifik pada mahasiswa olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara kerja untuk mengumpulkan data dan kemudian mengolah data sehingga menghasilkan data yang dapat memecahkan permasalahan penelitian. Hal tersebut seperti yang diungkapkan oleh Winarno Surakhmad (Surakhmad, 1989) yaitu: "Metode penelitian merupakan cara utama yang dipergunakan untuk mencapai suatu tujuan, misalnya untuk menguji serangkaian hipotesa, dengan mempergunakan teknik serta alat-alat tertentu. Cara utama ini dipergunakan setelah penyelidik memperhitungkan kewajarannya ditinjau dari tujuan penyelidikan dan situasi penyelidikan".

Peran metodologi penelitian sangat menentukan dalam upaya menghimpun data yang diperlukan dalam penelitian, dengan kata lain metodologi penelitian akan memberikan petunjuk terhadap pelaksanaan penelitian atau petunjuk bagaimana penelitian ini dilakukan. Metodologi mengandung makna yang menyangkut prosedur dan cara melakukan pengujian data yang diperlukan untuk memecahkan atau menjawab masalah penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sebagaimana yang dikemukakan oleh (Sudjana, 2012) bahwa: penelitian deskriptif merupakan penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa dan kejadian yang terjadi pada saat sekarang dimana peneliti berusaha memotret peristiwa dan kejadian yang menjadi pusat perhatian untuk kemudian digambarkan sebagaimana adanya. Sugiyono (Sugiyono, 2017)

menjelaskan bahwa: “metode penelitian deskriptif digunakan untuk memecahkan sekaligus menjawab permasalahan yang terjadi pada masa sekarang”. Dilakukan dengan menempuh langkah-langkah pengumpulan, klasifikasi dan analisis atau pengolahan data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat penggambaran tentang suatu keadaan secara objektif dalam suatu deskripsi.

Sedangkan yang dimaksud dengan pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan dalam penelitian dengan cara mengukur indikator-indikator variabel penelitian sehingga diperoleh gambaran di antara variabel-variabel tersebut. Tujuan dari pendekatan kuantitatif menurut Winarno Surakhmad (Surakhmad, 1989) adalah: ” untuk mengukur dimensi yang hendak diteliti”. Penggunaan metode deskriptif kuantitatif ini diselaraskan dengan variabel penelitian yang memusatkan pada masalah-masalah aktual dan fenomena yang sedang terjadi pada saat sekarang dengan bentuk hasil penelitian berupa angka-angka memiliki makna. Sebagaimana dikemukakan oleh Nana Sudjana (Sudjana, 2012) bahwa: ”Metode penelitian deskriptif dengan pendekatan secara kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka yang bermakna”.

Adapun tujuan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu

kesimpulan. Dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator-indikator variabel penelitian kemudian dipaparkan secara tertulis oleh penulis

1. Metode Deskriptif

Metode deskriptif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menggambarkan masalah yang terjadi pada masa sekarang atau yang sedang berlangsung, bertujuan untuk mendeskripsikan apa-apa yang terjadi sebagaimana mestinya pada saat penelitian dilakukan. Penelitian ini merupakan penelitian yang mendeskripsikan tingkat aktivitas fisik mahasiswa di FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand. Sudjana (Sudjana, 2012) mendefinisikan penelitian deskriptif adalah “penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang”.

Ciri-ciri dari metode deskriptif seperti yang dikemukakan oleh Nasution (Nasution, 2017) yaitu :

- a) Memusatkan diri pada pemecahan-pemecahan masalah yang ada pada masa sekarang atau masalah-masalah yang aktual.
- b) Data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa, oleh karena itu metode ini sering disebut metode analisa.

Berdasarkan pendapat di atas, penelitian ini dimaksudkan untuk mendeskripsikan tingkat aktivitas fisik mahasiswa.

Adapun yang menjadi landasan peneliti menggunakan metode deskriptif yaitu:

- 1) Penelitian ini mengungkapkan masalah-masalah aktual yang terjadi pada

masa sekarang.

- 2) Dengan metode ini dapat memberikan gambaran tentang hubungan pelaksanaan sistem kearsipan dengan efektifitas pengambilan keputusan pimpinan. Memudahkan peneliti dalam pengolahan data karena data yang terkumpul bersifat homogen atau sama.
- 3) Metode ini selain dapat mengumpulkan data, menyusun data, menginterpretasikan data serta datanya dapat disimpulkan.

2. Pendekatan Kuantitatif

Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang dilakukan dengan cara pencatatan dan penganalisaan data hasil penelitian secara eksak dengan menggunakan perhitungan statistik. Menurut Sudjana (Sudjana, 2012) “Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menggunakan metode bilangan untuk mendeskripsikan observasi suatu objek atau variabel dimana bilangan menjadi bagian dari pengukuran”. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sudjana (Sudjana, 2012) bahwa metode penelitian deskriptif dengan pendekatan secara kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka yang bermakna.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand pada 20 Mei 2022 – 31 Agustus 2022. Penelitian dilaksanakan dalam cakupan ruang virtual melalui komunikasi antara

pihak peneliti di FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand.

C. Populasi dan Sampel

Populasi sumber informasi pada penelitian ini adalah mahasiswa FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand. Sedangkan sampel penelitian diambil dengan metode *purposive random sampling* (Sugiyono, 2013) dengan pertimbangan mahasiswa FIK UNY dan mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University yang telah memperoleh vaksin Covid-19 baik vaksin pertama, vaksin lengkap, maupun vaksin booster dengan jumlah minimal 120 orang mahasiswa.

D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ) (Chu et al., 2015; Cleland et al., 2014; Keating et al., 2019; Rivière et al., 2018).

E. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik deskriptif. Teknik analisis deskriptif yang digunakan yaitu dengan mengungkap apa yang terjadi. Dengan ini, peneliti berusaha mendeskripsikan kejadian-kejadian, aktivitas, dan kondisi pada saat implementasi program. Selanjutnya data yang diperoleh hasilnya dikumpulkan, dideskripsikan dan diuji beda antar variabel untuk kemudian

disimpulkan. Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dianalisis melalui perhitungan Aktivitas Fisik Total.

$$\text{Total Physical Activity MET minutes / week} = [(P2 \times P3 \times 8) + (P5 \times P6 \times 4) + (P8 \times P9 \times 4) + (P11 \times P12 \times 8) + (P14 \times P15 \times 4)]$$

Berdasarkan nilai aktivitas fisik total, data kemudian dianalisis secara deskriptif dan diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

Nilai Aktivitas Fisik Total (MET menit/ minggu)

<i>MET minutes / week</i>	<i>Category</i>
≥ 3000	<i>High</i>
$\geq 600-3000$	<i>Moderate</i>
< 600	<i>Low</i>

BAB IV HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui tingkat aktivitas mahasiswa FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan instrumen GPAQ (*Global Physical Activity Questionnaire*) dalam bentuk kuesioner berbasis virtual. Data hasil yang diperoleh dari GPAQ mencakup tiga domain aktivitas yaitu aktivitas pada saat bekerja, perjalanan, dan rekreasi. Selain tiga domain utama, GPAQ menghimpun aktivitas menetap sehari-hari. Setelah data terkumpul, data ditabulasi, dilakukan penghitungan, kemudian dianalisis. Seluruh kegiatan pengolahan data dilakukan menggunakan bantuan perangkat lunak IBM SPSS dan Microsoft Excel 2016. Deskripsi hasil utama pada penelitian ini adalah tingkat aktivitas mahasiswa FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand. Selanjutnya, tingkat aktivitas fisik mahasiswa FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand dibandingkan dengan Tukey Test.

A. Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Indonesia dan Thailand

Berdasarkan data penelitian, sebaran tingkat aktivitas fisik dan jumlah MET mahasiswa sebagai berikut: 171000+69000+

Tabel 1. Tingkat Aktivitas Fisik dan Jumlah MET Mahasiswa

MET	Tingkat Aktivitas Fisik	Jumlah	Persentase
3000	Tinggi	57	48%
600 – 3000	Sedang	46	38%
< 600	Rendah	17	14%

Jumlah	120	100%
--------	-----	------

Data penelitian menunjukkan bahwa nilai MET minimum adalah 320, maksimum 3400, rerata 2,429.7. Sebaran rerata nilai MET mahasiswa adalah:

Tabel 2. Sebaran Rerata Nilai MET Mahasiswa

Aktivitas Bekerja (MET menit/ minggu)	Aktivitas Perjalanan (MET menit/ minggu)	Aktivitas Rekreasi (MET menit/ minggu)	Rerata Total
1424.45	122.82	882.43	2,429.7

B. Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa FIK UNY, Indonesia

Berdasarkan data penelitian, sebaran tingkat aktivitas fisik dan jumlah MET mahasiswa FIK UNY sebagai berikut:

Tabel 3. Tingkat Aktivitas Fisik dan Jumlah MET Mahasiswa FIK UNY

MET	Tingkat Aktivitas Fisik	Jumlah	Persentase
3000	Tinggi	40	67%
600 – 3000	Sedang	17	28%
< 600	Rendah	3	5%
Jumlah		60	100%

Data penelitian menunjukkan bahwa nilai MET minimum adalah 320, maksimum 3460, rerata 2821.23. Sebaran rerata nilai MET mahasiswa FIK UNY adalah:

Tabel 4. Rerata Nilai MET Mahasiswa FIK UNY

Aktivitas Bekerja (MET menit/ minggu)	Aktivitas Perjalanan (MET menit/ minggu)	Aktivitas Rekreasi (MET menit/ minggu)	Rerata Total
1914.72	152.63	753.88	2821.23

C. Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand

Berdasarkan data penelitian, sebaran tingkat aktivitas fisik dan jumlah MET mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand sebagai berikut:

Tabel 5. Tingkat Aktivitas Fisik dan Jumlah MET Mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University

MET	Tingkat Aktivitas Fisik	Jumlah	Persentase
3000	Tinggi	34	57%
600 – 3000	Sedang	19	31%
< 600	Rendah	7	12%
Jumlah		60	100%

Data penelitian menunjukkan bahwa nilai MET minimum adalah 340, maksimum 3210, rerata 2,341.6. Sebaran rerata nilai MET mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand adalah:

Tabel 6. Rerata Nilai MET Mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand

Aktivitas Bekerja (MET menit/minggu)	Aktivitas Perjalanan (MET menit/minggu)	Aktivitas Rekreasi (MET menit/minggu)	Rerata Total
1224.37	223.71	893.52	2,341.6

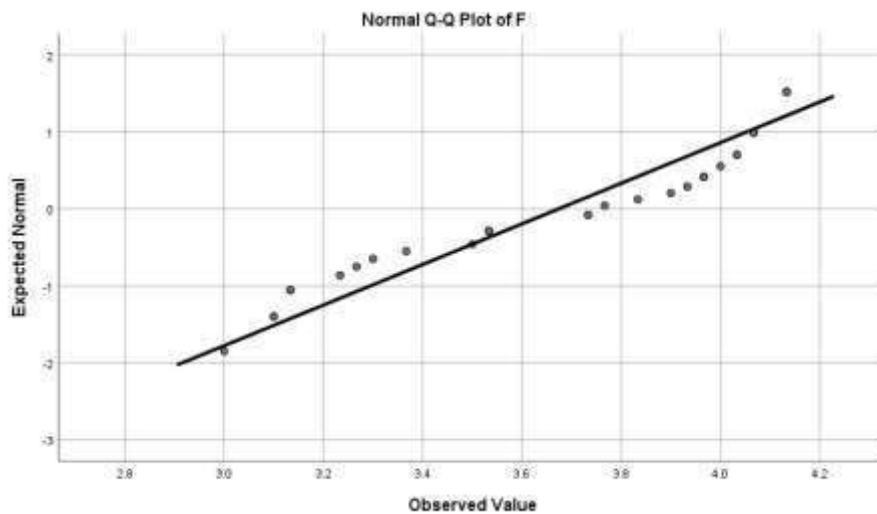
D. Pembahasan

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas

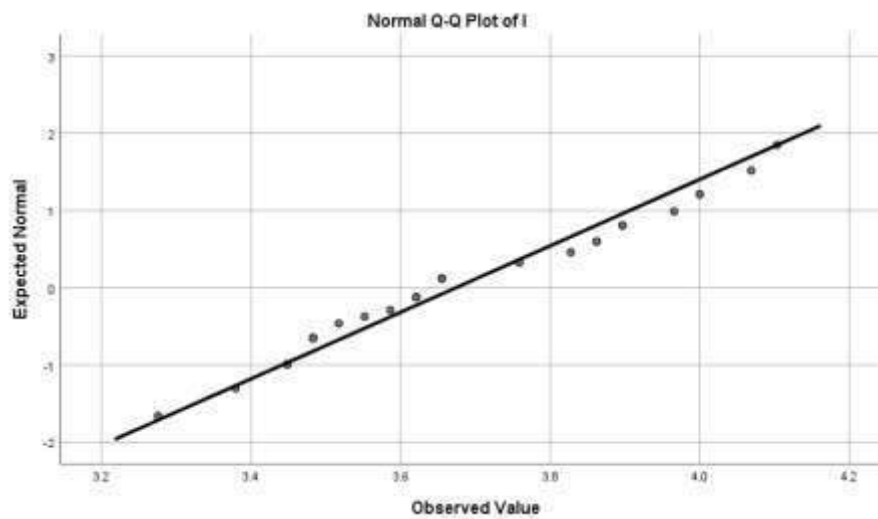
Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
F	.157	30	.056	.894	30	.006
I	.132	30	.196	.961	30	.328
M	.163	30	.040	.901	30	.009

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil uji normalitas data menunjukkan bahwa data tingkat aktivitas fisik mahasiswa FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand mendapat nilai $p > 0,05$ sehingga data berdistribusi normal.



Gambar 1. Normalitas Data Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa FIK UNY



Gambar 2. Normalitas Data Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand

Tabel 8. Hasil Uji Homogenitas

Descriptives

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval for Mean		Minimum	Maximum
					Lower Bound	Upper Bound		
Indonesia	60	3.6736	.23260	.04247	3.5867	3.7604	3.28	4.10
Thailand	60	3.6622	.37791	.06900	3.5211	3.8033	3.00	4.13
Total	120	3.6679	.30525	.05573	3.5211	3.8033	3.00	4.13

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Angket	Based on Mean	2.154	2	87	.071
	Based on Median	3.936	2	87	.035
	Based on Median and with adjusted df	3.936	2	79.50 7	.035
	Based on trimmed mean	2.843	2	87	.065

Berdasarkan *output* SPSS, diperoleh angka levene statistic sebesar 2,843 dengan sig 0,065 sehingga dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok yang dibandingkan dalam penelitian ini adalah sama atau homogen.

Berbagai studi menemukan bahwa olahraga intensitas ringan hingga sedang dapat membantu meningkatkan sistem imun tubuh pada masa Covid-19 (Lio et al., 2021; Nieman, 2021). Aktivitas fisik memiliki efek signifikan pada fungsi sistem kekebalan tubuh. Secara umum, aktivitas fisik melalui olahraga yang intensif memberikan efek pada kekebalan tubuh. Latihan tunggal membangkitkan leukositosis dan redistribusi sel efektor antara kompartemen darah dan limfoid dan jaringan perifer. Latihan tunggal dengan intensitas sedang adalah memberikan efek "imunoenhancing" yang dapat meningkatkan respons imun tubuh. Peningkatan kekebalan karena aktivitas olahraga yang teratur dapat membantu dalam pengurangan peradangan, pemeliharaan massa kelenjar timus, perubahan komposisi sel imun menjadi lebih muda, peningkatan imunosurveilans, dan perbaikan stres psikologis.

Olahraga merupakan intervensi perilaku yang kuat dengan potensi untuk meningkatkan kekebalan dan kesehatan (Nurmasitoh, 2015; Shahrbanian et al., 2020; Weyh et al., 2020). Dalam rangka mencegah dan menanggulangi pandemi Covid-19, vaksinasi merupakan strategi terbaik dan paling hemat biaya dengan manfaat pencegahan terbesar terhadap penyebaran virus Covid-19. Di sisi lain, aktivitas fisik juga dapat digunakan sebagai pengobatan bebas obat untuk pencegahan dan pengobatan penyakit kronis dan untuk pemeliharaan kesehatan dan kesejahteraan fisik dan mental secara keseluruhan akan membantu melawan efek negatif dari isolasi dan

pembatasan akibat Covid-19 (Kohut et al., 2002; Pitanga et al., 2020). Selain itu, aktivitas fisik juga akan memberikan dukungan pada peningkatan kekebalan dan meningkatkan respons terhadap vaksinasi (Ghram et al., 2021). Dalam rangka pencegahan, masyarakat diharapkan tetap waspada akan pandemi Covid-19 dengan tetap mematuhi protokol kesehatan dan menjaga tubuh agar tetap bugar (Cheng et al., 2021). Berbagai penelitian telah dilakukan dan diketahui bahwa aktivitas fisik meningkatkan fungsi imun tubuh dan berpotensi melawan infeksi khususnya pada gejala Covid-19. Pada tingkat pencegahan primer, beberapa bukti mendukung bahwa aktivitas fisik merupakan adjuvant sistem kekebalan dalam memerangi penyakit menular. Studi epidemiologi terbaru menunjukkan bahwa aktivitas fisik secara teratur dapat mendukung penurunan risiko Covid-19.

Beberapa studi spesifik terkait Covid-19 telah dilakukan dan diketahui bahwa peran aktivitas fisik dalam meningkatkan efektivitas vaksin Covid-19 pada tingkat pencegahan sekunder cukup besar. Selain itu, aktivitas fisik dan rehabilitasi pada tingkat pencegahan tersier dapat diarahkan pada peningkatan kebugaran, kualitas hidup, dan peningkatan kekebalan tubuh untuk mengurangi risiko Covid-19 dalam menyebabkan morbiditas berkelanjutan (Baker et al., 2021; Shirin et al., 2020; Zollner et al., 2021). Aktivitas fisik yang kembali dilakukan dapat meningkatkan kebugaran secara umum. Selain peningkatan efektivitas vaksinasi terhadap sistem daya tahan tubuh, aktivitas fisik yang kembali dilakukan akan dapat membantu penyesuaian terhadap pembebanan fisik tanpa menimbulkan kelelahan berlebihan (Kenney et al., 2015; Nigg, 2013; Porcari et al., 2015).

Manfaat melakukan aktivitas fisik secara teratur dan benar dalam jangka waktu yang cukup akan mampu meningkatkan kebugaran jasmani yang berikutnya bermanfaat untuk; (1) Menjaga berat badan ideal dan mencegah obesitas (Yi et al., 2019), kegemukan dan obesitas bisa terjadi karena penimbunan zat-zat makanan dan energi berlebih yang tertimbun di dalam tubuh. Selain itu, kegemukan dan obesitas juga bisa terjadi karena tubuh kurang beraktivitas (Muollo et al., 2019); (2) Mencegah penyakit jantung. Ketika tubuh berolahraga, aliran darah dari jantung ke seluruh tubuh dan dari seluruh tubuh ke jantung menjadi lebih lancar daripada saat tubuh diam. Maka latihan kebugaran jasmani juga untuk mencegah penyakit jantung (Fuchs, 2015); (3) Mencegah dan mengatasi penyakit diabetes (Fuchs, 2015; Seifert et al., 2011). Latihan dapat bermanfaat untuk menahan laju penyakit diabetes. Meningkatkan kualitas hormon Latihan kebugaran jasmani dapat memengaruhi produktivitas hormone; (4) Menurunkan tekanan darah tinggi (Chen & Bonham, 2010). Tekanan darah tinggi menyebabkan berbagai gangguan kesehatan dan penyakit seperti jantung koroner, stroke hingga gagal jantung; (5) Menambah kepitaran (Martin et al., 2018). Olahraga mampu membuat sirkulasi oksigen ke otak lancar, juga menghindarkan dari penyakit yang melemahkan otak seperti pikun dan Alzheimer . Memberi banyak energi; (6) Rutin berolahraga membuat tidur nyenyak (Faught et al., 2017; Piercy et al., 2018), berpikir jernih, terhindar dari stres dan berbagai hal lain yang menguras energi; (7) Mengurangi LDL dan menaikkan HDL. (Schoeppe et al., 2016). Jalan kaki atau jogging selama 24-32 kilometer per minggu mampu menurunkan LDL dan menaikkan HDL; (8) Menurunkan gejala depresi (Fox, 1999), ringan dan kegelisahan.

Salah satu manfaat latihan kebugaran jasmani adalah tubuh menjadi rileks. Kondisi tubuh rileks memengaruhi depresi; (9) Menurunkan risiko kanker tertentu (Booth et al., 2012). manfaat latihan kebugaran jasmani juga dapat menurunkan risiko kanker. Olahraga dapat menurunkan tingkat risiko kanker tertentu sebesar 30 persen.; (10) Melindungi dari osteoporosis (Fuchs, 2015). Para ahli berpendapat, anak-anak yang banyak bergerak (aktif) akan memiliki tulang yang kuat; (11) Meningkatkan citra diri dan rasa percaya diri (C3 Collaborating for Health, 2012). Olahraga dapat meningkatkan citra diri dan rasa percaya diri karena seiring dengan pikiran positif dan pola pikir yang baik; (12) Meningkatkan mood (Napoli et al., 2014). Olahraga adalah salah satu cara yang bisa menghilangkan rasa jenuh. Studi menyebutkan olahraga aerobik dapat mengurangi ketegangan dan memunculkan semangat; (13) Membuat awet muda (Fox, 1999) karena terhindar dari stres.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan tujuan dan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tingkat aktivitas fisik mahasiswa di FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science, Thaksin University Thailand berada pada level sedang dengan rerata MET total 2,429.7. Hal ini direfleksikan dari tingkat aktivitas bekerja (termasuk latihan olahraga) mencapai lebih dari 58% dari total aktivitas mingguan, aktivitas rekreasi mencapai 36.3%, dan sekitar 5% diantaranya adalah aktivitas perjalanan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, ditemukan beberapa implikasi penelitian diantaranya:

1. Aktivitas fisik mahasiswa di FIK UNY dan Faculty of Health and Sports Science Thaksin University cenderung mengarah pada tingkat aktivitas sedang yang dapat merefleksikan tingkat aktivitas mahasiswa mulai aktif kembali dalam memulai aktivitas sehari-hari pasca-Covid-19
2. Hasil penelitian ini membuka kesempatan bagi FIK UNY dan Faculty of Sports Science Thaksin University untuk memfasilitasi aktivitas mahasiswa baik dalam pembelajaran maupun aktivitas fisik lainnya yang dapat mendukung pengembangan diri mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alarcón Meza, E. I., & Hall-López, J. A. (2021). Physical activity in university student athletes, prior and in confinement due to pandemic associated with COVID-19. *Retos*, 39. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i39.81293>
- Aslan, I., Ochnik, D., & Çınar, O. (2020). Exploring perceived stress among students in Turkey during the covid-19 pandemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23). <https://doi.org/10.3390/ijerph17238961>
- Baker, F. L., Smith, K. A., Zúñiga, T. M., Batatinha, H., Niemi, G. M., Pedlar, C. R., Burgess, S. C., Katsanis, E., & Simpson, R. J. (2021). Acute exercise increases immune responses to SARS CoV-2 in a previously infected man. *Brain, Behavior, & Immunity - Health*, 18. <https://doi.org/10.1016/j.bbih.2021.100343>
- Bertrand, L., Shaw, K. A., Ko, J., Deprez, D., Chilibeck, P. D., & Zello, G. A. (2021). The impact of the coronavirus disease 2019 (Covid-19) pandemic on university students' dietary intake, physical activity, and sedentary behaviour. *Applied Physiology, Nutrition and Metabolism*, 46(3). <https://doi.org/10.1139/apnm-2020-0990>
- Booth, F. W., Roberts, C. K., & Laye, M. J. (2012). Lack of exercise is a major cause of chronic diseases. *Comprehensive Physiology*. <https://doi.org/10.1002/cphy.c110025>
- C3 Collaborating for Health. (2012). The benefits of regular walking for health, well-being and the environment. *The Benefits of Regular Walking for Health, Well-Being and the Environment*.
- Cai, C., Peng, Y., Shen, E., Huang, Q., Chen, Y., Liu, P., Guo, C., Feng, Z., Gao, L., Zhang, X., Gao, Y., Liu, Y., Han, Y., Zeng, S., & Shen, H. (2021). A comprehensive analysis of the efficacy and safety of COVID-19 vaccines. *Molecular Therapy*, 29(9). <https://doi.org/10.1016/j.ymthe.2021.08.001>
- Chen, C. Y., & Bonham, A. C. (2010). Postexercise hypotension: Central mechanisms. *Exercise and Sport Sciences Reviews*. <https://doi.org/10.1097/JES.0b013e3181e372b5>
- Cheng, H., Peng, Z., Luo, W., Si, S., Mo, M., Zhou, H., Xin, X., Liu, H., & Yu, Y. (2021). Efficacy and safety of covid-19 vaccines in phase iii trials: A meta-analysis. *Vaccines*, 9(6). <https://doi.org/10.3390/vaccines9060582>
- Chu, A. H. Y., Ng, S. H. X., Koh, D., Müller-Riemenschneider, F., & Brucki, S. (2015).

Reliability and validity of the self- and interviewer-administered versions of the Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ). *PLoS ONE*, 10(9). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0136944>

- Cleland, C. L., Hunter, R. F., Kee, F., Cupples, M. E., Sallis, J. F., & Tully, M. A. (2014). Validity of the Global Physical Activity Questionnaire (GPAQ) in assessing levels and change in moderate-vigorous physical activity and sedentary behaviour. *BMC Public Health*, 14(1). <https://doi.org/10.1186/1471-2458-14-1255>
- Duclos-Bastías, D., Vallejo-Reyes, F., Giakoni-Ramírez, F., & Parra-Camacho, D. (2021). Impact of COVID-19 on sustainable university sports: Analysis of physical activity and positive and negative affects in athletes. *Sustainability (Switzerland)*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/su13116095>
- Faught, E. L., Ekwaru, J. P., Gleddie, D., Storey, K. E., Asbridge, M., & Veugelers, P. J. (2017). The combined impact of diet, physical activity, sleep and screen time on academic achievement: A prospective study of elementary school students in Nova Scotia, Canada. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*. <https://doi.org/10.1186/s12966-017-0476-0>
- Fox, K. R. (1999). The influence of physical activity on mental well-being. *Public Health Nutrition*. <https://doi.org/10.1017/S1368980099000567>
- Fuchs, R. (2015). Physical Activity and Health. In *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences: Second Edition*. <https://doi.org/10.1016/B978-0-08-097086-8.14115-7>
- Gallo, L. A., Gallo, T. F., Young, S. L., Moritz, K. M., & Akison, L. K. (2020). The impact of isolation measures due to covid-19 on energy intake and physical activity levels in australian university students. *Nutrients*, 12(6). <https://doi.org/10.3390/nu12061865>
- Ghram, A., Moalla, W., & Lavie, C. J. (2021). Vaccine and physical activity in the era of COVID19 pandemic. In *Progress in Cardiovascular Diseases (Vol. 67)*. <https://doi.org/10.1016/j.pcad.2021.03.001>
- Goncalves, A., Le Vigouroux, S., & Charbonnier, E. (2021). University students' lifestyle behaviors during the covid-19 pandemic: A four-wave longitudinal survey. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(17). <https://doi.org/10.3390/ijerph18178998>
- Kai, X., Xiao-Yan, T., Miao, L., Zhang-Wu, L., Jiang-Nan, C., Jiao-Jiao, L., Li-Guo, J., Fu-Qiang, X., & Yi, J. (2021). Efficacy and safety of COVID-19 vaccines: A

- systematic review. In *Chinese Journal of Contemporary Pediatrics* (Vol. 23, Issue 3). <https://doi.org/10.7499/j.issn.1008-8830.2101133>
- Keating, X. D., Zhou, K., Liu, X., Hodges, M., Liu, J., Guan, J., Phelps, A., & Castro-Piñero, J. (2019). Reliability and concurrent validity of global physical activity questionnaire (GPAQ): A systematic review. In *International Journal of Environmental Research and Public Health* (Vol. 16, Issue 21). <https://doi.org/10.3390/ijerph16214128>
- Martin, A., Booth, J. N., Laird, Y., Sproule, J., Reilly, J. J., & Saunders, D. H. (2018). Physical activity, diet and other behavioural interventions for improving cognition and school achievement in children and adolescents with obesity or overweight. In *Cochrane Database of Systematic Reviews*. <https://doi.org/10.1002/14651858.CD009728.pub4>
- Pitanga, F. J. G., Beck, C. C., & Pitanga, C. P. S. (2020). Should Physical Activity Be Considered Essential During the COVID-19 Pandemic? *International Journal of Cardiovascular Sciences*. <https://doi.org/10.36660/ijcs.20200072>
- Rivière, F., Widad, F. Z., Speyer, E., Erpelding, M. L., Escalon, H., & Vuillemin, A. (2018). Reliability and validity of the French version of the global physical activity questionnaire. *Journal of Sport and Health Science*, 7(3). <https://doi.org/10.1016/j.jshs.2016.08.004>
- Sudjana, N. (2012). dan Ibrahim.(2012). *Penelitian Dan Penilaian Pendidikan. Bandung: Sinar Baru Algesindo.*
- Sudjana, N. (2013). Dasar-dasar proses belajar. *Jurnal Pendidikan.*
- Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D Sugiyono. 2013. “Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.” Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. <https://doi.org/10.1>. In *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D.*
- Sugiyono. (2017). Sugiyono, Metode Penelitian. *Penelitian, Bandung.*
- Sukardi. (2013). Metodologi penelitian pendidikan: kompetensi dan praktiknya / Sukardi. In *1. PENDIDIKAN - METODOLOGI PENELITIAN, Metodologi penelitian pendidikan: kompetensi dan praktiknya / Sukardi.*
- Villani, L., Pastorino, R., Molinari, E., Anelli, F., Ricciardi, W., Graffigna, G., & Boccia, S. (2021). Impact of the COVID-19 pandemic on psychological well-being of students in an Italian university: a web-based cross-sectional survey.

Globalization and Health, 17(1). <https://doi.org/10.1186/s12992-021-00680-w>

Yi, X., Fu, Y., Burns, R. D., Bai, Y., & Zhang, P. (2019). Body mass index and physical fitness among Chinese adolescents from Shandong Province: A cross-sectional study. *BMC Public Health*. <https://doi.org/10.1186/s12889-019-6420-2>

Zollner, A., Watschinger, C., Rössler, A., Farcet, M. R., Penner, A., Böhm, V., Kiechl, S. J., Stampfel, G., Hintenberger, R., Tilg, H., Koch, R., Antlanger, M., Kreil, T. R., Kimpel, J., & Moschen, A. R. (2021). B and T cell response to SARS-CoV-2 vaccination in health care professionals with and without previous COVID-19. *EBioMedicine*, 70. <https://doi.org/10.1016/j.ebiom.2021.103539>

LAMPIRAN



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

Alamat : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta 55281, Telp. (0274) 513092, 586168 psw 544
Website: <http://fik.uny.ac.id>, E-mail : humas_fik@uny.ac.id

**BERITA ACARA SEMINAR HASIL PENELITIAN KERJA SAMA INTERNASIONAL
PRODI TAHUN 2022**

1. Nama Peneliti : Dr. Sigit Nugroho, M. Dr.
2. Jurusan : IK
3. Fakultas : Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
4. Jenis Penelitian : Kerjasama Internasional
5. Judul Penelitian : Tingkat Aktivitas Fisik Mahasiswa
di Indonesia dan Thailand Pasca
6. Pelaksanaan : Vaksinasi Covid-19 / 18 Oktober '22
Jam : 10.00 - 12.00 WIB
7. Tempat : GPLA FIK UNY
8. Dipimpin oleh : Ketua : Dr. Hechi A. H., M. Or.
Sekretaris : Ahmad Rithaudin, M. Or.
9. Peserta yang hadir : a. Konsultan : 1 orang
b. Nara Sumber : 1 orang
c. Peserta lain : 17 orang
Jumlah : 19 orang

10. Hasil seminar:

Setelah mempertimbangkan penyajian, penjelasan, argumentasi serta sistematika dan tata tulis, seminar berkesimpulan : instrumen penelitian tersebut diatas :

- a. Diterima, tanpa revisi/pembenahan
 b. Diterima, dengan revisi/pembenahan
c. Dibenahi untuk diseminarkan ulang

11. Catatan :

... Luaran disiapkan

Ketua Sidang,

Dr. *Asmi* Aedi Ardiyanto, H., M. Or.
NIP. 197702182008011002

Sekretaris,

Ahmad Rithaudin
Ahmad Rithaudin, M. Or.
NIP. 198101252006041001

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerja

Yk

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP. 19820815 200501 1 002

No.	Nama	NIP	Jenis Penelitian	Tanda Tangan
1	Prof. Dr Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.	19640707 198812 1 001	5 in 1	1.
2	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	197510182005011002	Sepadan	2.
3	Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.	198208152005011002	Sepadan	3.
4	Dr. Drs. Fauzi, M.Si.	196312281990021002	Sepadan	4.
5	Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	197612122008121001	Sepadan	5.
6	Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.	197702182008011002	Sepadan	6.
7	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	195706181982031004	Krj. Sm. Internas.Prodi	7.
8	Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	Krj. Sm. Internas.Prodi	8.
9	Prof. Dr. Dra. Endang Rini S., M.S.	196004071986012001	Krj. Sm. Internas.Prodi	9.
10	Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D	197911122003121002	Krj. Sm. Internas.Prodi	10.
11	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	197510182005011002	Krj. Sm. Internas.Prodi	11.
12	Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.	197504162003121002	Krj. Sm. Internas.Prodi	12.
13	Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.	198107022005011001	Krj. Sm. Internas.Prodi	13.
14	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	198306262008121002	Krj. Sm. Internas.Prodi	14.
15	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.	198009242006041001	Krj. Sm. Internas.Prodi	15.
16	Dr. Drs. Fauzi, M.Si.	196312281990021002	Krj. Sm. Internas.Prodi	16.
17	Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.	196107311990011001	Krj. Sm. Internas.Prodi	17.
18	Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.	197403172008121003	Krj. Sm. Internas.Prodi	18.
19	Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.	198205222009121006	Krj. Sm. Internas.Prodi	19.
20	Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	institusional S2, S3	20.
21	Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.	197911122003121002	institusional S2, S3	21.
22	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	197510182005011002	institusional S2, S3	22.
23	Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.	198107022005011001	institusional S2, S3	23.
24	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	198306262008121002	institusional S2, S3	24.
25	Dr. Abdul Alim, S.Pd.Kor., M.Or.	198211292006041001	institusional S2, S3	25.
26	Dr. Guntur, M.Pd.	198109262006041001	institusional D4,S1	26.
27	Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.	196707011994121001	institusional D4,S1	27.
28	Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.	197504162003121002	institusional D4,S1	28.
29	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.	198009242006041001	institusional D4,S1	29.
30	Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes.	196107311990011001	institusional D4,S1	30.
31	Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.	197403172008121003	institusional D4,S1	31.
32	Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.	198405212008121001	institusional D4,S1	32.
33	Ratna Budiarti, S.Pd.Kor., M.Or.	198105122010122003	institusional D4,S1	33.
34	Dr. Guntur, M.Pd.	198109262006041001	Tracer Study	34.
35	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	198306262008121002	Tracer Study	35.
36	Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	197612122008121001	Tracer Study	36.
37	Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.	198205222009121006	Tracer Study	37.
38	Ratna Budiarti, S.Pd.Kor., M.Or.	198105122010122003	Tracer Study	38.
39	Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.	197702182008011002	Tracer Study	39.

Wakil Dekan
Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP.19820815 200501 1 002

Daftar Hadir Seminar Hasil Penelitian Five in One ,Sepadan, Kerjasama Internasional,Institusional Prodi Tracer Study Tahun 2022 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
 Hari /Tanggal : Selasa, 18 Oktober 2022

No.	Nama	NIP	Jenis Penelitian	Tanda Tangan
1	Prof. Dr Wawan Sundawan Suherman,M.Ed.	19640707 198812 1 001	5 in 1	1.
2	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	197510182005011002	Sepadan	2.
3	Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.	198208152005011002	Sepadan	3.
4	Dr. Drs. Fauzi, M.Si.	196312281990021002	Sepadan	4.
5	Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	197612122008121001	Sepadan	5.
6	Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.	197702182008011002	Sepadan	6.
7	Prof. Dr. Tomoliyus, MS.	195706181982031004	Krj. Sm. Internas.Prodi	7.
8	Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	Krj. Sm. Internas.Prodi	8.
9	Prof. Dr. Dra. Endang Rini S., M.S.	196004071986012001	Krj. Sm. Internas.Prodi	9.
10	Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D	197911122003121002	Krj. Sm. Internas.Prodi	10.
11	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	197510182005011002	Krj. Sm. Internas.Prodi	11.
12	Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.	197504162003121002	Krj. Sm. Internas.Prodi	12.
13	Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.	198107022005011001	Krj. Sm. Internas.Prodi	13.
14	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	198306262008121002	Krj. Sm. Internas.Prodi	14.
15	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.	198009242006041001	Krj. Sm. Internas.Prodi	15.
16	Dr. Drs. Fauzi, M.Si.	196312281990021002	Krj. Sm. Internas.Prodi	16.
17	Dr.Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.	19770218 200801 1 002	Krj. Sm. Internas.Prodi	17.
18	Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.	197403172008121003	Krj. Sm. Internas.Prodi	18.
19	Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.	198205222009121006	Krj. Sm. Internas.Prodi	19.
20	Prof. Dr. Dra. Sumaryanti, M.S.	195801111982032001	institusional S2, S3	20.
21	Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.	197911122003121002	institusional S2, S3	21.
22	Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes.	197510182005011002	institusional S2, S3	22.
23	Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.	198107022005011001	institusional S2, S3	23.
24	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	198306262008121002	institusional S2, S3	24.
25	Dr. Abdul Alim, S.Pd.Kor., M.Or.	198211292006041001	institusional S2, S3	25.
26	Dr. Guntur, M.Pd.	198109262006041001	institusional D4,S1	26.
27	Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.	196707011994121001	institusional D4,S1	27.
28	Dr. Ali Satia Graha, S.Pd., M.Kes.	197504162003121002	institusional D4,S1	28.
29	Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.	198009242006041001	institusional D4,S1	29.
30	Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.	198107022005011001	institusional D4,S1	30.
31	Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.	197403172008121003	institusional D4,S1	31.
32	Dr. Nawan Primasoni, S.Pd.Kor., M.Or.	198405212008121001	institusional D4,S1	32.
33	Ratna Budiarti, S.Pd.Kor., M.Or.	198105122010122003	institusional D4,S1	33.
34	Dr. Guntur, M.Pd.	198109262006041001	Tracer Study	34.
35	Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.	198306262008121002	Tracer Study	35.
36	Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.	197612122008121001	Tracer Study	36.
37	Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.	197702182008011002	Tracer Study	37.
38	Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.	198205222009121006	Tracer Study	38.
39	Ratna Budiarti, S.Pd.Kor., M.Or.	198105122010122003	Tracer Study	39.

Wakil Dekan
 Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
 NIP.19820815 200501 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN INTERNASIONAL PRODI FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2022 NOMOR : 09/27.04/UN34.16/INTER.01/2022

Pada hari ini Rabu tanggal Dua Puluh Tujuh bulan April tahun Dua Ribu Dua Puluh Dua kami yang bertanda tangan di bawah ini :

1. Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes : Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang beralamat di Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta dalam hal ini bertindak untuk dan atas nama UNY; selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA.
2. Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or. : Dosen dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang beralamat di Kampus UNY Karangmalang Yogyakarta, dalam hal ini bertindak sebagai Ketua Pelaksana Penelitian Tahun Anggaran 2022 untuk selanjutnya disebut PIHAK KEDUA.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA yang selanjutnya secara bersama-sama disebut PARA PIHAK Dengan berdasarkan pada ketentuan sebagaimana tersebut di bawah ini:

PASAL 1 DASAR HUKUM

1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2003, tentang Keuangan Negara
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 01 Tahun 2004, tentang Perbendaharaan Negara.
4. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2004, tentang Pemeriksaan Pengelolaan dan Tanggung Keuangan Negara;
5. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
6. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi;
7. Peraturan Presiden Nomor 16 Tahun 2018 tentang Pengadaan Barang dan Jasa Pemerintah;
8. Peraturan Presiden Nomor 38 Tahun 2018 tentang Rencana Induk Riset Nasional Tahun 2017- 2045;
9. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 60/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Masukan Tahun Anggaran 2022;
10. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 123/PMK.02/2021 tentang Standar Biaya Keluaran Tahun Anggaran 2022;



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

Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

11. Peraturan Menteri Keuangan Nomor 203/PMK.05/2020 tentang Tata Cara Pembayaran dan Pertanggungjawaban Anggaran Penelitian Atas Beban Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara;
12. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 69 Tahun 2016, tentang Tata Cara Pembentukan Komite Penilaian dan/atau Reviewer Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 27 Tahun 2019 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 69 Tahun 2016 tentang Pedoman Pembentukan Komite Penilaian dan/ atau Reviewer dan Tata Cara Pelaksanaan Penilaian Penelitian dengan Menggunakan Standar Biaya Keluaran;
13. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
14. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2018 tentang Bantuan Operasional Perguruan Tinggi Negeri;
15. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penelitian;
16. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2019 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
17. Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2019 tentang Prioritas Riset Nasional Tahun 2020-2024;
18. Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan Republik Indonesia Nomor : Per-15/PB/2017 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembayaran Anggaran Penelitian Berbasis Standar Biaya Keluaran Sub Keluaran Penelitian sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Kementerian Keuangan Republik Indonesia Nomor : Per-7/PB/2019 tentang Perubahan Atas Peraturan Direktur Jenderal Perbendaharaan Nomor Per-15/PB/2017 tentang Petunjuk Pelaksanaan Pembayaran Anggaran Penelitian Berbasis Standar Biaya Keluaran Sub Keluaran Penelitian;
19. Peraturan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Nomor 24 Tahun 2014 tentang Rencana Pengembangan Jangka Panjang UNY 2015 – 2025;
20. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor: 5723/MPK/RHS/KP/2021 tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta Periode Tahun 2021 – 2025;
21. DIPA BLU UNY Tahun 2022 Nomor : SP DIPA-023.17.2.677509/ 2022 tanggal 17 November 2021;
22. Surat Keputusan Dekan FIK UNY Nomor: T/230/UN34.16/HK.03/2022 Tanggal 25 April 2022 tentang Dosen Peneliti Internasional Prodi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Tahun 2022.

PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA secara bersama-sama bersepakat mengikatkan diri dalam suatu Perjanjian Pelaksanaan Penelitian dengan ketentuan dan syarat-syarat sebagai berikut:

PASAL 2 PELAKSANAAN PENELITIAN

- (1) PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA menerima tugas tersebut sebagai penanggung jawab pelaksanaan Penelitian dengan judul : "Indonesia and Thailand Students' Physical Activity Levels After Covid19 Vaccine: A Comparative Study"



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Dengan susunan personalia sebagai berikut:

- Ketua : Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
Anggota : 1. Prof. Dr. Sumaryanto, M Kes.
2. Dr. Drs. Sumarjo, M.Kes.
3. Dr. Sulistiyono, S.Pd., M.Pd.
4. Dr. Wallapa Choeibjakaew
5. Muhammad Sigit Antoni
6. Krisnanda Dwi Apriyanto
7. AZ Zahra Syahada Abel Ramadhani
8. Rizcka Dwitama Riyanti
9. Azkaa Hammaam

- (2) PIHAK PERTAMA memberi tugas kepada PIHAK KEDUA, dan PIHAK KEDUA bersedia dipantau dan dievaluasi oleh PIHAK PERTAMA.
- (3) PIHAK PERTAMA memberikan dana Penelitian dengan judul sebagaimana tercantum dalam ayat (1) sebesar Rp 50.000.000,00 (Lima puluh juta rupiah) sesuai Surat Keputusan Dekan FIK UNY Nomor: T/230/UN34.16/HK.03/2022 Tanggal 25 April 2022 tentang Dosen Peneliti Internasional Prodi Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY Tahun 2022.
- (4) PIHAK KEDUA berhak menerima dana tersebut pada ayat (1) dan berkewajiban menggunakan sepenuhnya untuk pelaksanaan penelitian dengan judul sebagaimana tercantum dalam ayat (1) sampai selesai sesuai ketentuan pembelanjaan keuangan negara
- (5) Dalam hal PIHAK PERTAMA berhenti dari jabatannya sebelum Surat Perjanjian ini berakhir, maka PIHAK PERTAMA akan menyerahkan tanggungjawabnya kepada pejabat baru yang menggantikan.
- (6) Perubahan terhadap susunan tim pelaksana dan substansi penelitian dapat dibenarkan apabila telah mendapat persetujuan dari PIHAK PERTAMA.
- (7) Apabila Ketua tim pelaksana penelitian tidak dapat menyelesaikan penelitian atau mengundurkan diri, maka PIHAK KEDUA mengusulkan persetujuan tertulis penggantian Ketua tim pelaksana penelitian yang merupakan salah anggota kepada PIHAK PERTAMA.

PASAL 3 JANGKA WAKTU PELAKSANAAN PENELITIAN

Jangka waktu pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 terhitung mulai tanggal 27 April 2022 sampai dengan tanggal 27 Oktober 2022.

PASAL 4 HAK DAN KEWAJIBAN

- (1) PIHAK PERTAMA mempunyai kewajiban :
 - a. Memberikan kontrak pelaksanaan penelitian pada PIHAK KEDUA
 - b. Mengkoordinir dan bertanggung jawab atas terlaksananya penelitian
 - c. Melakukan penjaminan mutu penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

- d. Memantau pengunggahan ke laman SIMPPM
- (2) PIHAK KEDUA mempunyai kewajiban :
- a. Melaksanakan penelitian sesuai dengan kaidah penelitian sampai dengan selesai penelitian
 - b. Mempertanggungjawabkan hasil penelitian
 - c. Mempertanggungjawabkan penggunaan dana penelitian sesuai dengan peraturan yang berlaku
 - d. Melakukan unggahan ke laman SIMPPM: luaran penelitian, laporan perkembangan penelitian, laporan akhir penelitian.

PASAL 5 CARA PEMBAYARAN

- (1) Pembayaran dana Penelitian ini akan dilaksanakan melalui Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY dan dibayarkan ke PIHAK KEDUA dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Pembayaran Tahap Pertama (70%) sebesar Rp 35.000.000,00 (Tiga puluh lima juta rupiah);
 - b. Pembayaran Tahap Kedua (30%) sebesar Rp 15.000.000,00 (Lima belas juta rupiah);
- (2) Pembayaran pendanaan penelitian Tahap Pertama sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a, diberikan setelah Surat Perjanjian Penelitian ditandatangani.
- (3) Pembayaran Tahap kedua sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dibayarkan kepada PIHAK KEDUA dengan ketentuan apabila PIHAK PERTAMA telah menerima Laporan pelaksanaan penelitian paling lambat tanggal 27 Oktober 2022.

PASAL 6 PERTANGGUNGJAWABAN AKADEMIK

- (1) PIHAK KEDUA berkewajiban mengunggah ke laman SIMPPM dokumen sebagai berikut :
 - a. Laporan akhir pelaksanaan penelitian;
 - b. Luaran penelitianpaling lambat tanggal 27 Oktober 2022.
- (2) PIHAK KEDUA berkewajiban menyerahkan ke PIHAK PERTAMA dokumen sebagai berikut dalam bentuk *softcopy* dan *hardcopy*:
 - a. laporan kemajuan pelaksanaan penelitian;
 - b. luaran penelitian;
 - c. Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB);
 - d. *Hardcopy* dari laporan hasil penelitian sebanyak 2 (dua) eksemplar dan luaran penelitian sebanyak 1 (satu) eksemplar, Surat Pernyataan Tanggungjawab Belanja (SPTB) dan fotokopi bukti penggunaan dana sebanyak 1 (satu) eksemplar dengan ketentuan sebagai berikut :
 - i. Bentuk/ukuran kertas ukuran A4.
 - ii. Warna cover kuning.
 - iii. Di bagian bawah cover ditulis



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Dibiayai oleh:

DIPA BLU UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Sesuai Kontrak Penelitian Internasional Prodi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2022

NOMOR : 09/27.04/UN34.16/INTER.01/2022

- (3) Mempresentasikan hasil penelitiannya pada seminar yang akan dilaksanakan oleh PIHAK PERTAMA
- (4) Luaran penelitian yang berupa publikasi ilmiah wajib mencantumkan pemberi dana penelitian;

PASAL 7

PERTANGGUNGJAWABAN KEUANGAN

- (1) PIHAK KEDUA berkewajiban mempertanggungjawabkan pembelanjaan dana yang telah diterima dari PIHAK PERTAMA dan menyimpan bukti-bukti pengeluaran yang telah disesuaikan dengan ketentuan pembelanjaan keuangan Negara.
- (2) Perpajakan yang timbul atas transaksi penggunaan dana penelitian menjadi tanggungjawab PIHAK KEDUA, pemungutan dan pemotongan pajak menggunakan NPWP UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA dengan NPWP 00.159.121.3.542.000
- (3) Pengadaan barang/jasa diatas Rp 2.000.000 (dua juta rupiah) dipungut PPN sebesar 11% dari nilai dasar dan dipungut PPh 22 sebesar 1,5 % atau PPh final sebesar 0,5% apabila UMKM mempunyai surat keterangan kantor pajak.
- (4) Pengadaan jasa dipotong PPh 23 sebesar 2 % jika mempunyai NPWP dan 100% lebih tinggi jika tidak ber NPWP.
- (5) Pengadaan Konsumsi dipungut PPh 22 sebesar 1,5%.
- (6) Pembayaran honorarium WNI dipotong PPh 21 sesuai dengan golongannya, golongan III sebesar 5%, golongan IV jika mempunyai NPWP dan 15% lebih tinggi jika tidak ber NPWP.
- (7) Pembayaran honorarium WNA dipotong PPh 26 sebesar 20%.
- (8) PIHAK KEDUA berkewajiban mengembalikan sisa dana yang tidak dibelanjakan kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetorkan ke Kas Negara.
- (9) Biaya pajak materai dalam surat perjanjian ini, seminar proposal dan seminar hasil penelitian dan pajak yang timbul dari kegiatan penelitian dibebankan pada PIHAK KEDUA.

PASAL 8

SANKSI

- (1) Apabila sampai batas waktu perjanjian PIHAK KEDUA belum menyerahkan laporan akhir hasil penelitian kepada PIHAK PERTAMA, maka PIHAK KEDUA dikenakan sanksi berupa bunga keterlambatan sebesar 1‰ (satu permil) setiap hari keterlambatan sampai dengan setinggi-tingginya 5% (lima persen) dari nilai surat perjanjian pelaksanaan penelitian, terhitung dari tanggal jatuh tempo yang telah ditetapkan sampai dengan berakhirnya pembayaran dana penelitian oleh PIHAK PERTAMA.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

- (2) Bagi Peneliti yang tidak dapat menyelesaikan kewajibannya dalam Tahun Anggaran yang sedang berjalan dan waktu proses pencairan biayanya telah berakhir, maka seluruh dana yang belum sempat dicairkan dinyatakan hangus dan kembali ke Kas Negara.
- (3) Apabila PIHAK KEDUA tidak dapat melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 maka harus mengembalikan seluruh dana yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA, untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (4) Apabila dikemudian hari terbukti bahwa judul penelitian sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 dijumpai adanya indikasi plagiat dengan penelitian lain dan/atau diperoleh indikasi ketidakjujuran dan itikad kurang baik yang tidak sesuai dengan kaidah ilmiah, maka penelitian tersebut dinyatakan batal dan PIHAK KEDUA wajib mengembalikan seluruh dana penelitian yang telah diterimanya kepada PIHAK PERTAMA untuk selanjutnya disetor ke Kas Negara.
- (5) Dalam hal tidak dipenuhinya Pertanggungjawaban Akademik sebagaimana dimaksud Pasal 6 dan Pertanggungjawaban Keuangan sebagaimana dimaksud Pasal 7, maka PIHAK KEDUA dikenai sanksi administratif.
- (6) Sanksi administratif sebagaimana dimaksud pada ayat (5) dapat berupa penghentian pembayaran dan tidak dapat mengajukan proposal penelitian dalam kurun waktu dua tahun berturut turut.

PASAL 9 HASIL PENELITIAN

- (1) Hasil Penelitian berupa Hak Kekayaan Intelektual dari pelaksanaan penelitian tersebut diatur dan dikelola sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.
- (2) Setiap publikasi, makalah, dan/atau ekspos dalam bentuk apapun yang berkaitan dengan hasil penelitian ini wajib mencantumkan pemberi dana dalam hal ini Universitas Negeri Yogyakarta
- (3) Hasil penelitian berupa peralatan dan atau alat (barang inventaris) yang dibeli dari kegiatan penelitian ini adalah milik negara atas nama Universitas Negeri Yogyakarta.

PASAL 10 KEADAAN KAHAR

- (1) PARA PIHAK dibebaskan dari tanggungjawab atas keterlambatan atau tidak terlaksananya kewajiban seperti tercantum dalam perjanjian penelitian disebabkan atau diakibatkan oleh peristiwa atau kejadian diluar kekuasaan PARA PIHAK yang dapat digolongkan sebagai keadaan memaksa (*force majeure*) yang secara langsung mempengaruhi terlaksananya perjanjian penelitian, antara lain : bencana alam, wabah penyakit, kebakaran, perang, blokade ekonomi, sabotase, revolusi, pemberontakan, kekacauan, huru-hara, kerusuhan, mobilisasi, keadaan darurat, gangguan navigasi;
- (2) Apabila terjadi keadaan memaksa (*force majeure*) sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di atas, maka pihak yang mengalami wajib memberitahukan kepada pihak yang berwenang secara tertulis, selambat-lambatnya dalam waktu 7 (tujuh) hari kerja sejak terjadinya keadaan memaksa (*force majeure*) untuk mendapatkan pengesahan, dan PARA PIHAK dengan itikad baik segera membicarakan penyelesaiannya.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat: Jl. Colombo No.1 Yogyakarta, Telp (0274) 513092, 586168.

SURAT PERJANJIAN PELAKSANAAN PENELITIAN

PASAL 11 PENUTUP

- (1) Apabila terjadi perselisihan antara PARA PIHAK dalam pelaksanaan perjanjian penelitian ini akan dilakukan penyelesaian secara musyawarah;
- (2) Surat Perjanjian pelaksanaan penelitian ini dibuat rangkap 2 (dua), dan dibubuhi meterai sesuai dengan ketentuan yang berlaku, dan mempunyai kekuatan hukum yang sama.
- (3) Pasal-pasal dalam perjanjian ini bersifat mengikat secara mutlak, apabila terjadi perubahan atau penambahan terhadap isi perjanjian ini, PIHAK PERTAMA dan PIHAK KEDUA dapat melakukan musyawarah car dituangkan dalam Addendum Perjanjian yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perjanjian ini.



Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIDN 0015038201

PIHAK KEDUA

Dr. Sigit Nugroho, S.Or., M.Or.
NIDN 0024098004

Physical Activity in Post-Pandemic and After Vaccination Covid-19

The research team from Sports Science Department of Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia and Thaksin University, Thailand, are currently exploring the students' physical activity levels during the post-pandemic and post-Covid19 vaccination period. Please for you can join in this research for the development of science.

Fullname *

Parinya Sampawamana

University *

Thaksin University, Thailand

Student ID Number *

491011160

Department/ Study Program *

Physical Education

Gender *

Male

Age *

20

Have received the Covid-19 vaccine *

Second Vaccination

We are going to ask you about the time you spend doing different types of physical activity in a typical week after you have got vaccinated. Please answer these questions even if you do not consider yourself to be a physically active person. Think first about the time you spend doing work. Think of work as the things that you have to do such as paid or unpaid work, study/training, household chores, harvesting food/crops, fishing or hunting for food, seeking employment. In answering the questions 'vigorous-intensity activities' are activities that require hard physical effort and cause large increases in breathing or heart rate, 'moderate-intensity activities' are activities that require moderate physical effort and cause small increases in breathing or heart rate. Are you ready to answer the questions?

Yes, I'm ready

Physical Activity Questions: Work

Q1. Does your work involve vigorous-intensity activity that causes large increases in breathing or heart rate like carrying or lifting heavy loads, digging or construction work for at least 10 minutes continuously? *

Yes

No

Your work involve vigorous-intensity activity

Q2. In a typical week, on how many days do you do vigorous- intensity activities as part of your work?

4 days ▼

Q3. How much time do you spend doing vigorous-intensity activities at work on a typical day? (in hours)

2 hours ▼

Physical Activity Questions

Q4. Does your work involve moderate-intensity activity, that causes small increases in breathing or heart rate such as brisk walking [or carrying light loads] for at least 10 minutes continuously? *

Yes

No

Physical Activity Questions

Q5. In a typical week, on how many days do you do moderate- intensity activities as part of your work?

3 days ▼

Q6. How much time do you spend doing moderate-intensity activities at work on a typical day?

2 hours ▼

Travel to and from places

The next questions exclude the physical activities at work that you have already mentioned. Now I would like to ask you about the usual way you travel to and from places. For example to work, for shopping, to market, to place of worship.

Q7. Do you walk or use a bicycle (pedal cycle) for at least 10 minutes continuously to get to and from places? *

Yes

No

The usual way you travel to and from places

Q8. In a typical week, on how many days do you walk or bicycle for at least 10 minutes continuously to get to and from places?

5 days ▼

Q9. How much time do you spend walking or bicycling for travel on a typical day?

2 hours ▼

Recreational activities

The next questions exclude the work and transport activities that you have already mentioned. Now I would like to ask you about sports, fitness and recreational activities (leisure).

Q10. Do you do any vigorous-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities that cause large increases in breathing or heartrate like [running or football] for at least 10 minutes continuously? *

Yes

No

Sports, fitness and recreational activities (leisure)

Q11. In a typical week, on how many days do you do vigorous- intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities?

3 days ▼

Q12. How much time do you spend doing vigorous-intensity sports, fitness or recreational activities on a typical day?

2 hours ▼

Moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities

Q13. Do you do any moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities that cause a small increase in breathing or heartrate such as brisk walking, [cycling, swimming, volleyball] for at least10 minutes continuously? *

Yes

No

Doing moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities

Q14. In a typical week, on how many days do you do moderate- intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities?

4 days ▼

Q15. How much time do you spend doing moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities on a typical day?

2 hours ▼

Sedentary behavior

The following question is about sitting or reclining at work, at home, getting to and from places, or with friends including time spent sitting at a desk, sitting with friends, traveling in car, bus, train, reading, playing cards or watching television, but do not include time spent sleeping

Q16. How much time do you usually spend sitting or reclining on a typical day? *

3 hours ▼

Physical Activity in Post-Pandemic and After Vaccination Covid-19

The research team from Sports Science Department of Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia and Thaksin University, Thailand, are currently exploring the students' physical activity levels during the post-pandemic and post-Covid19 vaccination period. Please for you can join in this research for the development of science.

Fullname *

Ramadhan Nanto

University *

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia ▼

Student ID Number *

21603141001

Department/ Study Program *

Ilmu Keolahragaan A

Gender *

Male ▼

Age *

20

Have received the Covid-19 vaccine *

Second Vaccination

We are going to ask you about the time you spend doing different types of physical activity in a typical week after you have got vaccinated. Please answer these questions even if you do not consider yourself to be a physically active person. Think first about the time you spend doing work. Think of work as the things that you have to do such as paid or unpaid work, study/training, household chores, harvesting food/crops, fishing or hunting for food, seeking employment. In answering the questions 'vigorous-intensity activities' are activities that require hard physical effort and cause large increases in breathing or heart rate, 'moderate-intensity activities' are activities that require moderate physical effort and cause small increases in breathing or heart rate. Are you ready to answer the questions?

Yes, I'm ready

Physical Activity Questions: Work

Q1. Does your work involve vigorous-intensity activity that causes large increases in breathing or heart rate like carrying or lifting heavy loads, digging or construction work for at least 10 minutes continuously? *

Yes

No

Your work involve vigorous-intensity activity

Q2. In a typical week, on how many days do you do vigorous- intensity activities as part of your work?

4 days ▼

Q3. How much time do you spend doing vigorous-intensity activities at work on a typical day? (in hours)

3 hours ▼

Physical Activity Questions

Q4. Does your work involve moderate-intensity activity, that causes small increases in breathing or heart rate such as brisk walking [or carrying light loads] for at least 10 minutes continuously? *

Yes

No

Physical Activity Questions

Q5. In a typical week, on how many days do you do moderate- intensity activities as part of your work?

1 day ▼

Q6. How much time do you spend doing moderate-intensity activities at work on a typical day?

1 hour ▼

Travel to and from places

The next questions exclude the physical activities at work that you have already mentioned. Now I would like to ask you about the usual way you travel to and from places. For example to work, for shopping, to market, to place of worship.

Q7. Do you walk or use a bicycle (pedal cycle) for at least 10 minutes continuously to get to and from places? *

Yes

No

The usual way you travel to and from places

Q8. In a typical week, on how many days do you walk or bicycle for at least 10 minutes continuously to get to and from places?

1 day ▼

Q9. How much time do you spend walking or bicycling for travel on a typical day?

1 hour ▼

Recreational activities

The next questions exclude the work and transport activities that you have already mentioned. Now I would like to ask you about sports, fitness and recreational activities (leisure).

Q10. Do you do any vigorous-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities that cause large increases in breathing or heartrate like [running or football] for at least 10 minutes continuously? *

Yes

No

Sports, fitness and recreational activities (leisure)

Q11. In a typical week, on how many days do you do vigorous- intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities?

4 days ▼

Q12. How much time do you spend doing vigorous-intensity sports, fitness or recreational activities on a typical day?

3 hours ▼

Moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities

Q13. Do you do any moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities that cause a small increase in breathing or heartrate such as brisk walking, [cycling, swimming, volleyball] for at least10 minutes continuously? *

Yes

No

Doing moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities

Q14. In a typical week, on how many days do you do moderate- intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities?

1 day ▼

Q15. How much time do you spend doing moderate-intensity sports, fitness or recreational (leisure) activities on a typical day?

1 hour ▼

Sedentary behavior

The following question is about sitting or reclining at work, at home, getting to and from places, or with friends including time spent sitting at a desk, sitting with friends, traveling in car, bus, train, reading, playing cards or watching television, but do not include time spent sleeping

Q16. How much time do you usually spend sitting or reclining on a typical day? *

2 hours ▼

