

Analisis Pemahaman Peraturan Permainan Sepak Bola Melalui Video Test Pada Wasit Askot PSSI Surakarta

Husnul Hadi¹, Muh. Isna Nurdin Wibisana², Setiyawan³, Nur Azis Rohmansyah⁴

¹ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

² Universitas PGRI Semarang, Indonesia

³ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

⁴ Universitas PGRI Semarang, Indonesia

* Coresponding Author. E-mail: muhammad.isnanw@gmail.com

Abstract

The COVID-19 pandemic since the beginning of 2020 forced all PSSI calendar matches to be suspended until mid-2021. The referee will feel the same way, the lack of minutes in leading the match will greatly affect the feeling-touch in making decisions. This problem became a consideration for the research team to analyze the understanding of football regulation through a video test on the Surakarta City PSSI Askot referee. The use of the video test is intended to refresh the ability of the referees, especially the PSSI Surakarta City Askot referee in understanding the rules of the football game because it is still a pandemic condition and there are no official matches being held, so that when the competition rolls the referees are ready to lead the match. This research is a quantitative descriptive study that aims to analyze the understanding of soccer game rules through a video test on the ASkot PSSI Surakarta referee. The population in this study is the ASkot PSSI referee in Surakarta. The sampling technique used is saturated sampling, that is, all referees at the PSSI Askot Surakarta City starting from licenses C3, C2, and C1 will be used as research samples. analysis technique that can be used is to use the frequency distribution technique. The results of the research for the referee's understanding of offside illustrates that 7 people are in the low category or 35%, 7 people are in the medium category or 35%, and 6 people are in the high category or 30%. The referee's understanding of handball is that 10 people are in the medium category or 50%, and 10 people are in the high category or 50%. The conclusion in this study is that the understanding of offside is still low, this is related to the feeling-touch that has not fully returned to its best performance. There needs to be practice and treatment to restore feeling-touch and make the right decisions.

Keywords: analysis, referee, football, offside

Abstrak

Pandemic covid-19 sejak awal tahun 2020 memaksa seluruh pertandingan kalender PSSI dihentikan sampai pertengahan 2021 ini. Wasit pun akan merasakan hal yang sama, minimnya menit dalam memimpin pertandingan akan banyak mempengaruhi *feeling-touch* dalam mengambil keputusan. Permasalahan itu menjadi pertimbangan bagi tim peneliti untuk melakukan analisis pemahaman peraturan permainan sepak bola melalui video test pada wasit Askot PSSI Kota Surakarta. Penggunaan video test dimaksudkan untuk menyegarkan kembali kemampuan para wasit khususnya wasit Askot PSSI Kota Surakarta dalam memahami peraturan permainan sepak bola berhubung masih kondisi pandemic dan belum adanya pertandingan resmi yang digelar, sehingga ketika kompetisi bergulir para wasit siap untuk memimpin pertandingan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan menganalisis pemahaman peraturan permainan sepak bola melalui video test pada wasit Askot PSSI Surakarta. Populasi pada penelitian ini yaitu wasit Askot PSSI Kota Surakarta. Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu seluruh wasit yang ada di Askot PSSI Kota

Surakarta mulai dari lisensi C3, C2, dan C1 akan dijadikan sampel penelitian. teknik analisis yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan teknik distribusi frekuensi. Hasil penelitian untuk pemahaman wasit tentang *offside* menggambarkan bahwa 7 orang berada pada kategori rendah atau 35%, 7 orang berada pada kategori sedang atau 35%, dan 6 orang berada pada kategori tinggi atau 30%. Pemahaman wasit tentang *handball* yaitu 10 orang berada pada kategori sedang atau 50%, dan 10 orang berada pada kategori tinggi atau 50%. Simpulan dalam penelitian ini adalah masih rendahnya pemahaman *offside*, hal ini berkaitan dengan *feeling-touch* yang belum sepenuhnya kembali ke performa terbaik. Perlu adanya latihan maupun *treatment* untuk mengembalikan *feeling-touch* dan membuat keputusan tepat.

Kata kunci: *analisis, wasit, sepakbola, offside*

PENDAHULUAN

Sepak bola adalah salah satu cabang olahraga paling populer di dunia (Dejonghe, 2007). Selain mampu dimainkan kaum laki-laki dan perempuan, sepakbola juga ditonton semua kalangan usia. Untuk mengawasi, membina dan melaksanakan kompetisi sepakbola di Indonesia, dibentuklah satu lembaga yaitu Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). Salah satu yang menjadi perhatian penuh dari PSSI adalah meningkatkan kualitas wasit. Secara umum tugas dan tanggungjawab wasit sepakbola adalah menerapkan seluruh peraturan permainan dengan baik, benar dan tepat saat pertandingan. Wasit yang mampu melaksanakan tugas dengan baik maka diharapkan pertandingan tersebut dapat berjalan aman, lancar dan terkendali. Ketika sebuah pertandingan berjalan dengan baik, peran wasit akan terlupakan. Sebaliknya, pertandingan yang hanya terdapat satu kesalahan fatal dari wasit maka yang menjadi sorotan adalah wasit. Federation International Football Association (FIFA, 2010) menyatakan bahwa “setiap pertandingan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit yang wewenangannya mutlak dalam menegakkan peraturan permainan pada pertandingan di mana dia ditugaskan”

Pertandingan sepakbola dipimpin oleh perangkat pertandingan yang terdiri dari wasit, asisten wasit 1, asisten wasit 2 dan wasit cadangan. Faktor kepemimpinan wasit yang konsisten dan keputusan yang tepat adalah memiliki kondisi fisik yang baik diantaranya daya tahan dan kecepatan. Kondisi fisik yang baik akan mempengaruhi kemampuan daya tahan yang baik sehingga memiliki konsentrasi yang prima pula (Soheil, Hassan, & Saeid, 2018). Kondisi fisik yang baik adalah dengan melihat kebugaran seseorang melalui pemulihan ke kondisi semula berlangsung cepat (Wibisana, 2018). Peningkatan kualitas wasit tetap menjadi slogan utama, tetapi perkembangan teknologi menjadi penyempurna yang ideal. Sejak tahun 2017-2018, *Video Assistant Referee (VAR)* telah diuji coba sehingga sekarang ini banyak kompetisi yang menggunakannya. Penggunaan VAR banyak membantu keputusan-keputusan wasit yang krusial, sehingga dapat memberikan keadilan bagi kedua tim.

Pemakaian VAR pada sepak bola di Indonesia masih belum dilakukan, meski berbagai wacana akan penggunaannya selalu digaungkan. Hal ini mengharuskan wasit di Indonesia untuk memaksimalkan kemampuannya, baik secara fisik maupun pemahaman akan peraturan permainan dan peraturan pertandingan. Pandemi covid-19 sejak awal tahun 2020 memaksa seluruh pertandingan kalender PSSI dihentikan sampai pertengahan 2021 ini. Hal ini berimbas pada minimnya kuantitas

pertandingan yang dipimpin wasit. Seperti halnya seorang pemain sepakbola, minimnya menit bermain akan mengurangi *ball-feeling* (Borrie, 2016). Wasit pun akan merasakan hal yang sama, minimnya menit dalam memimpin pertandingan akan banyak mempengaruhi *feeling-touch* dalam mengambil keputusan.

Permasalahan itu menjadi pertimbangan bagi tim peneliti untuk melakukan analisis pemahaman peraturan permainan sepak bola melalui video *test* pada wasit Askot PSSI Kota Surakarta. Para wasit akan melihat video-video pelanggaran yang terjadi apakah dalam kejadian itu ada pelanggaran *offside* dan *handball*. Setelah melihat video itu, para wasit akan memutuskan, apa keputusan mereka setelah melihat video itu. Penggunaan video *test* dimaksudkan untuk menyegarkan kembali kemampuan para wasit khususnya wasit Askot PSSI Kota Surakarta dalam memahami peraturan permainan sepak bola berhubung masih kondisi pandemic dan belum adanya pertandingan resmi yang digelar, sehingga ketika kompetisi bergulir para wasit siap untuk memimpin pertandingan.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan menganalisis pemahaman peraturan permainan sepak bola melalui video *test* pada wasit Askot PSSI Surakarta. Para wasit diberikan *test* dengan memutar video pelanggaran yang terjadi pada saat pertandingan-pertandingan. Para wasit akan menentukan keputusan yang tepat terkait pelanggaran-pelanggaran yang terjadi.

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian, baik itu kelompok orang, objek, atau benda. Populasi adalah wilayah atau generalisasi yang terdiri atas obyek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Populasi pada penelitian ini yaitu wasit Askot PSSI Kota Surakarta. Jumlah wasit Askot PSSI Kota Surakarta 20 (dua puluh orang) yang berlisensi C1, C2, dan C3.

Sampel adalah bagian dari jumlah atau wakil populasi yang akan diteliti. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Kress, 2011). Teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh yaitu seluruh wasit yang ada di Askot PSSI Kota Surakarta mulai dari lisensi C3, C2, dan C1 akan dijadikan sampel penelitian.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah lembar evaluasi *test* yang berisi jawaban benar dan salah. Teknik pengumpulan data dengan memberikan *test* kepada wasit melalui video *test*, kemudian wasit memutuskan keputusan yang tepat terkait pelanggaran yang ada pada video tersebut.

Setelah semua data dikumpulkan, peneliti akan mengelompokkan data sesuai dengan hasil tes yang didapat oleh para wasit. Penelitian ini bersifat deskriptif kuantitatif maka teknik analisis yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan teknik distribusi frekuensi. Metode pengolahan data menggunakan analisis statistik deskriptif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini, sampel memberikan jawaban terhadap video kejadian dan pelanggaran *offside*. Berdasarkan jawaban yang diberikan itu, berikut hasil penelitian yang diperoleh:

a. *Offside*

Data hasil penelitian tentang pemahaman wasit terhadap pelanggaran *offside* ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Data Hasil Penelitian Pemahaman Offside

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
60 – 67	7	35 %
68 – 75	0	0 %
76 – 83	7	35 %
84 – 91	0	0 %
92 – 100	6	30 %
Jumlah	20	100 %
Mean	79	
SD	16,5	

Sumber : (Penelitian, 2021)

Pada tabel 1 diatas dapat dilihat bahwa dari jumlah sampel 20 orang, 7 orang mendapatkan nilai dalam rentang 60-67 atau 35%, 7 orang mendapatkan nilai dalam rentang 76-83 atau 35%, 6 orang mendapatkan nilai dalam rentang 92-100 atau 30%. Berdasarkan nilai itu diperoleh rata-rata sebesar 79 dan standar deviasinya 16,5.

b. Handball

Data hasil penelitian tentang pemahaman wasit terhadap pelanggaran handball ditampilkan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Data Hasil Penelitian Pemahaman Handball

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase
60 – 63	10	50 %
64 – 67	0	0 %
68 – 71	0	0 %
72 – 75	0	0 %
76 – 80	10	50 %
Jumlah	20	100 %
Mean	70	
SD	10,3	

Pada tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa dari jumlah sampel 20 orang, 10 orang mendapatkan nilai dalam rentang 60-67 atau 50%, 10 orang mendapatkan nilai dalam rentang 76-80 atau 50%, berdasarkan nilai itu diperoleh rata-rata sebesar 70 dan standar deviasinya 10,3

2. Hasil Analisis

Data penelitian yang telah diperoleh disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi. Kemudian data-data itu dikategorisasikan dalam beberapa kategori yaitu rendah, sedang dan tinggi. Kategorisasi nilai itu disajikan pada tabel di bawah ini:

a. *Offside*

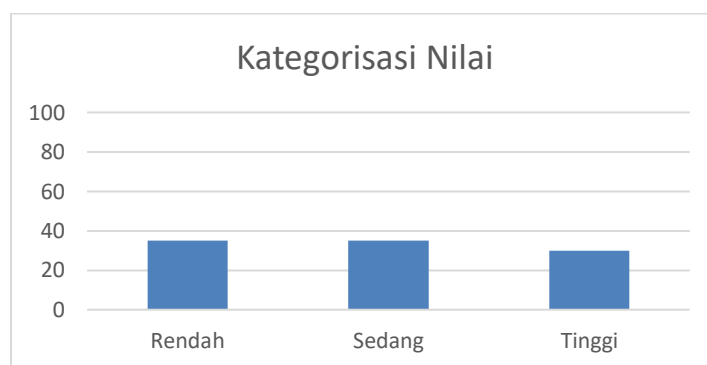
Berdasarkan data hasil penelitian, nilai yang diperoleh oleh sampel penelitian dapat dikategorisasikan sebagai berikut:

Tabel 3. Kategorisasi Nilai Pada Pemahaman Offside

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategorisasi
< 62,5	7	35%	Rendah
62,5 – 95,5	7	35%	Sedang
95,5 >	6	30%	Tinggi
Jumlah	20	100%	-

Sumber : (Penelitian, 2021)

Pada tabel 3, dapat dilihat bahwa 7 orang berada pada kategori rendah atau 35%, 7 orang berada pada kategori sedang atau 35%, dan 6 orang berada pada kategori tinggi atau 30%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 1. Kategorisasi Nilai

Sumber : (Penelitian, 2021)

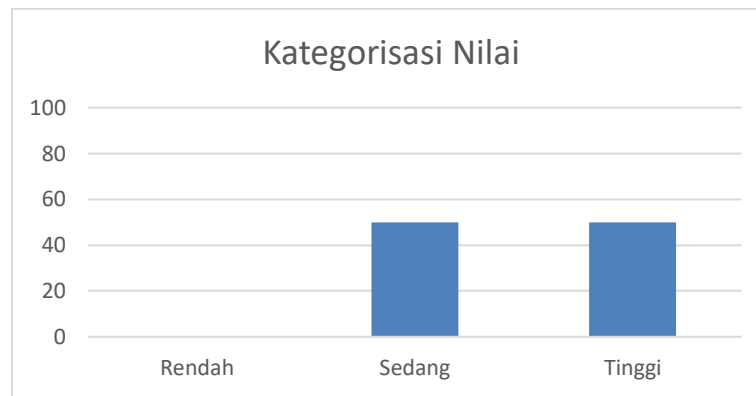
b. *Handsball*

Berdasarkan data hasil penelitian, nilai yang diperoleh oleh sampel penelitian dapat dikategorisasikan sebagai berikut:

Tabel 4. Kategorisasi Nilai Pada Pemahaman Handsball

Skor	Frekuensi	Persentase	Kategorisasi
< 59,7	0	0%	Rendah
59,7 – 80,3	10	50%	Sedang
80,3 >	10	50%	Tinggi
Jumlah	20	100%	-

Pada tabel 4, dapat dilihat bahwa 10 orang berada pada kategori sedang atau 50%, dan 10 orang berada pada kategori tinggi atau 50%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:



Gambar 2. Kategorisasi Nilai

KESIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah pemahaman aturan *offside* kategori sedang sementara pemahaman aturan *handsball* kategori tinggi. Hal ini disebabkan update peraturan. Selain itu letak sudut pandang asisten wasit yang terkadang kurang tepat. Serta *feeling-touch* yang belum sepenuhnya kembali ke performa terbaik. Perlu adanya latihan maupun *treatment* untuk mengembalikan *feeling-touch* dan membuat keputusan tepat. Pebaruan aturan, sudut pandang,

DAFTAR PUSTAKA

- Borrie, A. (2016). Coaching Science. *Science and Soccer*, 243–258. <https://doi.org/10.4324/9780203131862>
- Dejonghe, T. (2007). The popularity of football games in the world . Is there a relation with hegemonic power ? *Van Christaller Tot Wallerstein*, 39–50.
- Kress, T. M. (2011). *Critical Praxis Research*. <https://doi.org/10.16309/j.cnki.issn.1007-1776.2003.03.004>
- Soheil, H., Hassan, D., & Saeid, B. (2018). A Prospective Study on the Relationship between Sports Injuries and some of the Physical Fitness Factors in Soccer Players. *International Journal of Health and Rehabilitation Sciences (IJHRS)*, 7(1), 92. <https://doi.org/10.5455/ijhrs.00000000149>
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet. Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Wibisana, M. I. N. (2018). Pengaruh Pemberian Xanthone Kulit Manggis Terhadap Kadar Asam Laktat Pada Aktivitas Fisik Submasimal. *Jendela Olahraga*, 3(1), 22–30. <https://doi.org/10.26877/jo.v3i1.2029>