



**TINGKAT PEMAHAMAN PEMAIN TERHADAP *LAW OF THE GAME*
2018/2019 SEPAKBOLA (SURVEY PADA TIM SEPAKBOLA
PESERTA LIGA ASKOT DIVISI 1 KOTA SEMARANG TAHUN 2019)**

SKRIPSI

diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Universitas Negeri Semarang

oleh

**Mukhammad Khafidz
6301415010**

**PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2019**

ABSTRAK

Mukhammad Khafidz. 2019. Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang Tahun 2019). Skripsi, Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Drs. Kriswantoro, M.Pd.

Permasalahan penelitian adalah seberapa tinggi tingkat pemahaman pemain terhadap *Law Of The Game* 2018/2019. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman pemain terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang).

Metode dalam penelitian ini adalah metode deskriptif presentase. Analisis data menggunakan rumus deskriptif presentase. Teknik pemilihan sampel menggunakan *purposive sample*. Populasi penelitian ini adalah pemain sepakbola di klub peserta Liga Divisi 1 ASKOT Kota Semarang sebanyak 275 orang dan dipilih sampel 100 orang.

Hasil penelitian menunjukkan presentase tingkat pemahaman tertinggi sebesar 35% untuk kategori cukup baik, dan terendah sebesar 3% untuk kategori sangat kurang. Artinya tingkat pemahaman pemain apabila dihitung kriteria terbanyak yaitu pada kategori cukup baik.

Simpulan yang diperoleh adalah tingkat pemahaman pemain terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 sepakbola cukup baik. Saran yang dapat disampaikan adalah setiap jajaran tim sepakbola peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang terutama pelatih kepala diharapkan selalu memberikan edukasi tentang *Law Of The Game* agar pemain lebih paham tentang *Law Of The Game*. Para pemain diharapkan mampu mempelajari tentang *Law Of The Game* entah melalui media ataupun saling *sharing* dengan teman satu tim agar saling paham tentang *Law Of The Game*.

Kata Kunci : Pemahaman, Pemain, *Law Of The Game* 2018/2019

ABSTRACT

Mukhammad Khafidz. 2019. The Football Player's Level of Understanding of The Law Of The Game 2018/2019 (Survey On Football Team Participants of ASKOT League Division 1 Semarang 2019). Thesis, Department of Sport Coaching Education, Faculty of Sports Science, Semarang State University. Drs. Kriswantoro, M.Pd.

The research problem is how high the level of understanding of the players of Law Of The Game 2018/2019. The purpose of this study was to determine the level of understanding of the players of the Law of the Game 2018/2019 Football (Survey on the Participants of ASKOT League Division 1 Semarang Football Team).

The method in this research is descriptive method percentage. Data analysis uses descriptive percentage formulas. The sample selection technique uses a purposive sample. The population of this research was 275 players in the participating clubs of the 1st Division of ASKOT Semarang City and 100 people were selected.

The results showed the percentage of the highest level of understanding of 35% for the quite good category, and the lowest of 3% for the category of very less. This means that the player's level of understanding when calculating the most criteria is in the good enough category.

The conclusion obtained is the level of understanding of the players towards Law Of The Game 2018/2019 football is quite good. Suggestions that can be delivered are each of the ranks of the Semarang City ASKOT League 1 League team participants, especially the head coach is expected to always provide education about Law of the Game so that players understand more about Law of the Game. The players are expected to be able to learn about Law of the Game either through the media or sharing with teammates so they can understand each other about Law of the Game.

Keywords: Understanding, Players, Law Of The Game 2018/2019

PERNYATAAN

Yang betandatangani di bawah ini, Saya :

Nama : Mukhammad Khafidz

Nim : 6301415010

Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang Tahun 2019)

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, 9 Agustus 2019



Mukhammad Khafidz

6301415010

PERSETUJUAN

Skripsi yang Berjudul :

Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap Law Of The Game 2018/2019 Sepakbola
(Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang tahun 2019).

Disusun oleh :

Nama : Mukhammad Khafidz
NIM : 6301415010
Jurusan/Prodi : Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Telah disahkan dan disetujui pada tanggal 8 Agustus 2019 oleh :

Mengetahui,

Ketua Jurusan PKLO

Soedjaimiko, S.Pd, M.Pd

NIP. 197208151997021001

Dosen Pembimbing

Drs. Kriswanto, M.Pd


NIP. 196106301987031003

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Mukhammad Khafidz NIM 6301415010 Program Studi Pendidikan Kepeatihan Olahraga Judul Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang tahun 2019) telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Kamis, 15 Agustus 2019.

Panitia Ujian


Ketua
Prof. Dr. Tandiyu Rahayu, M.Pd
NIP. 196103201984032001


Sekretaris

Dr. Rubianto Madi, M.Pd
NIP. 196302061988031001

Dewan Penguji

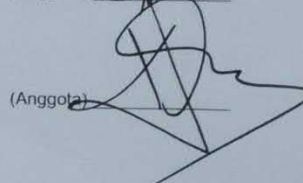
1. Kumbul Slamet Budiyanto, S.Pd., M.Kes
NIP. 197109091998021001


(Ketua)

2. Drs. Hermawan, M.Pd
NIP. 195904011988031002


(Anggota)

3. Drs. Kriswanto, M.Pd
NIP. 196106301987031003


(Anggota)

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO :

"Berhentilah bermimpi dan mulailah melakukan aksi"

PERSEMBAHAN :

Skripsi ini ku persembahkan kepada :

Bapak Aris, Ibu Uswatun Khasanah, dan keluarga besarku tercinta. Awaningrum Kartikasari yang selalu menyemangati dan memberikan saran-saran pada saat pembuatan skripsi. Teman-teman PKO 2015. Sahabat-sahabat dari alumni SMA Islam Sultan Agung 1 Semarang. Rekan-rekan wasit, rekan-rekan pemain dan pelatih di Kota Semarang. Dan tidak lupa teman-teman SEFC 2013.

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, berkat karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 Sepakbola (Survey Pada Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang Tahun 2019)”

Dalam penyelesaian skripsi ini penulis mendapatkan bantuan baik moral dan material dari berbagai pihak, untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Ketua Jurusan dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, yang telah memberi ijin dan pengesahan.
4. Bapak Drs. Kriswanto, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang telah memberi bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES yang memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis saat kegiatan perkuliahan sehingga dapat menyelesaikan penyusunan skripsi.
6. Bapak Dr. Nasuka, M.Kes selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan selama penulis berada dibangku kuliah.
7. Karyawan dan karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES yang telah memberikan bantuan pelayanan selama menyelesaikan skripsi.

8. Bapak M. Dhofir, Bapak Sukatno, Bapak M. Irfan, dan Bapak Agus selaku pelatih- pelatih yang telah memberikan ijin penulis untuk mengadakan penelitian di klub masing-masing.
9. Rekan-rekan pemain sepakbola Kota Semarang yang sangat membantu *support*, waktu dan tenaga untuk penulisan skripsi.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian untuk penulisan skripsi.

Terimakasih kepada semua pihak atas dukungan dan sumbangan tenaga dan juga pikiran. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca semua.

Semarang, 9 Agustus 2019

Penulis

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
PERSETUJUAN.....	v
PENGESAHAN.....	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Pembatasan Masalah.....	10
1.4 Rumusan Masalah.....	11
1.5 Tujuan Penelitian.....	11
1.6 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II LANDASAN TEORI.....	13
2.1 Definisi.....	13
2.1.1 Permainan Sepakbola.....	13
2.1.2 Pengertian Pemahaman.....	17
2.1.3 Pengertian <i>Law Of The Game</i>	19
2.1.3.1 Pasal 1. Lapangan Permainan.....	21
2.1.3.2 Pasal 2. Bola.....	23
2.1.3.3 Pasal 3. Jumlah Pemain.....	25
2.1.3.4 Pasal 4. Perlengkapan Pemain.....	25
2.1.3.5 Pasal 5. Wasit.....	27
2.1.3.6 Pasal 6. Asisten Wasit.....	29
2.1.3.7 Pasal 7. Lamanya Pertandingan.....	33

2.1.3.8	Pasal 8. <i>Kick Off</i>	34
2.1.3.9	Pasal 9. Bola di Dalam dan Diluar Pertandingan.....	37
2.1.3.10	Pasal 10. Cara Mencetak Gol	37
2.1.3.11	Pasal 11. Offside.....	38
2.1.3.12	Pasal 12. Pelanggaran dan kelakuan Tidak Sopan.....	41
2.1.3.13	Pasal 13.Tendangan Bebas.....	44
2.1.3.14	Pasal 14.Tendangan Penalty.....	46
2.1.3.15	Pasal 15. Lemparan ke Dalam.....	47
2.1.3.16	Pasal 16. Tendangan Gawang.....	48
2.1.3.17	Pasal 17. Tendangan Sudut.....	49
2.2	Daftar Klub Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang.....	50
BAB III METODE PENELITIAN.....		52
3.1	Jenis dan Desain Penelitian.....	53
3.2	Variabel Penelitian.....	53
3.3	Populasi, Sampel, dan Teknik Pengambilan Sampel.....	54
3.3.1	Populasi.....	54
3.3.2	Sampel.....	54
3.3.3	Teknik Pengambilan Sampel.....	55
3.4	Instrumen Penelitian.....	56
3.4.1	Angket atau Kuesioner	56
3.5	Prosedur Penelitian	58
3.5.1	Tahap Persiapan Penelitian	58
3.6	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penelitian.....	59
3.6.1	Faktor Instrumen.....	59
3.6.2	Faktor Pemberian Materi	59
3.6.3	Faktor Kesungguhan	60
3.6.4	Faktor Kemampuan Sampel.....	60
3.7	Teknik Analisis Data	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Hasil Penelitian.....	64
4.1.1	Deskripsi Data Hasil Penelitian di PS USM Semarang.....	65
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian di PS POP Semarang.....	67
4.1.3	Deskripsi Data Hasil Penelitian di PS UNNES Semarang.....	69
4.1.4	Deskripsi Data Hasil Penelitian di PS UNIKA Semarang.....	71

4.1.5	Deskripsi Data Hasil Penelitian Pada Pemain di Tim Sepakbola Peserta Liga ASKOT Divisi 1 di Kota Semarang.....	73
4.2	Pembahasan.....	80
BAB V SARAN DAN SIMPULAN		86
5.1	Simpulan.....	86
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA		88
LAMPIRAN		90

DAFTAR TABEL

TABEL

	Halaman
2.1 Daftar Nama Tim Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang	50
3.1 Kriteria Analisis Deskriptif Presentase	63
4.1 Hasil Penelitian di PS USM Semarang	65
4.2 Daftar Nama Pemain PS USM Dalam Kategori Penilaian	66
4.3 Hasil Penelitian di PS POP Semarang	67
4.4 Daftar Nama Pemain PS POP Dalam Kategori Penilaian	68
4.5 Hasil Penelitian di PS UNNES Semarang	69
4.6 Daftar Nama Pemain PS UNNES Dalam Kategori Penilaian	70
4.7 Hasil Penelitian di PS UNIKA Semarang	71
4.8 Daftar Nama Pemain PS UNIKA Dalam Kategori Penilaian	72
4.9 Hasil Penelitian di Tim Peserta Liga ASKOT Divisi 1 PSSI Kota Semarang ..	73
4.10 Hasil Peringkat Pemahaman Tim terhadap <i>Law Of The Game</i> 2018/2019 ...	75
4.11 Daftar Nama Pemain Pada Kategori Sangat Paham	76
4.12 Daftar Nama Pemain Pada Kategori Paham	77
4.13 Daftar Nama Pemain Pada Kategori Cukup Paham	78
4.14 Daftar Nama Pemain Pada Kategori Kurang Paham	79
4.15 Daftar Nama Pemain Pada Kategori Sangat Kurang Paham	80

DAFTAR GRAFIK

GRAFIK

	Halaman
4.1 Hasil Penelitian di PS USM Semarang	66
4.2 Hasil Penelitian di PS POP Semarang	68
4.3 Hasil Penelitian di PS UNNES Semarang	70
4.4 Hasil Penelitian di PS UNIKA Semarang	72
4.5 Hasil Penelitian di Tim Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang 2019 ...	74
4.6 Peringkat Tingkat Pemahaman Tim Peserta Liga Divisi 1 ASKOT PSSI Kota Semarang tahun 2018/2019 Terhadap <i>Law Of The Game</i> 2018/2019	75

DAFTAR GAMBAR

Gambar

	Halaman
1.1 Perangkat pertandingan (wasit) yang memimpin jalannya pertandingan antara Persib Bandung vs Semen Padang FC	6
1.2 Insiden Pemukulan Wasit	7
2.1 Pertandingan sepakbola di Liga Indonesia antara Persela Lamongan vs Persija Jakarta yang berlangsung di Lamongan	15
2.2 Lapangan Sepakbola Beserta Ukuran Yang Mengacu Pada <i>Law Of The Game</i> 2018/2019	22
2.3 Bola standart FIFA	24
2.4 Perlengkapan wajib pemain sepakbola	26
2.5 Wasit memberikan keputusan kartu kuning pada seorang pemain	27
2.6 Asisten wasit yang bertugas di area garis pinggir lapangan	30
2.7 <i>Kick Off</i> terbaru pada pertandingan sepakbola	35
2.8 <i>Drop ball</i> yang terjadi dalam pertandingan sepakbola di Liga Inggris	36
2.9 Gol dan tidak gol	38
2.10 Posisi <i>Offside</i> pada pertandingan sepakbola	39
2.11 Tendangan Bebas Langsung	44
2.12 Tendangan Bebas Tidak Langsung	45
2.13 Tendangan <i>penalty</i> pada permainan sepakbola	46
2.14 Lemparan ke dalam di pertandingan sepakbola	47
2.15 Tendangan Gawang yang dilakukan kiper pada pertandingan sepakbola	48
2.16 Tendangan Pojok dalam pertandingan sepakbola	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

	Halaman
Lampiran-Lampiran	
1. Daftar Nama Tim Peserta Liga Divisi 1 Kota Semarang	91
2. Surat Penelitian PS USM	92
3. Surat Balasan Penelitian PS USM	93
4. Surat Penelitian PS POP	94
5. Surat Balasan Penelitian PS POP	95
6. Sura Penelitian PS UNNES	96
7. Surat Balasan Penelitian PS UNNES	97
8. Surat Penelitian PS UNIKA	98
9. Surat Balasan Penelitian PS UNIKA	99
10. Daftar Nama Pemain PS USM	100
11. Daftar Nama Pemain PS POP	101
12. Daftar Nama Pemain PS UNNES	102
13. Daftar Nama Pemain PS UNIKA	103
14. Kuesioner	104
15. Kunci Jawaban Kuesioner	116
16. Daftar Hasil Nilai Pemain PS USM	117
17. Daftar Hasil Nilai Pemain PS POP	118
18. Daftar Hasil Nilai Pemain PS UNNES	119
19. Daftar Hasil Nilai Pemain PS UNIKA	120
20. Hasil Penghitungan Presentase PS USM	121
21. Hasil Penghitungan Presentase PS POP	123
22. Hasil Penghitungan Presentase PS UNNES	125
23. Hasil Penghitungan Presentase PS UNIKA	127
24. Dokumentasi	129

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga merupakan kegiatan yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Kehidupan manusia sulit terpisahkan dari olahraga, karena olahraga dapat menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat dan juga dapat digunakan sebagai ajang memperoleh prestasi. Hal ini sesuai dengan Undang-Undang Republik Indonesia tahun 2017 nomor 95 Pasal 1 tentang Peningkatan Prestasi Olahraga bahwa peningkatan prestasi olahraga nasional adalah kegiatan untuk menciptakan atlet berprestasi dalam rangka mencapai target medali dalam kejuaraan maupun pecan olahragatingkat Internasional. Selain itu olahraga juga bisa dijadikan ajang silaturahmi dan juga ajang rekreasi.

Salah satu olahraga yang sangat populer dan digemari oleh mayoritas masyarakat Indonesia adalah olahraga sepakbola. Dari kesemuanya, pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki (Agus Salim, 2008: 10). Luxbacher (2008: 2) menyatakan bahwa pertandingan sepakbola itu dimainkan oleh 2 (dua) tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan. Permainan sepakbola digemari oleh sebagian besar masyarakat Indonesia dan merambah sampai kepada kaum wanita, perusahaan-perusahaan, dinas instansi jawatan, sipil maupun militer, perguruan tinggi sampai ketingkat sekolah dasar. Hampir dipastikan masyarakat diseluruh dunia sangat menyukai olahraga sepakbola

dan mengenal olahraga sepakbola. Sepakbola merupakan cabang olahraga yang sangat digemari oleh semua lapisan masyarakat di seluruh Dunia (Furkan,dkk : 2018)

Semisal tidak bisa memainkan olahraga sepakbola pasti minimal mengetahui tentang olahraga sepakbola, entah itu mengetahui tentang tim sepakbolanya, pemain sepakbolanya, maupun nama suporteranya. Tidak bisa dipungkiri sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer didunia. Bahkan di Indonesia olahraga sepakbola dimainkan setiap elemen masyarakat. Dari masyarakat menengah keatas sampai menengah kebawah, dari anak kecil sampai orang dewasa, bahkan pria hingga wanita juga ikut memainkan olahraga sepakbola. Berbeda dengan olahraga lainnya, sepakbola merupakan olahraga yang sangat murah, hanya bermodalkan bola dan dua pasang sandal untuk dijadikan gawang sudah bisa memainkan sepakbola.

Sepakbola sebagai olahraga yang memasyarakat di Indonesia memiliki induk organisasi olahraga yang membidangi masalah persepakbolaan yaitu Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (PSSI). PSSI yang berkantor di Jakarta merupakan anggota dari Asosiasi Sepakbola Asia (AFC) dan FIFA sebagai Federasi Sepakbola Internasional. PSSI mengatur seluruh kegiatan persepakbolaan di seluruh Indonesia. Pada tingkat daerah PSSI memiliki Pengurus Provinsi Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia (ASPROV PSSI) sebagai induk organisasi olahraga sepakbola yang mengatur seluruh aktivitas persepakbolaan di tingkat daerah (provinsi). ASPROV PSSI mempunyai wewenang sebagai organisasi dari PSSI yang mengatur usaha pembinaan dan peningkatan prestasi sepakbola baik di tingkat daerah sampai pada tingkat nasional sehingga nantinya akan ada wakil untuk setiap daerah. Sedangkan

di tingkat Kota/Kabupaten PSSI memiliki ASKOT (Kota) dan ASKAB (Kabupaten) yang merupakan anggota dari ASPROV.

Untuk di wilayah Provinsi Jawa Tengah, pengurus PSSI Jawa Tengah atau ASPROV berkantor di kompleks Stadion Citarum Semarang. Sama halnya dengan pengurus PSSI ASKOT Kota Semarang yang juga berkantor di kompleks Stadion Citarum Semarang. Kompetisi sepakbola di Kota Semarang di atur oleh PSSI ASKOT Kota Semarang, dari jadwal pertandingan, perangkat pertandingan, tim yang mengikuti kompetisi, aturan atau regulasi kompetisi juga diatur oleh PSSI ASKOT Kota Semarang.

Kompetisi di sepakbola Kota Semarang memiliki 2 level yaitu level Divisi 1 dan Divisi 2 dibawahnya. Setiap level kompetisi sepakbola Kota Semarang memiliki 11 tim yang ikut berkompetisi. Kompetisi sepakbola di Kota Semarang ini bertajuk Liga ASKOT (Asosiasi Kota) PSSI Kota Semarang. Liga ini menerapkan system degradasi dan promosi disetiap musimnya. Jadi 2 tim terbawah di Liga ASKOT Divisi 1 akan mengalami degradasi ke Liga ASKOT Divisi 2 Kota Semarang, sedangkan 2 tim teratas di Liga ASKOT Divisi 2 Kota Semarang akan mendapatkan jatah promosi ke Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang. Selain Liga ASKOT Divisi 1 dan 2 Kota Semarang, sepakbola Semarang juga memiliki 1 kompetisi lagi yang bertujuan untuk mempertermukan tim-tim yang berada di divisi 1 maupun divisi 2 yaitu Copa Semarang. Kompetisi ini menggunakan system *knock out* atau system gugur.

Pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang menyenangkan, menarik, menegangkan, penuh drama dan kejutan maka setiap hal mengenai sepakbola tidak habis untuk dibahas. Tidak hanya di luar negeri, di Indonesia pun olahraga sepakbola

ini selalu ada hal-hal yang menarik untuk diperbincangkan. Mulai dari perkembangan klub-klub yang ada di Indonesia, supporter, sampai dengan *jersey* sekalipun menjadi topic yang sangat menarik untuk diperbincangkan dikalangan masyarakat Indonesia. Bahkan sepakbola bisa dijadikan ranah untuk edukasi anak-anak.

Ditengah kecintaan masyarakat Indonesia terhadap sepakbola, banyak sekali permasalahan-permasalahan yang ada di sepakbola Indonesia. Seperti pemukulan wasit, penunggakan hak pemain, kerusuhan supporter, bahkan beberapa tahun yang lalu terjadi kejadian yang mencoreng nama baik persepakbolaan Indonesia karena sepakbola gajah yang dilakukan salah satu peserta kompetisi sepakbola di Indonesia. Padahal sejak kecil di klub-klub dan sekolah-sekolah sepakbola selalu diajarkan sikap fair play dalam bermain sepakbola. Kejadian ini bisa menjadi suatu pelajaran bagi pemain-pemain sepakbola di Indonesia. Sehingga kedepannya akan melahirkan pemain-pemain professional yang memiliki jiwa fairplay yang tinggi.

Agar dapat mencapai prestasi yang optimal dalam olahraga sepakbola harus melalui pembinaan dari usia dini yang dilakukan melalui pendidikan formal maupun klub-klub sepakbola yang mengajarkan cara bermain sepakbola dengan menekankan pada penguasaan teknik dasar bermain sepakbola maupun mengajarkan pemahaman tentang peraturan permainan atau *law of the game*. Melatih teknik dasar bermain sepakbola dan mengajarkan tentang pemahaman nilai-nilai *law of the game* sangat penting untuk perkembangan pemain sepakbola itu sendiri. Bermain sepakbola harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku (Agus Salim, 2008 : 12). Karena pada dasarnya seorang pemain sepakbola yang baik bukan hanya memiliki

penguasaan teknik dasar sepakbola yang baik melainkan memiliki pemahaman *law of the game* itu sendiri. Hal itu berimbas kepada *attitude* pemain saat dilapangan.

Law Of The Game adalah peraturan permainan. *Law Of The Game* berasal dari bahasa Inggris. Law adalah hukum, *Of The Game* artinya di dalam permainan. Bisa diartikan bahwa *Law Of The Game* adalah hukum didalam sebuah permainan atau lebih tepatnya peraturan permainan. IFAB (International Football Association Board) merupakan organisasi yang membuat peraturan permainan atau *law of the game* yang digunakan diseluruh pertandingan sepakbola didunia. Sedangkan FIFA yang merupakan induk organisasi sepakbola didunia merupakan organisasi yang mengeluarkan *law of the game* itu sendiri.

Untuk menerapkan *law of the game* pada saat pertandingan dilaksanakan, perlu adanya perangkat pertandingan yang ditugaskan memimpin jalannya pertandingan, biasanya disebut wasit atau *referee*. Wasit yang memimpin jalannya pertandingan berjumlah 4 orang, 3 wasit yang bertugas dilapangan dan 1 wasit yang bertugas di pinggir lapangan atau disebut dengan *fourth official*. Tiga wasit yang memimpin dilapangan dibagi beberapa tugas, satu wasit yang memimpin ditengah lapangan dua wasit membantu di daerah garis pinggir lapangan (*assistant referee*).

Wasit bertugas memimpin jalannya pertandingan. Semua kejadian yang terjadi pada saat pertandingan berlangsung merupakan tanggung jawab seorang wasit. Keputusan yang diambil oleh wasit harus berdasarkan pada *law of the game* yang dikeluarkan oleh FIFA. Keputusan wasit harus adil tidak memihak dan tidak bisa diganggu gugat oleh perangkat pertandingan lainnya. Maka dari itu wasit harus memiliki pemahaman yang baik tentang *law of the game*.



Gambar 1.1 Perangkat pertandingan (wasit) yang memimpin jalannya pertandingan antara Persib Bandung vs Semen Padang FC.

Sumber : <https://sumber.com>

Dalam sebuah pertandingan atau permainan tentunya harus ada peraturan yang ditaati oleh segenap pemain, begitu juga dengan permainan sepakbola. Peraturan dibuat agar tidak ada pihak yang dirugikan saat pertandingan berlangsung. Peraturan juga dibuat untuk dipatuhi pemain, pelatih dan *official*. Akhir-akhir ini banyak kejadian yang mencoreng sportivitas di dunia sepakbola Indonesia. Seperti pemain memukul wasit ataupun pelatih yang memukul wasit, padahal wasit sudah bekerja dengan baik dan sesuai *law of the game*. Akan tetapi kebanyakan pemain dan pelatih tidak terima dengan keputusan wasit, hal itu bisa dikarenakan mereka berada dalam kondisi tertinggal oleh tim lawan maupun bermain tandang, dan membuat pemain serta pelatih berprasangka buruk pada wasit padahal keputusan wasit sudah baik.

Sering munculnya tindakan anarkisme yang mencoreng nilai-nilai *fairplay* terhadap wasit pada saat pertandingan berlangsung dikarenakan kurangnya

pemahaman dan kontrol. Kurangnya pemahaman terhadap *law of the game* menyebabkan perbedaan persepsi antara pemain, pelatih, dan ofisial terhadap keputusan wasit. Serta kurangnya rasa menghormati terhadap *law of the game* maupun keputusan yang dibuat oleh wasit yang akan menimbulkan sikap yang anarkis dilapangan.



Gambar 1.2 Insiden Pemukulan Wasit
Sumber : Kompas.com / "Pukul Wasit, 3 Pemain PSAP Sigli Divonis Hukuman

Selanjutnya kurangnya pengendalian dari pihak klub yang membiayai para pemain dan pelatih dapat mempengaruhi karakter para pemain dan pelatih dilapangan. Klub juga akan rugi apabila tindakan para pemain dan pelatih menyebabkan klub dijatuhi hukuman dari federasi. Oleh karena itu pihak klub yang menaungi para pemain dan pelatih harus mengingatkan para pemain dan peltih untuk bersikap baik dan *sportiv* saat dilapangan dengan cara membuat sebuah klausul kontrak kepada pemain dan pelatih yang berisi perjanjian untuk bersikap baik dan *sportiv* saat dilapangan.

Faktor selanjutnya yang dapat mempengaruhi perilaku para pemain dan pelatih di lapangan adalah kurangnya ketegasan dari federasi terhadap pelanggaran tersebut. Seharusnya federasi mampu mengendalikan para pemain dan pelatih yang berkompetisi di Liga dengan cara memberikan hukuman yang berat terhadap para pemain dan pelatih yang bersikap tidak baik di lapangan, serta memberikan hukuman kepada wasit yang kurang baik dalam memimpin pertandingan.

Untuk menciptakan suasana yang baik dalam persepakbolaan Indonesia serta untuk pembentukan Tim Nasional yang baik maka butuh kinerja yang maksimal dari seluruh pihak. Wasit yang memimpin juga harus dibekali dengan serifikasi pelatihan wasit agar pada saat dilapangan wasit mampu memimpin pertandingan dengan baik. Sehingga memunculkan wasit yang memiliki kualitas yang baik. Di sisi lain klub dan juga otoritas serta operator kompetisi perlu menekankan kepada pemain dan juga pelatih untuk bersikap baik dan menghormati keputusan wasit. Maka dari itu perlunya pengendalian dari pihak-pihak yang berkaitan secara langsung dalam pertandingan.

Baru-baru ini banyak sekali klub-klub amatir di Kota Semarang, karena masyarakat Semarang sadar bahwa akan banyak talenta-talenta yang lahir dari pembinaan yang dilakukan secara optimal melalui program latihan yang terskrutur pada klub-klub tersebut. Untuk memperoleh prestasi yang baik atlet harus memiliki teknik yang baik, fisik yang sehat, serta memiliki pengendalian mental yang baik pula. Karena apabila teknik dan fisik yang mereka miliki sudah baik akan tetapi tidak memiliki pengendalian mental yang baik maka akan susah untuk menjadi atlet yang baik.

Dalam pembinaan taktik dan mental ini di dalamnya termasuk pengetahuan akan *law of the game* sepakbola. Dengan adanya pengetahuan dan pemahaman yang luas terhadap *law of the game* maka pemain akan menghindari tindakan yang bisa merugikan dirinya sendiri maupun merugikan pihak klub.

Setiap pertandingan sepakbola dipimpin oleh 4 wasit yang bertugas. Wasit yang bertugas dilapangan berjumlah 3 orang dan wasit cadangan yang berada di sisi pinggir lapangan 1 orang untuk membantu proses pergantian pemain pada saat pertandingan berlangsung. Pada saat mengamati pertandingan antara PS Bupretha menghadapi Persisac Semarang peneliti menemukan kasus yaitu saat terjadi tendangan penalty untuk Persisac Semarang penendang sudah melakukan tendangan akan tetapi tendangan membentur mistar gawang dan memantul kearah penendang, dan penendang berhasil mencetak *goal* dari bola *rebound* tersebut. Wasit menganulir *goal* tersebut karena *offside*, para pemain dan ofisial sempat memprotes keputusan wasit akan tetapi keputusan wasit tidak bisa diganggu gugat wasit tetap menganulir *goal* tersebut dan memberikan *freekick* kepada pemain PS Bupretha. Padahal peraturan tersebut sudah dijelaskan dalam *law of the game* edisi 2018/2019.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Tingkat Pemahaman Pemain Terhadap *Law Of The Game* 2018/2019 pada Tim Sepakbola peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang tahun 2019”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan judul dan latar belakang tersebut maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, pertama kurangnya pemahaman dan rasa *respect* terhadap peraturan maupun wasit yang sedang bertugas. Kedua, kurangnya pengendalian dari otoritas dan pelaksana kompetisi dalam melakukan pembinaan wasit. Ketiga, kurangnya pengendalian dan edukasi dari klub yang menaungi pemain dan pelatih maupun official agar tidak bertindak anarkis kepada wasit. Keempat, kurangnya pengendalian emosi dari pemain dan pelatih saat dilapangan. Kelima, kurangnya pengendalian dari federasi maupun pihak penyelenggara pertandingan terhadap tindakan para pemain dan pelatih yang kurang etis kepada wasit serta kurangnya pembinaan kepada wasit, melalui bentuk sanksi maupun denda. Berdasarkan kelima masalah di atas, pada pemain sepakbola di klub peserta Liga ASKOT Divisi 1 masih kurang tentang pemahaman *law of the game* 2018/2019.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, serta keterbatasan waktu, keterbatasan biaya, serta keterbatasan yang lain, peneliti hanya akan mengkaji dan mengetahui tentang tingkat pemahaman pada pemain di klub peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang, tentang *law of the game* (2018/2019), yang semakin berkembang dengan revisi peraturan permainan sepakbola terbaru oleh yang dikeluarkan oleh induk federasi sepakbola dunia FIFA.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis pilih maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana tingkat pemahaman pemain di klub peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang tentang *Law Of The Game* 2018/2019 dan disajikan dalam bentuk tingkat presentase dari pemahaman seorang pemain sepakbola terhadap *Law Of The Game* 2018/2019.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang penelitian dan permasalahan yang ada di dalam lapangan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa paham para pemain di klub peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang terhadap *Law Of The Game* 2018/2019. Dan juga untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman pemain sepakbola terhadap *Law Of The Game* (2018/2019)

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang dianalisis, maka hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. Bagi Federasi Sepakbola

Dengan diadakanya penelitian ini peneliti berharap Federasi Sepakbola (PSSI) mendapatkan keuntungan dengan berkurangnya tindakan-tindakan anarkisme dari para pemain karena para pemain lebih mengerti tentang *Law Of The Game* 2018/2019.

2. Bagi Persepakbolaan Indonesia

Dengan diadakannya penelitian ini peneliti berharap setiap pertandingan di sepakbola Indonesia ini lebih berprestasi di tingkat Asia Tenggara maupun Asia, dan lebih enak ditonton dan dijadikan edukasi yang baik untuk anak-anak. Khususnya untuk Tim Nasional Indonesia supaya pemain lebih berhati-hati dalam bertindak dilapangan agar terhindar dari hal-hal yang merugikan pemain maupun tim.

3. Bagi Klub Sepakbola

Dengan diadakannya penelitian ini peneliti berharap jajaran Klub Sepakbola peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang mampu meningkatkan pemahaman *Law Of The Game* 2108/2109 kepada para pemainnya. Sehingga akan mengurangi tindakan-tindakan tidak terpuji pemain saat berada dilapangan, khususnya kepada wasit.

4. Bagi Peneliti

Dengan diadakannya penelitian ini peneliti berharap mendapatkan informasi tentang pemahaman pemain sepakbola di klub peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang terhadap *Law Of The Game* 2018/2019.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi

2.1.1 Permainan Sepakbola

Permainan sepakbola merupakan permainan beregu, di setiap regu nya terdapat 11 pemain dan terdapat 7 pemain cadangan yang berada di *bench* pemain. Permainan sepakbola berlangsung selama 90 menit dan dimainkan selama 2 babak. Dalam suatu pertandingan sepakbola dipimpin oleh wasit. Wasit yang memimpin ada 3, yaitu wasit utama yang memimpin di tengah lapangan permainan adapula wasit *assistant* 1 dan 2 yang memantu tugas wasit utama dari area pinggir lapangan permainan. Tujuan dari permainan sepakbola itu sendiri adalah untuk mencetak gol kegawang lawan sebanyak-banyaknya untuk meraih kemenangan dengan tetap menjunjung tinggi sportifitas dilapangan.

Permainan sepakbola merupakan permainan yang sangat digemari oleh mayoritas penduduk di dunia. Bahkan di Indonesia banyak sekali kelompok-kelompok penggemar sepakbola yang mendukung tim-tim kebanggaannya masing-masing. Agus Salim (2008:9) mengatakan bahwa “hampir dipastikan masyarakat dunia sangat mengenal sepakbola. Seandainya tidak menggemari atau memainkannya, minimal mereka mengetahui tentang keberadaan olahraga ini”. Negara Indonesia merupakan salah satu negara dengan jumlah penggemar sepakbola terbanyak didunia. Di Indonesia entah itu laki-laki, perempuan, anak kecil, bahkan lansia sekalipun banyak yang menggemari sepakbola. Disetiap

pertandingan sepakbola selalu banyak yang menyaksikan, entah itu pertandingan di level nasional, internasional bahkan pertandingan di level antar desa, antar sekolah, antar akademi sepakbola pun banyak yang menyaksikan. Faktor itulah yang menjadikan Negara Indonesia ini menjadi salah satu negara yang masyarakatnya paling menggemari sepakbola.

Sepakbola adalah sebuah permainan sederhana, rahasia dari permainan sepakbola yang baik adalah melakukan hal-hal sederhana dengan sebaik-baiknya (Eric.C.Batty, 2008: 4). Tujuan dari permainan sepakbola adalah meraih kemenangan dengan menciptakan gol sebanyak-banyaknya dengan cara yang *fairplay*. Dalam bahasa latin sepakbola disebut juga dengan *futbol* atau juga *futebol*. Sedangkan bagi orang italia sepakbola disebut juga dengan *calcio*.

Olahraga sepakbola merupakan permainan yang sangat digemari oleh lapisan masyarakat dipenjuru dunia. Selain pertandingannya menarik dilihat, sepakbola juga mudah dimainkan oleh siapa saja. Permainan sepakbola tidak memerlukan biaya yang mahal. Maka dari itu permainan sepakbola sangat digandrungi oleh setiap lapisan masyarakat yang ada di dunia.

Sepakbola adalah permainan dengan cara menendang sebuah bola yang diperebutkan oleh para pemain dari dua kesebelasan yang berbeda dengan bermaksud memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri jangan sampai kemasukan. (Subagyo Irianto, 2010 : 3)



Gambar 2.1 Pertandingan sepakbola di Liga Indonesia antara Persija Lamongan vs Persija Jakarta yang berlangsung di Lamongan

Sumber : <https://www.cnnindonesia.com/olahraga/>

Pengertian sepak bola menurut Luxbacher (2008:2) adalah pertandingan sepak bola itu dimainkan oleh dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Masing-masing tim mempertahankan gawang dan berusaha menjebol gawang lawan. Permainan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit dengan dibantu oleh dua hakim garis.

Federasi yang menaungi permasalahan sepakbola adalah PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia). PSSI merupakan anggota tetap dari AFF (*Asean Football Federation*) selaku federasi yang menaungi sepakbola di kawasan Asia Tenggara, sedangkan AFF merupakan bagian dari AFC (*Asian Football Confederation*) selaku federasi tertinggi sepakbola di Benua Asia. Dan AFC

merupakan cabang organisasi atau federasi sepakbola dunia atau FIFA (*Federation International de Football Associations*).

Sedangkan di kawasan daerah PSSI memiliki anggota-anggota yang tersebar di seluruh wilayah Indonesia. Di tingkat provinsi PSSI memiliki ASPROV (Asosiasi Provinsi) sebagai pembantu di tingkat provinsi, sedangkan di kawasan kota atau kabupaten PSSI memiliki ASKOT (Asosiasi Kota) di ranah kota dan ASKAB (Asosiasi Kabupaten) di ranah kabupaten. Tugas dari ASPROV, ASKOT, dan ASKAB adalah membantu PSSI memajemen sepakbola di daerah. Selain itu PSSI juga dibantu oleh Komite Wasit sebagai lembaga yang menaungi wasit-wasit yang akan memimpin jalannya pertandingan di setiap event PSSI itu sendiri.

Sepakbola berkembang pesat di tengah masyarakat karena olahraga ini cukup *fleksible*, artinya sepakbola dapat diterima oleh masyarakat karena bisa dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Oleh karena itu permainan sepakbola menjadi olahraga yang sangat diminati oleh sebagian besar masyarakat. Olahraga sepakbola merupakan olahraga yang murah untuk semua kalangan masyarakat. Hanya dengan bermodalkan satu bola dan 4 buah tiang bambu atau kayu bekas yang dijadikan gawang saja sudah bisa bermain sepakbola. Perkembangan sepakbola diharapkan dapat ikut meningkatkan minat masyarakat terhadap olahraga.

Perkembangan sepakbola yang sangat pesat menjadikan sering diselenggarakan pertandingan-pertandingan dengan mempertemukan dua tim yang saling membuktikan diri menjadi yang terbaik satu sama lain. Bahkan di Indonesia sudah banyak sekali kesebelasan-kesebelasan yang mewakili di setiap daerah.

Ajang pertandingan sepakbola menjadi ajang yang sangat bergengsi untuk menunjukkan jatidiri setiap daerah. Ini menandakan sepakbola merupakan olahraga yang sangat populer dikalangan masyarakat diseluruh pelosok negara Indonesia.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sepakbola merupakan permainan beregu yang terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya adalah seorang penjaga gawang. Oleh karena itu kekompakan dan kerjasama tim yang baik di antara para pemain sangat dibutuhkan. Karena dimainkan di atas lapangan yang luas, maka seorang pemain harus memiliki keterampilan mengolah bola dan juga kondisi kesegaran tubuh yang sangat baik. Oleh karena itu, untuk dapat bermain sepakbola dengan baik dibutuhkan latihan sesuai dengan prosedur yang sudah tersedia.

2.1.2 Pengertian Pemahaman

Pemahaman (*comprehension*), kemampuan ini pada umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Pemahaman bisa diartikan menguasai sesuatu hal dengan pikiran. Oleh karena itu belajar berarti itu juga harus mengerti apa maksud dan implikasinya, sehingga dapat menyebabkan seseorang yang belajar dapat memahami sebuah situasi. Pemahaman tidak hanya sekedar tahu, akan tetapi juga menghendaki agar seseorang yang belajar dapat memanfaatkan semua bahan yang telah dipahaminya.

Sementara itu menurut Benjamin S. Bloom dalam buku Anas Sudijono, mengatakan bahwa pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat.

Menurut Ngalim Purwanto, (2013: 44) “pemahaman adalah tingkatan kemampuan yang mengharapkan seseorang mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya”. Dalam hal ini tidak hanya hafal secara verbalitas, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan, maka operasionalnya dapat membedakan, mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan. Oleh sebab itu sample dituntut harus memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan suatu hal yang lain.

Bloom menyatakan pemahaman dalam domain kognitif bahwasanya pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan, atau kemampuan menangkap makna atau arti suatu konsep. Mengerjakan dengan benar bukanlah bukti pemahaman. Melakukannya dalam cara yang benar dan merefleksikannya dengan mampu menerangkan kembali merupakan maksud dari pemahaman. Menurut Anwar Sutoyo (2009:15) “Pemahaman atau penilaian itu dimaksudkan untuk kepentingan pemberian bantuan bagi pengembangan potensi yang ada padanya (developmental) dan atau penyelesaian masalah-masalah yang dihadapinya (klinis)”.

Dengan kata lain pemahaman dapat diartikan mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan memahami sesuatu apabila dia dapat memberikan penjelasan yang lebih

rinci tentang hal yang telah dipelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri dan pendapatnya berasal dari aspirasinya sendiri.

Perlu ditekankan lagi bahwa pemahaman bukan hanya sekedar hafalan. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir setingkat lebih tinggi dari menghafal atau hanya sekedar mengingat. Setiap cara atau kegiatan dalam menyajikan konsep belajar akan menentukan pemahaman siswa. Seperti yang telah dijelaskan, mengenai proses belajar yang bukan hanya bersifat hafalan, pemahaman konsep sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas maupun dengan pekerjaan. Sebuah pengetahuan tidak akan bermakna dalam penerapannya apabila tidak didukung pemahaman yang baik terhadap pengetahuan itu sendiri. Maka dari itu pemahaman merupakan hal yang penting dalam aspek-aspek kehidupan keseharian.

2.1.3 Pengertian *Law Of The Game*

Dengan bermain secara sportif maka olahraga sepakbola bisa menjadi olahraga yang sangat menarik untuk disaksikan. Sepakbola juga bisa dijadikan bahan edukasi untuk anak-anak kecil. Maka dari itu dibuatlah sebuah peraturan permainan atau lebih dikenal *law of the game*. *Law Of The Game* dibuat untuk dipatuhi oleh pemain, pelatih, dan ofisial serta dijalankan oleh wasit sebagai perangkat dalam sebuah pertandingan sepakbola.

Law Of The Game adalah peraturan permainan. *Law Of The Game* berasal dari bahasa Inggris. *Law* adalah hukum, *Of The Game* artinya di dalam permainan.

Bisa diartikan bahwa *Law Of The Game* adalah hukum didalam sebuah permainan atau lebih tepatnya peraturan permainan. *Law of the game* yang akan menjadi bahan penelitian ini adalah *law of the game* tentang permainan sepakbola. Peraturan Permainan (*Law Of The Game*) yang menjadi acuan adalah peraturan permainan FIFA pada edisi 2018/2019.

Dalam sepakbola yang membuat kebijakan untuk membuat peraturan permainan sepakbola yaitu IFAB (*International Football Association Board*). Sedangkan FIFA (*Federation International Football Association*) selaku federasi sepakbola tertinggi didunia selalu mengevaluasi dalam setiap pertandingan, kemudian menambahkan atau menghapus peraturan-peraturan agar permainan sepakbola menjadi lebih menarik dan tidak monoton saat dilihat.

PSSI (Persatuan Sepakbola Seluruh Indonesia) yang merupakan induk organisasi sepakbola di Indonesia merupakan anggota dari FIFA dan PSSI memiliki cabang di setiap daerah di Indonesia seperti ASPROV di tingkat provinsi dan ASKOT/ASKAB ditingkat kota maupun kabupaten. Jadi seluruh pertandingan yang dilaksanakan PSSI mengacu pada *law of the game* yang dikeluarkan oleh FIFA selaku induk organisasi sepakbola di dunia.

Semua peraturan permainan sepakbola merupakan suatu yang sangat mengikat untuk berjalannya suatu pertandingan di dalam suatu kompetisi sepakbola, dan tidak dapat dirubah dengan semena-mena kecuali oleh pihak yang lebih berwenang yaitu FIFA.

Alangkah indahnya apabila semua komponen sepakbola dari mulai pemain, pelatih, manajemen, suporter, wasit sampai pengamat sepakbola,

mengetahui dan mentaati peraturan yang sudah dibuat. Mudah-mudahan dengan mengetahui Peraturan Permainan Sepakbola (*Law of The Game*) sepakbola akan lebih baik khususnya di Indonesia.

2.1.3.1 Pasal 1 (Lapangan Permainan)

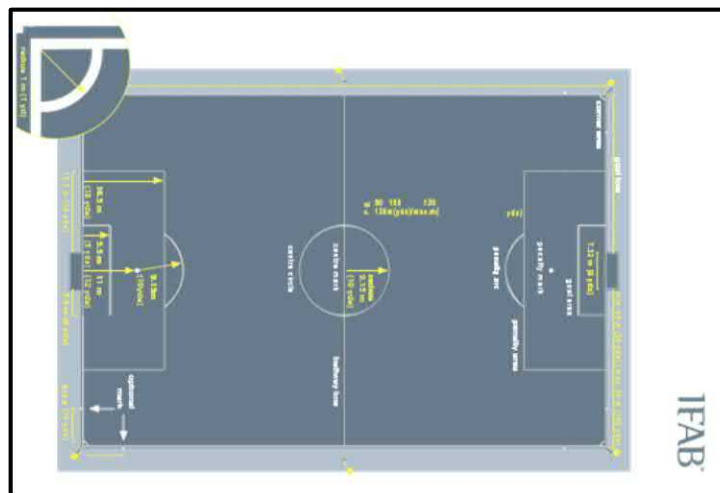
Lapangan permainan sepakbola harus berbentuk empat persegi panjang dan di tandai dengan garis-garis. Garis samping harus lebih panjang dari garis gawang. Lapangan sepakbola berukuran internasional memiliki panjang lapangan 100 – 110 meter, dan lebar lapangan 64-75 meter.

Bidang permainan harus sepenuhnya alami atau, jika aturan kompetisi mengizinkan, permukaan permainan sepenuhnya buatan kecuali jika aturan kompetisi mengizinkan kombinasi terpadu dari bahan buatan dan alami (sistem *hybrid*). Warna permukaan buatan harus hijau. Jika permukaan buatan digunakan dalam pertandingan kompetisi antara tim perwakilan dari asosiasi sepak bola nasional yang berafiliasi dengan FIFA atau pertandingan kompetisi klub internasional, permukaan harus memenuhi persyaratan Program Kualitas FIFA untuk *turf football* atau Standar Pertandingan Internasional, kecuali dispensasi khusus diberikan oleh IFAB.

Bidang permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis kontinu yang tidak boleh berbahaya; bahan permukaan tiruan buatan dapat digunakan untuk marka lapangan pada bidang alami jika tidak berbahaya. Garis-garis ini termasuk wilayah yang menjadi batasnya. Hanya garis yang ditunjukkan dalam UU 1 yang harus ditandai pada bidang permainan. Dua garis batas yang lebih panjang adalah

garis sentuh. Dua garis yang lebih pendek adalah garis gawang. Bidang permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis setengah, yang bergabung dengan titik tengah dari dua garis sentuh. Tanda tengah berada di titik tengah garis tengah. Lingkaran dengan radius 9,15 m (10yds) ditandai di sekitarnya.

Bidang permainan harus persegi panjang dan ditandai dengan garis kontinu yang tidak boleh berbahaya; bahan permukaan tiruan buatan dapat digunakan untuk marka lapangan pada bidang alami jika tidak berbahaya. Garis-garis ini termasuk wilayah yang menjadi batasnya. Hanya garis yang ditunjukkan dalam UU 1 yang harus ditandai pada bidang permainan. Dua garis batas yang lebih panjang adalah garis sentuh. Dua garis yang lebih pendek adalah garis gawang. Bidang permainan dibagi menjadi dua bagian dengan garis setengah, yang bergabung dengan titik tengah dari dua garis sentuh. Tanda tengah berada di titik tengah garis tengah. Lingkaran dengan radius 9,15 meter (10yds) ditandai di sekitarnya.



Gambar 2.2 Lapangan Sepakbola Beserta Ukuran Pada *Law Of The Game*

2018/2019

Sumber : *Law Of The Game* 2018/2019

Lapangan sepakbola ditandai dengan garis-garis yang berukuran tidak lebih dari 12 cm. Lapangan permainan dibagi 2 bagian oleh sebuah garis tengah yang memiliki lingkaran tengah yang berukuran 9,15 meter. Lapangan sepakbola harus memiliki daerah gawang yang berukuran 5,5 meter dan daerah penalti yang berukuran 16,5 meter, dengan memiliki titik penalti yang berjarak 11 meter dari garis gawang.

2.1.3.2 Pasal 2 (Bola)

Bola yang digunakan harus berbentuk bundar/bulat, terbuat dari kulit atau bahan lain yang sesuai. Semua bola harus sesuai pengukuran standart FIFA, IFAB dan IMS (International Match Standart), berikut persyaratannya :

- berbentuk bola
- terbuat dari bahan yang cocok
- lingkar antara 70cm (28ins) dan 68cm (27ins)
- beratnya antara 450g (16oz) dan 410g (14oz) pada awal pertandingan
- dari tekanan yang setara dengan 0,6–1,1 atmosfer (600 -1.100 g / cm²) di permukaan laut (8.5lbs / sq in – 15.6 lbs / sq in)

Semua bola yang digunakan dalam pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan FIFA atau konfederasi harus menanggung salah satu dari yang berikut:

- Kualitas FIFA Pro
- Kualitas FIFA

- IMS (International Match Standart)



Gambar 2.3 Bola Standart FIFA Pro

Sumber : <https://www.idntimes.com/science/experiment/bayu/standar-bola-world-cup>

Setiap tanda menunjukkan bahwa telah diuji secara resmi dan memenuhi persyaratan teknis khusus untuk merek tersebut yang merupakan tambahan dari spesifikasi minimum yang ditetapkan dalam UU 2 dan harus disetujui oleh IFAB. Lembaga yang melakukan tes tunduk pada persetujuan FIFA.

Dalam pertandingan yang dimainkan dalam kompetisi resmi yang diselenggarakan di bawah naungan FIFA, konfederasi atau asosiasi sepak bola nasional, tidak ada bentuk iklan komersial diizinkan pada bola, kecuali untuk logo / lambang kompetisi, penyelenggara kompetisi dan merek dagang produsen resmi. Peraturan kompetisi dapat membatasi ukuran dan jumlah tanda tersebut.

Jika bola menjadi rusak maka permainan dihentikan dan memulai kembali dengan menjatuhkan bola pengganti di mana bola asli menjadi rusak. Jika bola

menjadi cacat pada *kick-off*, tendangan gawang, tendangan sudut, tendangan bebas, tendangan penalti atau lemparan ke dalam *restart* dimulai kembali. Jika bola menjadi rusak selama tendangan penalti atau tendangan dari tanda penalti saat bergerak maju dan sebelum menyentuh pemain, mistar gawang atau tiang gawang tendangan penalti diulang kembali. Bola tidak boleh diubah selama pertandingan tanpa izin wasit.

2.1.3.3 Pasal 3 (Jumlah Pemain)

Suatu permainan sepakbola dimainkan oleh 2 tim, masing-masing tim paling banyak terdiri dari 11 pemain dan satu diantaranya menjasi penjaga gawang. Suatu pertandingan tidak boleh dimulai apabila pemain dari salah satu tim kurang dari 7 orang. Pergantian pemain yang diijinkan dalam suatu pertandingan resmi yang diorganisir sesuai dengan ketentuan *Federation Internationale de Football Association (FIFA)*, konfederasi atau asosiasi anggota, maksimal tiga pemain pengganti. Peraturan kompetisi harus menentukan beberapa orang pemain pengganti yang boleh atau dapat dinominasikan, mulai dari tiga sampai maksimal tujuh orang. Apabila pada saat pertandingan berlangsung salah satu tim kekurangan pemain kurang dari 7 pemain maka pertandingan dihentikan atau disudahi pada saat itu juga.

2.1.3.4 Pasal 4 (Perlengkapan Pemain)

Perlengkapan dasar/utama yang wajib dipakai oleh seorang pemain terdiri dari: baju kaos atau kemeja olahraga, celana pendek, kaos kaki, pelindung tulang kering pada kaki, dan sepatu. Dengan catatan, dalam satu tim warna kaos harus

sama dan penjaga gawang memakai warna kaos yang berbeda dengan pemain yang lainnya.



Gambar 2.4 Perlengkapan Wajib Pemain Sepakbola

Sumber : http://kabaralamkita.blogspot.com/2017/03/6-perlengkapan-pemain-sepak-bola_29.html

Pemain tidak boleh menunjukkan pakaian dalam yang berisikan slogan atau iklan. Perlengkapan dasar atau utama tidak boleh berisikan pernyataan politik agama atau pribadi. Pemain yang melepaskan kostumnya untuk menunjukkan slogan atau iklan-iklan dikenakan sanksi oleh panitia pertandingan. Tim atau klub dari pemain yang perlengkapan dasar atau utamanya berisikan pernyataan atau slogan politik, agama atau pribadi akan dikenakan sanksi oleh panitia pertandingan atau oleh *Federation Internationale de Football Association (FIFA)*. Kedua tim harus memakai kostum yang warnanya dapat membedakan mereka satu sama lain dan juga dengan wasit dan asisten wasit.

2.1.3.5 Pasal 5 (Wasit)

Setiap pertandingan sepakbola dipimpin oleh seorang wasit yang wewenangnya mutlak dalam menegakan peraturan permainan pada pertandingan dimana ia ditugaskan. Keputusan mengenai fakta-fakta yang berkaitan dengan permainan, termasuk ada atau tidaknya sebuah gol dijangkau dan hasil suatu pertandingan adalah final dan tidak bisa diganggu gugat.



Gambar 2.5 Wasit memberikan keputusan kartu kuning pada seorang pemain

Sumber : <https://www.striker.id/49178/bolanasional/>

Penggunaan wasit asisten video (VAR), atau lebih dikenal dengan *Video Assistant Referee* hanya diizinkan jika penyelenggara pertandingan / kompetisi telah memenuhi semua protokol VAR dan persyaratan implementasi (sebagaimana tercantum dalam *VAR handbook*) dan telah menerima izin tertulis dari IFAB dan FIFA.

Wasit dapat dibantu oleh asisten video asisten (VAR) hanya dalam hal terjadi *error* kesalahan yang jelas dan jelas 'atau *missed* insiden serius yang terlewatkan' dalam kaitannya dengan:

- Sasaran / tidak ada sasaran
- Penalti / tidak ada penalti
- Kartu merah langsung (bukan peringatan kedua)
- Identitas yang salah ketika wasit memperingatkan atau mengirim pemain yang salah dari tim yang menyinggung

Bantuan dari asisten video asisten (VAR) akan berhubungan dengan menggunakan *replay* (s) dari insiden tersebut. Wasit akan membuat keputusan akhir yang mungkin hanya didasarkan pada informasi dari VAR dan / atau wasit yang meninjau rekaman tayangan ulang secara langsung ('tinjauan lapangan'). Kecuali untuk 'insiden serius yang terlewat', wasit (dan jika relevan 'di lapangan' lainnya, petugas pertandingan) harus selalu membuat keputusan (termasuk keputusan untuk tidak menghukum pelanggaran potensial); keputusan ini tidak berubah kecuali itu adalah 'kesalahan yang jelas dan jelas'. Ulasan setelah pemutaran dimulai ulang

Jika permainan telah berhenti dan dimulai kembali, wasit hanya dapat melakukan 'tinjauan', dan mengambil sanksi disiplin yang sesuai, untuk identitas yang salah atau untuk pelanggaran pengiriman potensial yang berkaitan dengan perilaku kekerasan, meludah, menggigit atau sangat ofensif, menghina dan / atau gerakan kasar.

Dalam memimpin sebuah pertandingan seorang wasit wajib membawa perlengkapan-perengkapan saat memimpin. Wasit harus memiliki peralatan berikut:

- *Whistle (s)*
- Jam Tangan
- Kartu merah dan kuning
- *Notebook* (atau cara lain untuk menyimpan catatan pertandingan)
- Peralatan untuk berkomunikasi dengan pejabat pertandingan lainnya - bel, bendera bip, headset, dll.
- EPTS atau peralatan pemantauan kebugaran lainnya

Wasit dan pejabat pertandingan 'di lapangan' lainnya dilarang mengenakan perhiasan atau peralatan elektronik lainnya, termasuk kamera.

2.1.3.6 Pasal 6 (Asisten Wasit)

Setiap pertandingan sepakbola, wasit dibantu oleh 3 orang asisten atau pembantu wasit, yang bertugas untuk membantu wasit utama untuk mengawasi (mengamati) jalannya suatu pertandingan sesuai dengan peraturan permainan. Dua orang asisten berada di *line area* lapangan, satu asisten berada di pinggir area bertugas mengawasi dan mengontrol area *bench*, *tactical area*, dan pergantian pemain.



Gambar 2.6 Asisten wasit yang bertugas di area garis pinggir lapangan

Sumber : <https://mtnugraha.wordpress.com/tag/wasit-sepakbola-perempuan/>

Perangkat pertandingan lainnya (dua asisten wasit, ofisial keempat, dua asisten wasit tambahan, wasit cadangan cadangan, asisten video wasit (VAR) dan setidaknya satu asisten VAR (AVAR) dapat ditunjuk untuk pertandingan. Mereka akan membantu wasit dalam mengendalikan pertandingan sesuai dengan peraturan permainan tetapi keputusan akhir akan selalu diambil oleh wasit. Wasit, asisten wasit, ofisial keempat, asisten wasit tambahan, dan wasit cadangan adalah wasit pertandingan 'di lapangan'.

VAR dan AVAR adalah pejabat pertandingan '*video*' dan membantu wasit sesuai dengan protokol VAR sebagaimana ditentukan oleh IFAB. Perangkat pertandingan beroperasi di bawah arahan wasit. Jika terjadi gangguan yang tidak semestinya atau perilaku yang tidak patut, wasit akan membebaskan mereka dari tugas mereka dan membuat laporan kepada pihak yang berwenang. Dengan

pengecualian dari asisten wasit cadangan, petugas pertandingan 'di lapangan' membantu wasit dengan pelanggaran ketika mereka memiliki pandangan yang lebih jelas daripada wasit dan mereka harus menyerahkan laporan kepada pihak yang berwenang tentang setiap pelanggaran serius atau insiden lain yang terjadi keluar dari pandangan wasit dan ofisial pertandingan lainnya. Mereka harus memberi tahu wasit dan ofisial pertandingan lainnya tentang laporan yang dibuat.

Pejabat pertandingan 'di lapangan' membantu wasit dengan memeriksa lapangan permainan, peralatan bola dan pemain (termasuk jika masalah telah diatasi) dan menjaga catatan waktu, gol, pelanggaran dll. Aturan kompetisi harus menyatakan dengan jelas siapa yang menggantikan ofisial pertandingan yang tidak dapat memulai atau melanjutkan dan segala perubahan terkait. Secara khusus, harus jelas apakah, jika wasit tidak dapat memulai atau melanjutkan, pejabat keempat atau asisten wasit senior atau asisten wasit tambahan senior mengambil alih. Mereka menunjukkan kapan :

- seluruh bola meninggalkan lapangan permainan dan tim mana yang berhak mendapat tendangan sudut, tendangan gawang atau lemparan ke dalam
- seorang pemain dalam posisi offside dapat dihukum • pergantian pemain diminta
- pada tendangan penalti, kiper bergerak keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis; jika asisten wasit tambahan telah ditunjuk asisten wasit mengambil posisi sesuai dengan tanda penalty.

Bantuan asisten wasit juga mencakup pemantauan prosedur penggantian. Asisten wasit dapat memasuki lapangan permainan untuk membantu mengontrol jarak 9,15 m (10 yard).

2. Resmi keempat

Bantuan resmi keempat juga mencakup:

- mengawasi prosedur penggantian
- memeriksa peralatan pemain / pengganti
- masuknya kembali pemain mengikuti sinyal / persetujuan dari wasit • mengawasi bola pengganti
- menunjukkan jumlah minimum waktu tambahan yang ingin dimainkan wasit pada akhir setiap babak (termasuk waktu tambahan)
- memberi tahu wasit tentang perilaku yang tidak bertanggung jawab oleh penghuni area teknis mana pun

3. Asisten wasit tambahan

Asisten wasit tambahan dapat menunjukkan :

- ketika seluruh bola melewati garis gawang, termasuk saat gol dicetak
- tim mana yang berhak mendapatkan tendangan sudut atau tendangan gawang
- apakah, pada tendangan penalti, kiper bergerak keluar dari garis gawang sebelum bola ditendang dan jika bola melewati garis

4. Cadangan asisten wasit

Satu-satunya tugas asisten wasit cadangan adalah mengganti asisten wasit atau ofisial keempat yang tidak dapat melanjutkan.

5. Wasit Pengawas Video Pertandingan

Video asisten wasit (VAR) adalah ofisial pertandingan yang dapat membantu wasit membuat keputusan menggunakan rekaman ulang hanya untuk 'kesalahan yang jelas dan jelas' atau 'insiden terjawab serius' terkait dengan gol / tanpa gol,

penalti / tidak ada penalti , kartu merah langsung (bukan peringatan kedua) atau kasus identitas yang salah ketika wasit memperingatkan atau mengirim pemain yang salah dari tim yang melanggar. Asisten video asisten wasit (AVAR) adalah ofisial pertandingan yang membantu VAR terutama dengan :

- menonton cuplikan televisi saat VAR sibuk dengan 'check' atau 'review'
- menyimpan catatan insiden terkait VAR dan masalah komunikasi atau teknologi apa pun.
- membantu komunikasi VAR dengan wasit, terutama berkomunikasi dengan wasit ketika VAR melakukan 'cek' / 'ulasan' mis. untuk memberi tahu wasit untuk 'berhenti bermain' atau 'menunda mulai ulang' dll.
- merekam waktu 'hilang' saat pemutaran ditunda karena 'periksa' atau 'ulasan'
- mengkomunikasikan informasi tentang keputusan terkait VAR ke pihak terkait

2.1.3.7 Pasal 7 (Lamanya Pertandingan)

Pertandingan berlangsung selama dua babak yang sama, yaitu 45 menit, yang hanya dapat dikurangi jika disetujui antara wasit dan kedua tim sebelum dimulainya pertandingan dan sesuai dengan aturan kompetisi. Pemain berhak mendapat jeda di babak pertama, tidak lebih dari 15 menit, istirahat minum singkat (yang tidak boleh lebih dari satu menit) diizinkan pada interval setengah waktu di waktu tambahan. Aturan kompetisi harus menyatakan durasi interval setengah waktu dan itu dapat diubah hanya dengan izin wasit. Tunjangan dibuat oleh wasit di setiap babak untuk semua waktu yang hilang di babak itu melalui :

- penggantian

- penilaian dan / atau pemindahan pemain yang terluka • membuang-buang waktu
- sanksi disiplin
- penghentian minuman (yang tidak boleh lebih dari satu menit) atau alasan medis lainnya diizinkan oleh peraturan kompetisi
- penundaan terkait VAR V cek 'dan' ulasan '
- penyebab lain, termasuk penundaan signifikan untuk memulai kembali (mis. Perayaan gol)

Ofisial keempat menunjukkan tambahan waktu minimum yang ditentukan oleh wasit pada akhir menit terakhir setiap babak. Waktu tambahan dapat ditingkatkan oleh wasit tetapi tidak berkurang. Wasit tidak boleh mengganti kesalahan ketepatan waktu selama babak pertama dengan mengubah panjang babak kedua. Jika tendangan penalti harus diambil atau diulang, setengah diperpanjang sampai tendangan penalti selesai. Pertandingan yang terbengkalai diulang kembali kecuali peraturan kompetisi atau penyelenggara menentukan sebaliknya.

2.1.3.8 Pasal 8 (Kick Off)

Kick Off adalah suatu cara untuk memulai permainan. *Kick off* juga dilakukan apabila terjadinya gol, dan pada permulaan babak pertama maupun babak kedua dalam permainan sepakbola. *Kick Off* juga dilakukan pada saat memulai babak *extra time* babak pertama maupun kedua. *Kick Off* dilakukan menggunakan 1 kali sentuhan dengan 1 pemain.



Gambar 2.7 *Kick Off* terbaru pada pertandingan sepakbola
 Sumber : <https://www.jurnalisbola.com/pengertian-kick-off/>

Apabila pada saat pertandingan sedang berlangsung dan terjadi kejadian pemain cedera yang memerlukan perawatan, atau suporter masuk ke dalam area lapangan permainan dan gangguan-gangguan yang lain yang memungkinkan terjadi pada saat pertandingan, wasit (*referee*) diharuskan untuk menghentikan pertandingan untuk sementara waktu, pertandingan dimulai kembali dengan menjatuhkan bola atau lebih dikenal dengan *drop ball*.

Drop ball dilakukan apabila terjadi suatu hal yang menghentikan permainan. Wasit menjatuhkan bola pada posisi di mana itu ketika permainan dihentikan, kecuali permainan dihentikan di dalam area gawang di mana bola dijatuhkan pada garis area gawang yang sejajar dengan garis gawang pada titik terdekat ke tempat terdekat bola itu ketika bermain dihentikan.

Wasit menjatuhkan bola di tempat dimana bola berada pada saat permainan dihentikan, kecuali apabila permainan dihentikan didalam daerah gawang, untuk kejadian ini wasit harus menjatuhkan bola digaris perbatasan di daerah gawang yang sejajar dengan garis gawang pada posisi yang terdekat dengan lokasi awal mula bola pada saat permainan diberhentikan. Permainan dimulai kembali sesudah bola menyentuh tanah.



Gambar 2.8 *Drop ball* yang terjadi dalam pertandingan sepakbola di Liga Inggris
Sumber : <http://youthsoccerbootcamp.blogspot.com/2011/12/soccer-drop-ball-rule.html>

Bola sedang dimainkan saat menyentuh tanah. Sejumlah pemain dapat memperebutkan bola yang dijatuhkan (termasuk kiper); wasit tidak dapat memutuskan siapa yang dapat memperebutkan bola yang dijatuhkan atau hasilnya. Bola dijatuhkan lagi jika menyentuh pemain sebelum menyentuh tanah, meninggalkan bidang permainan setelah menyentuh tanah, tanpa menyentuh pemain. Jika bola yang jatuh masuk ke gawang tanpa menyentuh setidaknya dua

pemain bermain dimulai ulang dengan tendangan gawang jika masuk ke gawang lawan dan jika masuk ke gawang tim maka dilakukan tendangan sudut.

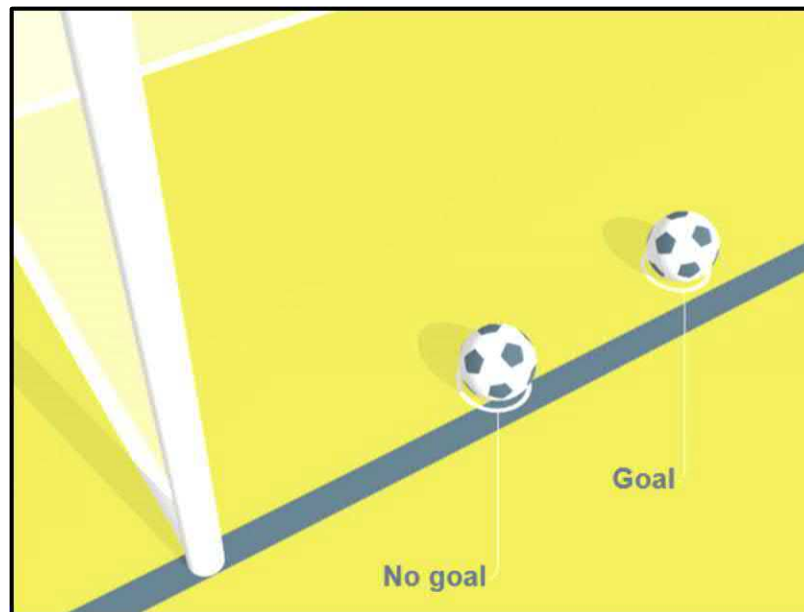
2.1.3.9 Pasal 9 (Bola di Dalam dan Diluar Pertandingan)

Ball out of play, bola tidak bisa dimainkan saat ia telah sepenuhnya melewati garis gawang atau garis sentuh di tanah atau di udara dan permainan telah dihentikan oleh wasit. *Ball in play*, bola sedang bermain di semua waktu lainnya, termasuk ketika bola *rebound* dari resmi pertandingan, tiang gawang, tiang gawang atau tiang bendera sudut dan tetap di bidang permainan.

2.1.3.10 Pasal 10 (Cara Mencetak Gol)

Sebuah gol dicetak ketika seluruh bola melewati garis gawang, antara tiang gawang dan di bawah mistar gawang, asalkan tidak ada pelanggaran yang dilakukan oleh tim yang mencetak gol. Jika wasit memberi sinyal gol sebelum bola melewati seluruh garis gawang, permainan dimulai kembali dengan bola yang jatuh.

Tim pemenang, tim yang mencetak lebih banyak gol adalah pemenangnya. Jika kedua tim tidak mencetak gol atau jumlah gol yang sama, maka pertandingan dibuat. Ketika aturan kompetisi mengharuskan tim pemenang setelah pertandingan seri atau pertandingan kandang dan tandang, satu-satunya prosedur yang diizinkan untuk menentukan tim pemenang adalah aturan gol tandang, dua periode waktu tambahan yang sama tidak melebihi masing-masing 15 menit dimulai dari tanda *penalty*.

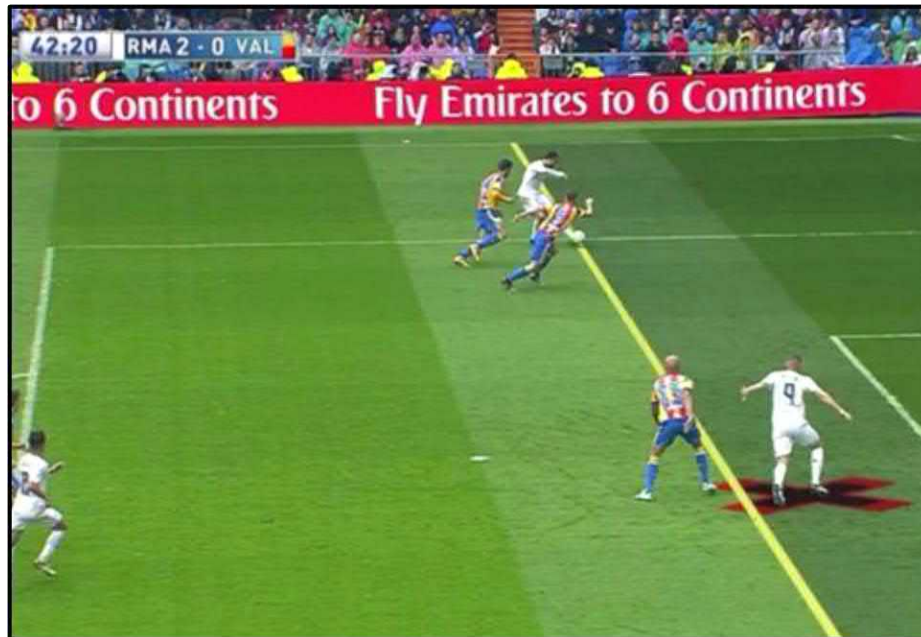


Gambar 2.9 Gol dan tidak gol

Sumber : *Law Of The Game* 2018/2019

2.1.3.11 Pasal 11 (*Offside*)

Di dalam permainan sepakbola, bila seorang pemain berada pada posisi *offside* itu bukan merupakan suatu pelanggaran. Seorang pemain berada pada posisi *offside* jika pemain tersebut berada lebih dekat ke garis gawang lawan dari pada bola dan pemain lawan yang kedua terakhir. Seorang pemain dikatakan tidak berada dalam posisi *offside*, jika dia berada pada daerah permainannya sendiri atau dia sejajar dengan pemain lawan yang kedua terakhir. Dan tidak dikatakan *offside* apabila pemain tersebut menerima bola dari tendangan gawang lemparan ke dalam dan tendangan sudut.



Gambar 2.10 Posisi *Offside* pada pertandingan sepakbola

Sumber : <https://perpustakaan.id/pengertian-offside-adalah-dalam-pertandingan-sepakbola-penyebabnya/>

Bukan suatu pelanggaran berada dalam posisi *offside*. Seorang pemain dalam posisi *offside* jika :

- setiap bagian dari kepala, badan atau kaki berada di setengah lawan (tidak termasuk garis tengah)
- bagian mana pun dari kepala, badan atau kaki lebih dekat ke garis gawang lawan daripada bola dan lawan kedua terakhir

Tangan dan lengan semua pemain, termasuk kiper, tidak dipertimbangkan. Seorang pemain tidak dalam posisi *offside* jika sejajar dengan :

- lawan kedua terakhir atau • dua lawan terakhir

Offside offense. Seorang pemain dalam posisi *offside* saat bola dimainkan atau disentuh oleh rekan setimnya hanya dihukum karena terlibat dalam permainan aktif dengan mengganggu bermain dengan bermain atau menyentuh bola yang dilewati atau disentuh oleh rekan setim atau mengganggu lawan dengan mencegah lawan bermain atau tidak bisa memainkan bola dengan menghalangi garis pandang lawan atau menantang lawan.

Titik kontak pertama dari bola '*play*' atau '*touch*' harus digunakan apabila jelas berusaha memainkan bola yang dekat ketika aksi ini berdampak pada lawan atau membuat tindakan nyata yang jelas berdampak pada kemampuan lawan untuk memainkan bola atau mendapatkan keuntungan dengan memainkan bola atau mengganggu lawan saat memiliki *rebound* atau dibelokkan dari tiang gawang, mistar gawang, ofisial pertandingan atau lawan dan sengaja diselamatkan oleh lawan mana pun

Seorang pemain dalam posisi *offside* yang menerima bola dari lawan yang dengan sengaja memainkan bola (kecuali dari penyelamatan yang disengaja oleh lawan mana pun) tidak dianggap mendapat keuntungan. 'Simpan' adalah ketika pemain berhenti, atau mencoba menghentikan, bola yang masuk ke atau sangat dekat dengan gawang dengan bagian tubuh mana pun kecuali tangan / lengan (kecuali kiper dalam area penalti). Dalam situasi di mana :

- Seorang pemain bergerak dari, atau berdiri di dalam, posisi *offside* berada di jalan lawan dan mengganggu pergerakan lawan menuju bola. Ini adalah pelanggaran *offside* jika itu berdampak pada kemampuan lawan untuk bermain atau menantang untuk bola; jika pemain bergerak ke jalan lawan dan menghambat

kemajuan lawan (mis. menghalangi lawan) pelanggaran harus dihukum berdasarkan UU 12.

- Seorang pemain dalam posisi *offside* bergerak ke arah bola dengan maksud memainkan bola dan dilanggar sebelum bermain atau mencoba memainkan bola, atau menantang lawan untuk bola, pelanggaran dihukum karena telah terjadi sebelum pelanggaran *offside*.

2.1.3.12 Pasal 12 (Pelanggaran dan Kelakuan Tidak Sopan)

Dalam pelanggaran terdapat dua bentuk, yaitu pelanggaran langsung dan pelanggaran tidak langsung.

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan jika seorang pemain melakukan tindakan pelanggaran seperti menendang atau mencoba menendang lawan, menjegal atau mencoba menjegal lawan, melompat ke arah lawan, menabrak lawan, memukul atau mencoba memukul lawan, mendorong lawan, mentackle atau menyerang lawan, menahan atau memegang lawan, meludahi lawan, dan memegang bola dengan sengaja (kecuali bagi penjaga gawang dalam daerah penaltinya sendiri).

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan pada tim lawan apabila penjaga gawang mengambil waktu lebih dari 6 detik ketika menguasai bola di tangannya, menyentuh bola kembali dengan tangannya setelah dilepaskan dari penguasaannya dan bola tidak disentuh / menyentuh pemain lain, menerima dengan tangannya ketika teman satu tim sengaja menendang bola kepadanya, dan menerima bola dengan tangannya dari lemparan kedalam dari teman satu timnya. Dan untuk

pemain lainnya adalah, bila bermain dengan cara yang berbahaya, menghalangi/merintang pergerakan lawan, dan menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya.

Dalam pelanggaran, seorang pemain bisa diberi peringatan oleh wasit dengan menunjukkan kartu kuning, apabila berkelakuan tidak sportif, menolak dengan perkataan atau tindakan, terus menerus melanggar peraturan permainan, memperlambat jalannya permainan, tidak ada pada jarak semestinya dalam pemagaran tendangan bebas, masuk atau masuk kembali ke lapangan tanpa izin wasit, dan sengaja meninggalkan lapangan permainan tanpa seizin wasit.

Selain di beri kartu kuning, seorang pemain bisa diberi kartu merah apabila bersalah karena bermain sangat kasar, berkelakuan jahat, meludahi pemain lawan atau orang lain, menggagalkan gol yang dibuat oleh tim lawan atau menggagalkan peluang terciptanya gol dengan sengaja, menggagalkan peluang terciptanya gol oleh pemain lawan yang bergerak ke arah gawang pemain tersebut, melalui suatu pelanggaran yang dapat dihukum dengan tendangan bebas atau tendangan penalti, menggunakan kata-kata atau isyarat yang menghina, melecehkan, atau kasar, menerima peringatan kedua dalam pertandingan yang sama.

Menurut *Laws Of The Game* (2018/2019) seorang pemain akan diberi peringatan dengan menunjukkan kartu atau lebih spesifiknya diberikan kartu kuning apabila pemain itu melakukan salah satu dari tujuh pelanggaran berikut ini :

- a. Berkelakuan tidak sportif.
- b. Menolak dengan perkataan atau tindakan.

- c. Terus-menerus melanggar peraturan permainan.
- d. Memperlambat waktu untuk memulai kembali permainan.
- e. Gagal memenuhi jarak yang ditentukan ketika permainan dimulai kembali dengan tendangan sudut atau tendangan bebas atau lemparan ke dalam.
- f. Masuk atau masuk kembali ke lapangan permainan tanpa seijin wasit.
- g. Sengaja meninggalkan lapangan permainan tanpa seijin wasit.

Seorang pemain, pemain ganti atau yang digantikan dikeluarkan dari lapangan permainan, jika ia melakukan salah satu dari tujuh dari pelanggaran berikut ini (*Laws Of The Game 2014/2015*) :

- a. Bermain sangat kasar.
- b. Berkelakuan jahat atau kasar.
- c. Meludahi pemain lawan atau orang lain.
- d. Menggagalkan gol yang di buat oleh tim lawan atau menggagalkan peluang terciptanya gol dengan sengaja menyentuh bola dengan tangan (hal ini tidak berlaku bagi penjaga gawang dalam daerah penaltinya sendiri).
- e. Menggagalkan peluang terciptanya gol oleh pemain lawan yang bergerak kedepan ke arah gawang pemain tersebut, melalui suatu pelanggaran yang dapat dihukum dengan tendangan bebas atau tendangan penalti.
- f. Menggunakan kata-kata atau isyarat yang menghina, melecehkan atau kasar.
- g. Menerima peringatan kedua dalam pertandingan yang sama.

Pemain, pemain pengganti atau yang digantikan yang dikeluarkan mesti meninggalkan lapangan permainan dan daerah tenik.

2.1.3.13 Pasal 13 (Tendangan Bebas)

Tendangan bebas terbagi 2 yaitu tendangan bebas langsung dan tendangan bebas tidak langsung. Tendangan bebas langsung, gol dapat tercipta dari tendangan bebas langsung. Jika bola pada tendangan bebas langsung ditendang langsung masuk kedalam gawang sendiri, tendangan sudut diberikan kepada tim lawan.



Gambar 2.11 Tendangan Bebas Langsung

Sumber : <https://www.google.com/search?q=freekick&safe:>

Tendangan bebas tidak langsung, gol tidak dapat tercipta langsung dari tendangan bebas tidak langsung. Setiap tendangan bebas tidak langsung, wasit memberikan isyarat dengan mengangkat salah satu tangannya di atas kepala.



Gambar 2.12 Tendangan Bebas Tidak Langsung

Sumber : <https://www.dhakatribune.com/sport/football>

Menurut *Laws Of The Game* (2018/2019) tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan jika penjaga gawang, di daerah pinalnya sendiri, melakukan salah satu dari empat kesalahan berikut :

- a. Mengontrol bola dengan tangannya lebih dari 6 enam detik sebelum melepaskannya dari penguasaannya.
- b. Menyentuh bola kembali dengan tangannya, setelah dilepaskan dari penguasaannya dan sebelum bola itu menyentuh pemain lain.
- c. Menyentuh bola yang sengaja ditendang kepadanya oleh teman satu tim dengan tangan.
- d. Menyentuh bola lemparan ke dalam yang diberikan secara langsung oleh teman satu timnya dengan tangan.

Tendangan bebas tidak langsung juga diberikan kepada tim lawan, jika salah seorang pemain menurut pandangan wasit :

- a. Bermain dengan cara yang berbahaya.
- b. Menghalangi pergerakan lawan.
- c. Menghalangi penjaga gawang untuk melepaskan bola dari tangannya

Tendangan bebas tidak langsung dilaksanakan dari tempat dimana pelanggaran terjadi (*Laws Of The Game* 2018/2019).

2.1.3.14 Pasal 14 (Tendangan *Penalty*)

Sebuah tendangan pinalti dijatuhkan terhadap tim yang melakukan salah satu dari sepuluh pelanggaran yang dihukum dengan tendangan bebas langsung, dan pelanggaran tersebut dilakukan di dalam daerah pinaltinya sendiri pada saat bola masih dalam permainan.



Gambar 2.13 Tendangan *penalty* pada permainan sepakbola
Sumber : <https://phys.org/news/2012-06-science-mind-game-penalty.html>

2.1.3.14 Pasal 15 (Lemparan ke Dalam)

Lemparan ke dalam atau *throw in* adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Lemparan ke dalam diberikan kepada lawan dari pemain yang terakhir menyentuh bola ketika seluruh bagian bola melewati garis samping, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara.



Gambar 2.14 Lemparan ke dalam di pertandingan sepakbola

Sumber : <http://kevinjuro.blogspot.com/2018/10/teknik-throw-in-dalam-sepak-bola.html>

Sebuah gol tidak dapat langsung dihasilkan dari suatu lemparan ke dalam. Prosedur lemparan ke dalam adalah sebagai berikut : menghadap ke lapangan permainan, sebagian dari kakinya berada di atas garis samping atau di luar garis samping, memegang bola dengan kedua belah tangan, melemparkan bola dari belakang melalui atas kepala tidak boleh dari samping dan kaki tidak boleh mengangkat dari tanah.

2.1.3.16 Pasal 16 (Tendangan Gawang)

Tendangan gawang adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan gawang diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara. Sebuah gol yang tercipta dari tendangan gawang langsung ke gawang lawan dinyatakan sah. Suatu gol dapat dicetak langsung dari tendangan gawang, tetapi hanya melawan tim lawan jika bola langsung memasuki gawang tendangan, tendangan sudut diberikan kepada lawan jika bola meninggalkan area penalti.



Gambar 2.15 Tendangan Gawang yang dilakukan kiper pada pertandingan sepakbola
Sumber : <https://www.football-bible.com/soccer-info/goal-kick-rules-in-soccer.html>

Jika tendangan gawang tidak keluar kotak penalty maka tendangan harus diulangi. Setelah bola berada dalam permainan, penendang menyentuh bola kembali (kecuali dengan tangannya) sebelum bola itu menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas tidak langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.

Jika, setelah bola dalam permainan, penendang memegang bola dengan sengaja sebelum menyentuh pemain lain :

- Tendangan bebas langsung diberikan kepada tim lawan, tendangan dilakukan dari tempat dimana pelanggaran terjadi.
- Tendangan pinalti diberikan apabila pelanggaran terjadi di dalam daerah pinalti pemain yang menendang.

2.1.3.17 Pasal 17 (Tendangan Sudut)

Tendangan sudut adalah suatu cara untuk memulai kembali permainan. Tendangan sudut diberikan ketika seluruh bagian bola melewati garis gawang, baik menggelinding di tanah maupun melayang di udara. Sebuah gol yang tercipta dari situasi tendangan sudut langsung ke gawang lawan dinyatakan sah.



Gambar 2.16 Tendangan Pojok dalam pertandingan sepakbola
Sumber : <http://enacademic.com/dic.nsf/enwiki/439712>

2.2 Daftar Klub Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang

Tabel 2.1 Daftar Nama Tim Peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang

No.	Nama Tim	Alamat	Ketua
1	PSAD SEMARANG	Std. Diponegoro	Danpompan IV/DIP Ngatiman
2	PS USM SEMARANG	Jl. Unta III	Andy Kridasusila
3	BIPRADA SEMARANG	Jl. Pemuda 142	Shri Djono Kusumo
4	PS UNNES SEMARANG	Kampus Sekaran	Drs. Nasukha
5	PS POP SEMARANG	Jl. Dr. Supomo 19	Ali Rinenggo
6	PS HW SEMARANG	Jl. Singosari Timur	H. Jufri Jaman Nur
7	PS UNIKA SEMARANG	Jl. Pawiyatan Luhur IV	Ferdinandus Hindiarto, S.Psi., M.Si
8	PS PAS SEMARANG	Jl. Dorang 99	Merry Suwito
9	PS UNTAG SEMARANG	Jl. Pawiyatan Luhur Semarang	Wijaya, S.H, M.Hum Drs. M. Daeny
10	PS TUGU MUDA SEMARANG	Jl. Pemuda 148 Semarang	Maman Suparman Ir. Kamali
11	PMC SEMARANG	Jl. Kinibalu Timur I/No.5	Mulyono Kiswanto Budi Cipto
12	PERSISAC	Jl. Sambiroto II/ 23 RT. 6	Suhadi

(Sumber : ASKOT PSSI Kota Semarang)

Olahraga Sepakbola memiliki *law of the game* yang dibuat oleh IFAB (*International Football Association Board*) dan dikeluarkan oleh FIFA (*Federation International Football Association*) sebagai federasi tertinggi sepakbola dunia. PSSI selaku induk federasi sepakbola Indonesia merupakan anggota resmi dari FIFA, maka dari itu setiap pertandingan yang diselenggarakan oleh PSSI pusat maupun cabang daerah harus mengacu pada *law of the game* yang dikeluarkan oleh FIFA. Pemahaman terhadap *law of the game* sangatlah penting untuk diajarkan kepada

para pemain di tim atau klub peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang, agar menjadi pemain masa depan yang selain memiliki kemampuan yang baik dalam bermain sepakbola akan tetapi juga paham tentang *law of the game*.

Berdasarkan landasan tersebut maka peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui tingkat pemahaman para pemain di tim peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang terhadap *law of the game* 2018/2019. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat mengetahui seberapa paham para pemain di tim peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang tentang *law of the game* 2018/2019. Sehingga para pelatih dapat memberikan suatu *training plan* khusus untuk pemain agar paham tentang *law of the game*, dan Pembina klub mampu mengedukasi dan mengarahkan para pemain untuk memahami lebih dalam tentang *law of the game* agar tidak terjadi hal-hal yang tidak etis dan mencoreng nilai *fairplay* di sepakbola.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan pada hasil penghitungan statistik dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman pemain terhadap Law Of The Game 2018/2019 (survey pada tim sepakbola peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang Tahun 2019) cukup paham dan memiliki presentase tingkat pemahaman sebesar 23% untuk kategori sangat paham, 30% untuk kategori paham, 36% untuk kategori cukup baik paham, 6% untuk kategori kurang paham, dan yang terakhir jumlah presentase sebesar 5% untuk kategori sangat kurang paham. Atau jika dirubah dalam bentuk satuan frekuensi yaitu 23 pemain termasuk dalam kategori sangat paham, 30 pemain termasuk dalam kategori paham, 36 pemain termasuk dalam kategori cukup paham, 6 pemain termasuk dalam kategori kurang paham, dan sejumlah 5 pemain termasuk dalam kategori sangat kurang paham.

5.2 Saran

Saran yang dapat diajukan berdasarkan hasil penelitian ini antara lain :

- 1) Setiap jajaran tim sepakbola peserta Liga ASKOT Divisi 1 Kota Semarang terutama pelatih kepala diharapkan selalu memberikan edukasi tentang *Law Of The Game* agar pemain lebih paham tentang *Law Of The Game* itu sendiri.
- 2) Para pemain diharapkan mampu mempelajari sendiri tentang *Law Of The Game* itu sendiri entah melalui media social ataupun dengan saling bertukar

pendapat dengan teman satu tim agar saling paham tentang *Law Of The Game*.

- 3) Bagi peneliti, pelatih, pembina olahraga khususnya dalam sepakbola akan melakukan penelitian sejenis, sebaiknya menggunakan hasil penelitian ini dan penelitian terdahulu sebagai referensi sehingga diperoleh hasil yang lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- ASKOT PSSI. 2018. *Daftar Tim Peserta Liga Divisi 1*. Semarang
- Bloom dalam Sudjiono, Anas. 2005. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Eric, C Batty. 2008. *Latihan Metode Baru Sepakbola Serangan*. Bandung: Pionir Jaya.
- FIFA. 2018. *Law Of The Game FIFA*. Zurich Swiss
- . 2019. *Law Of The Game FIFA*. Zurich Swiss
- Furkan, dkk. 2018. *Pengaruh Latihan High-Intensity Interval Training (HIIT) Terhadap Peningkatan VO2 Max Pemain Sepakbola M2 United*. Bima
- Luxbacher, Joseph A. 2004. *SEPAKBOLA : Langkah-langkah Menuju Sukses*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Margono, S. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, Cet. Ke-8, 2010.
- Purwanto. 2008. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar
- Salim, Agus. 2008. *Seri Olahraga : Buku Pintar Sepakbola*. Bandung: NUANSA.
- Subagyo Irianto. 2010. *Pedoman Pelaksanaan Pengembangan Tes Kecakapan "David Lee" untuk Sekolah Sepakbola (SSB) Kelompok Umur 14-15 Tahun*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Purwanto, Ngalm. 2013. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Raudhah. 2017. *Variabel Penelitian*. Vol. 05 (02), 1-9.
- Sutoyo, Anwar. 2009. *Pemahaman Individu*. Semarang : CV. Widya Karya.
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2006. *Pedoman Penelitian, Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: PT Rieka Cipta

Sugiyono. 2009. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung : Alfabeta