

**KEMAMPUAN MEMUKUL, MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA DALAM
PERMAINAN ROUNDERS SISWA PUTERA KELAS IV, V DAN VI,
SD NEGERI 1 KARANG TENGAH, KEC. KEMANGKON,
KAB. PURBALINGGA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Khafif Nur Asih
13604227020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

**KEMAMPUAN MEMUKUL, MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA
DALAM PERMAINAN ROUNDERS SISWA PUTERA KELAS
IV, V DAN VI, SD NEGERI 1 KARANG TENGAH,
KEC. KEMANGKON, KAB. PURBALINGGA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



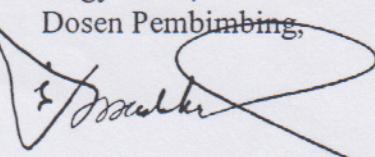
Oleh:
Khafif Nur Asih
13604227020

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul "Kemampuan Memukul, Menangkap, dan melempar Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Maret 2015
Dosen Pembimbing,

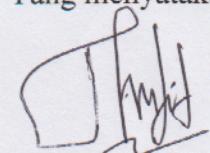

Sismadiyanto, M.Pd.
NIP. 19590416 1982702 1 002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Kemampuan Memukul, Menangkap, dan melempar Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga” adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata tulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji, yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 24 Maret 2015
Yang menyatakan



Khafif Nur Asih
NIM. 13604227020

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Kemampuan Memukul, Menangkap, dan melempar Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga", yang disusun oleh Khafif Nur Asih, NIM. 13604227020 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Kamis, 30 April 2015 dan dinyatakan lulus.



Yogyakarta, Juni 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan

Rumpis Agus Sudarko, M. S.
NIP. 19600824 198601 1 001

MOTTO

1. Barang siapa menanam kebaikan maka ia akan memetik kebaikan (Khafif Nur Asih)
2. Ilmu bagaikan sinar dalam kegelapan (Khafif Nur Asih)
3. Alloh meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat (Q.S. Al Mujadillah:11)
4. Sebaik-baiknya kamu adalah yang paling bermanfaat bagi orang lain (H.R. Buchori)

PERSEMPAHAN

Puji syukur yang tiada henti-hentinya aku panjatkan kehadirat Alloh SWT. yang telah melimpahkan barokahnya sehingga aku berada di puncak pendidikan sarjana. Skripsi ini aku persembahkan untuk:

1. Suamiku tersayang Anto Triwantoro yang terus memberikanku semangat, motivasi dan perhatian dalam pembuatan skripsi ini.
2. Kedua orang tuaku tercinta yaitu, Ayahanda Suwaryo dan Ibunda Teguh Rokhayah serta Ayah Mertuaku Suratmo dan Ibu Mertuaku Tursini, yang telah merawat dengan penuh kasih sayang dan tak henti-hentinya mendoakanku dari lahir sampai dengan sekarang aku bisa menyelesaikan studiku di jenjang sarjana.
3. Anakku tercinta Farhan Aldi Khunaifi yang terus memberikan semangat kepadaku.
4. Kakakku tercinta, Punggung Dwi Setiawan dan Anggun Prasetyo yang terus mendo'akanku.

**KEMAMPUAN MEMUKUL, MELEMPAR DAN MENANGKAP BOLA
DALAM PERMAINAN ROUNDERS SISWA PUTERA KELAS
IV, V DAN VI, SD NEGERI 1 KARANG TENGAH,
KEC. KEMANGKON, KAB. PURBALINGGA**

Oleh:
Khafif Nur Asih
13604227020

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari permasalahan “walaupun permainan rounders sering dilakukan setelah pembelajaran materi inti, namun masih terdapat siswa yang lemah dalam melempar, memukul dan menangkap”. Atas dasar permasalahan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan memukul, melempar dan menangkap bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yang dilakukan dengan mengukur kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola menggunakan instrumen penelitian “Sismadiyanto dan Soepadmo (1989)” yang dimodifikasi. Subjek Penelitian adalah siswa putera kelas IV (16 siswa), V (15 siswa) dan VI (19 siswa) SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, tahun ajaran 2014/ 2015. Tes memukul dilakukan dengan cara siswa memukul bola sejauh-jauhnya dengan posisi awal bola diam diletakan di atas bambu. Tes melempar dilakukan bersamaan dengan tes menangkap, dengan cara melemparkan bola rounders melewati atas tali dan harus jatuh pada siswa yang melakukan tes menangkap. Nilai minimal dari masing-masing tes adalah 0 dan nilai maksimalnya 10. Teknik analisis data yang digunakan adalah penggolongan kemampuan (5 kategori) menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Kemampuan memukul bola rounders 33,75% dari seluruh subyek penelitian. 2) Kemampuan melempar bola rounders 33,45% dari seluruh subyek penelitian. 3) Kemampuan menangkap bola rounders 30,79% dari seluruh subyek penelitian.

Kata Kunci : Permainan Rounders, Melempar, Menangkap dan Memukul Bola

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Alloh SWT. yang atas karena rahmat dan hidayahnya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini berjudul “Kemampuan Memukul, Menangkap, dan melempar Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga”.

Terselesaikannya skripsi ini berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu perkenankanlah peneliti menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan peneliti untuk melanjutkan studi di FIK UNY.
2. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Drs. Amat Komari, M.Si. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
4. Drs. Sriawan, M.Kes., Ketua Program Studi PGSD Penjas FIK UNY yang telah menyetujui proposal skripsi yang diajukan.
5. Drs. Sudardiyono, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan nasehat dan dorongan untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Sismadiyanto, M.Pd., Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan dan motivasi selama penyusunan skripsi.

7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis melaksanakan kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
8. Bapak dan Ibu Staf Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuannya.
9. Ngafiarso, S.Pd., Kepala Sekolah SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Purbalingga yang telah memberikan peneliti ijin untuk melakukan penelitian di SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.
10. Rekan-rekan Mahasiswa S-1 Program Kelanjutan Studi FIK angkatan 2013 yang telah memberi dukungan, motifasi dan bantuan dalam melaksanakan penelitian.
11. Siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, tahun pelajaran 2014-2015 yang telah berpartisipasi dalam penelitian ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Disadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi kelengkapan skripsi ini. Semoga hasil skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, Maret 2015
Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	7
D. Perumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	
1. Pembelajaran Penjas	
a. Hakikat Pembelajaran Penjas	11
b. Tujuan Pembelajaran Penjas	14
2. Permainan Rounders	
a. Hakikat Permainan Rounders	15
b. Sarana dan Prasarana Permainan Rounders	16
c. Teknik Dasar Permainan Rounders	18
d. Peraturan Permainan Rounders	21

3. Kemampuan Memukul, Melempar dan Menangkap	23
a. Kemampuan Memukul	23
b. Kemampuan Melempar	25
c. Kemampuan Menangkap	27
4. Karakteristik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar	29
B. Penelitian yang Relevan	31
C. Kerangka Berpikir	32

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	34
B. Definisi Operasional Variabel	34
C. Populasi Penelitian	36
D. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian	
1. Waktu Penelitian	37
2. Tempat Penelitian	37
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	
1. Instrumen Penelitian	
a. Tes Memukul Bola	37
b. Tes Melempar Bola	39
c. Tes Menangkap Bola	40
2. Teknik Pengumpulan Data	
a. Tes Memukul Bola	41
b. Tes Melempar Bola	42
c. Tes Menangkap Bola	43
F. Teknik Analisis Data	43

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	
1. Deskripsi Kemampuan Memukul Bola	
a. Kelas IV	47
b. Kelas V	47
c. Kelas VI	48
2. Deskripsi Kemampuan Melempar Bola	
a. Kelas IV	50
b. Kelas V	51
c. Kelas VI	51
3. Deskripsi Kemampuan Menangkap Bola	
a. Kelas IV	54
b. Kelas V	54
c. Kelas VI	55
B. Pembahasan	58

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	62
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	62
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	63

D. Saran	64
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan Rounders.....	17
Gambar 2. Macam-macam Teknik Melempar	19
Gambar 3. Macam-macam Lepasan Bola	20
Gambar 4. Teknik Memukul.....	20
Gambar 5. Teknik Memukul.....	24
Gambar 6. Teknik Lepasan Melambung.....	26
Gambar 7. Teknik menangkap Bola Melambung.....	28
Gambar 8. Denah Lapangan Instrumen Memukul Bola.....	38
Gambar 9. Denah Lapangan Instrumen Melempar Bola.....	39
Gambar 10. Denah Lapangan Instrumen Menangkap Bola.....	40
Gambar 11. Grafik Persentase Kemampuan Memukul Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga. Model Penelitian.....	50
Gambar 12. Grafik Persentase Kemampuan Melempar Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.....	54
Gambar 13. Grafik Persentase Kemampuan Menangkap Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.....	57
Gambar 14. Grafik Persentase Kemampuan Tiga teknik Dasar Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.....	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perincian Populasi Penelitian	36
Tabel 2. Norma Penilaian	43
Tabel 3. Deskripsi Hasil Penghitungan Data Kemampuan Memukul Bola Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga	49
Tabel 4. Deskripsi Hasil Penghitungan Data Kemampuan Melempar Bola Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.....	53
Tabel 5. Deskripsi Hasil Penghitungan Data Kemampuan Menangkap Bola Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.....	56
Tabel 6. Deskripsi Hasil Penghitungan Persentase Kemampuan Tiga Teknik Dasar Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.....	60

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	68
Lampiran 2. Data Hasil Tes Memukul Bola	73
Lampiran 3. Data Hasil Tes Melempar Bola	77
Lampiran 4. Data Hasil Tes Menangkap Bola.....	81
Lampiran 5. Pengolahan Data.....	85
Lampiran 6. Tabel Konsultasi Nilai r <i>Product Moment</i>	88
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	89

BAB I **PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk menyiapkan manusia melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan bagi perannya dimasa yang akan datang. Menurut pasal 3 Undang-undang No. 20 Tahun 2003; “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani (Depdiknas, 2003).

Dalam pelaksanaannya, penjas terbagi menjadi beberapa materi sesuai dengan tahap perkembangan siswa pada usia sekolah dasar. Materi tersebut meliputi, atletik, senam, akuatik, kesehatan diri dan lingkungan, permainan. Khusus materi penjas dalam bidang permainan, dibagi menjadi beberapa kategori yang salah satunya adalah permainan menggunakan bola. Selanjutnya permainan yang menggunakan bola dibagi lagi menjadi 2, yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil. Sesuai dengan judul yang

menjadi pembahasan dalam penenlitian ini, permainan yang dimaksud adalah permainan bola kecil, yaitu permainan rounders. Menurut Wasis Prasetyo (2011), Rounders adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan ketrampilan mengetik dan menghindari sentuhan bola.

Pemilihan permainan rounders dalam penelitian ini sesuai dengan silabus kelas IV, V dan VI, yaitu dengan Standar Kompetensi bagi kelas IV; “Mempraktikan gerak asar permainan sederhana dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah “Mempraktikan gerak dasar dan permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran”. Standar Kompetensi bagi kelas V yang sesuai digunakan sebagai dasar dilaksanakannya permainan rounders adalah “Mempraktikan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya”. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah “Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran”. Selanjutnya adalah Standar Kompetensi bagi kelas VI yang sesuai digunakan sebagai dasar dilaksanakannya permainan rounders adalah “Mempraktikan berbagai gerak dasar kedalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Sedangkan Kompetensi Dasarnya adalah “Mempraktikan gerak dasar salah satu

permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran”.

Agar permainan rounders menjadi menarik, dan bergairah dalam melakukannya, maka permainan ini dapat dilakukan jika anak sudah menguasai beberapa keterampilan dasar, (Ade Mardiyana, Purwadi dan Wira Indra Satya, 2009:4.18). kemudian dijelaskan oleh Dadan Heryana dan Giri Verianti (2010:76) bahwa, teknik dasar dalam bermain rounders adalah lempar, tangkap dan pukul. Pernyataan tersebut kemudian dikuatkan oleh Tugino (2013), yang menjelaskan bahwa terdapat beberapa teknik dasar dan peraturan yang perlu dikuasai oleh pemain rounders agar dapat menjadi pemain rounders yang baik, teknik dasar dan peraturan tersebut adalah lempar, tangkap, pukul dan lari.

Berdasarkan beberapa uraian tersebut diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa untuk memainkan permainan rounders diperlukan beberapa keterampilan yang harus dimiliki oleh para pemainnya, keterampilan tersebut adalah lempar, tangkap pukul dan lari. Keterampilan tersebut harus dimiliki semata-mata agar dalam melaksanakan permainan rounders akan menjadi lebih hidup, dan yang berimbang pada kemenangan tim dalam permainan rounders.

Menurut Ade Mardiyana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:4.16), menyatakan bahwa devinisi dari lempar adalah membuang sejauh-jauhnya benda yang ada di tangan, oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa dalam melakukan gerakan lempar, pelempar memiliki keinginan untuk

memindahkan benda sejauh-jauhnya ke posisi yang diinginkan. Masih dari rujukan yang sama, bahwa arti dari pukul adalah mengetuk dengan sesuatu yang keras atau berat. Oleh karena itu, tidak heran jika dalam permainan rounders, pemukul terbuat dari benda keras, dengan tujuan bola hasil pukulan dapat terlontar jauh. sedangkan devinnisi tangkap adalah memegang sesuatu yang bergerak cepat, lepas dan lain sebagainya. Khusus untuk kemampuan menangkap tergantung pada arah datangnya bola. Oleh karena itu, aktivitas menangkap erat kaitannya dengan lempar dan pukul.

Dijelaskan oleh Ade Mardiyana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:4.19), teknik melempar dibagi menjadi 3, yaitu lemparan melambung, lemparan datar dan lemparan menyusur tanah. Rounders merupakan permainan yang memerlukan tempat bermain yang cukup luas agar para pemainnya leluasa untuk bergerak sesuai dengan kemampuan untuk melakukan teknik dasar permainan rounders dalam upaya untuk memenangkan permainan. Keterangan tersebut diperkuat dengan uraian yang dikemukakan oleh Dadan Heryana dan Giri Verianti (2010:67), bahwa;

Lapangan permainan berbentuk segi lima. Ditandai dengan empat tiang tegak lurus yang masing-masing panjangnya 1,20 meter dan di pasang setiap sudut. Jarak antara pemukul bola dengan tiang pertama 12 meter (jarak sama sampai dengan tiang ketiga). Dari tiang ketiga ke tiang keempat 8,50 meter. Jarak antara pemukul dengan pelontar bola 7,50 meter. Arena pelontar bola 2,50 x 2,50 meter dan arena pemukul bola 2 x 2 meter.

Oleh karena itu, bagi sekolah yang tidak memiliki halaman yang cukup luas menjadi masalah dalam melakukan permainan rounders. Begitu pula yang dialami di SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab.

Purbalingga, di sekolah ini tidak memiliki halaman yang luas, oleh karena itu jika melaksanakan pembelajaran penjas, khususnya permainan rounders dilaksanakan di lapangan Desa Karang Tengah, Kec. Kemangkon, kab. Purbalingga.

Menurut keterangan yang diberikan oleh Bpk. Eko Mardiyo, S.Pd., guru penjas SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, bahwa; “Permainan ini sering dilakukan oleh kelas IV, V dan VI manakala pembelajaran telah selesai, namun masih ada waktu pembelajaran penjas yang dapat digunakan untuk bermain rounders. Namun karena luas halaman sekolah yang tidak memadai, maka permainan dilakukan di lapangan Desa karang Tengah, Kec. Kemangkon, Purbalingga yg luasnya 6000 m²”. Lebih jelas lagi ditambahkan bahwa “Keadaan sempitnya halaman sekolah diperburuk dengan sarana dan prasarana bermain rounders yang buruk, sekolah tersebut hanya memiliki 2 pemukul dan 1 bola tenis lapangan, tanpa adanya bendera atau tiang hinggap atau bahkan *base*. Permainan ini dalam semester genap tahun pelajaran 2014/2015 dilaksanakan siswa sebanyak 4 kali dan saat pembelajaran, proses penilaian yg dilakukan guru melalui teknik pengamatan dengan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75”.

Walaupun permainan rounders sering dilakukan saat pembelajaran penjas setelah pembelajaran materi inti telah selesai, namun guru melihat bahwa masih terdapat siswa yang lemah dalam melakukan teknik dasar permainan rounders, khususnya dalam melempar, memukul dan menangkap

bola rounders. Dalam melakukan permainan rounders, guru masih melihat berbagai kesalahan yang dilakukan siswa, seperti sering kali siswa melemparkan bola untuk mengumpam namun tidak sampai kepada teman yang dituju, siswa memukul bola yang diumpan namun pukulan luncas atau bahkan tidak kena sama sekali, siswa dalam menangkap bola sering kali gerakan tangan untuk menyongsong bola tidak tepat terhadap arah jatuhnya bola, atau jika tidak arah songsongan tangan sudah tepat, namun bola kemudian jatuh ketika sudah sampai ditangan. Kejadian itu dapat terjadi karena siswa cenderung takut terhadap bola yang datang dan ingin di tangkap, sehingga dalam melakukan gerakan menangkap siswa memejamkan mata.

Atas dasar permasalahan tersebut itulah, maka peneliti memberanikan diri untuk melakukan penelitian dengan judul “Kemampuan Memukul, Menangkap, dan melempar Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya luas halaman dan sarana dan prasarana bermain rounders SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.
2. Permainan rounders sering dilakukan oleh siswa kelas IV, V dan VI, SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, namun guru melihat bahwa masih terdapat siswa yang lemah dalam melakukan teknik

dasar permainan rounders, khususnya dalam melempar, memukul dan menangkap bola rounders.

3. Sering kali siswa kelas IV, V dan VI, SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, melemparkan bola untuk mengumpam namun tidak sampai kepada teman yang dituju.
4. Siswa kelas IV, V dan VI, SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, memukul bola yang diumpan namun pukulan luncas atau bahkan tidak kena sama sekali.
5. Siswa kelas IV, V dan VI, SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, dalam menangkap bola sering kali gerakan tangan untuk menyongsong bola tidak tepat terhadap arah jatuhnya bola, atau jika tidak arah songsongan tangan sudah tepat, namun bola kemudian jatuh ketika sudah sampai ditangan.
6. Siswa kelas IV, V dan VI, SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, cenderung takut terhadap bola yang datang dan ingin di tangkap, sehingga dalam melakukan gerakan menangkap siswa memejamkan mata.
7. Belum pernah dilakukan penelitian kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola dalam permainan rounders sisiwa putera kelas IV, V dan VI di SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah disebutkan diatas, maka permasalahan ini dibatasi hanya pada kemampuan

memukul, menangkap dan melempar bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI, SDN 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas,maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar kemampuan memukul bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga?
2. Seberapa besar kemampuan menangkap bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga?
3. Seberapa besar kemampuan melempar bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga?

E. Tujuan Penelitian

Dalam sebuah penelitian yang dilakukan, pastilah memiliki sebuah tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kemampuan memukul bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

2. Untuk mengetahui kemampuan menangkap bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.
3. Untuk mengetahui kemampuan melempar bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin diperoeh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil pelaksanaan dapat dipergunakan sebagai informasi ilmiah dalam pembelajaran rounders.
- b. Hasil penelitian diharapkan juga dapat memberikan sumbangan positif bagi proses belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Dapat menjadi sumber referensi untuk diberikan kepada siswa untuk meningkatkan hasil kualitas pengajaran pendidikan jasmani khususnya dalam permainan rounders.

b. Bagi sekolah

Memberikan informasi sekolah tentang kemampuan siswa dalam memukul bola, melempar bola, dan menangkap bola dalam

permainan rounders. Selain itu dapat membantu meningkatkan keefektifitasan dalam proses belajar mengajar sehingga sekolah mampu mencapai tujuan prestasi yang diharapkan.

c. Bagi Siswa

Bagi siswa, dengan diketahuinya tingkat kemampuan memukul bola, melempar bola, dan menangkap bola, maka siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan teknik permainan rounders, yaitu kemampuan memukul bola, melempar bola, dan menangkap bola.

d. Bagi Peneliti

Peneliti memperoleh pengalaman dalam melakukan penelitian dan menambah wawasan serta mengetahui kesulitan siswa dalam memukul, melempar dan menangkap bola dalam permainan rounders.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran Penjas

a. Hakikat Pembelajaran Penjas

Menurut Hamzah B. Uno (2008:1.10) menyatakan bahwa belajar dan pembelajaran bagaikan dua sisi mata uang. Belajar dapat didefinisikan sebagai perubahan perilaku yang permanen berdasarkan pengalaman yang diperoleh dan diinternalisasikan oleh peserta didik. Sedangkan pembelajaran adalah segenap upaya yang dilakukan untuk menciptakan situasi agar peserta didik belajar. Maksud perilaku dalam pengertian belajar terkait dengan ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Dalam kegiatan pembelajaran kegiatannya muncul secara bersamaan dengan kadar yang bervariasi.

Lebih diterangkan kembali oleh Hamzah B. Uno (2008:1.11) bahwa;

sesuai prinsip hakikat belajar dan pembelajaran, terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran agar berlangsung secara efektif, yaitu sebagai berikut:

- 1) Proses pembelajaran harus memberikan peluang kepada siswa agar mereka dapat langsung berpartisipasi dalam proses pembelajaran.
- 2) Guru perlu memberikan kesempatan kepada siswa untuk merefleksi apa yang telah diterimanya.
- 3) Proses pembelajaran harus mempertimbangkan perbedaan individual.
- 4) Proses pembelajaran harus dapat memupuk kemandirian dan kerjasama.

- 5) Proses pembelajaran harus terjadi dalam iklim yang kondusif, baik iklim sosial maupun iklim psikologis.
- 6) Proses pembelajaran yang dikelola guru harus dapat mengembangkan kreativitas dan rasa ingin tahu.

Sedangkan menurut Bandi Utama (2010:202) menyatakan hakikat pembelajaran bahwa:

Pembelajaran berarti proses interaksi edukatif antara peserta didik dan guru beserta lingkungannya. Interaksi mempunyai makna hubungan timbal balik antara peserta didik dan guru, antara peserta didik dan lingkungannya. Hubungan timbal balik in akan berpengaruh langsung terhadap perkembangan peserta didik dalam aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Melalui pembelajaran peserta didik akan mengalami perubahan tingkah laku yang positif.

Jika dilihat dari pengertiannya itu sendiri, Penjas adalah sebuah pembelajaran yang dilakukan melalui aktifitas jasmani untuk mencapai tujuan tertentu. Seperti halnya pengertian penjas menurut Nixon dan Cozens (1959) yang dikutip oleh Ade Mardiana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:1.4) yang menyatakan bahwa penjas didefinisikan sebagai fase dari seluruh proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas dan respon otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respon otot yang giat dan berkaitan dengan perubahan yang dihasilkan individu dari respon tersebut. Menurut undang-undang no. 4 tahun 1950 tentang dasar-dasar pendidikan dan pengajaran pasal 9 menerangkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang menuju kepada keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia menjadi

bangsa yang sehat dan kuat lahir batin, diberikan pada segala jenis sekolah.

Kemudian menurut Ade Mardiana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:1.6 – 1.7) menyatakan bahwa:

Dalam pendidikan jasmani mempunyai unsur bermain dan olahraga, tetapi tidak semata-mata bermain dan olahraga saja, melainkan kombinasi keduanya. Dengan nama pendidikan jasmani, aktivitas fisik berorientasi pada tujuan pendidikan, yaitu mencoba melakukan kegiatan mendidik melalui aktifitas fisik. akan tetapi pada kegiatan bermain dan olahraga tidak berorientasi pada pendidikan.

Lebih jelas lagi diterangkan lagi bahwa:

Pengertian lain pendidikan jasmani merupakan suatu usaha dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan. Sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskuler, intelektual dan sosial.

Setelah diuraikan berbagai pengertian penjas yang dikemukakan oleh beberapa pakar tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa penjas sangat erat kaitannya dengan aktivitas gerak di dalamnya dan tujuan utama dalam pembelajaran penjas adalah pada aspek pendidikan. Setalah itu, jika uraian hakikat penjas tersebut dikaitkan dengan uraian definisi belajar di atas, maka diperoleh materi untuk mendefinisikan hakikat dari sebuah pembelajaran. Hakikat pembelajaran adalah sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik/ pembelajar yang direncanakan atau di sedain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara

sistematis agar subjek didik/ pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

b. Tujuan Pembelajaran Penjas

Bandi Utama (2010:203) menerangkan bahwa tujuan pembelajaran merupakan arah dan pedoman yang harus dicapai setelah pembelajaran berakhir. Tujuan pembelajaran merupakan penjabaran dari tujuan pendidikan pada umumnya. Secara umum tujuan pendidikan adalah mempengaruhi peserta didik agar mampu mengembangkan semua potensi yang ada dalam diri peserta didik secara optimal, yaitu berkembangnya aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional pada bab II pasal 4 disebutkan bahwapedidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri, serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Senada dengan uraian tujuan pendidikan jasmani di atas, tujuan pendidikan jasmani juga diterangkan oleh Ade Mardiana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:1.6–1.11), yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempelajari berbagai kegiatan yang

membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial dan emosional. Dari uraian tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani secara global adalah untuk membentuk manusia Indonesia seluruhnya dan seutuhnya melalui kegiatan pembelajaran, dan tentunya kegiatan pembelajaran tersebut melalui aktivitas gerak fisik.

2. Permainan Rounders

a. Hakikat Permainan Rounders

Menurut Wawan (2009), Permainan adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar, sukarela, tanpa paksaan dan tak sungguhan dalam batas waktu, tempat dan ikatan peraturan, namun bersamaan dengan bermain menyerap ikhtiar yang sungguh-sungguh dari pemainnya disertai dengan ketegangan dan kesukaan untuk mencapai tujuan yang berada dalam kegiatan itu sendiri dan tak berkaitan dengan perolehan material. Sedangkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007:413), tercatat bahwa arti kata permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, atau sesuatu yang dipermainkan. Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang dapat dilakukan oleh manusia yang kegiatan tersebut tidak dilakukan untuk sungguh-sungguh, namun memiliki tujuan seperti meningkatkan daya intelektual dan lain sebagainya. Permainan tidak hanya dapat dilakukan oleh anak-anak saja, namun dapat dilakukan oleh semua lapisan umur.

Menurut Dadan Heriyana dan Giri Verianti (2010:67), menyatakan bahwa Dalam permainan rounders setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai "Rounders". Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *softball*. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan yang dinyatakan oleh Menurut Wasis Prasetyo (2011), yang menyatakan bahwa rounders adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan ketrampilan mengetik dan menghindari sentuhan bola.

Berdasarkan teori atau uraian tentang hakikat rounders yang telah dikemukakan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan rounders adalah permainan yang menggunakan bola kecil yang dimainkan oleh 2 regu, dimana regu tersebut bertugas sebagai regu penjaga dan regu pemukul. Regu pemukul bertugas memukul bola yang dilemparkan oleh regu penjaga sekeras-kerasnya agar setelah memukul dapat berlari mengelilingi lapangan dan sampai di base terjauh. Sedangkan regu pemukul berusaha menangkap bola yang dipukul dan mematikan regu pemukul.

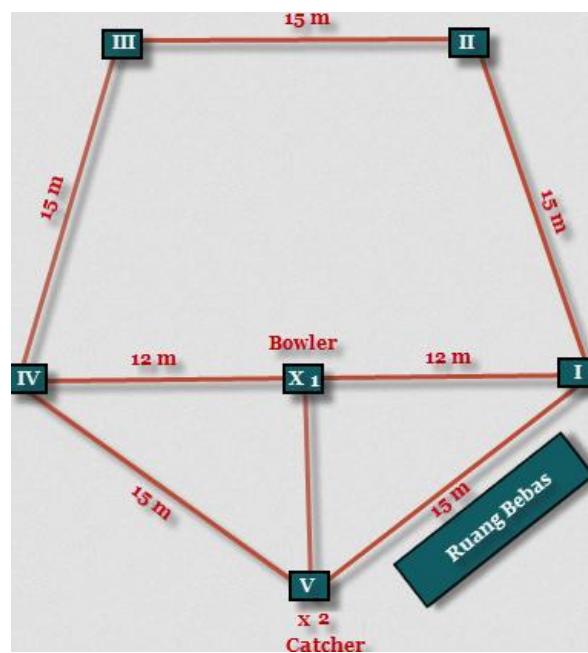
b. Sarana dan Prasarana Permainan Rounders

Agar dalam melaksanakan atau melakukan sebuah permainan dapat berlangsung sebagaimana mestinya, tentunya memerlukan

berbagai macam sarana dan prasarana yang menunjang sebuah permainan tersebut. Tidak terkecuali dalam permainan rounders. Dalam permainan ini terdapat berbagai macam sarana dan prasarana yang harus ada saat melakukan permainan rounders, seperti halnya tongkat pemukul, lapangan dan bola. Menurut Dadan Heriyan dan Giri Verianti (2010:67) menyebutkan bahwa;

Rounders memerlukan peralatan seperti lapangan, stik pemukul dan bola dengan rincian sebagai berikut:

- 1) Lapangan permainan berbentuk segi lima. Ditandai dengan empat tiang tegak lurus yang masing-masing panjangnya 1,20 meter dan di pasang setiap sudut. Jarak antara pemukul bola dengan tiang pertama 12 meter (jarak sama sampai dengan tiang ketiga). Dari tiang ketiga ke tiang keempat 8,50 meter. Jarak antara pemukul dengan pelontar bola 7,50 meter. Arena pelontar bola $2,50 \times 2,50$ meter dan arena pemukul bola 2×2 meter. Stick (pemukul bola) berbentuk panjang bulat.
 - 2) Stick terbuat dari kayu dengan ukuran panjang ± 46 cm dan berat 370 gram.
 - 3) Bola bergaris tengah 19 cm dengan berat 70-85 gram.



Gambar 1. Lapangan Permainan Rounders
Sumber: Dadan Heriyana dan Giri Verianti (2010:67)

c. Teknik Dasar Permainan Rounders

Dalam sebuah permainan, untuk dapat memainkan permainan tersebut dengan baik tentunya seorang pemain harus menguasai keterampilan teknik dasar permainan tersebut, itu dilakukan agar permainan yang dilakukan dapat berlangsung menarik. Beberapa teknik dalam permainan rounders adalah seperti memukul, melempar, menangkap dan berlari. Teknik dasar dalam permainan rounders juga diungkapkan oleh beberapa ahli seperti menurut Susnadi (2013), menyatakan bahwa;

Terdapat beberapa teknik dasar dalam permainan rounders, yaitu:

1) Teknik melempar bola rounders

Dalam permainan rounders melempar bola dibedakan menjadi 3 jenis yaitu:

a) Lemparan Melambung

Yaitu lemparan yang dimulai dari ayunan belakang atas kepala dengan arah bola ke atas jauh. lemparan melambung digunakan untuk melakukan operan yang jaraknya jauh. cara melakukannya adalah sebagai berikut: Salah satu kaki di depan (biasanya kaki kiri), tangan kanan memegang bola ditarik ke belakang atas kepala, tangan kiri rileks berada di depan dada. posisi badan agak condong ke belakang. Selanjutnya bola dilempar dengan kuat ke arah atas depan sehingga laju bola membentuk parabola.

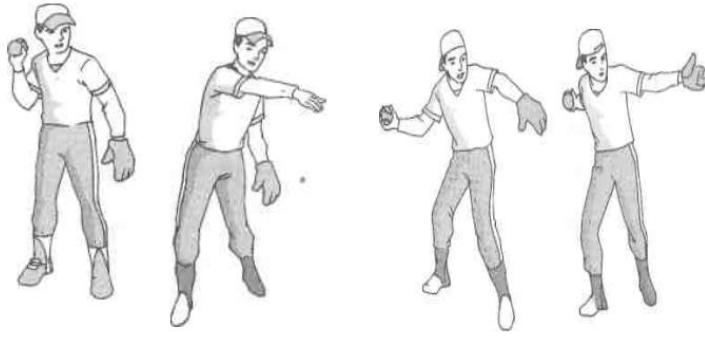
b) Lemparan Mendatar

Yaitu lemparan bola yang arahnya horizontal atau mendatar setinggi dada. Cara melakukan lemparan mendatar dimulai dengan satu kaki ke depan (biasanya kaki kiri), tangan kanan memegang bola setinggi dada kemudian tarik tarik ke samping badan, sedangkan tangan kiri rileks di depan dada. Lemparkan bola dengan cara melakukan ayunan lurus ke depan (horizontal), sikap akhir kaki belakang maju selangkah ke depan.

c) Lemparan Bergulir Di Tanah

Yaitu lemparan bola rounders yang arah bolanya menggelinding atau menyusur di tanah. Cara

melakukannya posisi awal sama seperti akan melakukan lemparan mendatar, tetapi ayunan bukan mendatar melainkan ke arah bawah, hal ini akan menjadikan bola menyusur di lantai,



Lemparan Melambung

Lemparan Mendatar



Lemparan Menyusur Tanah

Gambar 2. Macam-macam Teknik Melempar
Sumber: Susnadi (2013)

2) Teknik Menangkap Bola

Teknik menangkap bola juga di bedakan menjadi 3 macam cara yaitu:

a) Teknik Menangkap Bola Melambung

Yaitu jika arah bola yang datang arahnya dari atas. Untuk menangkap bola seperti ini posisi kaki depan belakang, pandangan ke arah datangnya bola, kedua tangan membentuk seperti corong, selanjutnya bergerak ke arah datangnya bola. bola ditangkap menggunakan kedua tangan (telapak tangan) yang membentuk corong, pada saat bola sampai di tangan segera menutup kedua tangan dan melakukan gerakan lanjutan menarik tangan sedikit ke arah dada agar tidak terjadi benturan yang keras antara bola dengan tangan.

b) Teknik Menangkap Bola Mendatar

Untuk cara menangkap bola mendatar prinsipnya hampir sama dengan menangkap bola melambung, perbedaannya posisi telapak tangan menghadap ke depan, pada saat perkenanan bola langsung menutup telapak tangan dan menarik sedikit ke arah dada agar benturan dengan bola dapat dikurangi.

- c) Teknik Menangkap Bola menyusur di lantai
 Yaitu dengan cara jongkok satu kaki di depan, arah pandangan mata ke arah datangnya bola, kedua telapak tangan membuka dengan posisi di atas tanah, jika bola sampai di tepak tangan segera menutupnya dan siap untuk melakukan gerakan berikutnya.



Gambar 3. Macam-macam Lemparan Bola

Sumber: Susnadi (2013)

- 3) Teknik Memukul Bola

Merupakan keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai karena dengan pukulan yang baik kita dapat menguasai permainan. Memukul bola ini terdiri atas dua jenis pukulan, yaitu pukulan dengan ayunan (*swing*) dan pukulan tanpa ayunan (*bunt*). Pukulan tanpa ayunan (*bunt*) adalah pukulan yang hanya menyentuhkan kayu pemukul dengan bola tanpa mengayunkan kayu pemukul. Pemukul hanya menunggu bola mengenai kayu pemukul sehingga pantulan bola jatuhnya dekat dari pemukul. Pukulan tanpa ayunan (*bunt*) merupakan suatu teknik untuk mengelabuhi regu penjaga.



Gambar 4. Teknik Memukul

Sumber: Farida Mulayaningsih, Erwin Setyo Kriswanto, Yudanto dan Herkamaya Jatmika (2010:58)

Selain yang tersebut diatas, diterangkan pula oleh Dadan Heriyana dan Giri Verianti (2010:69), bahwa teknik dasar permainan rounders terdiri dari 1) Lemparan bola. 2) Menangkap bola. 3) Memukul bola. Kemudian lebih dijelaskan lagi bahwa dalam teknik lemparan bola dibagi menjadi 3 teknik lemparan, yaitu leparan bola melambung (parabola), lemparan bola datar dan lemparan menyusur tanah.

d. Peraturan Permainan Rounders

Adanya sebuah peraturan dalam permainan tentunya agar para pemain yang melakukan permainan tidak melakukan perbuatan yang dapat mengakibatkan pemain lainnya celaka atau bahakan mengakibatkan cidera. Dalam permainan rounders terdapat beberapa peraturan yang harus dipahami dan dilakukan oleh para pemain. Peraturan permainan rounders dapat pula diartikan sebagai tata cara bermain rounders. Menurut Heriyana dan Giri Verianti (2010:71-72), menyatakan bahwa cara bermain rounders adalah:

Jumlah pemain terdiri atas 9 orang. Setiap memulai permainan harus melakukan undian, untuk menentukan siapa terlebih dahulu memukul bola. Pemukul boleh bergerak pada tiang pertama, setelah mendapat lemparan bola yang sah. Ketika tidak ada pemukul bola yang menunggu pukulan, seluruh anggota pemukul bola dapat keluar secara serentak. Tentunya hal ini dapat dilakukan jika seorang penjaga lapangan melempar bola langsung ke daerah pukulan, sebelum seorang pelari mencapai tiang ke-4. Pemukul bola harus mengoper keluar, masing-masing dari tiga tiang untuk mencapai tiang keempat yang disentuh. Masing-masing regu mendapat dua kali giliran untuk memukul bola dan menjaga lapangan. Penjaga lapangan berusaha menghalangi pukulan yang dilakukan pemukul, atau pada saat berlari. Karena pemukul

tidak berlari langsung pada tempatnya, kecuali dihalangi pemain penjaga. Pemukul di samping lapangan, sambil menunggu pukulan, harus berdiri di daerah paling belakang dari posisi penjaga lapangan, serta pada empat buah tiang. Berlari harus melalui luar tiang.

Sedangkan peraturan rounders yang dinyatakan oleh Tugino (2011), menerangkan bahwa:

Permainan rounders memiliki peraturan-peraturan yang harus diperhatikan. Berikut beberapa peraturan yang harus dijalankan dalam permainan rounders. Peraturan ini dibuat dengan tujuan agar dalam permainan dapat berjalan dengan baik dan sportif. Peraturan-peraturan tersebut, yaitu:

- 1) Permainan rounders dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, dengan pemain cadangan sebanyak 6 orang.
- 2) Sebelum permainan dimulai, diadakan undian. Regu yang memenangkan undian berhak memilih menjadi regu pemukul atau regu jaga.
- 3) Pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak 3 kali, apabila pukulan pertama atau kedua baik, ia harus berlari menuju base.
- 4) Urutan memukul bola sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.
- 5) Pemukul yang antre di belakangnya tidak boleh mendahului pemukul di depannya.
- 6) Setiap base hanya boleh diisi oleh satu orang pemain saja.
- 7) Setiap pemain regu pemukul berpindah base, regu jaga boleh mematikan dengan cara mengetik atau membakar base.
- 8) Lama permainan rounders ditentukan oleh inning. Satu inning, yaitu satu kali
- 9) menjadi regu pemukul dan satu kali menjadi regu penjaga. Untuk peraturan resmi.
- 10) permainan dilakukan dalam 7 inning.
- 11) Pertukaran tempat terjadi apabila: 1. Regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali. 2. Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul regu pemukul sebanyak 5 kali.
- 12) Kemenangan diraih oleh regu yang berhasil mengumpulkan jumlah poin yang paling banyak.

Cara menentukan nilai atau angka, yaitu: 1) Setiap base yang dilewati pemain mendapat angka 1. 2) Jika dibakar atau terkena tik, tidak mendapat nilai pada base tersebut. 3) Apabila dapat

kembali ke ruang tunggu dengan pukulan sendiri dan setiap base selamat maka akan mendapat angka 6.

Adanya sebuah peraturan dalam permainan juga agar mampu membatasi siswa dalam melakukan aktivitas dalam permainan, tujuannya adalah untuk mencegah kejadian yang tidak dinginkan. Oleh karena itu, peraturan dalam sebuah permainan juga mengajarkan siswa terhadap sikap disiplin yang harus ditanamkan dalam diri masing-masing siswa.

3. Kemampuan Memukul, Melempar dan Menangkap Bola

a. Kemampuan Memukul

Memukul dapat diartikan sebagai kegiatan mengetuk benda menggunakan benda keras. Dengan demikian, kemampuan memukul dapat diartikan sebagai kecakapan atau kemampuan siswa untuk melakukan gerakan atau aktivitas untuk mengetuk sebuah benda yang dalam hal ini adalah bola rounders. Menurut Dada Heriyana dan Giri Verianti (2010:68), menyatakan bahwa:

Memukul bola dalam permainan rounders merupakan faktor utama untuk mendapatkan nilai. Oleh karena itu, teknik memukul hendaklah mendapat perhatian yang sungguh-sungguh. Untuk dapat menjadi seorang pemukul yang baik, pelajarilah teknik memukul secara keseluruhan, yaitu mulai dari cara memegang pemukul sampai akhir ayunan. Teknik memukul bola rounders adalah sebagai berikut.

- 1) Pegang alat pemukul di bagian pangkalnya dengan kedua tangan.
- 2) Tangan kanan berada di atas tangan kiri.
- 3) Kemudian berdiri menyamping sehingga pitcher berada di samping kiri pemukul.
- 4) Kedua kaki dibuka selebar badan.
- 5) Letakkan alat pemukul di atas bahu sebelah kanan dengan menekuk kedua siku tangan.

- 6) Pandangan diarahkan ke arah pitcher.
- 7) Ayunkan pemukul mendatar dengan meluruskan kedua siku tangan disertai lecutan pergelangan kedua tangan saat bola dalam jangkauan pukulan.
- 8) Pada saat memukul diusahakan sambil melangkahkan kaki kiri ke arah kiri agar pukulan lebih keras.

kemudian ditambahkan lagi oleh Ade Mardiyana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:4.19), menyatakan bahwa dalam memukul:

pemukul berusaha agar bola yang dipukul melewati batas pukul dan tidak keluar lapangan dan pergi sejauh mungkin dan tidak dapat diambil oleh regu lawan, sehingga ia dapat lari ke base dan kalau mungkin kembali ke ruang bebas. Jadi dalam teknik memukul, pemukul sudah mengetahui pengarahan posisi kaki dan bahunya kearah mana bola akan diarahkan. Pada saat memukul bola, perhatikan bola sampai benar-benar dipukul dari arah samping dengan ayunan lengan yang kuat dan menyentuh bola dengan tepat.



Gambar 5. Teknik Memukul

Sumber: Farida Mulayaningsih, Erwin Setyo Kriswanto, Yudanto dan Herkamaya Jatmika (2010:58)

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa memukul merupakan salah satu aktivitas untuk mengetuk atau menjauhkan benda yang datang menuju arah pemukul sejauh-jauhnya, yang kegiatan tersebut dilakukan dapat menggunakan atau tanpa menggunakan alat sama sekali. Dalam permainan rounders, memukul dapat diartikan sebagai usaha dari seorang pelari untuk menjauhkan

bola yang dilempar kerahnya menggunakan tongkat pemukul sejauh-jauhnya agar setelah bola terpukul, pelari dapat berlari secepat-cepatnya mengelilingi lapangan menuju base sejauh-jauhnya.

b. Kemampuan Melempar

Menurut Ade Mardiyana, Purwadi dan Wira Indra Satya (2009:4.16), menyatakan bahwa definisi dari lempar adalah membuang sejauh-jauhnya benda yang ada di tangan, oleh karena itu dapat pula dikatakan bahwa dalam melakukan gerakan lempar, pelempar memiliki keinginan untuk memindahkan benda sejauh-jauhnya ke posisi yang diinginkan. Dalam permainan rounders, teknik dalam melempar dibedakan menjadi 3, yaitu lemparan lambung, lemparan datar dan lemparan menusur tanah. Namun dalam penelitian ini, yang dimaksud melempar adalah menggunakan lemparan melambung. Menurut Dadan Heriyana dan Giri Verianti (2010:68), menyatakan bahwa:

Teknik lemparan bola melambung (parabola) adalah:

- 1) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, di antara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis.
- 2) Ketiganya saling memegang, sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak terjatuh.
- 3) Ketika melempar, biasanya menggunakan tangan kanan dengan kaki kiri berada di depan.
- 4) Setelah bola lepas dari tangan, maka kaki kanan mengikuti atau melangkah ke depan.
- 5) Pandangan ke arah sasaran.

Kemudian menurut Farida Mulayaningsih, Erwin Setyo Kriswanto, Yudanto dan Herkamaya Jatmika (2010:56), menyatakan bahwa:

Cara melakukan teknik lemparan melambung adalah:

- 1) Berdiri tegak, sikap siap untuk melempar.
- 2) Bola dipegang dengan tangan kanan.
- 3) Pandangan lurus ke arah sasaran lempar.
- 4) Sikap badan sedikit condong ke belakang.
- 5) Ayunkakan bola dari belakang melewati samping badan.

Selanjutnya menurut Bambang S.P., Warsono dan Aris Sayogo (2007:5-6), menyatakan bahwa:

Cara melakukan lemparan lambung adalah:

- 1) Posisi berdiri badan tegak, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.
- 2) Bola di pegang di belakang bawah.
- 3) Pada saat melempar diikuti gerakan kaki kanan ke depan.
- 4) Tangan diayun ke atas.



Gambar 6. Teknik Lemparan Melambung

Sumber: Farida Mulayaningsih, Erwin Setyo Kriswanto, Yudanto dan Herkamaya Jatmika (2010:56).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, melempar merupakan upaya atau usaha dari seseorang untuk menjauhkan sebuah benda dengan cara memegang benda tersebut terlebih dahulu, kemudian mengayunkan lengan dan melepaskan benda tersebut agar terbawa oleh gaya dorong yang dihasilkan oleh ayunan lengan. Dalam melakukan gerakan melempar, seorang pelempar tentunya memiliki sebuah sasaran. dalam permainan rounders, melempar berarti kecakapan untuk melakukan gerakan menjauhkan bola ke arah sasaran

yang dituju, dengan tujuan untuk mengumpam kepada teman satu regu.

Dalam penenlitian ini, melempar yang dimaksud adalah melempar bola melambung.

c. Kemampuan Menangkap

Devinnisi tangkap dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1399), adalah memegang sesuatu yang bergerak cepat, lepas dan lain sebagainya. Khusus untuk kemampuan menangkap tergantung pada arah datangnya bola. Oleh karena itu, aktivitas menangkap erat kaitannya dengan lempar dan pukul. Teknik dalam menangkap dalam permainan rounders dapat dibagi menjadi menjadi 3, tergantung bola yang datang. Macam-macam teknik menangkat tersebut adalah 1) menangkap bola lambung. 2) menangkap bola datar. 3) menangkap bola menyusur tanah. Dalam penelitian ini kemampuan menangkap yang dimaksud adalah kemampuan menangkap bola lambung.

Menurut Dadan Heriyana dan Giri Verianti (2010:70), menyatakan bahwa:

Teknik menangkap bola melambung cara melakukannya adalah sebagai berikut.

- 1) Ikuti datangnya bola.
- 2) Menangkap bola dapat dilakukan dengan merapatkan kedua tangan di depan dada.
- 3) Pada saat bola tertangkap, jari-jari segera ditutup dan cepat ditarik kearah badan.

Kemudian menurut Farida Mulayaningsih, Erwin Setyo Kriswanto, Yudanto dan Herkamaya Jatmika (2010:56), teknik menangkap bola melambung adalah:

- 1) Pandangan ke atas depan
- 2) Pergunakan dua telapak tangan untuk menangkap bola.

Lebih jelas diterangkan kembali oleh Tugino (2013), yang menyatakan bahwa:

Cara menangkap bola melambung adalah:

- 1) Bola ditangkap setinggi atau melebihi kepala.
- 2) Pada waktu menangkap bola, pandangan harus ke tangan yang sedang menangkap.
- 3) Setelah bola masuk ke glove, tangan yang lain segera menutup agar bola tidak terlepas lagi.
- 4) Gerakan *follow through* adalah gerakan terakhir.



Gambar 7. Teknik Menangkap Bola Melambung

Sumber: Farida Mulayaningsih, Erwin Setyo Kriswanto, Yudanto dan Herkamaya Jatmika (2010:56).

Berdasarkan uraian di atas, menangkap adalah upaya untuk menghentikan bola yang sedang bergerak cepat menggunakan satu atau dua tangan. Dalam permainan rounders, menangkap adalah kecakapan dari seorang pemain untuk menghentikan bola yang bergerak cepat atau liar yang dipukul oleh pemukul atau bola yang dilemparkan oleh teman. dalam penelitian ini, menangkap yang dimaksud adalah menangkap bola lambung.

4. Karakteristik Siswa Kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar

Usia siswa yang duduk pada bangku sekolah dasar kelas IV, V dan VI biasanya adalah usia 9 sampai dengan 12 tahun. Pada usia tersebut, dapat dikatakan bahwa usia dalam masa anak-anak akhir. Menurut Christiana Hari Soetjiningsih (2012:248), pada masa tersebut memiliki sebutan tersendiri bagi masing-masing orang, yaitu:

Bagi para orang tua umumnya menganggap bahwa usia ini adalah usia yang menyulitkan, karena pada masa ini anak tidak lagi mau taat pada perintah dan cenderung terpengaruh oleh teman-teman sebayanya. Juga disebut usia tidak rapi karena anak cenderung tidak memperdulikan dan ceroboh dalam penampilan, kamarnya sangat berantakan dan tidak bertenggung jawab terhadap pakaian dan benda yang dimilikinya, ini terjadi terutama pada anak laki-laki. Pada masa ini juga disebut dengan usia bertengkar karena anak sering bertengkar dengan saudara-saudaranya.

Bagi para pendidik, usia 9-12 taun sering disebut dengan usia sekolah dasar, yaitu saat anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan dan berbagai keterampilan di sekolah dasar. Masa ini merupakan masa pembentukan kebiasaan dorongan berprestasi yang cenderung menetap sampai dengan dewasa sehingga disebut juga sebagai masa kritis dalam dorongan berprestasi.

Psikolog menyebut masa usia ini sebagai masa usia berkelompok, karena anak ingin diiterima oleh teman sebayanya sebagai anggota kelompok dan saat anak ingin menyesuaikan diri dalam standar kelompok dalam berpenampilan, bicara dan perilaku. Disebut juga usia kreatif karena saat penentuan apakah anak akan menjadi pencipta karya yang konformis atau baru dan orisinal. Pada masa ini anak memiliki minat dan kegiatan bermain yang beragam atau luas sehingga disebut pula usia bermain.

Selain uraian tersebut, Christiana Hari Soetjiningsih (2012:248) juga menguraikan tugas perkembangan yang dimiliki oleh anak-anak tahap perkembangan akhir yaitu:

Tugas perkembangan pada masa kanak-kanak ini adalah:

1. Belajar kemungkinan-kemungkinan fisik/ketangkasan fisik.
2. Membentuk sikap sehat terhadap dirinya sendiri sebagai pribadi yang sedang tumbuh dan berkembang.

3. Belajar peran jenis kelamin.
4. Belajar bergaul dengan teman sebaya.
5. Mengembangkan kemampuan-kemampuan dasar dalam membaca, menulis dan menghitung.
6. Mengembangkan kata hati/hati nurani.
7. Belajar membentuk sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga-lembaga di lingkungannya.

Pada saat usia ini dapat dikatakan bahwa anak berada pada masa pra-remaja, ini ditandai dengan meningkatnya cara berpikir kritis, selalu menanyakan sebab dan akibat dengan cara menyanggah pendapat orang lain. Pada masa ini juga anak sudah mengerti hal yang baik dan buruk bagi dirinya. Anak juga mulai menyadari adanya peraturan di dalam sebuah komunitas atau bahkan di dalam permainan. Pada masa ini pula anak lebih cenderung untuk berfikir terlebih dahulu sebelum melakukan suatu tindakan atau aktifitas.

Pada masa usia 9-12 tahun, sangat memungkinkan untuk memebuat tali persahabatan dengan rekannya secara kuat dan memilih individu yang akan dijadikan temannya. Ikatan teman sebaya ditandai dengan loyalitas dan solidaritas yang kuat, oleh karena itu pengaruh kelompok sebaya sangat besar sehingga pengendalian dan pengaruh orang tua menjadi berkurang, yang mengakibatkan anak sering menolak segala hal yang dianggap baik menurut orang tua tetapi tidak bagi anak tersebut. Namun, anak tetap membutuhkan kehangatan dalam keluarga dan dukungan emosional orang tua bila mengalami kekecewaan dalam pergaulan.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang membahas Keterampilan Memukul Bola dalam Permainan Rounders untuk siswa SD sejauh ini belum banyak ditemukan namun ada hasil penelitian yang hampir sama dengan penelitian ini, yaitu penelitian yang dilakukan oleh :

1. Skripsi yang ditulis oleh Saeful Arif pada tahun 2011, dengan judul “Kemampuan Memukul Bola, Menangkap Bola, Ketepatan Melempar Bola Pada Permainan Kasti Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri 1 Arenan, Kaligondang, Purbalingga”. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Arenan Kaligondang Purbalingga, dengan jumlah siswa 48 anak. Hasil penelitian ini menunjukan kemampuan gerak dasar bermain kasti siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Arenan Kaligondang Purbalingga berkemampuan sedang. Kebanyakan dari hasil persentase siswa berkemampuan sedang karena siswa tidak bersungguh-sungguh saat pengambilan nilai. Secara rinci dari 48 responden, sebanyak (6,25%) berkemampuan dasar sangat rendah, (22,92%) berkemampuan dasar rendah, (37,50%) berkemampuan dasar sedang, (27,08%) berkemampuan dasar tinggi, dan (6,25%) berkemampuan dasar sangat tinggi.
2. Skripsi yang ditulis oleh Sri Hartuti pada tahun 2010, dengan judul “Kemampuan memukul bola kasti siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Bendungan, Wates, Kulonprogo”. Populasi penelitian adalah seluruh Siswa Putra dan Putri Kelas IV dan V di SD Negeri 1 Bendungan, Wates, Kulonprogo yang berjumlah 30 siswa. Merupakan penelitian survai

menggunakan tes dan pengukuran. Hasil ppenelitian menunjukan bahwa rata-rata kemampuan memukul bola siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Bendungan Wates Kulon Progo berkatagori sedang yaitu 40% (12 siswa), rendah 30% (9 siswa), tinggi 16,7% (5 siswa), sangat tinggi 10% (3 siswa), sangat rendah 3,3% (1 siswa), Jadi dapat diartikan bahwa tingkat kemampuan memukul bola kasti siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Bendungan Wates Kulon Progo berkatagori sedang yang ditunjukan dengan perolehan sebesar 40% (12 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Rounders merupakan salah satu dari permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yang terbagi menjadi regu penjaga dan regu pemukul. Regu pemukul harus berusaha memukul bola yang diberikan oleh regu penjaga sejauh-jauhnya, agar setelah memukul, pemukul dapat berlari menuju base sejauh-jauhnya pula. Pemenang dari permainan ini ditentukan oleh seberapa banyak yang masuk ke dalam ruang bebas tanpa mati dalam perjalanan. Agar dapat memenangkan permainan, maka satu regu harus dapat bekerjasama dengan baik dan menguasai teknik-teknik dalam permainan rounders yaitu diantaranya melempar, memukul dan menangkap bola. Siswa sekolah dasar kelas IV, V dan VI pada umumnya berusia 9-12 tahun. Secara fisiologis masih dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik, mental, dan sosial. Perkembangan fisik diantaranya kecenderungan perbedaan yang terjadi dalam hal kepesatan dan pola pertumbuhan yang berkaitan dengan

proporsi ukuran bagian-bagian tubuh. Pada umumnya anak senang bermain, oleh karena itu permainan menjadi pusat perhatian anak.

Korelasi antara teknik dasar dan permainan rounders itu sendiri sangat erat kaitannya, dimana seorang pemain harus memiliki atau menguasai teknik dasar jika ingin memainkan permainan ini dan memenangkannya. Kejadian yang kemudian dianggap tidak wajar oleh guru adalah seringnya permainan ini dilakukan oleh siswa kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, namun hingga saat ini masih saja terdapat siswa yang menguasai teknik dasar secara buruk. Oleh karena itu, peneliti ingin lebih mengetahui, seberapa besar kemampuan dari siswa putera kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, dalam menguasai teknik dasar permainan rounders (memukul, melempar dan menangkap).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif yaitu suatu penelitian yang bertujuan mendapatkan gambaran atau kenyataan yang sesungguhnya dari keadaan objek penelitian dengan didukung oleh data-data berupa angka yang diperoleh dari hasil pengambilan data melalui metode tes dan pengukuran.

B. Definisi Operasional Variabel

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 161), mengartikan istilah variabel adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Jadi variabel merupakan gejala atau faktor yang berubah-ubah atau bervariasi yang merupakan objek penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah:

1. Memukul

Merupakan salah satu teknik dasar dari permainan rounders. Memukul merupakan salah satu aktivitas yang dilakukan siswa putera kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga untuk mengetuk atau menjauhkan benda yang datang menuju arah pemukul sejauh-jauhnya, yang kegiatan tersebut dilakukan dapat menggunakan atau tanpa menggunakan alat sama sekali. Dalam permainan rounders, memukul dapat diartikan sebagai usaha atau

kemampuan dari seorang pelari untuk menjauhkan bola yang dilempar kerahnya menggunakan tongkat pemukul sejauh-jauhnya agar setelah bola terpukul, pelari dapat berlari secepat-cepatnya mengelilingi lapangan menuju base sejauh-jauhnya. Dalam penelitian ini, kemampuan memukul diukur menggunakan tes memukul bola Sismadiyanto dan Soepadmo (1989:51) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar kelas IV, V dan VI.

2. Melempar

Merupakan salah satu teknik dasar permainan rounders. Melempar adalah upaya atau usaha dari siswa putera kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga untuk menjauhkan sebuah benda dengan cara memegang benda tersebut terlebih dahulu, kemudian mengayunkan lengan dan melepaskan benda tersebut agar terbawa oleh gaya dorong yang dihasilkan oleh ayunan lengan. Dalam melakukan gerakan melempar, tentunya siswa memiliki sebuah sasaran. sasaran inilah yang harus dicapai bola yang dilemparkan siswa. Dalam permainan rounders, melempar berarti kecakapan untuk melakukan gerakan menjauhkan bola ke arah sasaran yang dituju, dengan tujuan untuk mengumpulkan kepada teman satu regu. Dalam penenlitian ini, melempar yang dimaksud adalah melempar bola melambung dan diukur menggunakan tes melempar bola Sismadiyanto dan Soepadmo (1989:50) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar kelas IV, V dan VI.

3. Menangkap

Merupakan salah satu bagian dari teknik dasar permainan rounders. Menangkap adalah upaya siswa putera kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga untuk menghentikan bola yang sedang bergerak cepat menggunakan satu atau dua tangan. Dalam permainan rounders, menangkap adalah kecakapan dari seorang pemain untuk menghentikan bola yang bergerak cepat atau liar yang di pukul oleh pemukul atau bola yang di lemparkan oleh teman. dalam penelitian ini, menangkap yang dimaksud adalah menangkap bola lambung dan diukur menggunakan tes menangkap bola Sismadiyanto dan Soepadmo (1989:50) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kemampuan siswa sekolah dasar kelas IV, V dan VI.

C. Populasi Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010:173), populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Penelitian ini merupakan penelitian populasi, sehingga tidak menggunakan sampel. Populasi yang digunakan adalah seluruh siswa putera kelas IV, V dan VI SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga yang berjumlah 50 siswa, dengan perincian sebagai berikut:

Tabel 1. Perincian Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Populasi
1.	IV	16 siswa
2.	V	15 siswa
3.	VI	19 siswa
Jumlah		50 siswa

D. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Penelitian

1. Waktu Penelitian

Agar tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar, maka penelitian dilaksanakan di luar jam efektif pembelajaran, yaitu pada hari Minggu, tanggal 15 Februari 2015, pada pukul 15.00 WIB.

2. Tempat Penelitian

Penelitian yang dilakukan mengambil tempat di Lapangan Sepak Bola, Desa Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga. Peneliti mengambil tempat tersebut karena mempertimbangkan berbagai faktor diantaranya dekat dengan rumah siswa dan SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

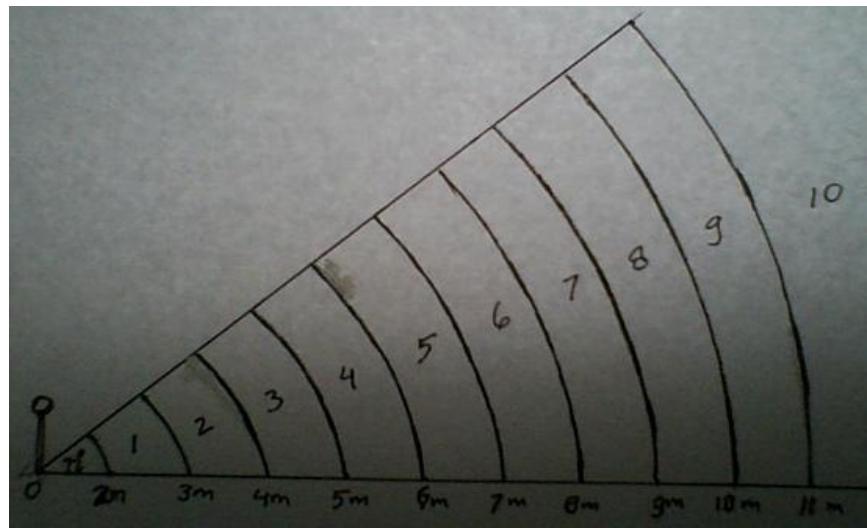
1. Instrumen Penelitian

Untuk mengumpulkan data di dalam penelitian diperlukan sebuah instrumen yang tepat dan akurat untuk mengukur variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan tergantung dari variabel yang diukur, yaitu tes memukul, tes melempar dan tes menangkap (Sismadiyanto dan Soepadmo, 1989:50-51) yang telah dimodifikasi untuk disesuaikan dengan populasi penelitian, yaitu siswa putera kelas IV, V dan VI Sekolah Dasar.

a. Tes Memukul Bola

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh subjek penelitian (*testi*) dalam melaksanakan instrumen ini adalah:

- 1) Testi berdiri di samping bola yang ditaruh di atas penyangga.
- 2) Testi memukul bola ke arah lapangan sejauh-jauhnya.



Gambar 8. Denah Lapangan Instrumen Memukul Bola
Sumber: Sismadiyanto dan Soepadmo (1989:51)

Pada instrumen tes memukul bola, modifikasi dilakukan pada jarak jatuhnya bola yang akhirnya akan berujung pada perolehan nilai *testi*. Sebelum dimodifikasi, skor 0 diperoleh jika bola jatuh kurang dari 10 m, bola tidak kena/luncas dan jika bola jatuh diluar lapangan atau daerah sasaran. Skor 1 jika bola jatuh sampai 10 m sampai 15 m. Skor 2 jika bola jatuh antara 15 m sampai 20 m. Skor 3 jika bola jatuh antara 20 m sampai 25 m dan begitu seterusnya dengan selang jarak 5 meter dalam tiap skor sampai dengan Skor 10 jika bola jatuh pada 55 m ke atas.

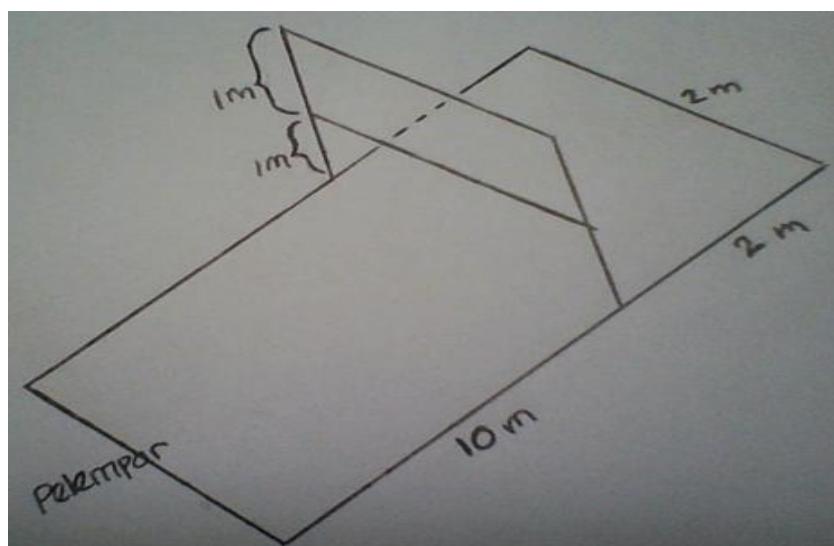
Namun setelah dimodifikasi, skor dan jarak jatuhnya bola menjadi, skor 0 diperoleh jika bola jatuh kurang dari 2 m, bola tidak kena/luncas, dan jika bola jatuh diluar lapangan atau daerah sasaran. Skor 1 jika bola jatuh antara 2 m sampai 3 m. Skor 2 jika bola jatuh

antara 3 m sampai 4 m. Skor 3 jika bola jatuh antara 4 m sampai 5 m dan begitu seterusnya dengan selang jarak 5 meter dalam tiap skor sampai dengan Skor 10 jika bola jatuh pada 11 m ke atas.

b. Tes Melempar Bola

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh subjek penelitian (*testi*) dalam melaksanakan instrumen ini adalah:

- 1) Testi berdiri di belakang garis 10 meter.
- 2) Testi berdiri menghadap sasaran.
- 3) Bola harus melewati daerah sasaran dan jatuh melewati garis akhir/batas, sebanyak 10 kali kesempatan melempar bola.



Gambar 9. Denah Lapangan Instrumen Melempar Bola

Sumber: Sismadiyanto dan Soepadmo (1989:50)

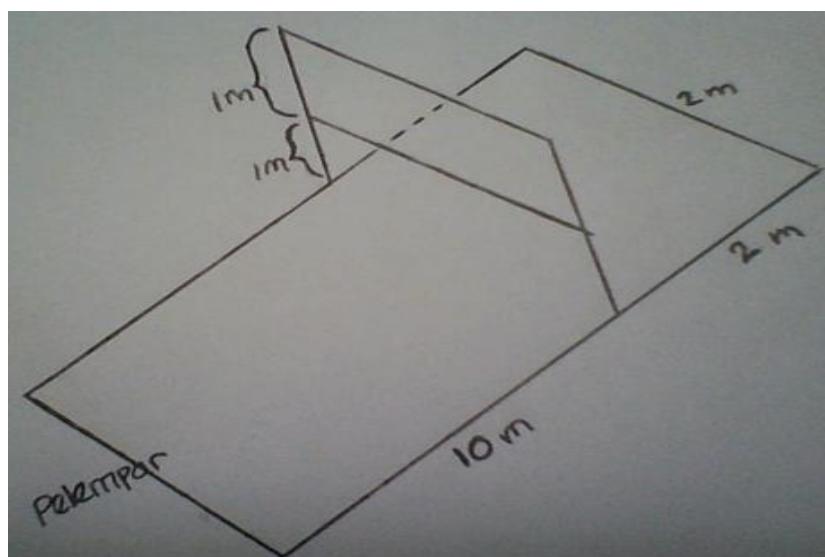
Dalam dalam tes melempar, instrumen yang digunakan telah mengalami modifikasi panjang lapangan, lebar lapangan dan tinggi tali dari ukuran sebelumnya. Panjang keseluruhan lapangan tes melempar adalah 20 m, terbagi menjadi 15 m jarak antara pelempar

dengan tali dan 5 m jarak antara tali dengan garis batas sasaran, lebar 2 m, tinggi tali 3 m Setelah dimodifikasi, panjang lapangan menjadi 12 m, terbagi menjadi 10 m jarak antara pelempar dan tali, dan 2 meter antara tali dengan garis batas sasaran. lebar lapangan menjadi 2 meter dan tinggi tali menjadi 2 meter.

c. Tes Menangkap Bola

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh subjek penelitian (*testi*) dalam melaksanakan instrumen ini adalah:

- 1) Testi berdiri di belakang yang jaraknya minimal 2 meter.
- 2) Testi siap menangkap bola yang akan dilemparkan.
- 3) Apabila bola tidak masuk sasaran dan tidak sampai garis 2 meter tidak boleh ditangkap.
- 4) Testi boleh menangkap menggunakan satu tangan atau dua tangan sebanyak 10 kali kesempatan.



Gambar 10. Denah Lapangan Instrumen Menangkap Bola
Sumber: Sismadiyanto dan Soepadmo (1989:50)

Dalam dalam tes menangkap, instrumen yang digunakan telah mengalami modifikasi panjang lapangan, lebar lapangan dan tinggi tali dari ukuran sebelumnya. Panjang keseluruhan lapangan tes nelempar adalah 20 m, terbagi menjadi 15 m jarak antara pelempar dengan tali dan 5 m jarak antara tali dengan *testi* (penangkap), lebar 2 m, tinggi tali 3 m .Setelah dimodifikasi, panjang lapangan menjadi12 m, terbagi menjadi 10 m jarak anatara pelempar dan tali, dan 2 meter antara tali dengan garis batas *testi* (penangkap), lebar lapangan menjadi 2 meter dan tinggi tali menjadi 2 meter.

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penenlitian yang dilakukan untuk mendapatkan data atau nilai, peneliti harus melakukan tes sebanyak 1 kali sesuai dengan variabel penelitian, yaitu:

a. Tes Memukul Bola

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh subjek penelitian (*testi*) untuk mendapatkan data adalah:

- 1) Testi berdiri di samping bola yang ditaruh di atas penyangga.
- 2) Testi memukul bola ke arah lapangan sejauh-jauhnya.
- 3) Jauhnya pukulan dihitung dari 0 meter (titik sudut) sampai dengan jatuhnya bola ketanah yang pertama kali.
- 4) Pukulan tidak kena atau luncas dianggap telah melakukan pukulan.
- 5) Penskoran dari tes ini adalah:

- a) Skor 10 jika bola jatuh pada 11 m ke atas
- b) Skor 9 jika bola jatuh antara 10 m sampai 11 m
- c) Skor 8 jika bola jatuh antara 9 m sampai 10 m
- d) Skor 7 jika bola jatuh antara 8 m sampai 9 m
- e) Skor 6 jika bola jatuh antara 7 m sampai 8 m
- f) Skor 5 jika bola jatuh antara 6 m sampai 7 m
- g) Skor 4 jika bola jatuh antara 5 m sampai 6 m
- h) Skor 3 jika bola jatuh antara 4 m sampai 5 m
- i) Skor 2 jika bola jatuh antara 3 m sampai 4 m
- j) Skor 1 jika bola jatuh antara 2 m sampai 3 m
- k) Skor 0 jika bola jatuh kurang dari 2 m, bola tidak kena/luncas, dan jika bola jatuh diluar lapangan atau daerah sasaran.

b. Tes Melempar Bola

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh subjek penelitian (*testi*) untuk mendapatkan data adalah:

- 1) Testi berdiri di belakang garis 10 meter.
- 2) Testi berdiri menghadap sasaran.
- 3) Bola harus melewati daerah sasaran dan jatuh melewati garis akhir/batas, sebanyak 10 kali kesempatan melempar bola.
- 4) Penyekoran dalam tes ini adalah testi memproleh skor 1 jika lemparan benar dan skor nol jika lemparan salah

c. Tes Mengangkap Bola

Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh subjek penelitian (*testi*) untuk mendapatkan data adalah:

- 1) Testi berdiri di belakang yang jaraknya minimal 2 meter.
- 2) Testi siap menangkap bola yang akan dilemparkan.
- 3) Apabila bola tidak masuk sasaran dan tidak sampai garis 2 meter tidak boleh ditangkap.
- 4) Testi boleh menangkap menggunakan satu tangan atau dua tangan sebanyak 10 kali kesempatan.
- 5) Penskoran dalam tes ini adalah jika testi dapat menangkap bola dengan benar, skor nol jika bola tak tertangkap atau luncas dan jatuh ke tanah

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif, statistik ini ditujukan untuk mengumpulkan data, menyajikan data dan menentukan nilai. Dalam menyajikan data dapat menggunakan tabel distributif tunggal. Data dari penelitian dituangkan dalam 5 kategori, yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Sedangkan untuk pengkategorian menggunakan acuan 5 batas norma, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian

No	Rumus Kategori	Kategori
1	$A \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi (A)
2	$M + 0,5 SD \leq B < M + 1,5 SD$	Tinggi (B)
3	$M - 0,5 SD \leq C < M + 0,5 SD$	Sedang (C)
4	$M - 1,5 SD \leq D < M - 0,5 SD$	Rendah (D)
5	$E < M - 1,5 SD$	Sangat Rendah (E)

Keterangan:

M = Mean/ Rata-rata

SD = Simpang Deviasi/ Simpang Baku

A-E = Kategori

(Sugiyono, 2012:104)

Setelah diketahui tingkat kemampuan memukul bola, kemampuan menangkap bola, dan ketepatan melempar bola dalam permainan kasti masing-masing (peserta tes) yang termasuk kategori : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, maka akan dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian. Menurut Sugiyono (2013: 112), cara mengubah skor ke dalam bentuk persentase, yaitu dengan rumus:

$$\% = \frac{\sum N}{\sum N \text{ Maks}} \times 100$$

Keterangan :

% : Persentase

$\sum N$: Subjek fariabel dalam masing-masing kategori

$\sum N \text{ Maks}$: Jumlah subjek Keseluruhan

(Sugiyono, 2012:266)

Agar sampai ke dalam tahap penghitungan 5 kategori dan persentase kemampuan memukul, melempar dan melempar maka terdapat beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu:

1. Penghitungan *Mean*

Rumus yang digunakan untuk menghitung *mean* atau rata-rata dalam penelitian ini adalah:

$$\text{Mean} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

$\sum X$ = Jumlah seluruh nilai

n = Jumlah subjek

(Sugiyono, 2012:54)

Setelah selesai menghitung nilai mean dan standar deviasi, barulah hasil penghitungan di bawa kedalaam rumus tingkat kemampuan memkul, melempar dan menangkap dalam skala 5 dan persentase kemampuan dengan rumus yang seperti tertera di atas.

2. Penghitungan Simpang Deviasi

Rumus yang digunakan untuk menghitung simpang deviasi dalam penelitian ini adalah:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum x^2}{n} - \frac{(\sum x)^2}{n}}$$

Keterangan:

ΣX = Jumlah seluruh nilai

n = Jumlah subjek

(Sugiyono, 2012:56)

3. Penghitungan Validitas

Rumus yang digunakan untuk menghitung validitas instrumen dalam penelitian ini adalah:

$$r_{XY} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{XY} = Validitas

ΣX = Jumlah seluruh nilai pertama

ΣY = Jumlah seluruh nilai kedua

ΣXY = Jumlah seluruh nilai pertama dan kedua

n = Jumlah subjek

(Sugiyono, 2012:65)

4. Penghitungan Reliabilitas

Rumus yang digunakan untuk menghitung reliabilitas instrumen dalam penelitian ini adalah:

$$r = \frac{2r_{xy}}{1 + r_{xy}}$$

Keterangan:

r = Reliabilitas

r_{xy} = Valisitas

(Sugiyono, 2012:67)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang peneliti lakukan adalah untuk mengukur kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola dalam permainan rounders terhadap subjek penelitian yang hasilnya dapat dideskripsikan seperti berikut:

1. Deskripsi Kemampuan Memukul Bola

a. Kelas IV

Data hasil pengukuran kemampuan memukul bola dari subyek penelitian kelas IV yang berjumlah 16 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 141 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 144. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 8,8. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 7 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

b. Kelas V

Data hasil pengukuran kemampuan memukul bola dari subyek penelitian kelas V yang berjumlah 15 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 135 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 133. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 9. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 7 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

c. Kelas VI

Data hasil pengukuran kemampuan memukul bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 19 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 157 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 155. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 8,3. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 6 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

Berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian masing-masing kelas, maka data tersebut kemudian direkap untuk diproses lebih lanjut. Data hasil pengukuran kemampuan memukul bola dari subyek penelitian (n) yang berjumlah 50 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 433 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 432. Dari kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan adalah 0,685 dan validitasnya adalah 0,521.

Data yang kemudian diolah sebagai data penelitian adalah data pengukuran pertama. Hasil pengolahan data hasil tes memukul pertama dapat dijelaskan bahwa dideskripsikan bahwa nilai terendah (NR) adalah 6 dan nilai tertinggi (NT) adalah 10. Dapat dideskripsikan pula bahwa terdapat 4 siswa yang mendapat nilai 6, 6 siswa yang meraih nilai 7, 9 siswa yang meraih nilai 8, 15 siswa yang meraih nilai 9 dan 16 siswa

yang meraih nilai 10. Setelah dilakukan proses penghitungan, maka diketahui mean 8,66, standar deviasi 1, 27.

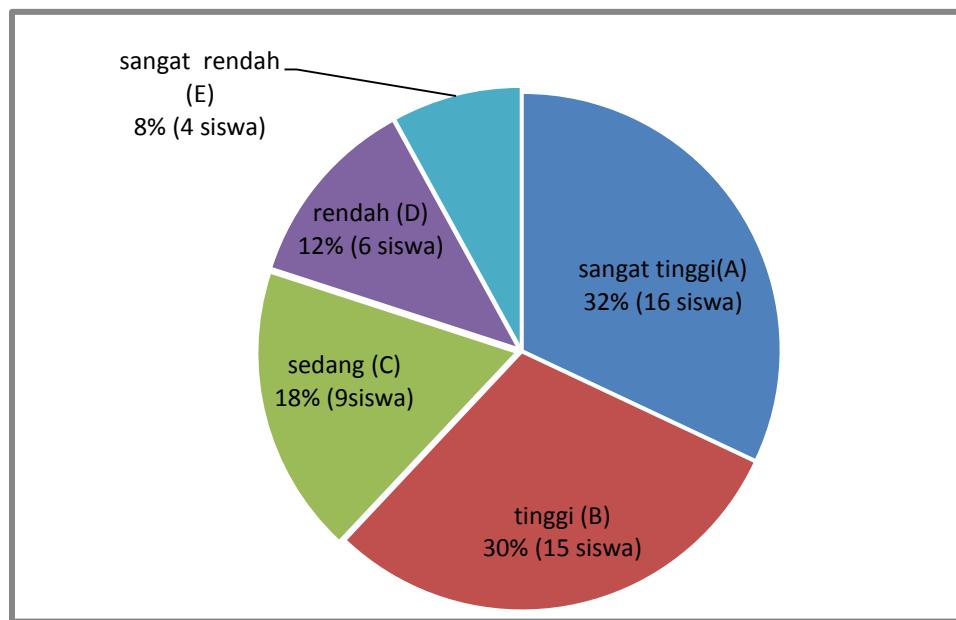
Kemudian mean dan standar deviasi tersebut dimasukkan ke dalam rumus Penilaian Acuan Norma (PAN) dengan 5 norma penilaian, sehingga dihasilkan 5 kategori kemampuan memukul, yaitu: Sangat Tinggi (A) dengan interval $A \geq 10$, dengan interval $9 \leq B < 10$, Sedang (C) dengan interval $8 \leq C < 9$, Rendah (D) dengan interval $7 \leq D < 8$, Sangat Rendah (E) dengan interval $E < 7$. Berdasarkan data tersebut, hasil kemampuan memukul siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga dapat ditampilkan dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil Penghitungan Data Kemampuan Memukul Bola Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga

No	Kategori	Interval	Frekwensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi (A)	$A \geq 10$	16	32%
2.	Tinggi (B)	$9 \leq B < 10$	15	30%
3.	Sedang (C)	$8 \leq C < 9$	9	18%
4.	Rendah (D)	$7 \leq D < 8$	6	12%
5.	Sangat Rendah (E)	$E < 7$	4	8%
Jumlah (Σ)			50	100%

Berdasarkan data tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa 16 siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sangat tinggi (A), 15 siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori tinggi (B), 9 siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sedang (C), 6 siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori rendah (D), dan 4 siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sangat rendah (E). Dengan kata lain bahwa 32% siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri

1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga memiliki tingkat kemampuan memukul dalam kategori sangat tinggi (A), 30% siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori tinggi (B), 18% siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sedang (C), 12% siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori rendah (D), serta 8% siswa yang memiliki kemampuan memukul dalam kategori sangat rendah (E). Data hasil perhitungan kemampuan memukul siswa di atas juga dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 11. Grafik Persentase Kemampuan Memukul Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

2. Deskripsi Kemampuan Melempar Bola

a. Kelas IV

Data hasil pengukuran kemampuan melempar bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 16 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 151 dan

pengukuran kedua (ΣY) adalah 143. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 9,4. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 7 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

b. Kelas V

Data hasil pengukuran kemampuan melempar bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 15 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 135 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 135. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 9,0. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 7 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

c. Kelas VI

Data hasil pengukuran kemampuan melempar bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 19 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 133 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 136. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 8,9. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 7 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

Berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian masing-masing kelas, maka data tersebut kemudian direkap untuk diproses lebih lanjut. Data hasil pengukuran kemampuan melempar bola dari subyek

penelitian (n) yang berjumlah 50 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 455 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 449. Dari kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan adalah 0,617 dan validitasnya adalah 0,446.

Data yang kemudian diolah sebagai data penelitian adalah data pengukuran pertama. Hasil pengolahan data hasil tes melempar pertama dapat dijelaskan bahwa dideskripsikan bahwa nilai terendah (NR) adalah 5 dan nilai tertinggi (NT) adalah 10. Dapat dideskripsikan pula bahwa terdapat 1 siswa yang mendapat nilai 5, 4 siswa yang meraih nilai 7, 7 siswa yang meraih nilai 8, 14 siswa yang meraih nilai 9, 24 siswa yang meraih nilai 10.

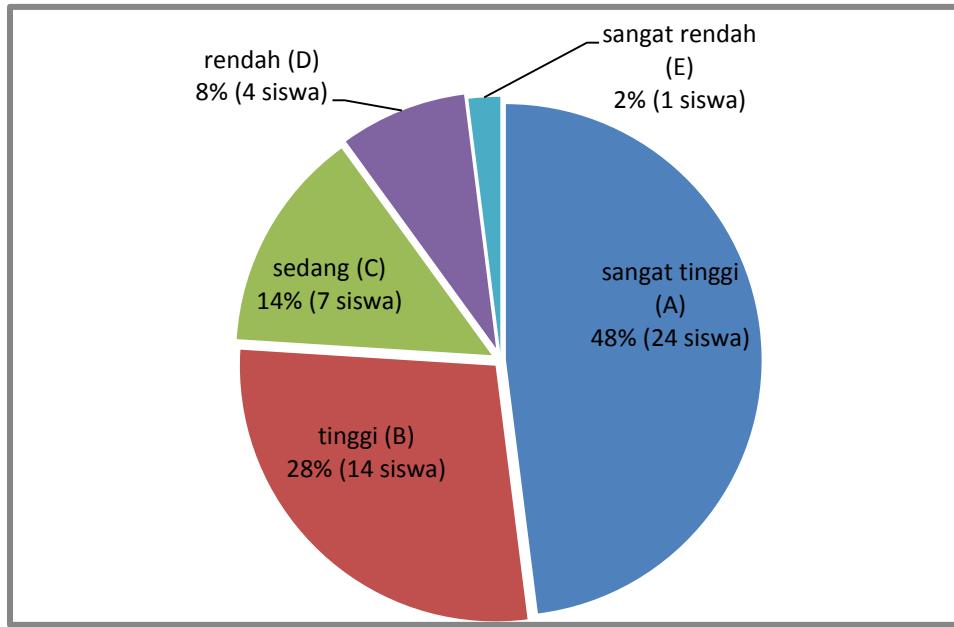
Setelah dilakukan proses penghitungan, maka diketahui mean 9,1, standar deviasi 1,12. Kemudian mean dan standar deviasi tersebut dimasukkan kedalam rumus Penilaian Acuan Norma (PAN) dengan 5 norma penialiaan, sehingga dihasilkan 5 kategori kemampuan memukul, yaitu: Sangat Tinggi (A) dengan interval $A \geq 10$, dengan interval $9 \leq B < 10$, Sedang (C) dengan interval $8 \leq C < 9$, Rendah (D) dengan interval $7 \leq D < 8$, Sangat Rendah (E) dengan interval $E < 7$. Berdasarkan data tersebut, hasil kemampuan menangkap siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga dapat ditampilkan dalam bentuk tabel seperti berikut:

Tabel 4. Deskripsi Hasil Penghitungan Data Kemampuan Melempar Bola Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga

No	Kategori	Interval	Frekwensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi (A)	$A \geq 10$	24	48%
2.	Tinggi (B)	$9 \leq B < 10$	14	28%
3.	Sedang (C)	$8 \leq C < 9$	7	14%
4.	Rendah (D)	$7 \leq D < 8$	4	8%
5.	Sangat Rendah (E)	$E < 7$	1	2%
Jumlah (Σ)			50	100%

Berdasarkan data tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa 24 siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori sangat tinggi (A), 14 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori tinggi (B), 7 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sedang (C), 4 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori rendah (D), dan 1 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sangat rendah (E).

Dengan kata lain bahwa 48% siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga memiliki tingkat kemampuan melempar dalam kategori sangat tinggi (A), 28% siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori tinggi (B), 14% siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori sedang (C), 8% siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori rendah (D), serta 2% siswa yang memiliki kemampuan melempar dalam kategori sangat rendah (E). Data hasil perhitungan kemampuan melempar siswa di atas juga dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 12. Grafik Persentase Kemampuan Melempar Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

3. Deskripsi Kemampuan Menangkap Bola

a. Kelas IV

Data hasil pengukuran kemampuan menangkap bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 16 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 122 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 124. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 8,0. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 5 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

b. Kelas V

Data hasil pengukuran kemampuan menangkap bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 15 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 107

dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 116. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 7,1. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 5 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

c. Kelas VI

Data hasil pengukuran kemampuan menangkap bola dari subyek penelitian kelas VI yang berjumlah 19 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 127 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 119. Data yang digunakan adalah data pengukuran pertama dengan mean 8,4. Nilai terendah (NR) pada data hasil penelitian tersebut adalah 5 dan nilai tertinggi (NT) pada data tersebut adalah 10.

Berdasarkan data yang diperoleh dari subjek penelitian masing-masing kelas, maka data tersebut kemudian direkap untuk diproses lebih lanjut. Data hasil pengukuran kemampuan menangkap bola dari subyek penelitian (n) yang berjumlah 50 siswa, diperoleh jumlah nilai dari seluruh subjek (ΣX) pada pengukuran pertama adalah 395 dan pengukuran kedua (ΣY) adalah 401. Dari kedua data tersebut, dapat diketahui bahwa tingkat reliabilitas instrumen yang digunakan adalah 0,69 dan validitasnya adalah 0,531.

Data yang kemudian diolah sebagai data penelitian adalah data pengukuran pertama. Hasil pengolahan data hasil tes menangkap pertama dapat dijelaskan bahwa dideskripsikan bahwa nilai terendah (NR) adalah

5 dan nilai tertinggi (NT) adalah 10. Dapat dideskripsikan pula bahwa terdapat 4 siswa yang mendapat nilai 5, 6 siswa yang meraih nilai 6, 9 siswa yang meraih nilai 7, 12 siswa yang meraih nilai 8, 10 siswa yang meraih nilai 9 dan 9 siswa yang meraih nilai 10. Setelah dilakukan proses penghitungan, maka diketahui mean 7,9, standar deviasi 1,52.

Langkah selanjutnya mean dan standar deviasi tersebut dimasukkan ke dalam rumus Penilaian Acuan Norma (PAN) dengan 5 norma penialiaan, sehingga dihasilkan 5 kategori kemampuan memukul, yaitu: Sangat Tinggi (A) dengan interval $A \geq 10$, dengan interval $9 \leq B < 10$, Sedang (C) dengan interval $7 \leq C < 9$, Rendah (D) dengan interval $6 \leq D < 7$, Sangat Rendah (E) dengan interval $E < 6$. Berdasarkan data tersebut, hasil kemampuan menangkap siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga dapat ditampilkan dalam bentuk tabel seperti berikut:

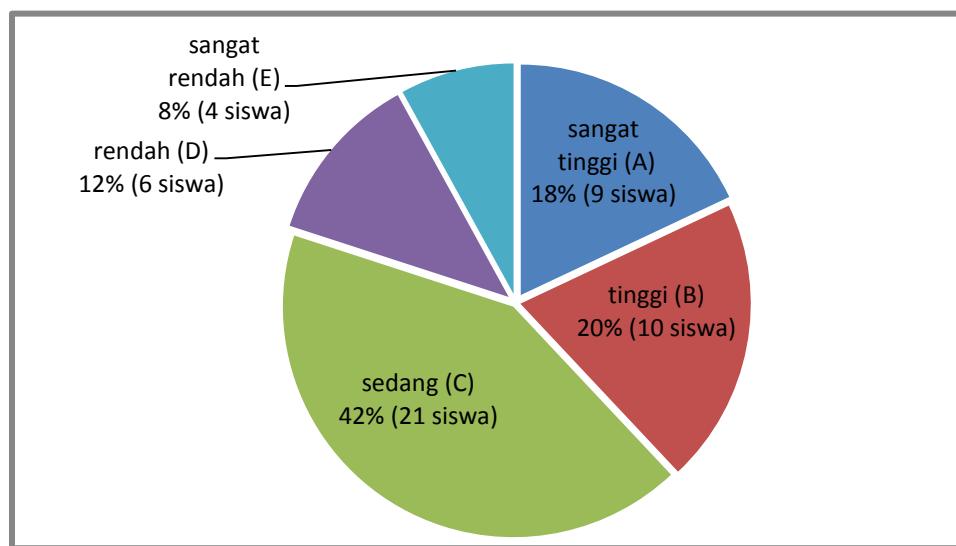
Tabel 5. Deskripsi Hasil Penghitungan Data Kemampuan Menangkap Bola Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga

No	Kategori	Interval	Frekwensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi (A)	$A \geq 10$	9	18%
2.	Tinggi (B)	$9 \leq B < 10$	10	20%
3.	Sedang (C)	$7 \leq C < 9$	21	42%
4.	Rendah (D)	$6 \leq D < 7$	6	12%
5.	Sangat Rendah (E)	$E < 6$	4	8%
Jumlah (Σ)			50	100%

Berdasarkan data tabel tersebut, dapat dijelaskan bahwa 9 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sangat tinggi (A), 10 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori tinggi (B), 21 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sedang (C), 6

siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori rendah (D), dan 4 siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sangat rendah (E).

Dengan kata lain bahwa 18% siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga memiliki tingkat kemampuan menangkap dalam kategori sangat tinggi (A), 20% siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori tinggi (B), 42% siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sedang (C), 12% siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori rendah (D), serta 8% siswa yang memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sangat rendah (E). Untuk lebih jelasnya, deskripsi persentase kemampuan menangkap siswa tersebut dapat di lihat dalam tabel berikut ini. Data hasil perhitungan kemampuan menangkap siswa di atas juga dapat dilihat dalam grafik di bawah ini:



Gambar 13. Grafik Persentase Kemampuan Menangkap Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

B. Pembahasan

Teknik dasar dalam permainan rounders antara lain, meliputi teknik memukul, melempar, dan menangkap bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan memukul bola menangkap bola dan melempar bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

Memukul bola adalah salah satu teknik dasar dalam permainan rounders, karena apabila pukulannya baik maka akan dapat memperoleh kesempatan untuk mendapatkan skor/ nilai yang tinggi. Kemampuan memukul bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, dengan jumlah sampel 50 siswa diperoleh bahwa 16 (32%) siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sangat tinggi, 15 (30%) siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori tinggi, 9 (18%) siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sedang, 6 (12%) siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori rendah, dan 4 (8%) siswa memiliki kemampuan memukul dalam kategori sangat rendah.

Menangkap bola juga salah satu teknik dasar dalam permainan rounders, dengan kita menguasai teknik ini maka kita dapat mematikan lawan yaitu dengan cara kita menangkap bola yang dipukul lawan dan untuk menerima bola yang dioperkan teman. Kemampuan menangkap bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, dengan jumlah 50 siswa

diperoleh bahwa 9 (18%) siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sangat tinggi, 10 (20%) siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori tinggi, 21 (42%) siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sedang, 6 (12%) siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori rendah, dan 4 (8%) siswa memiliki kemampuan menangkap dalam kategori sangat rendah.

Melempar dalam permainan rounders yaitu melempar bola untuk mematikan lawan sehingga lawan tidak dapat memperoleh nilai atau angka. Lemparan bola rounders harus mengenai sasaran dengan tepat yaitu bagian tubuh si pelari atau pemain lawan. Selain itu juga melempar bola digunakan untuk mengoperkan bola kepada teman yang berada dekat dengan lawan yang sedang bermain. Kemampuan melempar bola dalam permainan rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga, dengan jumlah 50 siswa diperoleh bahwa 24 (48%) siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori sangat tinggi, 14 (28%) siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori tinggi, 7 (14%) siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori sedang, 4 (8%) siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori rendah, dan 1 (2%) siswa memiliki kemampuan melempar dalam kategori sangat rendah.

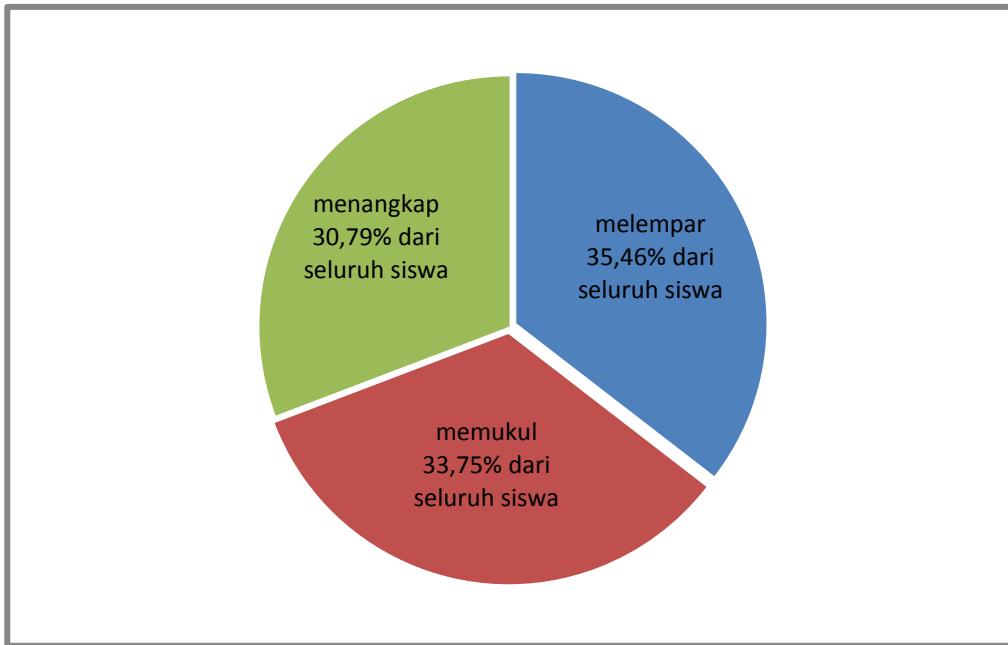
Hasil penelitian ini hanya menegaskan unsur kemampuan memukul, melempar dan menangkap bola dalam permainan rounders, karena kemungkinan ada siswa yang bisa menguasai semua unsur-unsur yang ada dalam permainan rounders, tetapi bisa juga hanya menonjol dalam satu atau

dua unsur saja. Jadi untuk dapat mengetahui kemampuan permainan rounders yang dimiliki setiap orang tidak hanya dapat dilihat melalui satu faktor saja, akan tetapi juga melalui berbagai faktor-faktor lainnya. Dari ketiga teknik dasar yang harus dikuasai siswa, kemampuan yang paling dikuasai siswa adalah melempar, ini dibuktikan dengan tingkat rata-rata hasil tes sebesar 9,10 (35,46%). Sedangkan kemampuan memukul memiliki rata-rata sebesar 8,66 (33,75%), dan rata-rata kemampuan menangkap sebesar 7,9 (30,79%). Data dari tiga teknik dasar yang dikuasai siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga tersebut, dapat ditampilkan pula pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Hasil Penghitungan Persentase Kemampuan Tiga teknik Dasar Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

No	Kemampuan	Mean	Frekwensi	Persentase
1.	Melempar	9,1	18	35,46%
2.	Memukul	8,66	17	33,75%
3.	Menangkap	7,9	15	30,79%
Jumlah (Σ)			50	100%

Data tersebut di tabel, jika ditampilkan ke dalam bentuk grafik, maka dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Gambar 14. Grafik Persentase Kemampuan Tiga teknik Dasar Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang dapat diambil setelah melakukan penelitian ini berdasarkan rumusan masalah di atas adalah:

1. Kemampuan memukul bola rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga adalah sebesar 33,75% dari seluruh subyek penelitian.
2. Kemampuan melempar bola rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga adalah sebesar 33,45% dari seluruh subyek penelitian.
3. Kemampuan menangkap bola rounders siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga adalah sebesar 30,79% dari seluruh subyek penelitian.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini merupakan masukan bagi seluruh pihak yang ingin mengembangkan kemampuan melempar, memukul dan menangkap bola rounders, terutama bagi berbagai pihak yang ingin mengembangkan permainan rounders. Penelitian ini juga dapat sebagai bahan pertimbangan pihak sekolah pada umumnya, dan para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada khususnya untuk mengetahui gambaran kemampuan yang dimiliki siswanya. Sehingga dalam memberikan materi lebih menekankan kepada teknik yang belum dikuasai siswa. Dengan dimilikinya teknik permainan rounders, siswa dapat memainkan permainan ini dengan lebih

menarik, sehingga diharapkan siswa akan termotivasi untuk bermain dan materi permainan rounders akan semakin mudah terserap siswa.

Untuk dapat memiliki kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola rounders seorang pemain harus meningkatkan latihan, mempelajari dan mengamati dengan benar apa yang diberikan oleh guru. Dengan menguasai teknik memukul, melempar, dan menangkap bola rounders yang benar maka secara otomatis siswa akan memiliki tingkat kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola rounders yang tinggi. Jika itu terjadi, maka kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola rounders pada siswa putera kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga telah lebih meningkat.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

1. Keterbatasan waktu karena kelas VI sudah mendekati masa-masa *Try Out* Ujian nasional dan Ujian Sekolah, sehingga pihak sekolah tidak dapat memberikan waktu yang cukup longgar untuk melakukan tes memukul, melempar dan menangkap bola rounders.
2. Keterbatasan dana, sarana dan prasarana penelitian sehingga dalam pelaksanaan penelitian kurang maksimal.
3. Keadaan siswa yang tegang pada waktu melakukan tes kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola rounders, sehingga dapat berimbas kepada hasil tes.
4. Tidak ada sertifikat kalibrasi dari Balai Metrologi untuk keabsahan rol meter yang digunakan.

5. Meteran yang digunakan adalah meteran yang pada tahun 2014 digunakan dalam penelitian dan pada tahun tersebut mendapatkan sertifikat kalibrasi dari Balai Metrologi.
6. Instrumen penelitian yang digunakan tidak terlebih dahulu diujicobakan kepada sampel yang lain (siswa putera kelas IV, V dan VI sekolah dasar pada sekolah yang lain).

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, maka ada beberapa saran yang dapat disimpulkan yaitu:

1. Bagi Sekolah

Melihat hasil penelitian mengenai kemampuan memukul, melempar, dan menangkap bola rounders pada siswa, hendaknya pihak sekolah memberikan dukungan dengancara menyediakan peralatan dalam permainan rounders. Selain berkaitan dengan tumbuh kembang siswa, peralatan tersebut juga akan berdampak pada terlaksananya pembelajaran rounders yang diberikan oleh guru kepada siswa.

2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

Guru hendaknya dapat melihat dan menilai teknik apa yang kurang dikuasai oleh siswa, sehingga dalam pemberian materi permainan rounders nantinya penitik beratan materi adalah pada teknik yang kurang dikuasai, agar berdampak pada dikuasainya seluruh teknik permainan rounders dengan baik oleh siswa.

3. Bagi Peserta didik

- a. Siswa hendaknya mengikuti pembelajaran rounders yang diberikan oleh guru dengan baik.
- b. Siswa hendaknya melakukan latihan memukul, melempar dan menangkap tanpa harus diberi komando oleh guru.
- c. Siswa hendaknya sering memainan rounders tanpa harus ada komando dari guru, permainan ini misalnya saja dapat dilaksanakan di lingkungan tempat tinggal.

4. Bagi Orang Tua Siswa

Orang tua hendaknya memberi motivasi kepada putra putrinya agar lebih mengembangkan potensinya.

5. Bagi Peneliti

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian yang sejenis.
- b. Melakukan penelitian lebih mendalam terkait penguasaan teknik memukul, melempar, dan menangkap bola kasti dalam permainan rounders.
- c. Peneliti hendaknya dapat mempelajari penelitian ini sebagai bahan referensi kemampuan memukul, melempar dan menangkap bola rounders sebelum peneliti benar-benar terjun sebagai guru pendidikan jasmani di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Mardiana, Purwadi dan Wira Indra Satya. (2009). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bambang, S.P., Warsono & Aris Sayogo (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Purbalingga: KKG Penjas Orkes Kab. Purbalingga
- Bandi Utama. (2010). *Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK-UNY.
- Cristiana Hari Soetjiningsih.(2012). *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-kanak Akhir*. Jakarta: Pernada Media Grup.
- Dadan Heryana dan Giri Verianti. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Siswa Kelas IV SD-MI*. Kementerian pendidikan Nasional. Pusat Perbukuan.
- Farida Mulyaningsing, et al. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Kelas IV SD/ MI*. Klaten. PT. Macanan Jaya Cemerlang.
- Saeful Arif. (2011). Kemampuan Memukul Bola, Menangkap Bola, Ketepatan Melempar Bola Pada Permainan Kasti Siswa Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri 1 Arenan, Kaligondang, Purbalingga. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sismadiyanto dan Soepadmo. (1989). Kecakan Bermain Rounders Untuk Mahasiswa Putera FPK, IKIP Yogyakarta, Program DIII Semester III. *Laporan Penelitian*. Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Yogyakarta.
- Sri Hartuti. (2010). Kemampuan Memukul Bola Kasti Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Bendungan, Wates, Kulonprogo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Susnadi. (2013). Teknik Dasar Permainan Rounders. Diakses Dari <http://materipenjasorkes.blogspot.com/2013/11/teknik-dasar-permainan-rounders.html>. Pada Tanggal 13 januari 2015, jam 13.17 WIB.

Tim FKIP. (2008). *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tugino. (2013). Permainan Rounders. Diakses Dari <http://mastugino.blogspot.com/2013/11/permainan-rounders.html>. Pada Tanggal 13 januari 2015, jam 14.07 WIB.

Wasis Prasetyo. (2013). Permainan Rounders. Diakses Dari <http://ws-or.blogspot.com/2011/04/permainan-rounders.html>. Pada Tanggal 13 januari 2015, jam 15.37 WIB.

Wawan. (2009). Hakikat permainan dan Pengertian Permainan. Diakses dari <http://kangwawantea.blogspot.com/2009/09/hakikat-permainan-dan-permainan.html>. Pada tanggal 13 januari 2015, Jam 13.23 WIB.

_____ (1950). Undang-undang Nomor 4 tahun 1950. tentang Dasar-dasar Pendidikan.

_____ (1989). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 2 tahun 1989. tentang Sistem Pendidikan Nasional.

_____ (2003). Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kaliurang Km.1 Yogyakarta, Telp/(0274) 513892 pos 268

Surat Ijin Penelitian
Nomor : 152-U/N.34.16/PP/2015
Lamp : 1 Eks
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

04 Maret 2015

Yth : Ka. UPID Kec. Kemangkon
Kab. Purbalingga, Jawa Tengah

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Khafif Nur Anh
NIM : 13604227020
Program Studi : S1 PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 1 Maret s.d 31 Maret 2015
Tempat/objek : SD N 1 Karangtengah
Judul Skripsi : Kemampuan Memukul, Melempar, Dan Menangkap Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V Dan VI SD Negeri 1 Karang Tengah Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan



Dr. Bima Agus Sudarmi, M.S.
NIP. 19650824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD N 1 Karang Tengah
2. Kaprodi PGSD
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KEMANGKON
Alamat : Jl. Raya Putaran - Kadungbenda No. 10 Pasisir Kode Pos 53381

Kemangkon, 10 Maret 2015

Nomor : 800/ 53 /2015
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada,
SDN 1 Karangtengah
UPT Dinas Pendidikan
Kecamatan Kemangkon

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Kependidikan Nomor 152/UN_34_H/PP/2013 tentang Permohonan Ijin Penelitian tertanggal 04 Maret 2014.

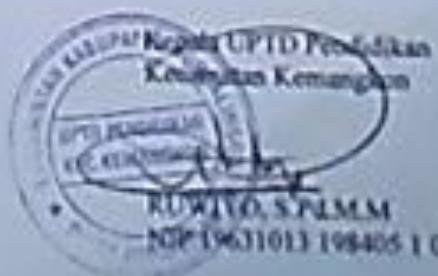
Sehubungan dengan hal tersebut, maka kami mohon bantuan Bapak Kepala Sekolah SDN 1 Karangtengah, Kecamatan Kemangkon Kabupaten Purbalingga untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Kependidikan Universitas Negeri Yogyakarta

Nama : Khafif Nur Anis
NIM : 13604227020
Prodi : S1 PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada

Waktu : 1 Maret s/d 31 Maret 2015
Tempat/objek : SD Negeri 1 Karangtengah, Kec. Kemangkon Kab.Purbalingga
Jadul Skripsi : Kemampuan Memakul, Melengkur Dan Menangkap Bola Dalam Permainan Rounders Siswa Putera Kelas IV, V Dan VI SDN 1 Karangtengah , Kec. Kemangkon Kabupaten Purbalingga.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat, atas perhatian dan bantuan saudara kami semoga terlaksana



Tersusun

1. Kepala SDN 1 Karangtengah
2. Kaprodi PGSD
3. Penulis bersama



PEMERINTAH KABUPATEN PURBALINGGA
UPT DINAS PENDIDIKAN KECAMATAN KEMANGKON
SD NEGERI 1 KARANGTENGAH
Alamat : Karangtengah RT 08 RW IV Kec.Kemangkon, 5381

SURAT KETERANGAN

Number 001/2015/2015

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Ngafurso, S.Pd
NIP 19630630 198405 1 001
Jabatan Guru Madras yang diberi tugas tambahan sebagai
Kepala SD Negeri 1 Karangtengah

Menerangkan bahwa

Nama Khafif Nur Ash
NIM 13604227020
Prodi PGSD Penjas
Fakultas Fakultas Ilmu Kependidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan pengambilan data penelitian tentang " Kemampuan memukul, melempar dan menangkap bola dalam permainan roulette siswa putra kelas IV, V dan VI SD Negeri 1 Karangtengah Kecamatan Kemangkon Kabupaten Purworejo" Pada Hari Kamis 05 Maret 2015

Demikian surat keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di
Tanggal

Purbalingga
05 Maret 2015

Mengetahui,
Kepala SD Negeri 1 Karangtengah

Ngafurso, S.Pd
NIP. 19630630 198405 1 001



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PERINDUSTRIAN DAN PERDAGANGAN
BALAI METROLOGI WILAYAH BANYUMAS
Jl. Dr. Pandjaitan No.222 Purwokerto 53147 Telp. (0281) 636846 Fax. (0281) 631398

SERTIFIKAT KALIBRASI

Calibration Certificate

Number: 510.54 / 82 / 2014

No. Order: PJ - 303
27/03/2014

NAMA ALAT : BAN UKUR

Measuring Instrument

Merk / Branded

Trade Mark / Manufactured by

Model / Type

Model / Type

Serial No.

Kapasitas

Capacity

50 m

Kelas

Class

Out of Scale

Accuracy

2 mm

PEMAKAI

User

Alamat

Address

ENI WAHYUNINGSIH

Lamuk 20/10, Kejabong - Kab. Purbalingga

METODE, STANDAR DAN KETERTELUSURAN

Method, Standard and Traceability

Metode

Method

Pertandingan Langsung Dengan Standar

Standar

Standard

Komparator Kap. 20 m

Ketertelusuran

Traceability

Direktorat Metrologi Bandung

HASIL KALIBRASI & KETIDAKPASTIAN

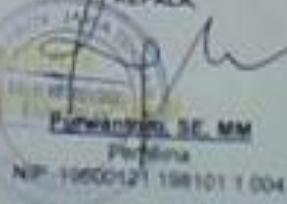
Calibration Result & Uncertainty

Terlampir

Attachment

Purwokerto, 04 April 2014

KEPALA



Hal. 1 dari 2

Nomor Order:
Lampiran Sertifikat Nomor:

PJ : 303
115.84 / 87 / 2014

DATA KALIBRASI

Calibration data

Tanggal diterima 27 Maret 2014
Tanggal dikalibrasi 03 April 2014
Dikalibrasi oleh Taufiq Rakhman, ST
Lokasi Lab. Panjang Batas Metrologi Wayah Banyumas
Kondisi ruangan Suhu Ruangan 27,7 °C
Ketekanan 45 %

HASIL KALIBRASI

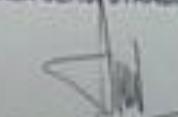
Calibration Result

Penunjukan Alat (m)	Koreksi Alat (mm)
0	0,00
5	1,13
10	0,79
15	0,04
20	-0,44
25	1,13
30	0,79
35	0,04
40	0,58
45	-0,96
50	-1,44

EVALUASI

Evaluation

KEPALA SEKSI STANDAR UKURAN,



Rully Syahrulyana, SE

Penata Tk. I

NIP. 19611227 198202 1 005

Diatas merupakan catatan di peralatan ini berdasarkan hasil metrikil. Alat ini bersertifikat.

Hal. 2 dari 2

Data Hasil Tes Menangkap Bola kelas 6

no	nama siswa	X	Y	X ₂	Y ₂	XY
1	A	10	9	100	81	90
2	TS	9	10	81	100	90
3	AM	7	8	49	64	56
4	J	7	7	49	49	49
5	FA	7	6	49	36	42
6	ARH	8	6	64	36	48
7	RE	7	7	49	49	49
8	IW	8	9	64	81	72
9	EA	10	8	100	64	80
10	AK	9	9	81	81	81
11	ANU	8	10	64	100	80
12	RDU	9	8	81	64	72
13	US	9	8	81	64	72
14	RA	6	7	36	49	42
15	AF	9	8	81	64	72
16	RSRD	10	7	100	49	70
17	RA	8	8	64	64	64
18	AM	9	10	81	100	90
19	LQL	10	8	100	64	80
jumlah (Σ)		127	119			1014

mean = 8,4

Penghitungan Kategori Kemampuan Memukul

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= \geq \text{mean} + 1,5 \times \text{SD}$ $= \geq 8,66 + 1,5 \times 1,27$ $= \geq 8,66 + 1,9$ $= \geq 10,5$ Dibulatkan menjadi 10	Sangat Tinggi (A)	
$= \geq \text{mean} + 0,5 \times \text{SD}$ $= \geq 8,66 + 0,5 \times 1,27$ $= \geq 8,66 + 0,63$ $= \geq 9,29$ Dibulatkan menjadi 9	Tinggi (B)	$= < \text{mean} + 1,5 \times \text{SD}$ $= < 8,66 + 1,5 \times 1,27$ $= < 8,66 + 1,9$ $= < 10,5$ Dibulatkan menjadi 10
$= \geq \text{mean} - 0,5 \times \text{SD}$ $= \geq 8,66 - 0,5 \times 1,27$ $= \geq 8,66 - 0,63$ $= \geq 8,03$ Dibulatkan menjadi 8	Sedang (C)	$= < \text{mean} + 0,5 \times \text{SD}$ $= < 8,66 + 0,5 \times 1,27$ $= < 8,66 + 0,63$ $= < 9,29$ Dibulatkan menjadi 9
$= \geq \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= \geq 8,66 - 1,5 \times 1,27$ $= \geq 8,66 - 1,9$ $= \geq 6,76$ Dibulatkan menjadi 7	Rendah (D)	$= < \text{mean} - 0,5 \times \text{SD}$ $= < 8,66 - 0,5 \times 1,27$ $= < 8,66 - 0,63$ $= < 8,03$ Dibulatkan menjadi 8
	Sangat Rendah (E)	$= < \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= < 8,66 - 1,5 \times 1,27$ $= < 8,66 - 1,9$ $= < 6,76$ Dibulatkan menjadi 7

N0	Interval	Frekwensi
1.	Sangat Tinggi (A) ≥ 10	16
2.	$9 \leq$ Tinggi (B) < 10	15
3.	$8 \leq$ Sedang (C) < 9	9
4.	$7 \leq$ Rendah (D) < 8	6
5.	Sangat Rendah (E) < 7	4

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{16}{50} \times 100 = 32 \%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{15}{50} \times 100 = 30 \%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{9}{50} \times 100 = 18 \%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{6}{50} \times 100 = 12\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{4}{50} \times 100 = 8\%$$

N0	Interval	Frekwensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi (A) ≥ 10	16	32%
2.	$9 \leq$ Tinggi (B) < 10	15	30%
3.	$8 \leq$ Sedang (C) < 9	9	18%
4.	$7 \leq$ Rendah (D) < 8	6	12%
5.	Sangat Rendah (E) < 7	4	8%

Penghitungan Kategori Kemampuan Menangkap

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= \geq \text{mean} + 1,5 \times \text{SD}$ $= \geq 7,9 + 1,5 \times 1,52$ $= \geq 7,9 + 2,28$ $= \geq 10,18$ Dibulatkan menjadi 10	Sangat Tinggi (A)	
$= \geq \text{mean} + 0,5 \times \text{SD}$ $= \geq 7,9 + 0,5 \times 1,52$ $= \geq 7,9 + 0,76$ $= \geq 8,66$ Dibulatkan menjadi 9	Tinggi (B)	$= < \text{mean} + 1,5 \times \text{SD}$ $= < 7,9 + 1,5 \times 1,52$ $= < 7,9 + 2,28$ $= < 10,18$ Dibulatkan menjadi 10
$= \geq \text{mean} - 0,5 \times \text{SD}$ $= \geq 7,9 - 0,5 \times 1,52$ $= \geq 7,9 - 0,76$ $= \geq 7,14$ Dibulatkan menjadi 7	Sedang (C)	$= < \text{mean} + 0,5 \times \text{SD}$ $= < 7,9 + 0,5 \times 1,52$ $= < 7,9 + 0,76$ $= < 8,66$ Dibulatkan menjadi 9
$= \geq \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= \geq 7,9 - 1,5 \times 1,52$ $= \geq 7,9 - 2,28$ $= \geq 5,62$ Dibulatkan menjadi 6	Rendah (D)	$= < \text{mean} - 0,5 \times \text{SD}$ $= < 7,9 - 0,5 \times 1,52$ $= < 7,9 - 0,76$ $= < 7,14$ Dibulatkan menjadi 7
	Sangat Rendah (E)	$= < \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= < 7,9 - 1,5 \times 1,52$ $= < 7,9 - 2,28$ $= < 5,62$ Dibulatkan menjadi 6

N0	Interval	Frekwensi
1.	Sangat Tinggi (A) ≥ 10	9
2.	$9 \leq$ Tinggi (B) < 10	10
3.	$7 \leq$ Sedang (C) < 9	21
4.	$6 \leq$ Rendah (D) < 7	6
5.	Sangat Rendah (E) < 6	4

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{9}{50} \times 100 = 18 \%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{10}{50} \times 100 = 20 \%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{21}{50} \times 100 = 42 \%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{6}{50} \times 100 = 12\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{4}{50} \times 100 = 8\%$$

N0	Interval	Frekwensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi (A) ≥ 10	9	18%
2.	$9 \leq$ Tinggi (B) < 10	10	20%
3.	$7 \leq$ Sedang (C) < 9	21	42%
4.	$6 \leq$ Rendah (D) < 7	6	12%
5.	Sangat Rendah (E) < 6	4	8%

Penghitungan Kategori Kemampuan Melempar

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= \geq \text{mean} + 1,5 \times \text{SD}$ $= \geq 9,1 + 1,5 \times 1,12$ $= \geq 9,1 + 1,6$ $= \geq 10,7$ Dibulatkan menjadi 10	Sangat Tinggi (A)	
$= \geq \text{mean} + 0,5 \times \text{SD}$ $= \geq 9,1 + 0,5 \times 1,12$ $= \geq 9,1 + 0,56$ $= \geq 9,66$ Dibulatkan menjadi 9	Tinggi (B)	$= < \text{mean} + 1,5 \times \text{SD}$ $= < 9,1 + 1,5 \times 1,12$ $= < 9,1 + 1,6$ $= < 10,7$ Dibulatkan menjadi 10
$= \geq \text{mean} - 0,5 \times \text{SD}$ $= \geq 9,1 - 0,5 \times 1,12$ $= \geq 9,1 - 0,56$ $= \geq 8,54$ Dibulatkan menjadi 8	Sedang (C)	$= < \text{mean} + 0,5 \times \text{SD}$ $= < 9,1 + 0,5 \times 1,12$ $= < 9,1 + 0,56$ $= < 9,66$ Dibulatkan menjadi 9
$= \geq \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= \geq 9,1 - 1,5 \times 1,12$ $= \geq 9,1 - 1,6$ $= \geq 7,5$ Dibulatkan menjadi 7	Rendah (D)	$= < \text{mean} - 0,5 \times \text{SD}$ $= < 9,1 - 0,5 \times 1,12$ $= < 9,1 - 0,56$ $= < 8,54$ Dibulatkan menjadi 8
	Sangat Rendah (E)	$= < \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= < 9,1 - 1,5 \times 1,12$ $= < 9,1 - 1,6$ $= < 7,5$ Dibulatkan menjadi 7

N0	Interval	Frekwensi
1.	Sangat Tinggi (A) ≥ 10	24
2.	$9 \leq$ Tinggi (B) < 10	14
3.	$8 \leq$ Sedang (C) < 9	7
4.	$7 \leq$ Rendah (D) < 8	4
5.	Sangat Rendah (E) < 7	1

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{24}{50} \times 100 = 48 \%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{14}{50} \times 100 = 28 \%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{7}{50} \times 100 = 14 \%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{4}{50} \times 100 = 8\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{1}{50} \times 100 = 2\%$$

N0	Interval	Frekwensi	Persentase
1.	Sangat Tinggi (A) ≥ 10	24	48%
2.	$9 \leq$ Tinggi (B) < 10	14	28%
3.	$8 \leq$ Sedang (C) < 9	7	14%
4.	$7 \leq$ Rendah (D) < 8	4	8%
5.	Sangat Rendah (E) < 7	1	2%

Lampiran 6. Tabel Konsultasi Nilai r *Product Moment*

NILAI-NILAI r PRODUCT MOMENT

N	Tarat Signifikan		N	Tarat Signifikan		N	Tarat Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,345
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian



Profil SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga
Tampak Dari Depan



Profil SDN 1 Karang Tengah, Kec. Kemangkon, Kab. Purbalingga
Tampak Talaman Depan



Subjek Penelitian Melakukan Tes Memukul Bola



Subjek Penelitian Melakukan Tes Memukul



Subjek Penelitian Melakukan Tes Lempar



Subjek Penelitian Melakukan Tes Tangkap