

**TINGKAT KEMAMPUAN DASAR BERMAIN *ROUNDERS*
SISWA KELAS V SD NEGERI NGANDAGAN
DI KECAMATAN PITURUH**

SKRIPSI

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



Oleh :

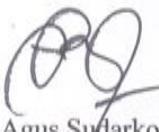
**Kurnia Pamungkas
NIM.13604227123**

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

PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul “Tingkat Kemampuan Dasar Bermain Rounders Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh” yang disusun oleh Kurnia Pamungkas, NIM 13604227123, ini telah disetujui pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Juni 2015
Dosen Pembimbing



Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.Kes
NIP.19600824 198601 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara penulisan karya ilmiah yang lazim.

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

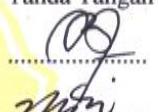
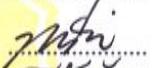
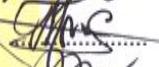
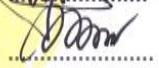
Yogyakarta, Juni 2015
Yang menyatakan



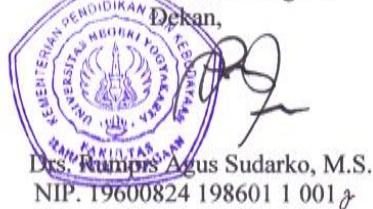
Kurnia Pamungkas

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Tingkat Kemampuan Dasar Bermain *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh" yang disusun oleh Kurnia Pamungkas, NIM 13604227123, ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 10 Juli 2015, dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.	Ketua Penguji		25/8/15
Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.	Sekretaris Penguji		21/8/15
F. Suharjana, M.Pd.	Penguji I (Utama)		24/7/15
Dr. Subagyo	Penguji II (Pendamping)		14/8/15

Yogyakarta, Agustus 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan



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

MOTTO

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan yang lain). Hanya kepada Tuhanmu lah hendaknya engkau berharap (QS. Al-Insyirah: 6-7).

PERSEMBAHAN

Karya yang amat sederhana ini dipersembahkan kepada keluargaku:

Catur Rini Widiyastuti, yang selalu mendukungku bersama kedua anakku Sheza

Rojasalma Kurniastuti dan Kareem Kurnia Atmaja.

**TINGKAT KEMAMPUAN DASAR BERMAIN *ROUNDERS*
SISWA KELAS V SD NEGERI NGANDAGAN
DI KECAMATAN PITURUH**

Oleh:
Kurnia Pamungkas
NIM 13604227123

ABSTRAK

Tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh belum diketahui. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode survey. Populasi dalam penelitian ini siswa dan siswi kelas V SD Negeri Ngandagan sejumlah 23 siswa. Instrumen penelitian adalah tes ketepatan melempar bola 10 kali, tes memukul bola 10 kali, dan tes menangkap bola 10 kali. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dan hasilnya disajikan dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dengan kategori sangat tinggi adalah 1 siswa (4,3%), kategori tinggi 6 siswa (26,1%), kategori sedang 8 siswa (34,8%), kategori rendah 7 siswa (30,4%), dan kategori sangat rendah 1 siswa (4,3%).

Kata Kunci : *Kemampuan dasar , rounders, kategori*

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Tuhan Yang Maha Pemurah, atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Tingkat Kemampuan Dasar Bermain *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh” dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* yang meliputi kemampuan melempar, memukul, dan menangkap siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, terutama pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis bermaksud menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, M.A., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, atas kesempatan yang diberikan kepada penulis untuk melanjutkan belajar studi menjadi sarjana.
2. Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan bimbingan dan motivasi dalam penulisan skripsi, serta izin penelitian.
3. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY yang telah memberikan kepercayaan dan kemudahan dalam penyusunan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Sriawan, M.Kes., Ketua Prodi PGSD Penjas FIK UNY yang telah memberikan motivasi dalam penulisan skripsi.
5. Bapak F. Suharjana, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan semangat selama perkuliahan.
6. Bapak ibu Dosen dan Staf karyawan yang telah memberikan bekal ilmu dan kelancaran selama penulis kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
7. Bapak Wagiri, S.Pd, Kepala SD Negeri Ngandagan, Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo yang telah memberikan ijin dan bersedia membantu selama penelitian.
8. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Saran dan kritik yang sifatnya membangun akan diterima dengan senang hati untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan.

Yogyakarta, Juni 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Pembatasan Masalah	3
D. Perumusan Masalah	3
E. Tujuan Penelitian.....	4
F. Manfaat Penelitian.....	4
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskriptif Teori	5
1. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.....	5
2. Hakikat Pembelajaran.....	7
3. Hakikat Kemampuan Dasar.....	8
4. Hakikat Permainan <i>Rounders</i>	9
a. Pengertian <i>Rounders</i>	9
b. Lapangan <i>Rounders</i>	10

c. Peralatan Permainan <i>Rounders</i>	11
d. Peraturan Permainan <i>Rounders</i>	11
5. Hakikat Melempar Bola	13
6. Hakikat Memukul Bola.....	14
7. Hakikat Menangkap Bola.....	15
8. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan	17
9. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar	18
B. Penelitian yang Relevan	19
C. Kerangka Berpikir	20
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	22
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	22
C. Populasi	23
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	23
1. Tes Ketepatan Melempar Bola	24
2. Teknik Memukul Bola.....	25
3. Tes Menangkap Bola.....	26
E. Teknik Analisis Data	28
BAB IV. HASIL PENELITIN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	30
1. Kemampuan Dasar Melempar Bola <i>Rounders</i>	30
2. Kemampuan Dasar Mekukul Bola <i>Rounders</i>	32
3. Kemampuan Dasar Menangkap Bola <i>Rounders</i>	33
4. Kemampuan Dasar Bermain <i>Rounders</i>	35
B. Pembahasan.....	36
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	39
B. Keterbatasan Penelitian	39
C. Saran	40
DAFTAR PUSTAKA.....	41
LAMPIRAN	42

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kategori Kemampuan Dasar Bermain <i>Rounders</i>	29
Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Melempar Bola <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh	30
Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Memukul Bola <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh	32
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Menangkap Bola <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh	33
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Bermain <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh	35

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan <i>Rounders</i>	10
Gambar 2. Melempar Bola	14
Gambar 3. Memukul Bola	15
Gambar 4. Menangkap Bola Melambung.....	16
Gambar 5. Menangkap Bola Mendatar.....	16
Gambar 6. Menangkap Menyusur Tanah	17
Gambar 7. Target Tes Ketepatan Melempar Bola	25
Gambar 8. Tes Memukul Bola.....	26
Gambar 9. Tes Menangkap Bola.....	27
Gambar 10. Diagram Batang Kemampuan Dasar Melempar Bola <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh....	31
Gambar 11. Diagram Batang Kemampuan Dasar Memukul Bola <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh ...	33
Gambar 12. Diagram Batang Kemampuan Dasar Menangkap Bola <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh ...	34
Gambar 13. Diagram Batang Kemampuan Dasar Tingkat Kemampuan Dasar Bermain <i>Rounders</i> Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh	36

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Ijin Penelitian.....	43
Lampiran 2. Uji Instrumen	47
Lampiran 3. Data Hasil Penelitian	53
Lampiran 4. Analisis Data	56
Lampiran 5. Kemampuan Menangkap Bola	50
Lampiran 6. Dokumentasi	68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di sekolah dasar memiliki peran untuk memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang dilaksanakan sebagai bagian dari pendidikan secara keseluruhan.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006:70), tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan diantaranya adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.

Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes di sekolah dasar meliputi gerak dasar dalam permainan, kebugaran, senam lantai, gerak ritmik, dan penerapan budaya hidup sehat (KTSP,2006). Ruang lingkup tersebut diajarkan di sekolah dasar dari kelas I sampai kelas VI dengan materi yang bervariasi. Salah satu diantaranya adalah materi permainan bola kecil. Permainan *rounders* termasuk dalam ruang lingkup gerak dasar dalam permainan bola kecil dan diajarkan di kelas V sekolah dasar semester 1 dan 2.

Permainan *rounders* merupakan permainan beregu menggunakan bola kecil yang dipukul menggunakan tongkat pemukul. Menurut Supardi dan Suroyo (2010: 66 – 69), kemampuan dasar yang diperlukan dalam bermain *rounders* meliputi : melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola. Permainan ini menjadi semakin menarik apabila pemain menguasai kemampuan melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola dengan baik. Dalam pembelajaran penjas di sekolah dasar, permainan *rounders* menjadi materi yang tidak hanya memberikan pengalaman gerak manipulatif, akan tetapi juga melatih kerjasama dan sikap sportifitas.

Berdasarkan pengamatan penulis, kemampuan dasar melempar, menangkap, dan memukul bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh tidak merata. Hal ini dikarenakan siswa tidak sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran serta sarana yang kurang memadai, yaitu lapangan untuk bermain *rounders*. Selama ini pembelajaran permainan bola kecil dilaksanakan di halaman sekolah akan tetapi dengan ukuran lapangan yang disesuaikan dengan halaman. Letak gedung sekolah yang mengelilingi halaman

membuat pembelajaran permainan *rounders* harus menggunakan bola plastik, karena dengan bola tersebut tidak akan memecahkan kaca jendela.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik mengadakan penelitian tentang tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh. Kemampuan dasar bermain *rounders* yang ingin penulis teliti di sini adalah kemampuan melempar, memukul dan menangkap bola *rounders*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*.
2. Tempat untuk bermain *rounders* kurang mendukung.
3. Belum diketahuinya tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut di atas, dan untuk membatasi permasalahan agar lebih terfokus, maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah tersebut di atas, rumusan masalahnya sebagai berikut, ”seberapa tinggi tingkat

kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis :
 - a. Hasil dari penelitian ini diharapkan akan dapat memberikan satu informasi tentang upaya-upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan dasar bermain *rounders*.
 - b. Hasil penelitian ini sebagai referensi apabila nantinya akan dilakukan penelitian dan pengkajian lebih lanjut.
2. Secara praktis
 - a. Bagi peserta didik dapat sebagai pengetahuan dalam bermain *rounders*.
 - b. Bagi guru pendidikan jasmani dapat sebagai masukan untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders*.
 - c. Bagi sekolah dapat digunakan untuk meningkatkan prestasi sekolah dalam bidang pendidikan jasmani.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes di sekolah dasar meliputi permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas, dan kesehatan (Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah, 2006). Ruang lingkup tersebut diajarkan di sekolah dasar dari kelas I sampai kelas VI dengan materi yang bervariasi. Salah satu diantaranya adalah materi permainan bola kecil. Permainan *rounders* termasuk dalam ruang lingkup permainan dan olahraga diajarkan di kelas V sekolah dasar semester 1 dan 2.

Berdasar pada Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (2006: 254-255), Standar kompetensi penjasorkes kelas V semester 1 yaitu :

- 1) Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olah raga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya, 2) Mempraktikkan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, 3) Mempraktikkan berbagai bentuk senam ketangkasan dengan kontrol yang baik, dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, 4) Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam gerak ritmik, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya 5) menerapkan budaya hidup sehat.

Permainan *rounders* termasuk dalam standar kompetensi yang pertama yaitu mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Standar kompetensi tersebut dijabarkan dalam

beberapa kompetensi dasar seperti yang tertulis pada Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (2006: 254-255) :

- 1) Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas dan kejujuran, 2) Mempraktikan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran, 3) Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran.

Materi permainan *rounders* di kelas V semester 1 dilanjutkan pada semester 2. Standar kompetensi pada semester 2 seperti yang tertulis pada Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Tingkat Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (2006: 255-257) yaitu :

- 6) Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar kedalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, 7) Mempraktikkan latihan dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya, 8) Mempraktikkan berbagai bentu senam ketangkasan dengan koordinasi yang baik dan nilai – nilai yang terkandung didalamnya, 9) Melakukan kombinasi berbagai gerak dasar dalam gerak berirama dan nilai – nilai yang terkandung didalamnya, 10) Mempraktikkan gerak dasar renang gaya punggung, dan nilai – nilai yang terkandung didalamnya, 11) Mempraktikkan penjelajahan di lingkungan sekitar sekolah, dan nilai- nilai yang terkandung didalamnya, dan 12) menerapkan budaya hidup sehat.

Permainan *rounders* termasuk dalam standar kompetensi yang keenam yaitu mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Melalui permainan *rounders* ini siswa diharapkan dapat mempraktikkan variasi teknik dasar serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran.

2. Hakikat Pembelajaran

Pelaksanaan suatu pendidikan tidak lepas dari proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Menurut Gagne yang dikutip oleh Dimyati dan Mudjiono (2006: 10), mendefiniskan belajar sebagai kegiatan yang kompleks. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.

Menurut Piaget yang dikutip oleh Dimyati dan Mudjiono (2006: 13), bahwa pengetahuan dibentuk oleh individu yang melakukan interaksi secara terus menerus dengan lingkungan. Pembelajaran terdiri dari empat langkah yaitu menentukan topik yang dapat dipelajari, mengembangkan aktivitas kelas dengan topik tersebut, mengemukakan pertanyaan yang menunjang proses pemecahan masalah, dan menilai.

Dimyati dan Mudjiono (2006) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan aktivitas pendidik atau guru secara terprogram agar peserta didik dapat belajar secara aktif dan lebih menekankan pada sumber belajar yang disediakan. Kegiatan belajar – mengajar merupakan tindakan pembelajaran guru di kelas dengan menggunakan bahan belajar. Wujud bahan belajar tersebut adalah berbagai bidang mata pelajaran di sekolah.

Dalam suatu proses pembelajaran terjadi interaksi antara pihak pemberi dan pihak penerima materi. Menurut Sukintaka (2009) yang dikutip Akhmad Nur Wakhid (2015), “Pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi di samping itu, juga peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya”.

Berdasarkan pendapat – pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan pendidik dengan menggunakan sumber belajar yang direncanakan dengan cermat dan dilaksanakan dengan baik untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

3. Hakikat Kemampuan Dasar

Setiap manusia pada umumnya dibekali kemampuan dasar berupa gerak. Dalam kehidupan sehari-hari kemampuan gerak sangat dibutuhkan baik untuk menyelesaikan pekerjaan sehari-hari secara individu maupun secara kelompok. Kemampuan gerak tersebut berkembang sesuai dengan tingkat usia, fisik, nutrisi tubuh dan pengalaman atau latihan gerak.

Menurut Schmidt (1991) yang dikutip oleh Amung Ma'mun dan Yudha M. Saputra (2000: 76) kemampuan diartikan sebagai ciri individu yang diwariskan dan relatif abadi yang mendasari serta mendukung terbentuknya keterampilan. Sedangkan menurut Edwin Fleishman yang dikutip oleh Yanuar Kiram (1992: 11) kemampuan (*ability*) merupakan suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi berbagai macam keterampilan.

Kemampuan diartikan sebagai suatu kecakapan, atau kepandaian menyelesaikan sesuatu berdasarkan tujuan. Kemampuan dapat juga diartikan sebagai kesanggupan untuk bertindak bijaksana dalam menghadapi segala sesuatu. Sedangkan kata dasar memiliki arti bakat atau pembawaan sejak lahir, (Depdiknas, 2005:238).

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan dasar adalah suatu kecakapan atau bakat yang dimiliki seseorang dan dapat diasah dan dikembangkan. Kemampuan dasar tersebut sangat diperlukan seseorang untuk melakukan suatu hal, misalnya permainan dalam olahraga. Setiap permainan memiliki teknik dasar yang harus dikuasai agar pemain dapat memainkan permainan tersebut dengan baik dan lancar. Begitu juga dalam permainan *rounders* yang memiliki beberapa teknik dasar yang harus dikuasai. Diantaranya adalah teknik melempar, memukul dan menangkap bola *rounders*.

4. Hakikat Permainan *Rounders*

a. Pengertian *Rounders*

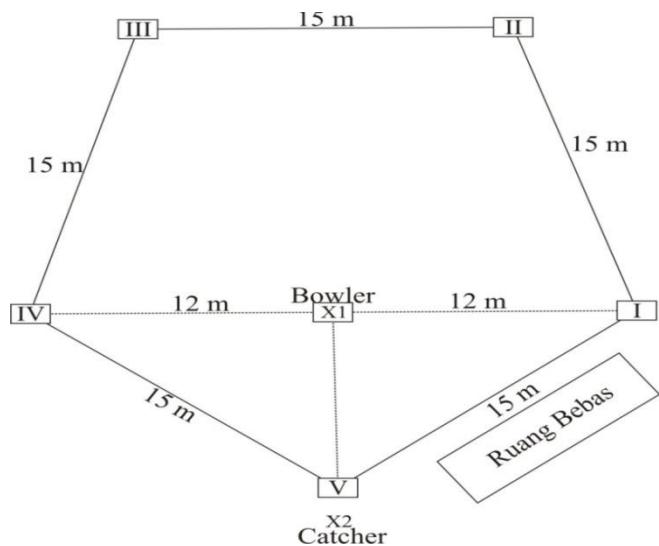
Rounders merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil seukuran bola kasti. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai dalam permainan, merekalah yang keluar sebagai pemenang (Supardi dan Suryono, Penjasorkes untuk SD/MI kelas V, 2010:65).

Di dalam permainan *rounders* terkandung nilai-nilai positif, utamanya bagi perkembangan jasmani. Permainan ini juga melatih kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. *Rounders* juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Oleh karena itu, permainan *rounders* sangat cocok bagi anak usia sekolah dasar.

b. Lapangan *Rounders*

Lapangan *rounders* berbentuk berbentuk segi lima beraturan yang masing-masing sisinya berukuran 15 meter. Pada setiap sudut lapangan terdapat tempat hinggap yang disebut *base*. Terdapat lima tempat hinggap yakni tempat hinggap I, II, III, IV, dan V. Tempat hinggap V sering disebut *home base*, sedangkan tempat untuk melambungkan bola disebut *pitcher base*.

Apabila digambarkan lapangan *rounders* akan tampak seperti gambar di bawah ini. (Supardi dan Suryono, Penjasorkes untuk SD/MI kelas V, 2010:65)



Gambar 1. Lapangan *Rounders*
Sumber : Supardi dan Suryono(2010)

Keterangan :

I – V = base 1 - 5

X1 = bowler (pelambung)

X2 = penjaga belakang/penjaga base V

c. Peralatan Permainan Runders

Peralatan yang digunakan untuk bermain *rounders* antara lain sebagai berikut :

- 1) Pemukul. Biasanya terbuat dari kayu berbentuk bulat panjang seperti pemukul pada permainan kasti. Panjang pemukul sekitar 50 – 80 cm dengan garis tengah 7 cm. Bagian pegangan alat pemukul lebih kecil dibandingkan bagian ujung pemukul.
- 2) Bola. Terbuat dari bahan kulit atau karet. Berat bola sekitar 80 – 100 gram. Bola kasti juga boleh digunakan dalam permainan *rounders*.
- 3) Tempat hinggap (*base*). Terbuat dari sabut kelapa atau kapuk yang dibungkus dengan kain kanvas. Tempat hinggap (*base*) ini berbentuk bantalan yang berukuran 37,5 cm x 37cm atau 38 cm x 38 cm dengan tebal 5 – 12,5 cm. Sedangkan ukuran tempat pelambung (pitcher plate) adalah 40 cm x 80 cm.
- 4) Tiang bendera batas. Dipancangkan pada ujung garis perpanjangan dari garis-garis lurus dari tiang hinggap V ke I dan tiang hinggap V ke IV. Tinggi bendera batas adalah 1,5 m dari permukaan tanah.
- 5) Garis pembatas. Digunakan untuk menentukan sah atau tidaknya bola yang jatuh. Garis pembatas harus jelas terlihat.

d. Peraturan Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 orang pemain. Tiap pemain mempunyai nomor dada dari nomor 1 sampai 12. Tiap pemain berhak melakukan pukulan sebanyak tiga kali. Setelah dapat memukul dengan baik, pemukul harus berlari ke tempat

hinggap. Tiap pemukul akan mendapat nilai 1 (satu) pada tiap-tiap *base* yang dilewatinya.

Setiap pemukul yang dapat kembali ke ruang bebas tanpa pernah dimatikan oleh regu penjaga akan mendapat nilai 5 (lima). Namun apabila pemukul dapat memukul dengan baik, kemudian ia dapat melewati semua *base* dan kembali ke ruang bebas dengan hasil pukulannya tersebut, maka ia akan mendapat nilai 6 (enam). Nilai 6 (enam) tersebut didapat dari nilai 5 (lima) *base* yang dilaluinya dan nilai 1 (satu) sebagai hadiah. Keadaan seperti ini dalam permainan *rounders* sering disebut *homerun*.

Dalam permainan *rounders* ada dua cara untuk mematikan seorang pelari, yaitu dengan cara ditik dan membakar *base* yang akan dituju pelari. Menurut Tim Bina Karya Guru (2005:3), yang dimaksud mematikan pelari dengan cara ditik adalah menyentuhkan bola kepada pelari sebelum sampai ke tempat hinggap. Pada saat mentik pelari, bola tidak boleh terlepas. Apabila bola terlepas, maka ketikan tersebut tidak sah. Sedangkan membakar *base* dilakukan dengan cara menginjak *base* yang akan dituju oleh pelari. Pada saat menginjak *base* tersebut, seorang penjaga *base* harus memegang bola.

Pergantian pemain dari regu pemukul menjadi regu penjaga dan sebaliknya terjadi apabila

- 1) Bila regu pemukul telah mati sebanyak 6 (enam) kali.
- 2) Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul oleh regu pemukul sebanyak 5 (lima) kali.

- 3) Alat pemukul terlepas dari tangan pemukul dan dianggap oleh wasit sangat membahayakan.

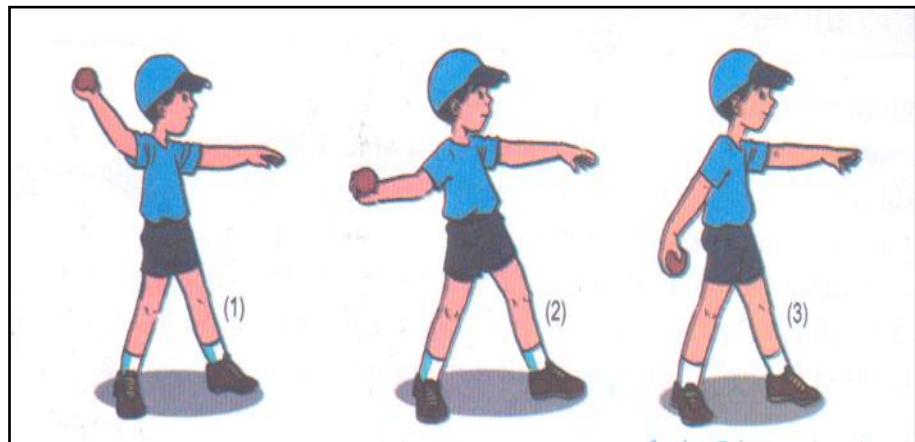
5. Hakikat Melempar Bola

Melempar bola adalah teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan *rounders*. Terutama bagi regu penjaga agar bisa melempar ke rekan satu regu dengan tepat sehingga tidak kesulitan ketika akan membakar base untuk mematikan pelari. Apabila lemparan tidak tepat ke arah teman yang menjaga *base*, maka akan membuat teman kita kesulitan dalam menangkap bola. Akibatnya pelari dapat masuk ke *base* dengan aman karena penjaga *base* tersebut sedang berusaha mengejar bola hasil lemparan yang tidak tepat tadi. Jadi, kemampuan melempar bola dengan sangat diperlukan dalam permainan *rounders*.

Beberapa teknik melempar bola menurut Supardi dan Suroyo (2010) adalah sebagai berikut :

a. Lemparan pemain lapangan

Lemparan untuk pemain lapangan dibagi menjadi tiga jenis, yaitu lemparan atas, lemparan datar, dan lemparan bawah. Cara melakukan dengan berdiri tegak, kaki yang berlawanan dengan tangan yang memgang bola berada di depan, kaki yang lain berada di belakang. Tangan yang tidak memegang bola berada di depan, sedangkan tangan yang memegang bola ditarik ke belakang sebagai awalan. Pada gerakan melempar, tangan yang memegang bola diayunkan ke depan untuk melempar bola. Berat badan dipindahkan ke depan dengan kaki yang berada di belakang melangkah ke depan.



Gambar 2. Melempar Bola

Sumber : Supardi dan Suryono(2010)

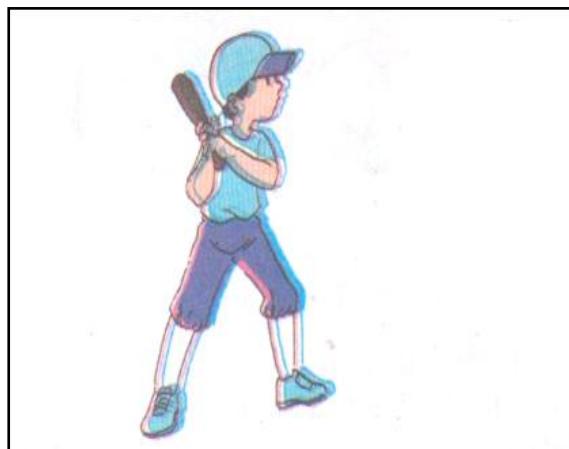
b. Melempar bagi pelambung

Cara melakukan dengan berdiri tegak, kaki yang berlawanan dengan tangan yang memegang bola berada di depan, kaki yang lain berada di belakang. Tangan yang tidak memegang bola berada di depan, sedangkan tangan yang memegang bola ditarik ke belakang sebagai awalan. Pada gerakan melempar, tangan yang memegang bola diayunkan ke depan melalui bawah. Berat badan dipindahkan ke depan dengan kaki yang berada di belakang melangkah ke depan.

6. Hakikat Memukul Bola

Keterampilan memukul bola wajib dikuasai setiap pemain *rounders*. Jika menguasai teknik ini, pemain dapat bermain dengan baik. Cara memukul bola *rounders* adalah dengan sikap awal berdiri menghadap samping dari bidang lambungan. Kedua kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk dan punggung agak membungkuk. Tongkat pemukul dipegang dengan kedua

tangan. Posisi awal tongkat adalah ditarik ke belakang dengan kedua siku ditekuk. Ayunlah tongkat melewati depan dada ke arah kebalikan dari posisi awal.



Gambar 3. Memukul Bola
Sumber : Supardi dan Suryono (2010)

7. Hakikat Menangkap Bola

Kemampuan menangkap bola wajib dimiliki setiap pemain *rounders*.

Saat akan menangkap, pandangan harus mengarah kepada bola yang akan ditangkap. Ada tiga teknik menangkap bola, yaitu teknik menangkap bola lambung, menangkap bola datar, dan menangkap bola menyusur tanah.

a. Menangkap Bola Lambung

Cara melakukannya sebagai berikut :

- 1) Posisi awal : tubuh berdiri tegak, kedua tangan dijulurkan ke atas.

Kedua telapak tangan digabungkan membentuk corong.

- 2) Tangkaplah bola yang datang dari atas. Peganglah bola dengan baik menggunakan kedua telapak tangan. Lalu, turunkan kedua tangan setelah berhasil menangkap bola.



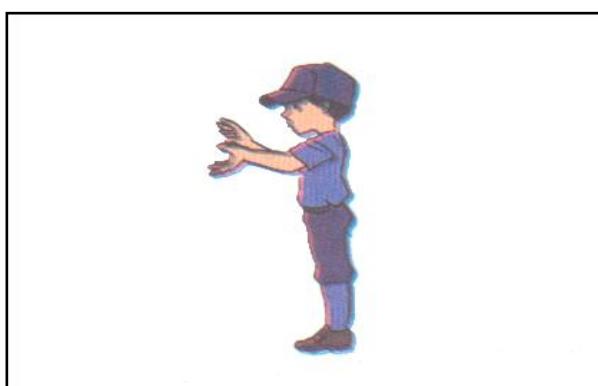
Gambar 4. Menangkap Bola Melambung

Sumber : Supardi dan Suryono (2010)

b. Menangkap Bola Datar

Cara melakukannya sebagai berikut :

- 1) Posisi awal : tubuh berdiri tegak, kedua tangan dijulurkan ke depan setinggi dada. Kedua telapak tangan digabungkan membentuk corong.
- 2) Tangkaplah bola yang datang dari depan. peganglah bola dengan baik menggunakan kedua telapak tangan. Lalu, tariklah kedua tangan ke belakang setelah berhasil menangkap bola.



Gambar 5. Menangkap Bola Datar

Sumber : Supardi dan Suryono (2010)

c. Menangkap Bola Menyusur Tanah

Cara melakukannya sebagai berikut :

- 1) Posisi awal : tubuh agak jongkok. Kedua telapak tangan dalam posisi terbuka pada permukaan tanah, siap menyongsong bola datang.
- 2) Tangkaplah bola menyusur tanah yang datang. Peganglah bola dengan baik menggunakan kedua telapak tangan.



Gambar 6. Menangkap Bola Menyusur Tanah
Sumber : Supardi dan Suryono (2010)

8. Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan

Pencapaian suatu keterampilan dipengaruhi oleh banyak faktor. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha (2007: 70), faktor yang mempengaruhi keterampilan dibedakan menjadi tiga hal, yaitu faktor proses belajar mengajar, faktor pribadi, dan faktor situasional (lingkungan).

Faktor proses belajar dalam pembelajaran gerak dilakukan berdasarkan tahapan – tahapan yang digariskan oleh teori belajar yang diyakini kebenarannya serta dipilih berdasarkan nilai manfaatnya. Faktor pribadi merupakan faktor dari kemampuan individu yang berbeda – beda baik fisik, mental, maupun kemampuannya. Faktor situasional meliputi tipe tugas

yang diberikan, peralatan dan media yang digunakan serta kondisi lingkungan sekitar di mana pembelajaran itu dilangsungkan.

9. Karakteristik Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Anak besar merupakan anak usia sekolah dasar yaitu antara 6 tahun sampai 12 tahun (Tisnowati Tamat dan Moekarto Mirman, 2005: 4.79). Pada fase umur ini anak sudah berkembang baik fisik maupun rohaninya. Perkembangan fisik atas jasmani anak sangat berbeda satu sama lain. Hal ini antara lain disebabkan oleh perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orang tua terhadap anak, kebiasaan hidup dan lain-lain. Nutrisi dan kesehatan sangat mempengaruhi perkembangan fisik anak. Selain faktor nutrisi atau gizi, olahraga juga merupakan faktor penting pada pertumbuhan fisik anak. Anak yang kurang berolahraga atau tidak aktif seringkali menderita kegemukan atau kelebihan berat badan yang dapat mengganggu gerak dan kesehatan anak.

Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda (Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih, 2009:6.3). Karakteristik anak usia sekolah dasar tersebut antara lain :

- a. Anak senang bermain

Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan, lebih-lebih bagi siswa kelas rendah. Guru SD hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan adanya unsur permainan di dalamnya.

b. Anak senang bergerak

Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Oleh karena itu, guru hendaknya merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah atau bergerak.

c. Anak senang bekerja dalam kelompok

Karakteristik ini membawa implikasi bahwa guru harus merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak untuk bekerja atau belajar dalam kelompok, bermain secara beregu.

d. Anak senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Anak akan lebih memahami sesuatu jika anak tersebut terlibat langsung dengan apa yang diajarkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pada usia sekolah dasar yaitu umur 6-12 tahun seorang anak akan lebih banyak bergerak, bermain dengan temannya dan melakukan aktivitas langsung. Yang perlu diperhatikan adalah proses belajar mengajar pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan anak didik (siswa) secara praktis, maksudnya dalam penyelenggaraan proses belajar mengajar tidak berpanjang lebar, baik itu cara memberikan instruksi maupun pelaksanaan kepada siswa.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Dulzali (2013), yang berjudul: " Kemampuan Dasar Teknik Memukul dan Melempar Bola Pada Permainan *Rounders* Siswa Kelas V (Lima) SD Negeri Ngargomulyo Dukun Kabupaten Magelang". Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey, populasinya sebanyak

21 siswa yang terdiri dari 11 siswa putra dan 10 siswi putri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan memukul dan melempar siswa kelas V (lima) SD Negeri Ngargomulyo Dukun Kabupaten Magelang yang masuk dalam kategori baik sekali sebanyak 6 siswa atau sebesar 28,57%, kategori baik sebanyak 7 siswa atau sebesar 33,33% kategori sedang sebanyak 4 siswa atau sebesar 19,05%, kategori kurang sebanyak 1 siswa atau sebesar 4,76%, kategori kurang sekali sebanyak 3 siswa atau sebesar 14,29%.

2. Penelitian Angga Arbiyanto (2013), yang berjudul: " Identifikasi Faktor-faktor Kesulitan dalam Bermain *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Punukan". Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey, dengan instrument penelitian berupa angket populasinya sebanyak 24. Hasil penelitian menunjukkan bahwa identifikasi faktor-faktor kesulitan dalam bermain rounders siswa kelas V SD Negeri Punukan secara keseluruhan yang siswa yang mengalami kesulitan berjumlah 26,53%. Secara rinci sebanyak 80 jawaban atau 37,21% berdasarkan faktor intern, dan sebanyak 135 jawaban atau 62,79% berdasarkan faktor ekstern.

C. Kerangka Berpikir

Rounders merupakan salah satu jenis permainan bola kecil. Permainan *rounders* termasuk permainan beregu. Permainan ini mengutamakan kegembiraan dan ketangkasan para pemainnya. Sesuai dengan karakteristik siswa kelas V sekolah dasar yang suka bermain dan bergerak. Untuk dapat memenangkan permainan, satu regu dituntut untuk bekerja sama dengan baik. Untuk dapat bermain *rounders* diperlukan penguasaan teknik dan taktik yang

tepat. Kemampuan melempar, memukul, menangkap menjadi syarat setiap siswa untuk dapat bermain *rounders*. Akan tetapi, keadaan siswa yang ada di Sekolah Dasar Negeri Ngandagan belum sepenuhnya bisa melakukan berbagai macam teknik di atas. Banyak siswa yang kurang tepat dalam melempar, menangkap, serta memukul bola. Dalam melakukan permainan siswa banyak yang bercanda serta tidak serius. Ditambah lagi dengan kondisi tempat bermain yang dikelilingi oleh ruang kelas menjadikan siswa tidak maksimal dalam bermain *rounders*.

Berdasarkan alasan-alasan di atas peneliti tertarik untuk meneliti tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa Sekolah Dasar Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh. Karena menurut peneliti, hal tersebut perlu dibuktikan dengan penelitian mengenai keterampilan bermain *rounders*. Pengukuran yang digunakan adalah tes kemampuan siswa dalam melempar , menangkap, dan memukul bola untuk mengetahui kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode survey yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh. Data yang diperoleh dari tes perbuatan/praktek dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:118), variabel adalah objek 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.

Definisi operasional dari variabel penelitian ini adalah tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh tahun ajaran 2014/2015. Kemampuan dasar bermain *rounders* adalah kecakapan atau bakat yang telah dimiliki oleh siswa kelas V SD Negeri Ngandagan untuk bermain *rounders*. Kemampuan dasar bermain *rounders* meliputi kemampuan melempar, memukul, dan menangkap. Variabel tersebut akan diukur dengan tes melempar bola, tes memukul bola, dan tes menangkap bola.

C. Populasi dan Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:130) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sampel merupakan bagian atau wakil dari populasi. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Ngandagan dengan jumlah keseluruhan adalah 23 siswa, terdiri dari laki-laki berjumlah 12 siswa dan perempuan berjumlah 11 siswa.

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

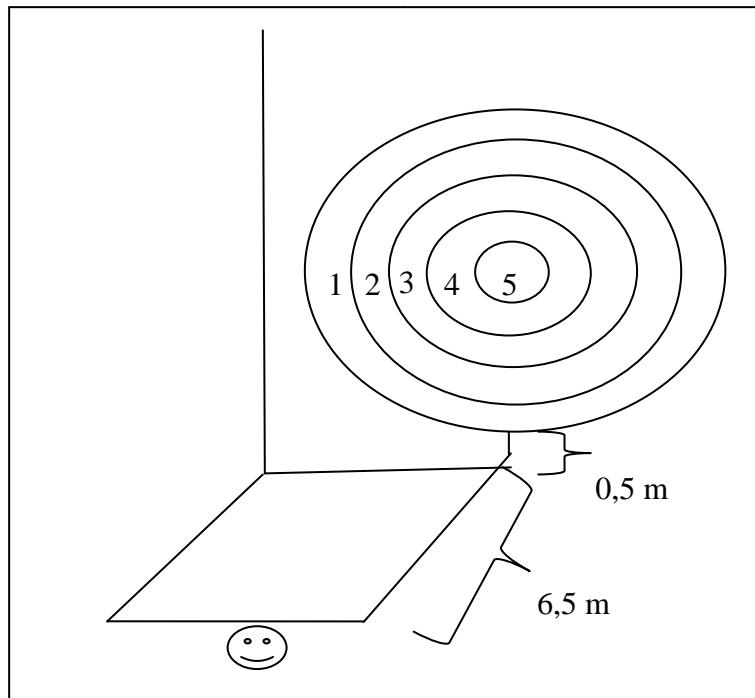
Instrumen dapat dikatakan sebagai alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam suatu proses penelitian (Sumanto, 2014:111). Untuk dapat mengumpulkan data dengan teliti, maka diperlukan instrumen penelitian. Instrumen yang baik adalah instrumen yang valid dan reliabel. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (dapat digunakan untuk mengukur apa yang akan diukur), sedang instrumen yang reliabel adalah instrumen yang dapat digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama.

Untuk mengumpulkan data kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh, Penulis menggunakan instrumen kemampuan dasar bermain *rounders* yang terdiri dari melempar, memukul, dan menangkap bola yang pernah digunakan oleh Bayuli Megasari (2012).

1. Tes Ketepatan Melempar Bola

- a. Tujuan : Mengukur ketepatan melempar bola *rounders* terhadap sasaran.
- b. Peralatan : Sasaran, papan kayu atau dinding, kapur, bola *rounders*.
- c. Pelaksanaan : *Testee* melakukan lemparan bola ke arah sasaran. Sasaran tersebut terdiri lima bentuk lingkaran memusat kecil, dan digambarkan dengan banner kemudian ditempelkan pada dinding. Lingkaran tengah diameter 18 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 38 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 56 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 74 cm, dan lingkaran paling luar berdiameter 90 cm. Garis lingkaran paling luar pada bagian bawah setinggi 0,5 m dari lantai. Lemparan dilakukan dengan bidang sasaran dengan jarak 6,5 m. Kesempatan *testee* melempar adalah 10 kali.
- d. Peraturan :
 - 1) Lemparan dilakukan dengan kedua kaki tetap berada di belakang garis batas lemparan.
 - 2) Sebagai awalan dapat dilakukan dengan melangkahkan kaki, satu atau dua langkah.
 - 3) Kesempatan lempar diberikan 10 kali.

Pada halaman berikutnya akan disajikan gambar sasaran untuk melakukan tes ketepatan melempar bola *rounders*.



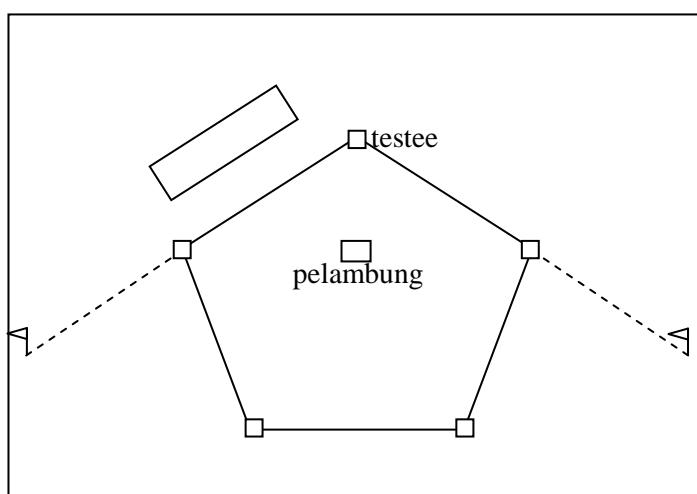
Gambar 7. Target Tes Ketepatan Melempar Bola
Sumber : Bayuli Megasari (2012)

- e. Penilaian : Bola pada sasaran lingkaran tengah diberikan nilai 5, bola pada lingkaran berikutnya diberinilai 4, bola berikutnya diberi nilai 3, bola berikutnya diberi nilai 2, sedangkan bola mengenai sasaran lingkaran paling luar nilai 1. Bola yang tepat pada garis lingkaran diberi nilai dengan angka pada lingkaran yang nilainya tinggi. Skor adalah jumlah angka yang dibuat dari jumlah lemparan. Catatlah skor pada formulir. Angka maksimum adalah 50 point.

2. Tes Memukul Bola

- Tujuan : Mengetahui kemampuan memukul bola *rounders*.
- Peralatan : Lapangan *rounders*, bola, dan pemukul.

- c. Pelaksanaan : *Testee* berdiri di tempat pemukul. Kemudian *testee* memukul bola yang dilambungkan oleh teman.
- d. Peraturan :
 - 1) *Testee* melakukan pukulan di tempat pemukul.
 - 2) Kesempatan memukul 10 kali.
 - 3) Pelambung bola berdiri di tempat pelambung atau *pitcher plate*.
- e. Penilaian : Bola yang berhasil dipukul dan titik jatuhnya berada di daerah pukulan akan mendapat nilai 1. Bola yang tidak berhasil dipukul atau bola yang berhasil dipukul tetapi titik jatuhnya di luar daerah pukulan akan mendapat nilai 0. Skor maksimal adalah 10.



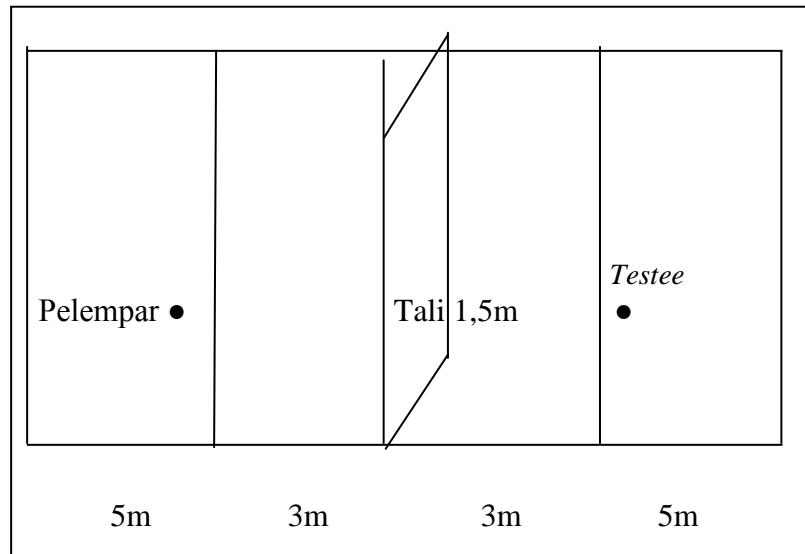
Gambar 8. Tes Memukul Bola
Sumber : Bayuli Megasari (2012)

3. Tes Menangkap Bola

- a. Tujuan : Mengukur keterampilan menangkap bola lambung dengan interval tertentu dan keadaan datangnya bola dengan situasi yang berbeda.

- b. Peralatan : Lapangan persegi panjang seperti pada gambar, pada bagian belakang lapangan dibuat daerah untuk menangkap , tali yang diikat dengan dua tonggak dengan tinggi 1,5 meter, bola *rounders*.
- c. Pelaksanaan : *Testee* berdiri di belakang garis tangkap. Pelempar berdiri ditempat petak yang disediakan , melemparkan bola lambung kepada pemain yang ditunjuk. Harus melemparkan bola melewati tali setinggi 1,5 meter. Pelempar harus melakukan lemparan dengan kecepatan yang teratur. *Testee* harus menangkap bola dan melambungkan kesamping. Kemudian siap kembali untuk menangkap bola berikutnya. Setiap *testee* diijinkan melakukan percobaan dua kali.

Jumlah lemparan 10 kali.



Gambar 9. Tes Menangkap Bola
Sumber : Bayuli Megasari (2012)

- d. Peraturan :

- 1) Bola yang dilempar tidak layak pada daerah lempar tidak dihitung.
- 2) Bola harus dilempar melambung membentuk lingkaran/busur.

- 3) Jumlah lemparan yang baik dan melambung 10 kali.
 - 4) *Testee* harus dapat menangkap bola dengan baik, kemudian dilemparkan keluar.
- e. Penilaian : Skor adalah jumlah seluruh bola yang dapat ditangkap dari lemparan yang betul sebanyak 10 kali. Satu nilai untuk bola yang dapat ditangkap dan nilai nol yang tidak tertangkap. Skor maksimumnya adalah 10.

E. Teknik Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, peneliti terlebih dahulu melakukan, uji validitas data dan uji reliabilitas data.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Suharsimi Arikunto, 2006:168). Validitas dicari dengan menggunakan teknik korelasi *Produc Moment* yang terdapat dalam program *SPSS Statistic 17.0*. Hasil dari penghitungan validitas pengukuran kemampuan melempar, memukul, dan menangkap bola *rounders* adalah valid. Hal ini dikarenakan hasil dari r hitung lebih besar dari r tabel. R tabel dengan $N = 23$ pada signifikansi 5% ditemukan sebesar 0,413.

2. Reliabilitas

Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Suharsimi Arikunto, 2006:178). Reliabilitas dicari dengan metode belah dua pada

program *SPSS Statistic 17.0* dengan hasil koefisien reliabilitas melempar = 0,723, memukul = 0,785, dan menangkap = 0,765.

Hasil penelitian disajikan dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. pengkategorian berdasarkan \bar{x} (rata-rata) dan standar deviasi (SD) adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Kemampuan Dasar Bermain *Rounders*

No	Kelas Interval	Kategori
1	$\bar{x} + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
2	$\bar{x} + 0,5 SD < X \leq \bar{x} + 1,5 SD$	Tinggi
3	$\bar{x} - 0,5 SD < X \leq \bar{x} + 0,5 SD$	Sedang
4	$\bar{x} - 1,5 SD < X \leq \bar{x} - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq \bar{x} - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Sumber : Anas Sudijono (2014)

Keterangan : SD : standar deviasi
 \bar{x} : rata-rata

Setelah diketahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders*, masing-masing kategori dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian. Menurut Anas Sudijono (2014: 43), untuk memperoleh angka persenan digunakan rumus:

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:
 P = persentase
 f = frekuensi yang sedang dicari
 n = jumlah total frekuensi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah tentang tingkat kemampuan dasar bermain rounders siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh. Tes dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2015. Untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* dilakukan dengan pengkategorian menjadi lima kategori, yaitu : sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Hasil penelitian tingkat kemampuan dasar bermain rounders siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Pituruh yang terdiri dari tes melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola adalah sebagai berikut :

1. Kemampuan Dasar Melempar Bola *Rounders*.

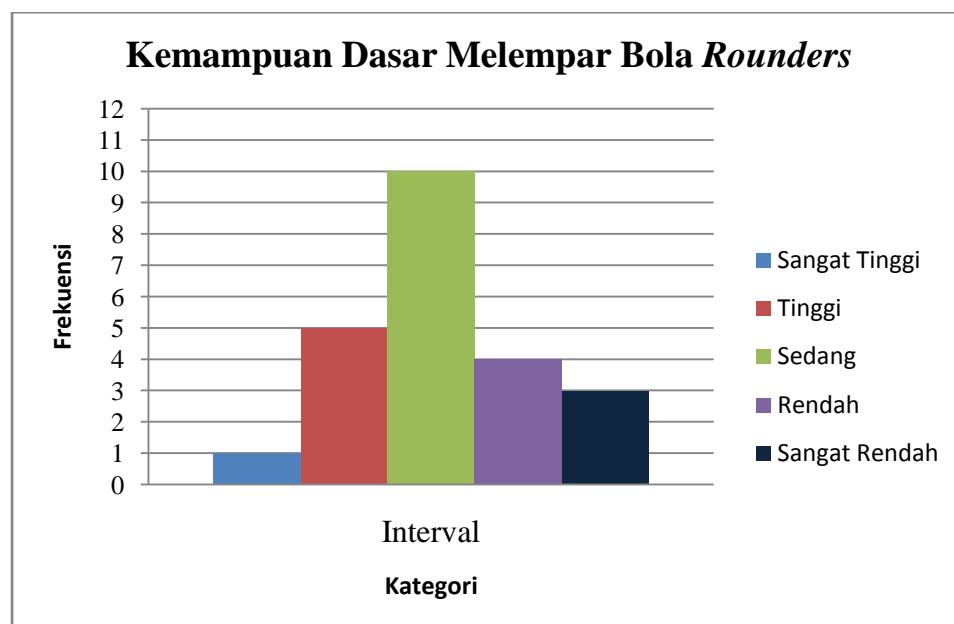
Hasil analisis data tes melempar bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Melempar Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

N0	Interval	Kategori	F	Persentase
1.	$43,18 < X$	Sangat Tinggi	1	4,3%
2.	$39,21 < X \leq 43,18$	Tinggi	5	21,7%
3.	$35,23 < X \leq 39,21$	Sedang	10	43,5%
4.	$31,26 < X \leq 35,23$	Rendah	4	17,4%
5.	$X < 31,26$	Sangat Rendah	3	13,1%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui dengan jumlah 23 siswa diperoleh, sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 5 siswa (21,7%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 10 siswa (43,5%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 4 siswa (17,4%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 3 siswa (13,1%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Dari hasil data kemampuan melempar bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh di atas jika digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut :



Gambar 10. Diagram Batang Kemampuan Dasar Melempar Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

2. Kemampuan Dasar Memukul Bola *Rounders*.

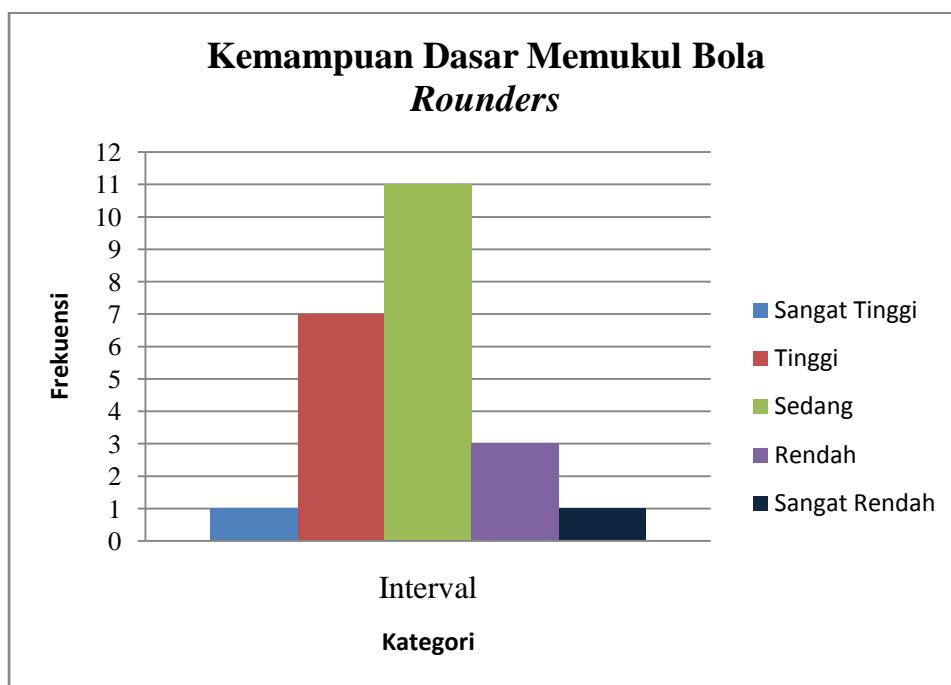
Hasil analisis data tes memukul bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Memukul Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

N0	Interval	Kategori	F	Persentase
1.	$8,39 < X$	Sangat Tinggi	1	4,3%
2.	$7,18 < X \leq 8,39$	Tinggi	7	30,4%
3.	$5,96 < X \leq 7,18$	Sedang	11	47,8%
4.	$4,75 < X \leq 5,96$	Rendah	3	13,1%
5.	$X < 4,75$	Sangat Rendah	1	4,3%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan tabel 3 di atas diketahui dengan jumlah 23 siswa diperoleh, sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 7 siswa (30,4%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 11 siswa (47,8%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 3 siswa (13,1%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Dari hasil data kemampuan memukul bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh di atas jika digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut :



Gambar 11. Diagram Batang Kemampuan Dasar Memukul Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

3. Kemampuan Dasar Menangkap Bola *Rounders*.

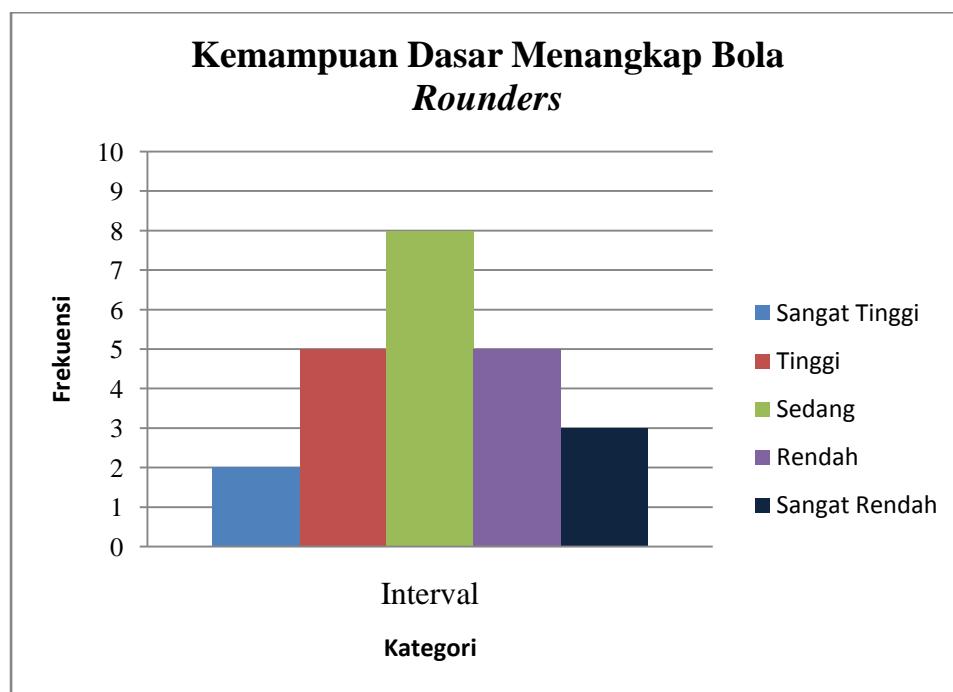
Hasil analisis data tes menangkap bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Kemampuan Dasar Menangkap Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

N0	Interval	Kategori	F	Persentase
1.	$9,72 < X$	Sangat Tinggi	2	8,7%
2.	$8,49 < X \leq 9,72$	Tinggi	5	21,7%
3.	$7,25 < X \leq 8,49$	Sedang	8	34,8%
4.	$6,02 < X \leq 7,25$	Rendah	5	21,7%
5.	$X < 6,02$	Sangat Rendah	3	13,1%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan tabel 4 di atas diketahui dengan jumlah 23 siswa diperoleh, sebanyak 2 siswa (8,7%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 5 siswa (21,7%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 8 siswa (34,8%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 5 siswa (21,7%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 3 siswa (13,1%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Dari hasil data kemampuan menangkap bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh di atas jika digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut :



Gambar 12. Diagram Batang Kemampuan Dasar Menangkap Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

4. Kemampuan Dasar Bermain *Rounders*.

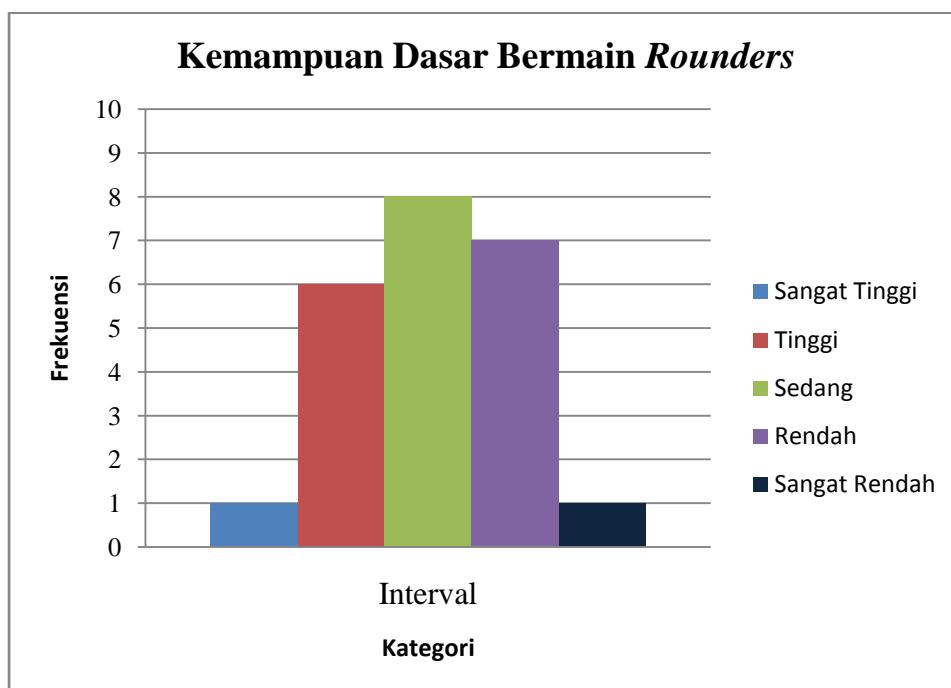
Hasil analisis data tes keterampilan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Dasar Bermain *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

N0	Interval	Kategori	F	Persentase
1.	$59,47 < X$	Sangat Tinggi	1	4,3%
2.	$54,24 < X \leq 59,47$	Tinggi	6	26,1%
3.	$49,00 < X \leq 54,24$	Sedang	8	34,8%
4.	$43,77 < X \leq 49,00$	Rendah	7	30,4%
5.	$X < 43,77$	Sangat Rendah	1	4,3%
Jumlah			23	100%

Berdasarkan tabel 5 di atas diketahui dengan jumlah 23 siswa diperoleh, sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 6 siswa (26,1%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 8 siswa (34,8%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 7 siswa (30,4%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Dari hasil data kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh di atas jika digambarkan dalam diagram batang seperti yang terdapat pada halaman berikut ini.



Gambar 13. Diagram Batang Tingkat Kemampuan Dasar Menangkap Bola *Rounders* Siswa Kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh.

B. Pembahasan

Melempar, memukul, dan menangkap merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki untuk dapat bermain runders dengan baik. Melempar bola dalam permainan *rounders* bertujuan untuk memberikan operan kepada teman satu tim atau kepada penjaga *base* agar dapat mematikan lawan. Kemampuan dasar melempar bola *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dengan jumlah 23 siswa adalah sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 5 siswa (21,7%) mempunyai kemampuan

melempar bola *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 10 siswa (43,5%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 4 siswa (17,4%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 3 siswa (13,1%) mempunyai kemampuan melempar bola *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Memukul bola termasuk salah satu teknik dasar dalam permainan *rounders*, apabila pukulan baik maka akan memperoleh kesempatan untuk mendapatkan skor/nilai. Kemampuan dasar memukul bola *rounder* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dengan jumlah 23 siswa adalah sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 7 siswa (30,4%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 11 siswa (47,8%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 3 siswa (13,1%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan memukul bola *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Menangkap bola juga merupakan salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam bermain *rounders* terutama saat menjadi regu penjaga. Jika dapat menangkap bola dengan baik, maka kita dapat mematikan lawan dengan cepat tanpa membuang waktu untuk mengejar bola yang lepas dari tangan kita. Kemampuan dasar menangkap bola *rounder* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh dengan jumlah 23 siswa adalah

sebanyak 2 siswa (8,7%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 5 siswa (21,7%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 8 siswa (34,8%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 5 siswa (21,7%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 3 siswa (13,1%) mempunyai kemampuan menangkap bola *rounders* dalam kategori sangat rendah.

Secara keseluruhan, kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh yang terdiri dari kemampuan melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola adalah jumlah 23 siswa diperoleh, sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 6 siswa (26,1%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 8 siswa (34,8%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 7 siswa (30,4%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sangat rendah. Hasil penelitian yang demikian dikarenakan dalam pembelajaran *rounders* menggunakan tempat yang tidak memadai untuk bermain *rounders* dengan bola dan ukuran lapangan sesungguhnya. Ukuran lapangan disesuaikan dengan luas halaman sekolah, dan menggunakan bola plastik yang tidak menyebabkan kaca jendela pecah.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh adalah sedang. Secara keseluruhan hasilnya adalah 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 6 siswa (26,1%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori tinggi, sebanyak 8 siswa (34,8%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sedang, sebanyak 7 siswa (30,4%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori rendah, dan sebanyak 1 siswa (4,3%) mempunyai kemampuan dasar bermain *rounders* dalam kategori sangat rendah.

B. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan dan diusahakan dengan sebaik-baiknya, tetapi masih ada keterbatasan dan kelemahan antara lain :

1. Penelitian atau pengambilan data hanya dilakukan satu kali sehingga kurang dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya. Untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya kemungkinan pengambilan data dilakukan lebih dari satu kali.
2. Alat yang digunakan untuk melakukan tes memukul bukan alat pelempar bola tetapi siswa yang memberikan lambungan bola, sehingga lambungan, kecepatan, dan ketepatan siswa dalam memberi umpan tidak sama. Jika

menggunakan mesin pelempar bola maka kecepatan dan ketepatan lambungan akan relatif sama sehingga antara testee yang satu dengan yang lain akan mendapatkan lambungan yang sama.

C. Saran

Setelah dilakukan penelitian, ada beberapa saran yang dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk peningkatan pembelajaran pendidikan jasmani yaitu :

1. Bagi Sekolah

Perlu penyediaan fasilitas untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani terutama lapangan yang aman dan nyaman untuk pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru pendidikan jasmani dapat mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders* peserta didiknya secara periodik supaya dapat diketahui kemampuan dasar manipulatif siswa meningkat atau tidak.

3. Bagi Siswa

Siswa hendaknya membiasakan diri untuk berlatih permainan *rounders* terutama kemampuan melempar, memukul, dan menangkap bola yang merupakan hal penting dalam permainan *rounders*.

4. Bagi Peneliti Lain

Melakukan penelitian lebih lanjut dengan melibatkan pengamat lain serta pengambilan data yang lebih banyak untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar bermain *rounders*.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhmad Nur Wakhid. (2015). *Faktor-Faktor Pendukung Kelancaran Pembelajaran PJOK di MTs Darul Muhammadiyah Galur* (Skripsi). Yogyakarta : Prodi PJKR FIK UNY.
- Amung Ma'mun, Yudha M. Saputra. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Anas Sudijono. (2014). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- Bayuli Megasari. (2012). *Pengaruh Pendekatan Taktis Terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Kecil Rounders* (Skripsi). Bandung : Prodi PJKR FPOK UPI .
- Depdiknas. (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdiknas.
- Dimyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya
- Mulyani Sumantri dan Nana Syaodih. (2009). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Asdi Mahasatya.
- Sumanto. (2014). *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian*. Yogyakarta : Center of Academic Publishing Services.
- Supardi dan Suryono. (2010). *BSE : Penjasorkes untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta : Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Tim Bina Karya Guru. (2005). *Pendidikan Jasmai untuk Sekolah Dasar Kelas V*. Jakarta : PT Gelora Aksara Pratama.
- Tisnowati Tamat dan Moekato Mirman. (2005). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Yanuar Kiram. (1992). *Belajar Motorik*. Jakarta: Depdikbud.

Lampiran-lampiran

Lampiran 1. Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 382/UN.34.16/PP/2015 11 Mei 2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian
Yth : Ka. UPT Dikbudpora Kec. Pituruh
Kab. Purworejo, 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 : Kurnia Pamungkas
NIM : 13604227123
Program Studi : S1 PGSD Penjas

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Mei 2015
Tempat/obyek : SD Negeri Ngandangan UPT Dikbudpora Kec. Pituruh Kab. Purworejo
Judul Skripsi : Tingkat Kemampuan Dasar Bermain Rounders Siswa Kelas V SD Negeri Ngandangan di Kecamatan Pituruh

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

Dekan,

Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.



Tembusan :

1. Kepala Sekolah SD N Ngandangan
2. Kaprodi. PGSD Penjas
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA, DAN
OLAHRAGA
UPT DIKBUDPORA KECAMATAN PITURUH
Alamat : Komplek Kantor Kecamatan Pituruh, KP.54263
Telephone (0275) 3140121

REKOMENDASI

Nomor : 848/145/2015

TENTANG

PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

Memperhatikan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 382/UN.34.16/PP/2015 Perihal : Permohonan ijin penelitian, Kepala UPT Dikbudpora Kecamatan Pituruh dengan ini memberikan ijin kepada :

KURNIA PAMUNGKAS, NIM : 13604227123

untuk melakukan penelitian dengan memperhatikan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak mengganggu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
2. Tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku
3. Kegiatan penelitian tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya Sekolah Dasar
4. Kegiatan tersebut menjadi tanggung jawab instansi penyelenggara

Demikian untuk dapat diperhatikan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 12 Mei 2015
Kepala UPT Dikbudpora
Kecamatan Pituruh

* PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO *

* UPT DIKBUDPORA *

* KECAMATAN PITURUH *

DINDIKBUDPORA

NIP. 19640102 198405 1 006

PONIDI, S.Pd.M.Pd



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT DIKBUDPORA KECAMATAN PITURUH

SD NEGERI NGANDAGAN
Alamat : Desa Ngandagan Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo Provinsi Jawa Tengah KP. 54263
Phone : (0275) 3140128 HP : 085747031975
Website : <http://sdngandagan.sch.id> Email : kepsek@sdngandagan.sch.id

REKOMENDASI

Nomor : 848/145/2015

TENTANG

PERMOHONAN IJIN PENELITIAN

Memperhatikan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Nomor : 382/UN.34.16/PP/2015 Perihal : Permohonan ijin penelitian, dengan ini Kepala SD Negeri Ngandagan UPT Dikbudpora Kecamatan Pituruh memberikan ijin kepada :

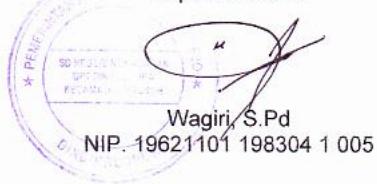
KURNIA PAMUNGKAS, NIM : 13604227123

untuk melakukan penelitian di SD Negeri Ngandagan UPT Dikbudpora Kecamatan Pituruh dengan memperhatikan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak mengganggu Kegiatan Belajar Mengajar (KBM)
2. Tidak bertentangan dengan peraturan yang berlaku
3. Kegiatan penelitian tersebut dapat meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya Sekolah Dasar
4. Kegiatan tersebut menjadi tanggung jawab instansi penyelenggara

Demikian untuk dapat diperhatikan dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 13 Mei 2015
Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
DINAS PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT DIKBUDPORA KECAMATAN PITURUH
SD NEGERI NGANDAGAN
Alamat : Desa Ngandagan Kecamatan Pituruh Kabupaten Purworejo Provinsi Jawa Tengah KP. 54263
Phone : (0275) 3140128 HP : 085747031975
Website : <http://sdngandagan.sch.id> Email : kepsek@sdngandagan.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 848/148/2015

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala Sekolah Dasar Negeri Ngandagan
Kecamatan Pituruh, Kabupaten Purworejo menerangkan bahwa:

Nama : Kurnia Pamungkas
Nim : 13604227123
Program Studi : PKS S-1 PGSD PENJAS
Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Telah melakukan pengambilan data penelitian tentang “tingkat kemampuan dasar bermain rounders siswa kelas V SD Negeri Ngandagan di Kecamatan Pituruh” pada bulan Mei tahun 2015.

Demikian surat ini kami buat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 1 Juni 2015
Kepala Sekolah



Wagiri, S.Pd
NIP. 19621101 198304 1 005

Lampiran 2. Uji Instrumen

Validitas

Tes Melempar

Correlations

		skor_total
item_1	Pearson Correlation	.473*
	Sig. (2-tailed)	,023
	N	23
item_2	Pearson Correlation	.528**
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	23
item_3	Pearson Correlation	.452
	Sig. (2-tailed)	,030
	N	23
item_4	Pearson Correlation	.676**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	23
item_5	Pearson Correlation	.524*
	Sig. (2-tailed)	,010
	N	23
item_6	Pearson Correlation	.665**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
item_7	Pearson Correlation	.506
	Sig. (2-tailed)	,014
	N	23
item_8	Pearson Correlation	.530**
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	23
item_9	Pearson Correlation	.671**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	23
item_10	Pearson Correlation	.474
	Sig. (2-tailed)	,022
	N	23
skor_total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	23

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.723	10

Tes Memukul Bola

Correlations

		skor_total
item_1	Pearson Correlation	.501*
	Sig. (2-tailed)	,015
	N	23
item_2	Pearson Correlation	.708**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	23
item_3	Pearson Correlation	.659**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
item_4	Pearson Correlation	.553**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	23
item_5	Pearson Correlation	.510*
	Sig. (2-tailed)	,013
	N	23
item_6	Pearson Correlation	.659**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
item_7	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	23
item_8	Pearson Correlation	.553**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	23
item_9	Pearson Correlation	.650**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
item_10	Pearson Correlation	.554**
	Sig. (2-tailed)	,006
	N	23
skor_total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	23

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.785	10

Tes Menangkap
Bola

Correlations

		skor_total
item_1	Pearson Correlation	.659**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
item_2	Pearson Correlation	.456*
	Sig. (2-tailed)	,029
	N	23
item_3	Pearson Correlation	.417*
	Sig. (2-tailed)	,048
	N	23
item_4	Pearson Correlation	.456
	Sig. (2-tailed)	,029
	N	23
item_5	Pearson Correlation	.529**
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	23
item_6	Pearson Correlation	.529**
	Sig. (2-tailed)	,009
	N	23
item_7	Pearson Correlation	.662**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
item_8	Pearson Correlation	.586**
	Sig. (2-tailed)	,003
	N	23
item_9	Pearson Correlation	.755**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	23
item_10	Pearson Correlation	.660**
	Sig. (2-tailed)	,001
	N	23
skor_total	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	23

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	23	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	23	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.765	10

Lampiran 3. Data Hasil Penelitian

Hasil Melempar Bola *Rounders*

No	Nama Siswa	Kemampuan Dasar Melempar Bola <i>Rounders</i>										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Deva Fauzi	3	5	3	5	5	4	3	4	3	3	38
2	Muhamad Ridwan	3	4	5	4	4	5	2	5	5	4	41
3	Rizky Nugroho Ardiansha	2	4	5	4	3	4	3	4	5	5	39
4	Sufendi Nugroho	5	4	4	5	3	4	3	3	4	3	38
5	Achilleus Harpin Wigyno	4	4	4	5	5	5	3	4	5	4	43
6	Amanda Widiarto	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	40
7	Anisa Risky Anggraini	5	3	4	3	4	3	3	3	4	3	35
8	Bijak Maulana Albanar	4	4	4	4	3	5	4	3	4	4	39
9	Crista Haptin	4	3	4	4	5	4	3	4	4	4	39
10	Erna Yulianti	4	4	4	2	2	2	3	1	3	3	28
11	Fitri Kurnisa	2	2	4	3	5	4	4	4	3	5	36
12	Fransiskus Yunas Pratama	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	37
13	Meylyana Sandri Cahyaningsih	3	4	3	2	4	5	4	4	3	2	34
14	Nabilatul Rohmah	3	5	2	4	3	3	3	4	3	4	34
15	Nadia Khoirunisa	4	5	4	4	3	4	5	4	4	4	41
16	Rizky Handoyo	5	5	5	4	4	4	3	4	4	4	42
17	Sarif Udin	4	4	1	4	2	2	5	5	4	4	35
18	Syiva Rahmawati	4	3	4	1	3	4	4	2	3	2	30
19	Tri Winarsih	3	1	3	4	5	4	2	5	5	4	36
20	Zhidane Heriyanto	5	4	4	5	5	5	2	2	4	3	39
21	Nova Febiola Reza	2	4	3	4	4	3	4	4	5	4	37
22	Rifki Septian	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	44
23	Imtiyaaz Baharudin	4	4	4	4	2	2	2	3	3	3	31

Hasil Memukul Bola *Rounders*

No	Nama Siswa	Kemampuan Dasar Menangkap										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Deva Fauzi	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	6
2	Muhamad Ridwan	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
3	Rizky Nugroho Ardiansha	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	6
4	Sufendi Nugroho	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	7
5	Achilleus Harpin Wignyo	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8
6	Amanda Widiarto	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6
7	Anisa Risky Anggraini	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	5
8	Bijak Maulana Albanar	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8
9	Crista Haptin	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	5
10	Erna Yulianti	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	4
11	Fitri Kurnisa	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
12	Fransiskus Yunas Pratama	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7
13	Meyliana Sandri Cahyaningsih	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	5
14	Nabilatul Rohmah	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	6
15	Nadia Khoirunisa	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
16	Rizky Handoyo	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	6
17	Sarif Udin	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	7
18	Syiva Rahmawati	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	7
19	Tri Winarsih	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9
20	Zhidane Heriyanto	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
21	Nova Febiola Reza	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6
22	Rifki Septian	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8
23	Imtiyaaz Baharudin	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	6

Hasil Menangkap Bola *Rounders*

No	Nama Siswa	Kemampuan Dasar Menangkap Bola <i>Rounders</i>										Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Deva Fauzi	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8
2	Muhamad Ridwan	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8
3	Rizky Nugroho Ardiansha	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7
4	Sufendi Nugroho	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	8
5	Achilleus Harpin Wignyo	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
6	Amanda Widiarto	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8
7	Anisa Risky Anggraini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9
8	Bijak Maulana Albanar	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
9	Crista Haptin	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	7
10	Erna Yulianti	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	6
11	Fitri Kurnisa	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6
12	Fransiskus Yunas Pratama	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9
13	Meyliana Sandri Cahyaningsih	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	5
14	Nabilatul Rohmah	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8
15	Nadia Khoirunisa	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7
16	Rizky Handoyo	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
17	Sarif Udin	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7
18	Syiva Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
19	Tri Winarsih	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
20	Zhidane Heriyanto	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21	Nova Febiola Reza	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8
22	Rifki Septian	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
23	Imtiyaaz Baharudin	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7

Lampiran 3. Analisis Data

PENGHITUNGAN DATA HASIL TES MELEMPAR BOLA

No	Nama	X	X ²
1.	Deva Fauzi	38	1444
2.	Muhamad Ridwan	41	1681
3.	Rizky Nugroho Ardiansha	39	1521
4.	Sufendi Nugroho	38	1444
5.	Achilleus Harpin Wignyo	43	1849
6.	Amanda Widiarto	40	1600
7.	Anisa Risky Anggraini	35	1225
8.	Bijak Maulana Albanar	39	1521
9.	Crista Haptin	39	1521
10.	Erna Yulianti	28	784
11.	Fitri Kurnisa	36	1296
12.	Fransiskus Yunas Pratama	37	1369
13.	Meyliana Sandri C	34	1156
14.	Nabilatul Rohmah	34	1156
15.	Nadia Khoirunisa	41	1681
16.	Rizky Handoyo	42	1764
17.	Sarif Udin	35	1225
18.	Syiva Rahmawati	30	900
19.	Tri Winarsih	36	1296
20.	Zhidane Heriyanto	39	1521
21.	Nova Febiola Reza	37	1369
22.	Rifki Septian	44	1936
23.	Imtiyaaz Baharudin	31	961
JUMLAH (Σ)		856	32220

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$= \frac{856}{23}$$

$$= 37,22$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N} - \left(\frac{\Sigma X}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{32220}{23} - \left(\frac{856}{23}\right)^2} \\
 &= \sqrt{14000,87 - (37,22)^2} \\
 &= \sqrt{14000,87 - 1385,13} \\
 &= \sqrt{15,74} = 3,97
 \end{aligned}$$

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= > mean + 1,5 \times SD$ $= > 37,22 + 1,5 \times 3,97$ $= > 37,22 + 5,96$ $= > 43,18$	Sangat Tinggi	
$= > mean + 0,5 \times SD$ $= > 37,22 + 0,5 \times 3,97$ $= > 37,22 + 1,99$ $= > 39,21$	Tinggi	$= \leq mean + 1,5 \times SD$ $= \leq 37,22 + 1,5 \times 3,97$ $= \leq 37,22 + 5,96$ $= \leq 43,18$
$= > mean - 0,5 \times SD$ $= > 37,22 - 0,5 \times 3,97$ $= > 37,22 - 1,99$ $= > 35,23$	Sedang	$= \leq mean + 0,5 \times SD$ $= \leq 37,22 + 0,5 \times 3,97$ $= \leq 37,22 + 1,99$ $= \leq 39,21$
$= > mean - 1,5 \times SD$ $= > 37,22 - 1,5 \times 3,97$ $= > 37,22 - 5,96$ $= > 31,26$	Rendah	$= \leq mean - 0,5 \times SD$ $= \leq 37,22 - 0,5 \times 3,97$ $= \leq 37,22 - 1,99$ $= \leq 35,23$

Sangat Rendah	$= \leq mean - 1,5 \times SD$ $= \leq 37,22 - 1,5 \times 3,97$ $= \leq 37,22 - 5,96$ $= \leq \mathbf{31,26}$
----------------------	---

N0	Interval	Kategori	Frekwensi
1.	$43,18 < X$	Sangat Tinggi	1
2.	$39,21 < X \leq 43,18$	Tinggi	5
3.	$35,23 < X \leq 39,21$	Sedang	10
4.	$31,26 < X \leq 35,23$	Rendah	4
5.	$X < 31,26$	Sangat Rendah	3

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{1}{23} \times 100 = 4,3\%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{5}{23} \times 100 = 21,7\%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{10}{23} \times 100 = 43,5\%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{4}{23} \times 100 = 17,4\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{4}{23} \times 100 = 13,1\%$$

N0	Interval	Kategori	Frekwensi	Persentase
1.	$43,18 < X$	Sangat Tinggi	1	4,3%
2.	$39,21 < X \leq 43,18$	Tinggi	5	21,7%
3.	$35,23 < X \leq 39,21$	Sedang	10	43,5%
4.	$31,26 < X \leq 35,23$	Rendah	4	17,4%
5.	$X < 31,26$	Sangat Rendah	3	13,1%

PENGHITUNGAN DATA HASIL TES MEMUKUL BOLA

No	Nama	X	X ²
1.	Deva Fauzi	6	36
2.	Muhamad Ridwan	8	64
3.	Rizky Nugroho Ardiansha	6	36
4.	Sufendi Nugroho	7	49
5.	Achilleus Harpin Wignyo	8	64
6.	Amanda Widiarto	6	36
7.	Anisa Risky Anggraini	5	25
8.	Bijak Maulana Albanar	8	64
9.	Crista Haptin	5	25
10.	Erna Yulianti	4	16
11.	Fitri Kurnisa	6	36
12.	Fransiskus Yunas Pratama	7	49
13.	Meyliana Sandri C	5	25
14.	Nabilatul Rohmah	6	36
15.	Nadia Khoirunisa	7	49
16.	Rizky Handoyo	6	36
17.	Sarif Udin	7	49
18.	Syiva Rahmawati	7	49
19.	Tri Winarsih	9	81
20.	Zhidane Heriyanto	8	64
21.	Nova Febiola Reza	6	36
22.	Rifki Septian	8	64
23.	Imtiyaaz Baharudin	6	36
JUMLAH (Σ)		151	1025

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$= \frac{151}{23}$$

$$= 6,57$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N} - \left(\frac{\Sigma X}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{1025}{23} - \left(\frac{151}{23}\right)^2} \\
 &= \sqrt{44,57 - (6,57)^2} \\
 &= \sqrt{44,57 - 43,10} \\
 &= \sqrt{1,46} = 1,21
 \end{aligned}$$

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= > mean + 1,5 \times SD$ $= > 6,57 + 1,5 \times 1,21$ $= > 6,57 + 1,82$ $= > 8,39$	Sangat Tinggi	
$= > mean + 0,5 \times SD$ $= > 6,57 + 0,5 \times 1,21$ $= > 6,57 + 0,61$ $= > 7,18$	Tinggi	$= \leq mean + 1,5 \times SD$ $= \leq 6,57 + 1,5 \times 1,21$ $= \leq 6,57 + 1,82$ $= \leq 8,39$
$= > mean - 0,5 \times SD$ $= > 6,57 - 0,5 \times 1,21$ $= > 6,57 - 0,61$ $= > 5,96$	Sedang	$= \leq mean + 0,5 \times SD$ $= \leq 6,57 + 0,5 \times 1,21$ $= \leq 6,57 + 0,61$ $= \leq 7,18$
$= > mean - 1,5 \times SD$ $= > 6,57 - 1,5 \times 1,21$ $= > 6,57 - 1,82$ $= > 4,75$	Rendah	$= \leq mean - 0,5 \times SD$ $= \leq 6,57 - 0,5 \times 1,21$ $= \leq 6,57 - 0,61$ $= \leq 4,75$

Sangat Rendah	$= \leq mean - 1,5 \times SD$ $= \leq 6,57 - 1,5 \times 1,21$ $= \leq 6,57 - 1,82$ $= \leq 4,75$
----------------------	---

N0	Interval	Kategori	Frekwensi
1.	$8,39 < X$	Sangat Tinggi	1
2.	$7,18 < X \leq 8,39$	Tinggi	7
3.	$5,96 < X \leq 7,18$	Sedang	11
4.	$4,75 < X \leq 5,96$	Rendah	3
5.	$X < 4,75$	Sangat Rendah	1

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{1}{23} \times 100 = 4,3\%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{7}{23} \times 100 = 30,4\%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{11}{23} \times 100 = 47,8\%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{3}{23} \times 100 = 13,1\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{1}{23} \times 100 = 4,3\%$$

N0	Interval	Kategori	Frekwensi	Persentase
1.	$8,39 < X$	Sangat Tinggi	1	4,3%
2.	$7,18 < X \leq 8,39$	Tinggi	7	30,4%
3.	$5,96 < X \leq 7,18$	Sedang	11	47,8%
4.	$4,75 < X \leq 5,96$	Rendah	3	13,1%
5.	$X < 4,75$	Sangat Rendah	1	4,3%

PENGHITUNGAN DATA HASIL TES MENANGKAP BOLA

No	Nama	X	X ²
1.	Deva Fauzi	8	64
2.	Muhamad Ridwan	8	64
3.	Rizky Nugroho Ardiansha	7	49
4.	Sufendi Nugroho	8	64
5.	Achilleus Harpin Wignyo	8	64
6.	Amanda Widiarto	8	64
7.	Anisa Risky Anggraini	9	81
8.	Bijak Maulana Albanar	9	81
9.	Crista Haptin	7	49
10.	Erna Yulianti	6	36
11.	Fitri Kurnisa	6	36
12.	Fransiskus Yunas Pratama	9	81
13.	Meyliana Sandri C	5	25
14.	Nabilatul Rohmah	8	64
15.	Nadia Khoirunisa	7	49
16.	Rizky Handoyo	8	64
17.	Sarif Udin	7	49
18.	Syiva Rahmawati	10	100
19.	Tri Winarsih	9	81
20.	Zhidane Heriyanto	10	100
21.	Nova Febiola Reza	8	64
22.	Rifki Septian	9	81
23.	Imtiyaaz Baharudin	7	49
JUMLAH (Σ)		181	1459

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$= \frac{181}{23}$$

$$= 7,87$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N} - \left(\frac{\Sigma X}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{1459}{23} - \left(\frac{181}{23}\right)^2} \\
 &= \sqrt{63,43 - (7,87)^2} \\
 &= \sqrt{63,43 - 61,93} \\
 &= \sqrt{1,50} = 1,23
 \end{aligned}$$

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= > mean + 1,5 \times SD$ $= > 7,87 + 1,5 \times 1,23$ $= > 7,87 + 1,85$ $= > 9,72$	Sangat Tinggi	
$= > mean + 0,5 \times SD$ $= > 7,87 + 0,5 \times 1,23$ $= > 7,87 + 0,62$ $= > 8,49$	Tinggi	$= \leq mean + 1,5 \times SD$ $= \leq 7,87 + 1,5 \times 1,23$ $= \leq 7,87 + 1,85$ $= \leq 9,72$
$= > mean - 0,5 \times SD$ $= > 7,87 - 0,5 \times 1,23$ $= > 7,87 - 0,62$ $= > 7,25$	Sedang	$= \leq mean + 0,5 \times SD$ $= \leq 7,87 + 0,5 \times 1,23$ $= \leq 7,87 + 0,62$ $= \leq 8,49$
$= > mean - 1,5 \times SD$ $= > 7,87 - 1,5 \times 1,23$ $= > 7,87 - 1,85$ $= > 6,02$	Rendah	$= \leq mean - 0,5 \times SD$ $= \leq 7,87 - 0,5 \times 1,23$ $= \leq 7,87 - 0,62$ $= \leq 7,25$

	Sangat Rendah	= $\leq \text{mean} - 1,5 \times \text{SD}$ $= \leq 7,87 - 1,5 \times 1,23$ $= \leq 7,87 - 1,85$ $= \leq \mathbf{6,02}$
--	----------------------	--

N0	Interval	Kategori	Frekwensi
1.	$9,72 < X$	Sangat Tinggi	2
2.	$8,49 < X \leq 9,72$	Tinggi	5
3.	$7,25 < X \leq 8,49$	Sedang	8
4.	$6,02 < X \leq 7,25$	Rendah	5
5.	$X < 6,02$	Sangat Rendah	3

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{2}{23} \times 100 = 8,7\%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{5}{23} \times 100 = 21,7\%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{8}{23} \times 100 = 34,8\%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{5}{23} \times 100 = 21,7\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{3}{23} \times 100 = 13,1\%$$

N0	Interval	Kategori	Frekwensi	Persentase
1.	$9,72 < X$	Sangat Tinggi	2	8,7%
2.	$8,49 < X \leq 9,72$	Tinggi	5	21,7%
3.	$7,25 < X \leq 8,49$	Sedang	8	34,8%
4.	$6,02 < X \leq 7,25$	Rendah	5	21,7%
5.	$X < 6,02$	Sangat Rendah	3	13,1%

**PENGHITUNGAN DATA TINGKAT KEMAMPUAN DASAR
BERMAIN ROUNDERS**

No	Nama	X1	X2	X3	Xtotal	X ²
1.	Deva Fauzi	38	6	8	52	2704
2.	Muhamad Ridwan	41	8	8	57	3249
3.	Rizky Nugroho Ardiansha	39	6	7	52	2704
4.	Sufendi Nugroho	38	7	8	53	2809
5.	Achilleus Harpin Wignyo	43	8	8	59	3481
6.	Amanda Widiarto	40	6	8	54	2916
7.	Anisa Risky Anggraini	35	5	9	49	2401
8.	Bijak Maulana Albanar	39	8	9	56	3136
9.	Crista Haptin	39	5	7	51	2601
10.	Erna Yulianti	28	4	6	38	1444
11.	Fitri Kurnisa	36	6	6	48	2304
12.	Fransiskus Yunas Pratama	37	7	9	53	2809
13.	Meyliana Sandri C	34	5	5	44	1936
14.	Nabilatul Rohmah	34	6	8	48	2304
15.	Nadia Khoirunisa	41	7	7	55	3025
16.	Rizky Handoyo	42	6	8	56	3136
17.	Sarif Udin	35	7	7	49	2401
18.	Syiva Rahmawati	30	7	10	47	2209
19.	Tri Winarsih	36	9	9	54	2916
20.	Zhidane Heriyanto	39	8	10	57	3249
21.	Nova Febiola Reza	37	6	8	51	2601
22.	Rifki Septian	44	8	9	61	3721
23.	Imtiyaaz Baharudin	31	6	7	44	1936
JUMLAH (Σ)		856	151	181	1188	61992

$$Mean = \frac{\Sigma X}{N}$$

$$= \frac{1188}{23}$$

$$= 51,62$$

$$\begin{aligned}
 SD &= \sqrt{\frac{\Sigma X^2}{N} - \left(\frac{\Sigma X}{N}\right)^2} \\
 &= \sqrt{\frac{61992}{23} - \left(\frac{1188}{23}\right)^2} \\
 &= \sqrt{2695,3 - (51,62)^2} \\
 &= \sqrt{2695,3 - 2667,95} \\
 &= \sqrt{27,36} = 5,23
 \end{aligned}$$

Batas Bawah	Kategori	Batas Atas
$= > mean + 1,5 \times SD$ $= > 51,62 + 1,5 \times 5,23$ $= > 51,62 + 7,85$ $= > 59,47$	Sangat Tinggi	
$= > mean + 0,5 \times SD$ $= > 51,62 + 0,5 \times 5,23$ $= > 51,62 + 2,62$ $= > 54,24$	Tinggi	$= \leq mean + 1,5 \times SD$ $= \leq 51,62 + 1,5 \times 5,23$ $= \leq 51,62 + 7,85$ $= \leq 59,47$
$= > mean - 0,5 \times SD$ $= > 51,62 - 0,5 \times 5,23$ $= > 51,62 - 2,62$ $= > 49,00$	Sedang	$= \leq mean + 0,5 \times SD$ $= \leq 51,62 + 0,5 \times 5,23$ $= \leq 51,62 + 2,62$ $= \leq 54,24$
$= > mean - 1,5 \times SD$ $= > 51,62 - 1,5 \times 5,23$ $= > 51,62 - 7,85$ $= > 43,77$	Rendah	$= \leq mean - 0,5 \times SD$ $= \leq 51,62 - 0,5 \times 5,23$ $= \leq 51,62 - 2,62$ $= \leq 49,00$

Sangat Rendah	$= \leq mean - 1,5 \times SD$ $= \leq 51,62 - 1,5 \times 5,23$ $= \leq 51,62 - 7,85$ $= \leq 43,77$
----------------------	--

N0	Interval	Kategori	Frekwensi
1.	$59,47 < X$	Sangat Tinggi	1
2.	$54,24 < X \leq 59,47$	Tinggi	6
3.	$49,00 < X \leq 54,24$	Sedang	8
4.	$43,77 < X \leq 49,00$	Rendah	7
5.	$X < 43,77$	Sangat Rendah	1

Persentase :

$$\text{Sangat Tinggi (A)} = \frac{1}{23} \times 100 = 4,3\%$$

$$\text{Tinggi (B)} = \frac{6}{23} \times 100 = 26,1\%$$

$$\text{Sedang (C)} = \frac{8}{23} \times 100 = 34,8\%$$

$$\text{Rendah (D)} = \frac{7}{23} \times 100 = 30,4\%$$

$$\text{Sangat Rendah (E)} = \frac{1}{23} \times 100 = 4,3\%$$

N0	Interval	Kategori	Frekwensi	Persentase
1.	$59,47 < X$	Sangat Tinggi	1	4,3%
2.	$54,24 < X \leq 59,47$	Tinggi	6	26,1%
3.	$49,00 < X \leq 54,24$	Sedang	8	34,8%
4.	$43,77 < X \leq 49,00$	Rendah	7	30,4%
5.	$X < 43,77$	Sangat Rendah	1	4,3%

Lampiran 5. Dokumentasi



Pelaksanaan Tes Melempar Bola



Pelaksanaan Tes Menangkap Bola



Pelaksanaan Tes Memukul Bola