

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP
PERMAINAN KASTI DI SD N JLABAN KECAMATAN
SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO**

SKRIPSI

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



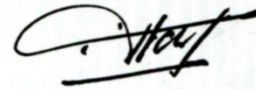
**Oleh:
Febria Leny Sundari
12604224049**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo” yang disusun oleh Febria Leny Sundari, NIM 12604224049 ini telah disetujui untuk diujikan.

Yogyakarta, 14 Maret 2016
Pembimbing,



Drs. Sudardiyono, M. Pd.
NIP. 1956815 198703 1 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo” yang disusun oleh Febria Leny Sundari, NIM 12604224049, ini 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 penulisan karya ilmiah yang telah 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, 14 Maret 2016
Yang Menyatakan



Febria Leny Sundari
NIM. 12604224049

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo” yang disusun oleh Febria Leny Sundari, NIM 12604224049 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 24 Maret 2016 dan dinyatakan lulus.


DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Sudardiyono, M. Pd.	Ketua Penguji		14-4-2016
Fitria Dwi Andriyani, M. Or.	Sekretaris Penguji		12-4-2016
Dapan, M. Si.	Penguji I (Utama)		1-4-2016
Hari Yulianto, M. Kes.	Penguji II (Pendamping)		14-4-2016

Yogyakarta, 15 April 2016

Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,




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

MOTTO

- Jangan pernah berhenti berusaha dan mohon pertolongan dengan sabar, karena Allah selalu bersama dengan orang-orang yang sabar (QS. 01: 153)
- Ilmu tidak dapat diraih dengan bermalas-malasan (HR. Muslim)
- *Learn from yesterday, live for today, hope for tomorrow (Albert Einstein)*
- Dimanapun kita berada, disitulah kita selalu belajar (Febria Leny)
- Hasil yang baik adalah perubahan pengalaman (Febria Leny)

PERSEMBAHAN

Karya yang amat sederhana ini dipersembahkan kepada orang-orang yang memiliki makna istimewa bagi penulis, antara lain:

1. Teruntuk Ibu Karti dalam usia yang tak terbaca waktu dan selalu menjadi sosok perempuan hebat dalam hidupku dengan doanya, dukungan, dan kasih sayang yang tak terhingga.
2. Bapak Nawari yang kasihnya membiak seluruh cakrawala dan selalu menjadi sosok tangguh, memberi dukungan dan doa, serta selalu menjadi laki-laki terhebat bagiku.
3. Adikku Rina Suhari yang selalu ada untuk memberikan dukungan.

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS TERHADAP
PERMAINAN KASTI DI SD N JLABAN KECAMATAN
SENTOLO KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh:
Febria Leny Sundari
12604224049

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya pemahaman siswa terhadap permainan kasti dan belum diketahuinya tingkat pemahaman siswa terhadap permainan kasti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban, Sentolo, Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Penyusunan instrumen menggunakan langkah-langkah: mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan. Setelah instrumen tersusun, instrumen tersebut dikonsultasikan kepada ahli (*judgement*) selanjutnya diuji validitas dan reliabilitas instrumen. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Jlaban dengan jumlah 65 siswa. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban berada pada kategori sangat tinggi sebesar 10,8% (7 siswa), kategori tinggi sebesar 16,9% (11 siswa), kategori sedang sebesar 43,1% (28 siswa), kategori rendah sebesar 21,5% (14 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 7,7% (5 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban masuk dalam kategori sedang.

Kata kunci: *tingkat pemahaman, permainan kasti.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga pada kesempatan ini saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan sebaik-baiknya.

Tugas Akhir Skripsi ini ditulis untuk diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Program Studi PGSD Penjas Universitas Negeri Yogyakarta untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani.

Dalam kesempatan ini saya mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M. Pd. M. A. selaku Rektor UNY atas pemberian kesempatan dalam menempuh studi S1.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas izin yang telah diberikan.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M. Kes. selaku Ketua Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas motivasinya.
4. Bapak Dr. Guntur, M. Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas yang telah memberikan izin untuk penyusunan skripsi.
5. Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd. selaku pembimbing skripsi yang dengan sabar memberi nasehat, bimbingan serta saran dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Bapak Yudanto, M. Pd. selaku dosen penasehat akademik yang telah memberi nasehat dan dorongan kepada penulis.

7. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah membekali ilmu yang sangat berguna bagi penulis untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi.
8. Bapak Abdul Basir, S.Pd. selaku kepala sekolah atas izin waktu serta tempat penelitian dan Bapak-Ibu guru serta siswa kelas atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban yang telah memberikan waktu untuk penelitian sehingga dapat terlaksana.
9. Teman-teman PGSD Penjas kelas B angkatan 2012 yang telah memberikan motivasi dan semangat agar selalu maju terus, jangan sampai berhenti di tempat.
10. Semua pihak yang telah membantu sehingga tugas akhir skripsi ini dapat selesai dengan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan. harapan kami semoga penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca, baik mahasiswa, dosen, maupun masyarakat.

Yogyakarta, Maret 2016
Penulis,

Febria Leny Sundari

DAFTAR ISI

	Hal.
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	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.....	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Konsep Pemahaman	6
2. Hakikat Permainan Kasti	9
3. Kurikulum	20
4. Karakteristik Anak Usia 10-12 tahun	24
B. Penelitian yang Relevan.....	27
C. Kerangka Berpikir.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	30
B. Definisi Operasional Variabel.....	30
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Lokasi dan Waktu Penelitian	31
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	31

1. Instrumen Penelitian	31
2. Uji Coba Instrumen	34
3. Uji Validitas	34
4. Uji Reliabilitas	35
5. Hasil Uji Coba Instrumen	35
6. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Teknik Analisis Data.....	38

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	40
1. Faktor Pengertian	40
2. Faktor Teknik Dasar	42
3. Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana.....	43
4. Faktor Peraturan Permainan.....	45
5. Tingkat Pemahaman Siswa	46
B. Pembahasan.....	48

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	50
B. Implikasi	50
C. Keterbatasan Penelitian.....	51
D. Saran	51

DAFTAR PUSTAKA	52
-----------------------------	-----------

DAFTAR TABEL

	Hal.
Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban	33
Tabel 2. Pemberian Bobot Skor Jawaban	33
Tabel 3. Hasil Uji Validitas Pemahaman Siswa	36
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman Siswa.....	37
Tabel 5. Kisi-kisi Angket Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban	37
Tabel 6. Norma Pengkategorian.....	39
Tabel 7. Deskripsi Data Hasil Penelitian	40
Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Pengertian	41
Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar	42
Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana	44
Tabel 11. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan	45
Tabel 12. Kategorisasi Data Tingkat Pemahaman Siswa	47

DAFTAR GAMBAR

	Hal.
Gambar 1. Histogram Faktor Pengertian Permainan Kasti	41
Gambar 2. Histogram Faktor Teknik Dasar Permainan Kasti	43
Gambar 3. Histogram Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana	44
Gambar 4. Histogram Faktor Peraturan Permainan Kasti	46
Gambar 5. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti	47

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal.
Lampiran 1. Surat Permohonan <i>Judgment</i>	54
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen.....	56
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Penelitian.....	58
Lampiran 4. Lembar Pengesahan Kasubag.....	59
Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian	60
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Pemda DIY	61
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Pemkab Kulon Progo	62
Lampiran 8. Lembar Tes Uji Coba Penelitian	63
Lampiran 9. Lembar Tes Pemahaman	66
Lampiran 10. Data Validitas dan Reliabilitas	68
Lampiran 11. Data Penelitian	69
Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	71
Lampiran 13. Lembar Hasil Uji Deskriptif.....	73
Lampiran 14. Lembar Hasil Uji Normalitas Data.....	76
Lampiran 15. Lembar Hasil Uji Kategorisasi	77
Lampiran 16. KI dan KD	79
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak jauh dari diri setiap individu, karena setiap individu pasti akan memperoleh pendidikan sejak kecil dan pendidikan itu akan berlangsung terus menerus sepanjang hayat. Pendidikan dapat berarti suatu usaha sadar dan terencana untuk mengubah tingkah laku seseorang baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan manusia melalui pelatihan atau pengajaran yang memiliki tujuan untuk dicapai dalam kegiatan tersebut. Di dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satu dari mata pelajaran yang ada adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan Jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan jasmani dalam mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani.

Pembelajaran pendidikan jasmani ditekankan pada pengembangan individu secara menyeluruh, dalam arti pengembangan intelektual, keterampilan afektif, termasuk pengembangan mental spiritual, pengembangan fisik dan kesegaran jasmani. Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada apresiasi, kreativitas, kemauan, dan kemampuan. Begitu juga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat mempengaruhi prestasi pembelajaran pendidikan jasmani.

Materi pembelajaran yang ada di pendidikan jasmani salah satunya adalah permainan kasti yang merupakan permainan beregu serta dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Permainan kasti juga merupakan salah satu permainan yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan keseluruhan dan melibatkan aktivitas jasmani serta pembinaan pengembangan mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Harahap, 2012: 7). Permainan kasti juga merupakan permainan yang dapat meningkatkan karakter siswa serta bermanfaat untuk menjaga kebugaran tubuh siswa serta mempererat persahabatan.

Permainan kasti di Sekolah Dasar Negeri Jlaban menjadi salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani. Materi pembelajaran tentang permainan kasti seperti gerak dasar, peraturan, cara bermain, dan sarana prasarana yang digunakan sudah diberikan kepada siswa oleh guru pendidikan jasmani. Sarana dan prasarana yang dimiliki untuk pembelajaran permainan kasti juga memadai sehingga siswa seharusnya dapat memahami permainan kasti karena dengan sarana dan prasarana yang memadai tentu proses pembelajaran dapat berjalan lancar. Namun, materi pembelajaran tentang permainan kasti yang pernah diberikan oleh guru ternyata belum tercapai tujuannya di mana masih terdapat siswa yang belum paham tentang permainan kasti baik dalam hal sarana prasarana, teknik dasar, cara bermain atau peraturannya. Hal ini terlihat saat peneliti memberikan pembelajaran permainan kasti di kelas VI yang termasuk kelas atas. Peneliti melihat ada sebagian siswa yang belum memahami seperti apa itu permainan kasti yang

dulu biasa dimainkan oleh anak-anak sepulang sekolah sehingga permainan kasti sudah familiar di kalangan anak-anak. Selain itu masih ada siswa yang kurang memperhatikan saat guru menjelaskan materi pembelajaran.

Materi pembelajaran permainan kasti telah diberikan guru di sekolah. Dengan pemberian materi tersebut tentu siswa dapat mengetahui permainan kasti. Guru kemudian meminta siswa melakukan permainan kasti yang telah dipelajari. Namun pada saat pengulangan materi permainan kasti ada sebagian siswa yang tidak memahami bagaimana bermain kasti. Hal ini dapat terjadi karena kebiasaan siswa yang malas belajar ketika di rumah serta siswa kelas atas yang mudah terpengaruh oleh perkembangan teknologi seperti Hp (*Handphone*) yang sudah semakin canggih dengan banyak aplikasi *games* sehingga kegiatan belajar mereka terganggu dan ketika ada pengulangan materi yang sama, siswa tersebut tidak bisa mengulang kembali materi yang pernah diberikan guru. Dalam hal ini tidak semua siswa mudah terpengaruh oleh perkembangan teknologi karena ternyata pada saat pengulangan permainan kasti masih ada siswa yang dapat melakukan permainan tersebut. Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang permainan kasti dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti dapat mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran permainan kasti belum bisa dipahami siswa secara keseluruhan.
2. Siswa memiliki kemampuan belajar yang rendah dalam menguasai materi pembelajaran permainan kasti yang telah diberikan oleh guru.
3. Belum diketahui tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas peneliti membatasi permasalahan pada tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap Permainan Kasti.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah seperti diuraikan di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut: seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah: untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang positif, antara lain manfaat secara teoritik dan praktik. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teori

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak tertentu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia pendidikan terutama pendidikan sekolah dasar.

2. Secara Praktik

a. Bagi Peneliti

Dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.

b. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai bahan masukan, pertimbangan, dan evaluasi mutu pendidikan saat ini khususnya di bidang pembelajaran. Sekolah dapat mengembangkan dan meningkatkan jenis permainan kasti agar anak mampu memahaminya.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dan masukan untuk melakukan pembinaan kepada siswa agar pemahaman siswa terhadap permainan kasti dapat dimiliki oleh setiap siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Pemahaman

a. Definisi Pemahaman

Beberapa definisi tentang pemahaman telah diungkapkan oleh para ahli. Menurut Sudaryono (2012: 44), pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, yang mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dan bahan yang telah dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Menurut Eko Putro Widoyoko (2014: 31), pemahaman merupakan proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, atau grafik yang telah disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber-sumber belajar lainnya. Sementara Ngalim Purwanto (2013: 44) menyatakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya sehingga seseorang tidak hanya hafal secara verbalistis tetapi juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila siswa tersebut dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang siswa pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila siswa dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang telah siswa pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan dapat memahami arti atau konsep, serta fakta yang diketahuinya. Seseorang akan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan tentang isi pokok sesuai makna yang telah ditangkap dari suatu penjelasan atau bacaan. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

b. Tingkatan Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dapat dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sedang atau sudah siswa pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah siswa

pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pemahaman.

Menurut Daryanto (2005: 106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*). Pengertian menerjemahkan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya.
- 2) Menafsirkan (*interpretation*). Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.
- 3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*). Berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis.

Menurut Ngalim Purwanto (2013: 44), Pemahaman atau komprehensi juga dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Komprehensi *terjemahan* seperti dapat menjelaskan arti Bhineka Tunggal Ika dan dapat menjelaskan fungsi hijau daun bagi suatu tanaman.
- 2) Komprehensi *penafsiran* seperti dapat menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, dapat menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau dapat membedakan yang pokok dari yang bukan pokok.
- 3) Komprehensi *ekstrapolasi*, seseorang diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, atau dapat membuat ramalan tentang konsekuensi sesuatu, atau dapat memperluas persepsinya dalam arti waktu, dimensi, kasus, atau masalahnya.

2. Hakikat Permainan Kasti

a. Pengertian Permainan Kasti

Kasti termasuk salah satu dari jenis permainan bola kecil yang telah mempunyai peraturan-peraturan cara memainkannya yang dapat dikatakan cenderung baku. Permainan bola kecil merupakan jenis permainan yang baik untuk diberikan kepada anak-anak sekolah. Dalam bermain kasti terdapat beberapa unsur seperti kekompakan setiap regu, ketangkasan, dan kegembiraan. Selain itu juga terdapat unsur kemampuan fisik dan motorik anak yang dapat berkembang seperti: kecepatan, kelincahan, kekuatan, daya tahan otot, kelentukan, koordinasi, dan daya tahan jantung-paru. Permainan kasti biasanya dilakukan di lapangan terbuka. Pada anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih nilai-nilai kerjasama, menaati peraturan, rasa sosial, sportifitas, kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman saat bermain.

Permainan kasti dilakukan oleh dua regu. Satu regu menjadi regu pemukul dan regu yang lain menjadi regu penjaga. Permainan kasti dapat dimainkan oleh siswa laki-laki dan perempuan. Permainan kasti dipimpin oleh seorang wasit dan dibantu oleh tiga orang pencatat nilai. Permainan kasti menggunakan berbagai peralatan yaitu: bola, pemukul, dan tiang hinggap (Margiyani, 2008: 2).

Permainan kasti yang berasal dari daerah Semarang ini telah banyak dimainkan di berbagai wilayah di Indonesia dan saat ini telah menjadi salah satu materi pembelajaran untuk anak usia Sekolah Dasar. Permainan kasti menggunakan sarana bermain bola yang khas di mana dalam bola itu berisi ijuk atau serabut kelapa (tidak angin). Bola seperti itu disebut kasti, sehingga permainannya disebut bola kasti (Sujarno, 2011: 44).

Menurut Joko Suprianto dalam Dimas Cahyo Nugroho Saputro (2007: 39), permainan kasti dimainkan oleh dua regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan kasti sangat mengandalkan kerjasama pemain dalam satu regu. Agar dapat bermain kasti maka seorang siswa harus memiliki beberapa ketrampilan seperti melempar, menangkap, memukul, dan kemampuan berlari.

b. Teknik Dasar Permainan Kasti

Menurut Margiyani (2008: 4), teknik dasar bermain kasti adalah melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola.

1) Melempar bola

Melempar bola dilakukan oleh pelempar ke arah pemukul bola. Melempar juga dilakukan antara pemain dan penjaga. Jenis-jenis lemparan bola adalah sebagai berikut: lemparan bola datar (lemparan setinggi dada dan arahnya mendatar), lemparan melambung ke atas (lemparan bola lebih tinggi dari badan), dan lemparan menyusur tanah (bola dilempar ke arah teman dengan cara menyusur tanah).

2) Menangkap bola

Menangkap bola dilakukan oleh penjaga. Bola yang ditangkap merupakan bola lemparan dari temannya atau bola yang dipukul oleh pemukul. Ada berbagai jenis menangkap bola seperti: menangkap bola datar, menangkap bola arah rendah, menangkap bola melambung, dan menangkap bola menyusur tanah.

3) Memukul bola

Memukul bola dilakukan oleh pemukul berdasarkan bola yang datang. Bola datang berarti bola yang dilemparkan oleh pelempar dari regu penjaga. Jenis-jenis pukulan bola sebagai berikut:

a) Pukulan depan (*forehand*)

Pukulan ini mudah dilakukan, dengan cara pemukul sejajar dengan pinggang, sehingga hasil bola yang dipukul akan mengarah ke depan dan mendatar.

b) Pukulan mendatar

Pada pukulan mendatar dilakukan dengan cara posisi pemukul kira-kira setinggi bahu, pada pukulan mendatar hasil bola yang dipukul akan mendatar juga.

c) Pukulan melambung

Pada pukulan melambung posisi pemukul lurus dengan tangan dan di bawah pinggang. Posisi kaki agak ditekuk. Bola yang dihasilkan dengan pukulan ini akan melambung.

d) Pukulan merendah

Pada pukulan merendah, posisi pemukul lurus dengan tangan di atas kepala. Pada pukulan ini bola yang dipukul akan menekuk ke bawah.

Dalam Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013 kelas 4 tema 1 *Indahnya Kebersamaan* (2014: 127), teknik dalam permainan kasti ada 3, yaitu:

1) Melempar, terdiri dari 3 jenis lemparan:

a) Melempar bola menyusur tanah dengan cara bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan yang dirasa kuat, posisi badan membungkuk, kemudian bola dilempar menyusur tanah ke arah teman yang ada di depannya.

b) Melempar bola mendatar dengan cara bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, diantara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis, sedangkan jari kelingking dan ibu jari digunakan

untuk mengontrol bola agar tidak jatuh, posisi badan condong ke belakang lalu ayunkan lengan dari bawah ke atas dan bola dilempar mendatar setinggi dada ke arah teman di depannya atau di hadapannya.

- c) Melempar bola lambung dengan cara bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan yang dirasa cukup kuat diantara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis. Jari kelingking dan ibu jari digunakan untuk mengontrol bola agar tidak jatuh ke tanah. Posisi badan condong ke belakang, sambil ayunkan lengan dari bawah ke atas, kemudian di lempar. Jika melempar dengan tangan kanan maka kaki kiri berada di ujung depan dan begitu sebaliknya. Bola yang dilempar harus melambung dan diikuti gerakan lanjutan melangkahakan kaki ke depan dan ke belakang.

2) Menangkap

Menangkap bola menggunakan kedua tangan dengan cara kedua telapak tangan dibuka membentuk setengah lingkaran atau bisa menggunakan satu tangan dengan cara telapak tangan membuka ke atas dan membentuk setengah lingkaran. Saat bola menyentuh telapak tangan, genggam bola erat-erat, lalu tarik tangan ke belakang.

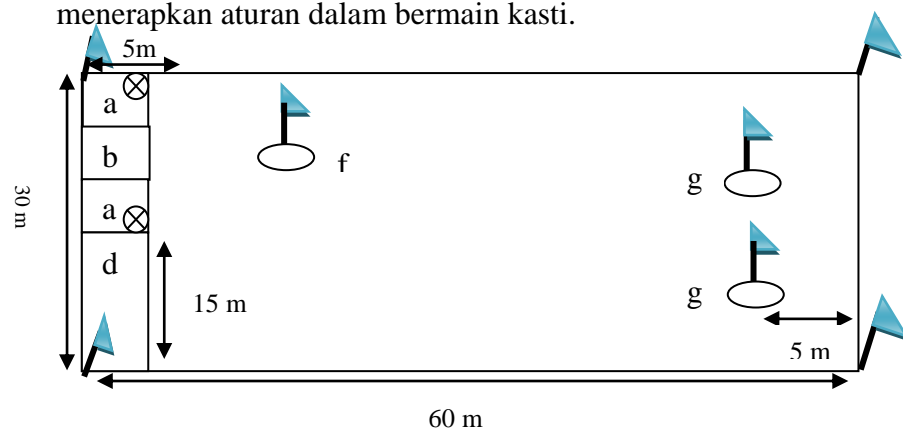
3) Memukul

Pemukul dipegang terlebih dahulu menggunakan satu tangan dan berdiri menyamping, posisi kedua kaki dibuka selebar bahu, serta siku ditekuk. Letakkan pemukul di atas bahu, pandangan mata ke arah pelempar atau pelambung bola. Saat memukul ayunkan alat pemukul dengan meluruskan siku disertai lecutan pergelangan tangan saat bola dalam jangkauan pukulan.

c. Fasilitas, Sarana dan Prasarana

1) Lapangan

Permainan kasti menggunakan lapangan dengan ukuran dua macam yang terbesar 30 X 60 meter dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 X 65 meter sedangkan ukuran terkecil 30 X 45 meter dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 X 50 meter (Sumitro, 1991: 20). Anak usia sekolah dasar biasanya menggunakan ukuran terkecil namun apabila kondisi fasilitas kurang memadai bisa menggunakan lapangan yang ada dan tetap menerapkan aturan dalam bermain kasti.



Sumber (Sumitro, 1991: 20)

Keterangan:

- a = ruang pelambung
- b = ruang pemukul
- d = ruang bebas
- f = tiang pertolongan
- g = tiang hinggap
- ⊗ = petak pelambung

2) Tiang Pertolongan dan Tiang Bebas

Tiang pertolongan berdiri di dalam lingkaran dengan jari-jari 1 meter yang hanya terdapat satu buah tiang pertolongan. Tiang bebas terletak di belakang lapangan terdapat dua buah tiang bebas, yang jaraknya dari garis samping masing-masing 10 meter.

Kedua jenis tiang tersebut bisa terbuat dari besi, kayu, atau bambu. Terpancang ke dalam tanah harus kuat dan dapat menahan tarikan pelari. Tinggi tiang sekurang-kurangnya 1,5 meter dari tanah dan mudah dibedakan dengan tiang bendera di garis batas (Sumitro, 1991: 21).

3) Kayu Pemukul

Kayu pemukul terbuat dari kayu yang panjangnya antara 50-60 cm. Penampang bulat telur (oval), lebarnya tidak lebih dari 5 cm, dan tebalnya 3,5 cm. Panjang pegangan antara 15-20 cm, tebal 3 cm, dan boleh dibalut.

4) Bola

Bola yang digunakan adalah bola kasti yang terbuat dari karet atau kulit, ukuran lingkaran antara 19-20 cm, dan beratnya antara 70-80 gram. Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti

bola tenis tidak baik untuk bermain kasti, yang terbaik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.

Permainan kasti menggunakan seperangkat peralatan yang terdiri dari tempat berlabuh, sebuah pemukul dan sebuah bola (Sujarno, 2011: 45).

5) Tempat Berlabuh (Tiang hinggap)

Tempat untuk berlabuh terdapat tiga, satu berada tidak jauh dari tempat memukul bola dan dua berada agak jauh dari tempat tersebut. Kedua tempat tersebut ditandai dengan tonggak (kayu atau bambu) atau bisa memanfaatkan pepohonan atau tiang yang ada di lingkungan sekolah atau lapangan.

6) Kayu Pemukul

7) Bola

Bola yang digunakan berukuran hampir sama dengan bola tenis. Namun terdapat perbedaan, jika bola tenis di dalamnya kosong (angin), maka bola kasti di dalamnya berisi ijuk, sehingga cukup keras dan pantulannya tidak sekencang bola tennis. Bola kasti berwarna merah tua.

d. Peraturan Permainan Kasti

Dalam sebuah permainan tentu harus terdapat berbagai peraturan selama permainan berjalan atau dimainkan. Hal ini bertujuan agar permainan tersebut dapat berjalan lancar karena ada patokan yang tidak boleh dilanggar. Margiyani (2008: 8) menyatakan bahwa dalam

permainan kasti ada peraturan-peraturan yang harus diikuti. Peraturan tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Waktu permainan 2 x 20 menit dan selama-lamanya 30 menit, tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.
- 2) Setiap regu terdiri atas 12 orang pemain, salah seorang ditunjuk menjadi pemimpin (kapten).
- 3) Cara mematikan lawan. Bagian tubuh yang boleh dilempar atau dikenai bola, yaitu dari bagian pinggang sampai kaki. Lemparan yang mengenai kepala dianggap tidak sah.
- 4) Pemukul mendapat hak satu kali pukulan, dan pembebas (*velloser*) berhak memukul sebanyak tiga kali. Pukulan dianggap salah apabila: bola terkena tangan, bola yang dipukul jatuh di ruang bebas, dan bola keluar lapangan belum ada setengah lapangan. Pukulan dianggap benar apabila melampaui garis pukul dan tidak melewati garis samping sebelum bebas bendera tengah.
- 5) Pergantian bebas terjadi apabila: bola tertangkap tiga kali oleh regu penjaga, pembebas memukul tiga kali dan pukulan ketiga tetap tidak kena, ruang bebas atau ruang tunggu dibakar, regu pemukul keluar garis batas lapangan, kayu pemukul terlepas dari tangan.
- 6) Nilai, dalam permainan kasti diberikan nilai 1 sampai 3
Nilai 1 apabila pemukul memukul dengan bola benar dan dapat berlari ke tiang bebas dengan selamat atau regu penjaga dapat menangkap bola yang dipukul oleh pemukul. Nilai 2 apabila

pukulan benar dan pemukul dapat langsung kembali ke ruang bebas dengan selamat. Nilai 3 apabila penjaga dapat menangkap langsung bola yang dipukul tiga kali berturut-turut.

- 7) Tanda peluit, wasit meniup peluit untuk memberikan peringatan seperti:
 - a) Dua kali tiupan pendek apabila pukulan pemukul salah
 - b) Satu kali tiupan panjang apabila pukulan pemukul salah
 - c) Dua kali tiupan panjang apabila bola hilang
 - d) Tiga kali tiupan panjang untuk memulai permainan atau permainan selesai.

Menurut Sumitro (1991: 22), dalam permainan kasti juga terdapat peraturan-peraturan yang telah ditetapkan agar permainan dapat berjalan dengan baik.

- 1) Lama bermain sekurang-kurangnya 2 X 20 menit dan selamalamanya 30 menit, tidak terhitung waktu istirahat 10 menit.
- 2) Setiap regu terdiri atas 12 orang pemain, salah satu orang ditunjuk menjadi pemimpin regu (kapten). Sebelum pertandingan dimulai, kapten regu menyerahkan daftar nama pemain dengan urutannya kepada wasit.
- 3) Wasit memimpin pertandingan dan harus memegang teguh aturan-aturan permainan. Petunjuk dan keputusan wasit mutlak dan harus ditaati.

- 4) Regu pemukul berkumpul di dalam ruang bebas. Regu lapangan berdiri di mana saja di luar atau di dalam lapangan dengan ketentuan tidak boleh berdiri di ruang bebas, di dalam ruang pemukul, kecuali pelambung dan pembantunya.
- 5) Pelambung berasal dari regu lapangan melambungkan bola dari petaknya, selama pertandingan pelambung dapat ditukar dengan pemain lain dalam satu regu. Sedangkan pembantu berdiri di belakang pemukul, dengan jarak sekurang-kurangnya dua langkah ($\pm 1,5$ m).
- 6) Lambungan betul apabila bola tidak lebih tinggi dari kepala, tidak lebih rendah dari lutut pemukul, dan bola melambung di tempat yang ditunjukkan oleh pemukul.
- 7) Setiap anggota dari regu pemukul hanya berhak atas satu pukulan. Pembebas adalah pemain dari regu pemukul yang mendapat giliran memukul terakhir dan anggota lainnya sedang berdiri di dalam lingkaran tiang pertolongan dan tiang bebas. Pembebas mendapat hak memukul tiga kali.
- 8) Pertukaran tempat tidak bebas jika seorang dari regu pemukul kena lemparan maka kedua regu bertukar tempat, regu pemukul menjadi regu lapangan dan sebaliknya.
- 9) Pertukaran bebas terjadi apabila:
 - a) Setelah 5 bola tangkap dan belum terjadi pertukaran.
 - b) Jika pukulan terakhir dari pembebas merupakan pukulan salah atau ruang bebas telah dibakar karena tidak ada seorangpun dari regu pemukul yang tinggal.

- c) Jika pelari yang masuk ke ruang bebas melewati garis belakang ruang bebas.
- d) Jika pemain dari regu pemukul keluar ruang bebas tidak untuk memukul.
- e) Jika pemain dari regu pemukul keluar dari batas lapangan.
- f) Jika kayu pemukul pada waktu untuk memukul terlepas dari tangan pemukul.

10) Seorang pemukul akan mendapat nilai 2, bila ia dapat berlari dari ruang pemukul ke tiang bebas dan kembali lagi ke ruang bebas dengan selamat atas pukulannya sendiri. Jika perjalanan kembali ke ruang bebas dilakukan dalam 2 atau 3 bagian dengan selamat dan pukulannya betul, maka pelari akan mendapat nilai 1. Setiap anggota regu lapangan akan mendapat nilai 1 jika dapat melakukan satu kali tangkap bola.

3. Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu landasan yang digunakan sebagai pedoman atau patokan dalam dunia pendidikan. Agar proses kegiatan belajar-mengajar terselenggara dengan baik maka harus mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut Oemar Hamalik (2011: 18), kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar. Tanpa adanya kurikulum maka kegiatan belajar-mengajar tidak akan pernah berjalan. Maka dari itu kurikulum memiliki tujuan sebagai alat pendidikan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Kurikulum menyediakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengalami

proses pendidikan dan pembelajaran untuk mencapai target tujuan pendidikan nasional. Kurikulum selalu mengalami perubahan untuk dikembangkan lagi guna mencapai tujuan pendidikan nasional yang lebih baik lagi. Kurikulum terbaru sekarang yang telah berkembang yakni kurikulum 2013 yang sempat mengalami naik turun dalam hal perubahan dan pengembangan agar bisa ditetapkan di dunia pendidikan dari jenjang bawah sampai atas.

Sekolah yang menjadi sasaran peneliti yaitu SD Negeri Jlaban yang telah menetapkan kurikulum 2013 sebagai pedoman untuk pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Semua materi pelajaran mengacu pada kurikulum 2013, salah satunya materi pelajaran pendidikan jasmani. Model kurikulum 2013 ini menerapkan adanya buku guru dan buku siswa. Hal ini digunakan sebagai acuan untuk guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar agar dapat terlaksana dengan baik. Buku guru berguna untuk guru dalam mempersiapkan materi pembelajaran yang akan diberikan. Buku siswa berguna untuk siswa mengetahui materi selanjutnya dan siswa dapat mengulang atau mempelajari materi yang telah diberikan guru saat belajar di rumah.

Jadwal pembelajaran pendidikan jasmani ditetapkan dengan menyesuaikan buku guru kurikulum 2013. Seperti pelaksanaan pembelajaran pada semester ganjil dengan penetapan jadwal selama 1 bulan menggunakan tema 1 yang ada di buku guru, materi sudah ada dalam buku dengan menyesuaikan subtema serta pembelajaran yang telah

tercantum. Pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) juga disesuaikan dengan buku guru. Pelaksanaan jadwal pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan berurutan sesuai materi yang ada di buku guru, materi dibuat sesuai dengan pembelajaran dan subtema yang ada di setiap tema. Mengenai jadwal pemberian materi pembelajaran permainan kasti setiap kelas atas berbeda dalam pelaksanaan pembelajarannya karena menyesuaikan dengan buku kurikulum 2013. Sehingga dapat dilihat jadwal pertemuan pembelajaran permainan kasti di SD Negeri Jlaban di setiap kelas atas.

Kelas 4 memperoleh materi pembelajaran permainan kasti sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh guru yakni menyesuaikan tema dalam buku guru. Pembelajaran permainan kasti untuk kelas 4 hanya dilaksanakan satu kali pertemuan di semester ganjil dalam tema 1 (indahnyanya kebersamaan), subtema 3 (bersyukur atas keberagaman). Permainan kasti hanya terdapat dalam pembelajaran 5 (bereksplorasi dengan permainan kasti sehingga hanya dilaksanakan satu kali pertemuan. Dalam pembelajaran tersebut memiliki tujuan agar siswa mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

Kelas 5 memperoleh pembelajaran kasti sebanyak dua kali dalam satu semester ganjil. Pertemuan pertama terdapat dalam tema 1 (benda-benda di lingkungan), subtema 1 (wujud benda dan cirinya), permainan kasti terdapat dalam pembelajaran 5 (mengetahui dan mempraktikkan teknik dasar bermain bola kecil dalam permainan kasti. Pertemuan pertama memiliki tujuan agar siswa mampu mengenal berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil, melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari, dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik, memukul bola yang dilambungkan/dilemparkan dengan tepat, dan memperkirakan kemampuan berlari untuk mencetak angka. Sedangkan pertemuan kedua tetap menggunakan tema 1. Perbedaannya, pembelajaran kasti terdapat di dalam subtema 3 (manusia dan lingkungan) dan pembelajaran 2 (menceritakan permainan kasti). Pada pertemuan kedua memiliki tujuan agar siswa mampu memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil serta mampu mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.

Kelas 6 pertemuan pembelajaran permainan kasti dilakukan dua kali. Pertemuan pertama ada dalam tema 1 (selamatkan makhluk hidup), subtema 3 (lestarikan hewan dan tumbuhan), pembelajaran 3 (mempraktikkan permainan kasti). Dalam pertemuan yang pertama ini

bertujuan agar siswa mampu melempar dan menangkap bola dengan teknik yang benar serta mampu melakukan permainan kasti sesuai peraturan yang bisa dimodifikasi. Pertemuan kedua untuk kelas 6 ini diambil dari tema, subtema, pembelajaran yang sama agar siswa dapat menguasai tentang materi pembelajaran yang sebelumnya sebab pembelajaran pada pertemuan pertama guru belum selesai menyampaikan materi secara keseluruhan sehingga menambah pertemuan dengan materi yang sama.

4. Karakteristik anak usia 10-12 tahun

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada dasarnya di pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas bawah terdiri dari siswa kelas I-III, sedangkan kelas atas terdiri dari siswa kelas IV-VI. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu siswa kelas atas yang mencakup usia diantara 10-12 tahun. Berikut ini beberapa pendapat tentang karakteristik anak usia 10-12 tahun sebagai berikut:

Menurut Havighurst dalam buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik (2014: 35), anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- c. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- d. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- e. Memiliki rasa ingin tahu untuk berpikir efektif.
- f. Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai.
- g. Mampu mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Rita Eka Izzaty dkk (2008: 105), anak dengan usia 10-12 tahun termasuk dalam masa kanak-kanak akhir yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Anak akan menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat dalam berbagai keterampilan. Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat dan semakin lancar dan lebih terkoordinasi dibanding dengan masa sebelumnya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir anak berkembang dan berfungsi. Dalam masa ini anak cenderung memiliki rasa ingin tahu, ingin belajar, dan realistis.

c. Perkembangan Bahasa

Pada masa ini kemampuan bahasa terus tumbuh, anak berkembang kemampuannya dalam memahami komunikasi secara lisan dan tulisan. Anak belajar tidak hanya untuk menggunakan banyak kata lagi, tetapi juga memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu.

d. Perkembangan Sosial

Interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peran yang penting. Sekolah dan hubungan dengan guru menjadi hal yang penting dalam hidup anak. Ketika bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggangrasa dengan sesama teman. Anak-anak akan membuat peraturan sendiri di dalam kelompok bermainnya.

Menurut Sukintaka (1992: 12), anak usia 10-12 tahun memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Karakteristik Fisik

Anak akan mengalami perbaikan koordinasi gerak tubuh dalam melempar, menangkap, memukul, dan sebagainya. Seorang anak akan mengalami pertumbuhan yang meningkat dalam hal koordinasi mata, tangan, dan kaki serta bentuk tubuh akan lebih baik. Ketahanan seorang anak akan bertambah. Anak laki-laki berbeda dengan anak perempuan yang satu tahun lebih maju seperti perbedaan seksual yang memiliki banyak pengaruh dalam karakter fisik anak.

b. Karakteristik Sosial

Seorang anak pada usia 10-12 tahun memiliki karakteristik sosial suka menggoda, menyakiti anak lain ketika bermain, suka memperhatikan dan berperan dengan bentuk drama sesuai keinginan anak tersebut. Anak suka berteman dan senang terhadap teman-teman

lain di samping dengan teman yang akrab serta memiliki kemauan yang besar dan suka berkelompok. Anak lebih menginginkan kebebasan dan cenderung membandingkan dirinya dengan anak lain serta sifat seksualnya akan lebih terlihat.

c. Karakteristik Psikis

Seorang anak yang berumur 10-12 tahun memiliki kemampuan berpikir dan ruang lingkup perhatian yang bertambah luas. Anak senang dengan bunyi-bunyian dan gerakan berirama atau menirukan gaya orang lain yang sudah dewasa. Minat anak terhadap macam-macam permainan menjadi rendah karena anak sangat berhasrat menjadi dewasa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar kelas atas yang berusia 10-12 tahun memiliki karakteristik yang selalu ingin tahu dan cenderung rendah minatnya untuk melakukan permainan. Siswa kelas atas memiliki kemauan yang besar dan terdapat kecenderungan untuk membandingkan dirinya dengan orang lain. Secara fisik, sosial, dan psikis siswa kelas atas akan lebih berkembang daripada siswa kelas bawah.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Eva Diah Pamungkas (2014) yang berjudul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri Sendangsari Pengasih Kulon Progo terhadap Permainan Bola Voli Mini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat

pemahaman siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri Sendangsari Pengasih Kulon Progo terhadap Permainan Bola Voli Mini dengan menggunakan metode penelitian adalah survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman bola voli mini siswa kelas V dan VI Sekolah Dasar Negeri Sendangsari Pengasih Kulon Progo adalah sangat tinggi sebesar 86,1 % (31 siswa), dan yang dikategorikan tinggi sebesar 13,9 % (5 siswa).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Pungky Arif Amirudin (2014) yang berjudul Tingkat Pemahaman Perilaku Kesehatan Pribadi Siswa Kelas Atas SD Negeri 1 Srowot Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman Perilaku Kesehatan Pribadi Siswa Kelas Atas SD Negeri 1 Srowot Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas dengan menggunakan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman perilaku kesehatan pribadi siswa kelas atas SD Negeri 1 Srowot adalah baik sebesar 62,7% (74 siswa), yang dikategorikan cukup sebesar 36,4% (43 siswa), dan yang dikategorikan kurang sebesar 0,8% (1 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah

memiliki manfaat untuk pembinaan tingkat pemahaman bagi siswa Sekolah Dasar. Apabila pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan baik secara terencana dan teratur maka hasil pembinaannya akan tercapai sesuai tujuan yang telah diharapkan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat pembelajaran tentang permainan kasti. Pencapaian keberhasilan belajar siswa tentang permainan kasti tidak hanya dilihat dari siswa mampu mempraktikkan materi tersebut tetapi juga dilihat dari tingkat pemahaman siswa tersebut yang juga berkesinambungan.

Penelitian tentang pemahaman permainan kasti dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman permainan kasti siswa kelas atas SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Di samping itu juga untuk menilai sejauh mana keberhasilan guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut dalam upaya meningkatkan pemahaman permainan kasti siswa kelas atas. Sehingga hasil penelitian pemahaman tentang permainan kasti ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan dijadikan untuk mendiagnosa siswa tentang kelemahan pada materi permainan kasti sehingga dapat membantu dalam proses bimbingan terhadap siswa kelas atas selanjutnya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Menurut Ali Maksun (2012: 68), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena, atau peristiwa tertentu dengan mengumpulkan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi, atau variabel tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Survei adalah suatu aktivitas yang memperhatikan suatu obyek dalam penelitian dengan mengamati (Suharsimi Arikunto, 2006: 108). Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase.

B. Definisi Operasional Variabel

Pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti yang dimaksud adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab angket yang berisi pernyataan tentang permainan kasti yang terdapat penjelasan tentang pengertian permainan kasti, teknik dasar dalam bermain kasti, fasilitas dan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan kasti, serta peraturan permainan kasti.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan obyek yang akan diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra dan putri kelas atas SD Negeri Jlaban dengan jumlah sebanyak 65 siswa. Keseluruhan populasi akan dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini dengan rincian kelas IV = 21 siswa, kelas V = 21 siswa, dan kelas VI = 23 siswa.

D. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pengambilan data tentang penelitian tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti dilakukan di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri Jlaban karena ternyata masih terdapat siswa yang tidak memahami permainan kasti walaupun di sisi lain masih ada siswa yang dapat memahami permainan kasti. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 05 Maret-12 Maret 2016 di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan suatu alat atau fasilitas yang biasanya digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan kasti.

Menurut Sutrisno Hadi di dalam Eva Diah Pamungkas (2014: 39), harus digunakan beberapa langkah yang ditempuh dalam penyusunan instrumen yang tepat, langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur tersebut adalah Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor permainan kasti adalah pengertian, teknik dasar, fasilitas, sarana dan prasarana, serta peraturan permainan.

c. Menyusun Butir-butir Pernyataan

Dalam menyusun butir pernyataan yang akan disusun hanya mengenai faktornya saja. Sedangkan jumlah butir pernyataan digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. Sebelum menyusun butir-butir pernyataan, peneliti menyusun tabel kisi-kisi variabel penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban

Variabel	Faktor	Butir Soal		Jumlah
		Positif	Negatif	
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban terhadap Permainan Bola Kasti	1. Pengertian	1, 2,	3,	3
	2. Teknik Dasar	4, 5, 6, 7,	8, 9, 10	7
	3. Fasilitas, Sarana dan Prasarana	11, 12, 13,	14, 15, 16, 17,	7
	4. Peraturan Permainan	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24,	25, 26, 27, 28, 29.	12
Jumlah		16	13	29

Angket dalam penelitian ini tersusun menjadi 29 butir pernyataan. Pernyataan tersebut terbagi dalam pernyataan positif dan negatif yang digunakan sebagai pembanding konsistensi jawaban. Pernyataan positif berjumlah 16 butir sedangkan pernyataan negatif berjumlah 13 butir.

Menurut Sugiyono (2010: 93-96) skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan interval 1 s/d 4 dan 4 alternatif jawaban, dengan pemberian bobot skor jawaban yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Pemberian Bobot Skor Jawaban

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Sumber: Sugiyono, (2010: 93-96)

Setelah butir-butir pernyataan itu tersusun kemudian dikonsultasikan dengan ahli atau pakar. Ahli atau pakar dalam penelitian ini adalah dosen ahli yang mempunyai kecakapan dalam bidang ilmu yang

sesuai dengan variabel dalam penelitian ini yaitu Drs. F. Suharjana, M. Pd dan Drs. Sudardiyono, M. Pd.

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang telah disetujui oleh para ahli, kemudian di uji coba yang dilakukan untuk mengetahui instrumen yang telah disusun merupakan instrumen yang baik. Instrumen yang baik merupakan instrumen yang memenuhi syarat validitas dan reliabilitas. Uji coba instrumen ini menggunakan responden yang ada di luar responden sebenarnya. Lokasi uji coba instrumen adalah SD Negeri Gembongan yang dianggap memiliki karakteristik sama dengan SD Negeri Jlaban.

3. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (*judgement*) yang handal di bidang permainan bola kasti. Konsultasi dengan ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan. Suatu instrumen dikatakan sah apabila telah memenuhi validitas yang telah ditentukan. Untuk mengukur validitas angket sebagai instrumen menggunakan rumus *pearson product moment* dengan perhitungannya bantuan komputer program SPSS versi 20 *for windows*. Semua butir pernyataan dikatakan valid atau sah apabila mempunyai r hitung $\geq r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 5% atau 0,05.

4. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas digunakan uji reliabilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengtesan, kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik pengujian menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = jumlah varians butir

σ_t^2 = varians total

5. Hasil Uji Coba Instrumen SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo

Uji coba instrumen dilakukan di SD Negeri Gembongan, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo dengan membagikan angket kepada siswa kelas atas. Untuk menguji apakah instrumen memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut:

a. Perhitungan Validitas Instrumen

Data angket penelitian yang berjumlah 29 butir pernyataan dengan 4 alternatif jawaban serta terdapat pernyataan positif (+) dan pernyataan negatif (-), selanjutnya dilakukan perhitungan dengan

menggunakan rumus korelasi *pearson product moment* dengan bantuan komputer program SPSS versi 20 *for windows* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Validitas Pemahaman Siswa

Pernyataan	r tabel	r hitung	Keterangan
Pernyataan 1	0,595	0,3	Valid
Pernyataan 2	0,389	0,3	Valid
Pernyataan 3	0,339	0,3	Valid
Pernyataan 4	0,474	0,3	Valid
Pernyataan 5	0,356	0,3	Valid
Pernyataan 6	0,126	0,3	Gugur
Pernyataan 7	0,511	0,3	Valid
Pernyataan 8	0,461	0,3	Valid
Pernyataan 9	0,547	0,3	Valid
Pernyataan 10	0,361	0,3	Valid
Pernyataan 11	0,131	0,3	Gugur
Pernyataan 12	0,485	0,3	Valid
Pernyataan 13	0,403	0,3	Valid
Pernyataan 14	0,487	0,3	Valid
Pernyataan 15	0,305	0,3	Valid
Pernyataan 16	0,644	0,3	Valid
Pernyataan 17	0,357	0,3	Valid
Pernyataan 18	0,474	0,3	Valid
Pernyataan 19	0,742	0,3	Valid
Pernyataan 20	0,793	0,3	Valid
Pernyataan 21	0,482	0,3	Valid
Pernyataan 22	0,631	0,3	Valid
Pernyataan 23	0,136	0,3	Gugur
Pernyataan 24	0,187	0,3	Gugur
Pernyataan 25	0,742	0,3	Valid
Pernyataan 26	0,273	0,3	Gugur
Pernyataan 27	0,529	0,3	Valid
Pernyataan 28	0,472	0,3	Valid
Pernyataan 29	0,556	0,3	Valid

Sumber : Data Primer 2016 (lampiran halaman 71)

Hasil analisis data uji coba tersebut terdapat 24 pernyataan yang dinyatakan sah dari 29 pernyataan, 5 pernyataan dinyatakan gugur sehingga pengambilan data yang sebenarnya menggunakan 24 pernyataan.

b. Perhitungan Reliabilitas Instrumen

Perhitungan reliabilitas menggunakan komputer dengan program uji keandalan teknik *Alpha Cronbach* SPSS versi 20 for windows. Data yang telah dianalisis memperoleh tingkat reliabilitas dalam pemahaman siswa dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Pemahaman Siswa

Variabel	Nilai <i>Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Pemahaman Siswa	0,893	Reliabel

Sumber : Data Primer 2016 (lampiran halaman 71)

Hasil uji reliabilitas menunjukkan bahwa butir pernyataan adalah reliabel karena mempunyai nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen maka diperoleh butir-butir pernyataan sebagai instrumen yang valid dan reliabel.

Tabel 5. Kisi-kisi Tes Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban

Variabel	Faktor	Butir Soal		Jumlah
		Positif	Negatif	
Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban terhadap Permainan Bola Kasti	1. Pengertian	1, 2,	3,	3
	2. Teknik Dasar	4, 5, 6,	7, 8, 9,	6
	3. Fasilitas, Sarana dan Prasarana	10, 11,	12, 13, 14, 15,	6
	4. Peraturan Permainan	16, 17, 18, 19, 20,	21, 22, 23, 24.	9
Jumlah		12	12	24

6. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 222) pengumpulan data yang tepat sesuai dengan penelitian untuk memperoleh ukuran tentang variabel yang akan diteliti dengan menggunakan instrumen. Setelah instrumen dinyatakan valid kemudian peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan angket dengan menyebarkan angket kepada siswa kelas atas SD Negeri Jlaban berupa pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh data. Setelah data diperoleh kemudian dikumpulkan dan dianalisis.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Menurut Sugiyono (2013: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Rumus untuk mencari persentase yang dikutip dari bukunya Anas Sudijono (2012: 43) untuk menghitung frekuensi relatif (persentase) sebagai berikut:

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

Keterangan:

- p = Angka presentase
- f = Jumlah frekuensi jawaban
- N = Jumlah subjek (Responden)

Kriteria dalam penskoran data tiap faktor dapat diketahui dengan melakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen. Agar memudahkan untuk mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam penelitian ini didasarkan pada nilai *mean* (\bar{x}) dan *standar deviasi* (α) dengan menggunakan skala lima.

Tabel 6. Norma Pengkategorian

Interval	Kategori
$X > \bar{x} + 1,5 \alpha$	Sangat Tinggi
$\bar{x} + 0,5 \alpha < X \leq \bar{x} + 1,5 \alpha$	Tinggi
$\bar{x} - 0,5 \alpha < X \leq \bar{x} + 0,5 \alpha$	Sedang
$\bar{x} - 1,5 \alpha < X \leq \bar{x} - 0,5 \alpha$	Rendah
$X \leq \bar{x} - 1,5 \alpha$	Sangat Rendah

Sumber: Saifuddin Azwar (2011: 108)

Keterangan :

X : Total jawaban responden

\bar{x} : *Mean*

α : *Standar Deviasi*

Hasil perhitungan di atas selanjutnya dibuat ke dalam histogram distribusi frekuensi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian akan dideskripsikan seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 7. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Data	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Faktor Pengertian	6,00	12,00	9,14	1,19
Faktor Teknik Dasar	14,00	20,00	16,95	1,43
Faktor Fasilitas dan SarPras	10,00	18,00	14,46	1,84
Faktor Peraturan Permainan	18,00	28,00	22,69	2,08
Tingkat Pemahaman Siswa	53,00	73,00	63,25	3,98

Data hasil analisis penelitian dari tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 13 halaman 73. Selanjutnya tabel di atas akan dideskripsikan setiap faktornya sebagai berikut:

1. Faktor Pengertian

Analisis deskriptif pada data faktor pengertian dengan jumlah item pernyataan sebanyak 3 butir diperoleh nilai *maximum* sebesar 12,00 dan nilai *minimum* sebesar 3,00. Hasil dari penelitian diperoleh nilai *maximum* seluruh siswa kelas atas adalah 12,00 sedangkan nilai *minimum* diperoleh nilai 6,00. Skor data faktor pengertian tersebut diperoleh nilai *mean* (rerata) sebesar 9,14 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,19. Faktor pengertian permainan bola kasti merupakan faktor pertama yang terdapat dalam tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban.

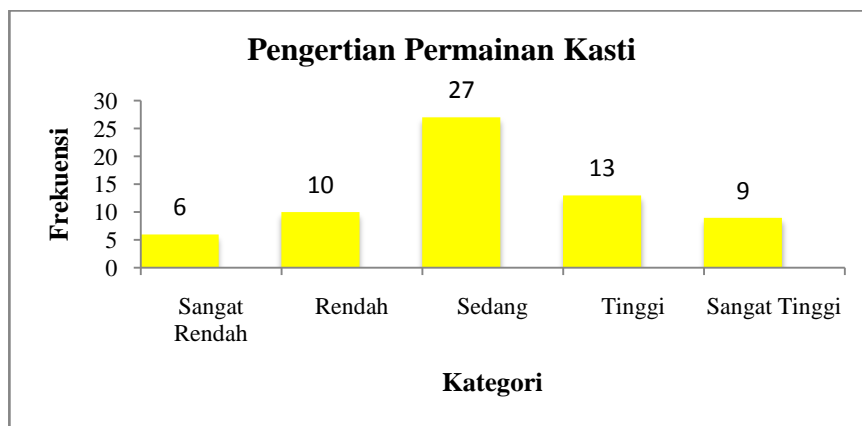
Pada penelitian ini, faktor pengertian dijabarkan ke dalam 3 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar

pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor pengertian permainan bola kasti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 8. Kategorisasi Data Faktor Pengertian

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 10,94	9	13,8	Sangat Tinggi
9,74 - 10,93	13	20,0	Tinggi
8,54 - 9,73	27	41,5	Sedang
7,34 - 8,53	10	15,4	Rendah
Kurang dari 7,33	6	9,2	Sangat Rendah
Total	65	100,0	

Tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 77. Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 9 siswa (13,8%) mempunyai tingkat memahami pengertian permainan kasti dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 13 siswa (20,0%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 27 siswa (41,5%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 10 siswa (15,4%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 6 siswa (9,2%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami pengertian permainan kasti termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 1. Histogram Faktor Pengertian Permainan Kasti

2. Faktor Teknik Dasar

Analisis deskriptif pada data faktor teknik dasar diperoleh nilai *maximum* sebesar 24,00 dan nilai *minimum* sebesar 6,00 dari 6 item soal. Hasil dari penelitian diperoleh nilai *maximum* dari seluruh siswa kelas atas adalah 20,00 sedangkan nilai *minimum* 14,00. Skor data faktor teknik dasar tersebut diperoleh nilai *mean* (rerata) sebesar 16,95 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,43.

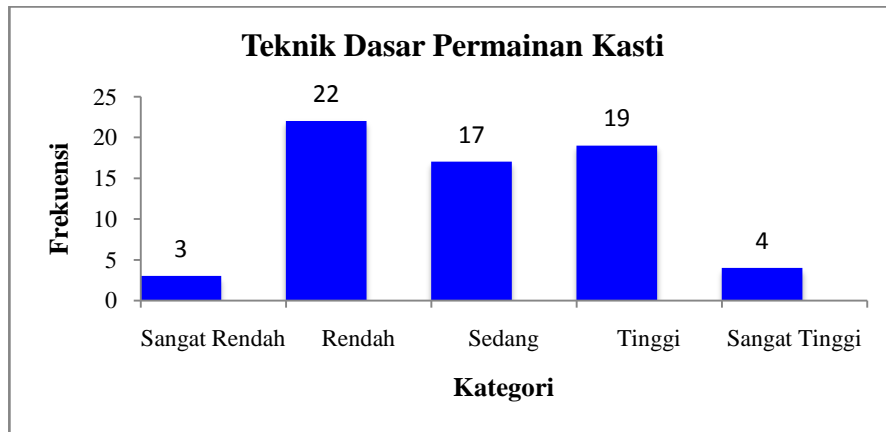
Faktor teknik dasar permainan bola kasti merupakan faktor kedua dalam tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban. Faktor teknik dasar dijabarkan ke dalam 6 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor teknik dasar permainan kasti dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Kategorisasi Data Faktor Teknik Dasar

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 19,09	4	6,2	Sangat Tinggi
17,66 - 19,08	19	29,2	Tinggi
16,23 - 17,65	17	26,2	Sedang
14,80 - 16,22	22	33,8	Rendah
Kurang dari 14,79	3	4,6	Sangat Rendah
Total	65	100,0	

Tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 77. Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 4 siswa (6,2%) mempunyai tingkat memahami teknik dasar permainan kasti dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 19 siswa (29,2%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 17 siswa (26,2%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 22 siswa (33,8%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 3 siswa

(4,6%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami teknik dasar permainan kasti termasuk dalam kategori rendah.



Gambar 2. Histogram Faktor Teknik Dasar Permainan Kasti

3. Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana

Analisis deskriptif pada data faktor fasilitas dan sarana prasarana diperoleh nilai *maximum* sebesar 24,00 dan nilai *minimum* sebesar 6,00 dari 6 butir pernyataan. Hasil dari penelitian diperoleh nilai *maximum* dari seluruh siswa kelas atas adalah 18,00 sedangkan nilai *minimum* 10,00. Skor data faktor teknik dasar tersebut diperoleh nilai *mean* (rerata) sebesar 14,46 dan nilai *standar deviasi* sebesar 1,84. Faktor fasilitas dan sarana prasarana permainan kasti merupakan faktor ketiga setelah teknik dasar yang terdapat dalam tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban.

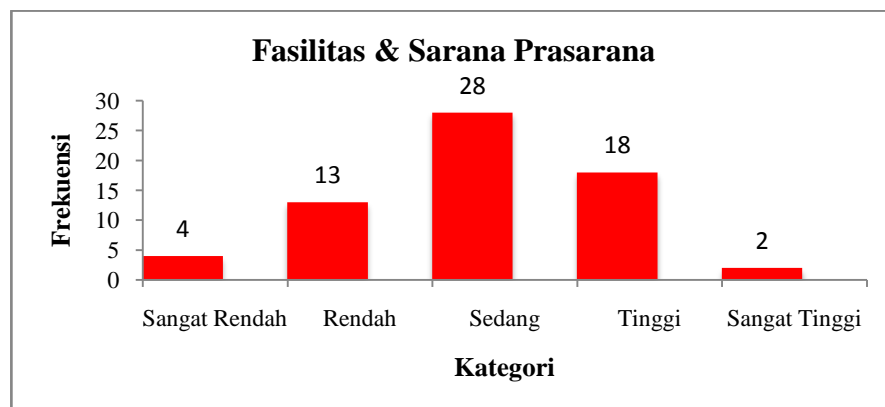
Pada penelitian ini faktor fasilitas dan sarana prasarana dijabarkan ke dalam 6 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* tersebut digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data

faktor fasilitas dan sarana prasarana permainan kasti dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Kategorisasi Data Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 17,23	2	3,1	Sangat Tinggi
15,38 - 17,22	18	27,7	Tinggi
13,54 - 15,37	28	43,1	Sedang
11,69 - 13,53	13	20,0	Rendah
Kurang dari 11,68	4	6,2	Sangat Rendah
Total	65	100,0	

Tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 77. Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 2 siswa (3,1%) mempunyai tingkat memahami fasilitas dan sarana prasarana permainan bola kasti dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 18 siswa (27,7%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 28 siswa (43,1%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 13 siswa (20,0%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 4 siswa (6,2%) mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami fasilitas dan sarana prasarana dalam permainan kasti termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 3. Histogram Faktor Fasilitas dan Sarana Prasarana

4. Faktor Peraturan Permainan

Analisis deskriptif pada data faktor peraturan permainan kasti diperoleh nilai *maximum* sebesar 36,00 dan nilai *minimum* 9,00 dari 9 butir pernyataan. Skor tersebut menghasilkan nilai *mean* (rerata) sebesar 22,69 dan nilai *standar deviasi* sebesar 2,08. Faktor peraturan permainan kasti merupakan faktor keempat setelah fasilitas dan sarana prasarana yang terdapat dalam tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban.

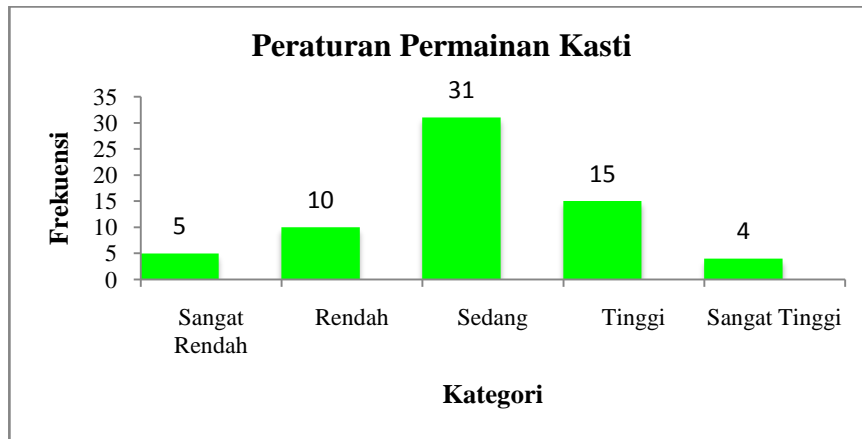
Pada penelitian ini faktor peraturan permainan kasti dijabarkan ke dalam 9 butir pernyataan. Nilai *mean* dan *standar deviasi* tersebut digunakan sebagai dasar pengkategorian data. Hasil pengkategorian data faktor fasilitas dan sarana prasarana permainan kasti dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Kategorisasi Data Faktor Peraturan Permainan Kasti

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 25,82	4	6,2	Sangat Tinggi
23,73 - 25,81	15	23,1	Tinggi
21,65 - 23,72	31	47,7	Sedang
19,56 - 21,64	10	15,4	Rendah
Kurang dari 19,55	5	7,7	Sangat Rendah
Total	65	100,0	

Tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 78. Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 4 siswa (6,2%) mempunyai tingkat memahami peraturan permainan kasti dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 15 siswa (23,1%) mempunyai kategori tinggi, sebanyak 31 siswa (47,7%) mempunyai kategori sedang, sebanyak 10 siswa (15,4%) mempunyai kategori rendah, dan sebanyak 5 siswa (7,7%)

mempunyai kategori sangat rendah. Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami peraturan permainan kasti termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 4. Histogram Faktor Peraturan Permainan Kasti

5. Tingkat Pemahaman Siswa

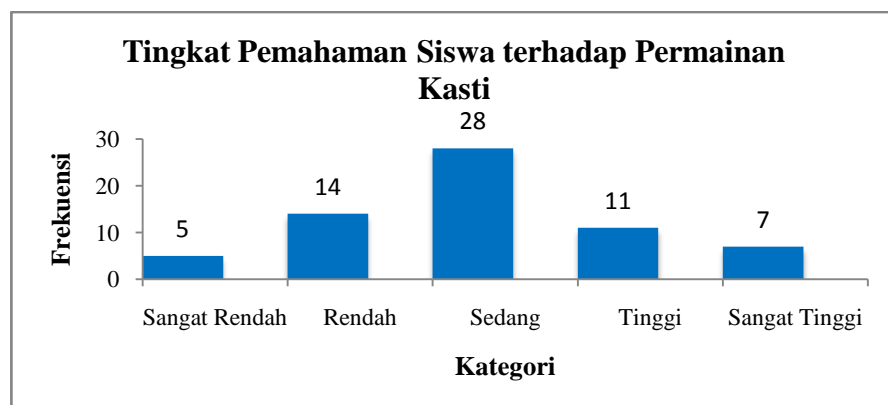
Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan teknik perhitungan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Analisis deskriptif pada data tingkat pemahaman diperoleh nilai maximum sebesar 73,00 dan nilai minimum sebesar 53,00 dari 24 butir pernyataan. Secara keseluruhan 24 butir pernyataan tersebut terdiri dari faktor pengertian, faktor teknik dasar, faktor fasilitas dan sarana prasarana dan faktor peraturan permainan. Perhitungan deskriptif data tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban menghasilkan *mean* sebesar 63,25 dan *standar deviasi* sebesar 3,98. Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* hasil perhitungan deskriptif. Hasil pengkategorian data

tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 12. Kategorisasi Data Tingkat Pemahaman Siswa

Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
Lebih dari 69,23	7	10,8	Sangat Tinggi
65,24 - 69,22	11	16,9	Tinggi
61,25 - 65,23	28	43,1	Sedang
57,26 - 61,24	14	21,5	Rendah
Kurang dari 57,25	5	7,7	Sangat Rendah
Total	65	100,0	

Tabel di atas secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 15 halaman 77. Dari tabel tersebut diketahui sebanyak 7 siswa (10,8%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan kasti dengan kategori sangat tinggi, sebanyak 11 siswa (16,9%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan kasti dengan kategori tinggi, sebanyak 28 siswa (43,1%) mempunyai tingkat pemahaman terhadap permainan kasti dengan kategori sedang, sebanyak 14 siswa (21,5%) dengan kategori rendah, dan 5 siswa (7,7%) termasuk kategori sangat rendah. Berdasarkan hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat memahami permainan kasti untuk siswa kelas atas SD Negeri Jlaban termasuk dalam kategori sedang.



Gambar 5. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas terhadap Permainan Kasti

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban. Penelitian dilakukan menggunakan instrumen berupa angket penelitian. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan perhitungan menggunakan persentase.

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban termasuk dalam kategori sedang sebesar 43,1%. Hasil ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa-siswi kelas atas terhadap permainan kasti sedang.

Hasil penelitian menunjukkan kategori sedang ini berarti pembelajaran penjasorkes tentang permainan kasti yang sudah diajarkan masih membutuhkan pembelajaran tambahan secara teori maupun praktik. Sedangkan fasilitas, sarana dan prasarana untuk melakukan pembelajaran kasti sudah baik dan mendukung jalannya pembelajaran. Pembelajaran untuk kelas IV tentang permainan kasti hanya terlaksana satu kali pertemuan berbeda dengan kelas V dan VI yang terlaksana dua kali pertemuan sehingga masih ada siswa yang kurang memahami materi secara maksimal sebab setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sedang atau sudah siswa pelajari dan ada yang mampu memahami secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna tentang apa yang telah dipelajari.

Selain itu juga dapat disebabkan karena pada item tertentu siswa bisa memahami sehingga dapat menjawab pernyataan dengan benar tetapi pada item yang lain siswa tidak bisa memecahkan pernyataan. Siswa kelas atas sebagian besar mampu memecahkan pernyataan pada faktor pengertian, faktor fasilitas, sarana dan prasarana, serta faktor peraturan permainan walaupun tidak secara menyeluruh karena masuk dalam kategori sedang dengan persentase untuk faktor pengertian sebesar 41,5%, faktor fasilitas, sarana dan prasarana sebesar 43,1%, serta faktor peraturan permainan sebesar 47,7%. Sedangkan pada faktor teknik dasar pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti memiliki kategori yang berbeda dari ketiga faktor tersebut dengan persentase sebesar 33,8% masuk dalam kategori rendah. Hasil tersebut yang mendukung tingkat pemahaman siswa kelas atas secara keseluruhan terhadap permainan kasti berada pada kategori sedang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo dalam kategori sangat tinggi sebanyak 7 siswa dengan persentase 10,8%, kategori tinggi sebanyak 11 siswa dengan persentase 16,9%, kategori sedang sebanyak 28 siswa dengan persentase 43,1%, kategori rendah sebanyak 14 siswa dengan persentase 21,5%, dan kategori sangat rendah sebanyak 5 siswa dengan persentase 7,7%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Jlaban, Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo termasuk dalam kategori sedang sebesar 43,1%.

B. Implikasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi sebuah masukan bagi pihak sekolah yaitu SD Negeri Jlaban, sehingga penelitian ini berimplikasi praktis pada:

1. Adanya rencana dari pihak guru maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang permainan kasti.
2. Adanya upaya dari guru penjasorkes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran permainan kasti.

3. Timbul semangat bagi siswa-siswi SD Negeri Jlaban dalam mempelajari permainan kasti.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan secara optimal akan tetapi masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Keterbatasan penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Instrumen yang gugur pada saat uji coba tidak dihilangkan namun direvisi dan diuji cobakan lagi sampai instrumen benar-benar valid.
2. Instrumen masih harus diuji cobakan kembali karena masih mengandung dua kata ganda.
3. Siswa yang kurang serius dalam menjawab pernyataan yang terdapat pada angket penelitian.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Instrumen yang gugur direvisi hingga benar-benar valid sehingga penelitian dapat dilakukan dengan baik.
2. Instrumen harus dikaji lebih dalam karena masih mengandung dua kata pemahaman yang terdapat pada butir pernyataan tertentu.
3. Mengawasi siswa pada saat penelitian dilakukan dengan memberi arahan sebelum siswa mengisi angket agar diisi dengan sungguh-sungguh.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Maksum. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2014). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Dimas Cahyo Nugroho Saputro. (2014). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Jaraksari 1 Wonosobo dalam Melakukan Permainan Bola Kasti. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Eva Diah Pamungkas. (2014). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V dan VI SD Negeri Sendangsari, Kec. Pengasih, Kab. Kulon Progo terhadap Permainan Bolavoli Mini. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kemendikbud. (2014). *Indahnya Kebersamaan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Margiyani. (2008). *Penjasorkes Kelas IV*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalim Purwanto. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngatman Soewito. (2011). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY
- Oemar Hamalik. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pungky Arif Amirudin. (2014). Tingkat Pemahaman Perilaku Kesehatan Pribadi Siswa Kelas Atas SD Negeri 1 Srowot Kec. Kalibagor, Kab. Banyumas. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sujarno. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Sumitro. (1991). *Permainan Kecil*. Jakarta: Rineka Cipta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan *Judgment*

SURAT PERMOHONAN

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi kami mohon kepada Bapak Drs. F. Suharjana, M. Pd. Bersedia untuk memberikan penilaian dan masukan pada **Lembar Penilaian “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban terhadap Permainan Bola Kasti”** yang disusun oleh:

Nama : Febria Leny Sundari

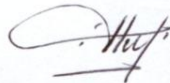
NIM : 12604224049

Program Studi : PGSD Penjas

Demikian atas bantuan yang diberikan kami mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 16 Februari 2016

Dosen Pembimbing,



Drs. Sudardiyono, M. Pd.
NIP. 1956815 198703 1 001

Mahasiswa,



Febria Leny Sundari
NIM. 12604224049

Lanjutan Lampiran 1. Surat Permohonan *Judgment*

SURAT PERMOHONAN

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi kami mohon kepada Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd. Bersedia untuk memberikan penilaian dan masukan pada **Lembar Penilaian "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban terhadap Permainan Bola Kasti"** yang disusun oleh:

Nama : Febria Leny Sundari

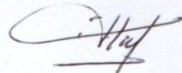
NIM : 12604224049

Program Studi : PGSD Penjas

Demikian atas bantuan yang diberikan kami mengucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, Februari 2016

Dosen Pembimbing,



Drs. Sudardiyono, M. Pd.
NIP. 1956815 198703 1 001

Mahasiswa,



Febria Leny Sundari
NIM. 12604224049

Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Drs. F. Suharjana, M. Pd.

NIP : 19580706 198403 1 002

Bidang Keahlian : Permainan Bola Kecil

Menerangkan bahwa instrumen-instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi

Saudara:

Nama : Febria Leny Sundari

NIM : 12604224049

Jurusan/Prodi : POR/ PGSD Penjas

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah

Dasar Negeri Jlaban terhadap Permainan

Bola Kasti.

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yang memvalidasi,



Drs. F. Suharjana, M. Pd.

NIP. 19580706 198403 1 002

Lanjutan Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen

SURAT KETERANGAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Drs. Sudardiyono, M. Pd.

NIP : 1956815 198703 1 001

Bidang Keahlian : Permainan Bola Kecil

Menerangkan bahwa instrumen-instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi

Saudara:

Nama : Febria Leny Sundari

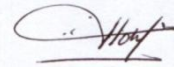
NIM : 12604224049

Jurusan/Prodi : POR/ PGSD Penjas

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah
Dasar Negeri Jlaban terhadap Permainan
Bola Kasti.

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yang memvalidasi,



Drs. Sudardiyono, M. Pd.
NIP. 1956815 198703 1 001

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 098/UN.34.16/PP/2016.. 25 Februari 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian.
Yth : Kepala Sekolah SD Negeri Gembongan.

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

Nama : Febria Leny Sundari.
NIM : 12604224049.
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 26 Februari s.d 4 Maret 2016.
Tempat/obyek : SD Negeri Gembongan.
Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban Terhadap Permainan Bola Kasti.

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

Dekan,



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

Tembusan :
1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 4. Surat Lembar Pengesahan Kasubag

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal penelitian tentang

“TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR
NEGERI JLABAN TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI”

Nama : Febria Leny Sundari

NIM : 12604224049


Jurusan/Prodi : POR/ PGSD Penjaskes

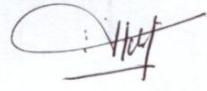
Telah diperiksa dan layak untuk diteliti.

Yogyakarta, 03 Maret 2016

Kaprodi PGSD Penjaskes


Dosen Pembimbing


Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001


Drs. Sudardiyono, M.Pd.
NIP. 1956815 198703 1 001

Kasubag Pendidikan




Sutiyem, S.Si.
NIP. 19760522 199903 2 001

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 111/UN.34.16/PP/2016. 03 Maret 2016.
Lamp : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

**Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.**

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 Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Febria Leny Sundari.
NIM : 12604224049.
Program Studi : PGSD Penjas.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 05 Maret s.d 12 Maret 2016.
Tempat/Obyek : SD Negeri Njlaban, Sentolo, Kulon Progo.
Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Jlaban Terhadap Permainan Bola Kaki.

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

Dekan,



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

Tembusan :

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

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian Pemda DIY

operator1@yahoo.com



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/94/3/2016

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **111/UN.34.16/PP/2016**
Tanggal : **3 MARET 2016** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **FEBRIA LENY SUNDARI** NIP/NIM : **12604224049**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , PGSD PENJAS, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI JLABAN TERHADAP PERMAINAN BOLA KAKI**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **3 MARET 2016 s/d 3 JUNI 2016**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **3 MARET 2016**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. BUPATI KULON PROGO C.Q KPT KULON PROGO
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN , UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Pemkab Kulon Progo



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
BADAN PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
Unit 1: Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 775208 Kode Pos 55611
Unit 2: Jl. KHA Dahlan, Wates, Kulon Progo Telp.(0274) 774402 Kode Pos 55611
Website: bpmp.kulonprogokab.go.id Email : bpmp@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN

Nomor : 070.2 /00215/III/2016

Memperhatikan : Surat dari Sekretariat Daerah DIY Nomor: 070/Reg/V/94/3/2016 Tanggal : 03 Maret 2016 Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 16 Tahun 2012 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Lembaga Teknis Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 73 Tahun 2012 tentang Uraian Tugas Unsur Organisasi Terendah Pada Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu..

Diizinkan kepada : **FEBRIA LENY SUNDARI**
NIM / NIP : **12604224049**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **Izin Penelitian**
Judul/Tema : **TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS ATAS SEKOLAH DASAR NEGERI JLABAN TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI**

Lokasi : **SD NEGERI JLABAN, SENTOLO, KULON PROGO**
Waktu : **03 Maret 2016 s/d 03 Juni 2016**

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Badan Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : **Wates**
Pada Tanggal : **03 Maret 2016**

KEPALA
BADAN PENANAMAN MODAL
DAN PERIZINAN TERPADU

AGUNG KURNIAWAN, S.I.P., M.Si
Pembina Tk.I ; IV/b
NIP.19680805 199603 1 005

- Tembusan kepada Yth. :
1. Bupati Kulon Progo (Sebagai Laporan)
 2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
 3. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
 4. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Kulon Progo
 5. Kepala UPTD PAUD dan DIKDAS Kec. Sentolo, Kulon Progo
 6. Kepala SD N Jlaban Sentolo, Kulon Progo
 7. Yang bersangkutan
 8. Arsip

Lampiran 8. Lembar Tes Uji Coba Penelitian

ANGKET UJI COBA PENELITIAN

Tes Uji Coba tingkat pemahaman permainan bola kasti SD Negeri Gembongan.

A. Identitas

Nama : _____

Kelas : _____

B. Petunjuk pengisian:

1. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Permainan bola kasti termasuk permainan bola kecil		\checkmark		

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

C. Butir Soal Tes

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Bermain bola kasti tidak hanya dilakukan di lapangan terbuka yang memiliki rumput atau menggunakan semen batako				
2.	Permainan bola kasti tidak hanya melatih anak untuk kerjasama tetapi juga melatih disiplin, kelincahan, dan sosial				
3.	Permainan bola kasti dapat dimainkan lebih dari satu atau dua regu				
4.	Melambungkan atau melempar bola menggunakan satu tangan dianggap sah				
5.	Melempar bola selain mendatar lurus dapat dilakukan dengan melambung				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
6.	Seorang pemain memukul bola menggunakan satu atau dua tangan dianggap sah pukulannya				
7.	Seorang regu penjaga menangkap bola lambung atau lurus menggunakan satu tangan dianggap sah				
8.	Teknik untuk bermain kasti tidak hanya menggunakan teknik melempar, menangkap, dan memukul				
9.	Lemparan dari teman menghasilkan bola yang menyusur tanah bila ditangkap menggunakan dua tangan atau satu tangan dianggap tidak sah				
10.	Memukul bola tidak hanya dilakukan oleh pemain regu pemukul				
11.	Lapangan untuk bermain bola kasti tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako				
12.	Di dalam lapangan bola kasti terdapat lebih dari dua tiang hinggap				
13.	Bola kasti yang digunakan terbuat dari karet dan kulit atau bisa menggunakan bola berisi ijuk				
14.	Lapangan bola kasti berukuran panjang 60 m dan lebar 30 m berbentuk persegi				
15.	Tiang hinggap tidak terbuat dari besi melainkan dari kayu atau bamboo				
16.	Tiang hinggap dapat dikatakan tiang pertolongan atau terletak jauh dari ruang bebas				
17.	Bola kasti memiliki ciri-ciri kenyal dan keras jika dipantulkan akan cepat				
18.	Selain pembebas dari regu pemukul akan mendapat kesempatan memukul tidak lebih dari satu kali				
19.	Jika bola lemparan diterima oleh pelambung kemudian memantulkan bolanya di tempatnya berdiri dan pemain masih berlari akan terjadi pertukaran bebas				
20.	Pukulan bola yang dihasilkan mendatar dan penjaga harus menangkap menggunakan satu atau dua tangan				
21.	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola atau dibawa lari sampai pemain terkena bola dengan sekuat tenaga dianggap tidak sah				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
22.	Untuk memberikan bola ke teman dalam satu regu dengan melempar atau melambung dilakukan sesuai dengan jarak atau kemampuan				
23.	Pemain berada di dalam ruang bebas saat pemain lain melakukan pukulan atau berada di tiang hinggap				
24.	Seorang pemain keluar dari batas lapangan atau ruang bebas tidak pada saat setelah memukul bola maka terjadi pertukaran bebas				
25.	Bermain bola kasti bisa dilakukan selama maksimal 30 menit atau 20 menit				
26.	Seorang regu pemukul terkena lemparan bola bagian lengan dengan bola memantul tanah terlebih dahulu dan lemparan dianggap sah				
27.	Pukulan bola lambung berhasil ditangkap oleh regu penjaga dan regunya tidak mendapatkan nilai				
28.	Pukulan bola tidak mengenai pemukul dan pemain berlari ke tiang bebas karena pembantu tidak dapat segera menangkap bola maka dianggap sah larinya				
29.	Seorang pelari kembali ke ruang bebas dengan selamat dengan pukulan tidak mengenai bola maka dia mendapat nilai 1				

Lampiran 9. Lembar Tes Pemahaman

Tes tingkat pemahaman siswa SD Negeri Jlaban terhadap permainan bola kasti.

D. Identitas

Nama : _____

Kelas : _____

E. Petunjuk pengisian:

3. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
4. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Permainan bola kasti termasuk permainan bola kecil		✓		

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

F. Butir Soal Tes

No.	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1.	Bermain bola kasti tidak hanya dilakukan di lapangan terbuka yang memiliki rumput atau menggunakan semen batako				
2.	Permainan bola kasti tidak hanya melatih anak untuk kerjasama tetapi juga melatih disiplin, kelincahan, dan sosial				
3.	Permainan bola kasti dapat dimainkan lebih dari satu atau dua regu				
4.	Melambungkan atau melempar bola menggunakan satu tangan dianggap sah				
5.	Melempar bola selain mendatar lurus dapat dilakukan dengan melambung				
6.	Seorang regu penjaga menangkap bola lambung atau lurus menggunakan satu tangan dianggap sah				
7.	Teknik untuk bermain kasti tidak hanya menggunakan teknik melempar, menangkap, dan memukul				
8.	Lemparan dari teman menghasilkan bola yang				

	menyusur tanah bila ditangkap menggunakan dua tangan atau satu tangan dianggap tidak sah				
9.	Memukul bola tidak hanya dilakukan oleh pemain regu pemukul				
10.	Di dalam lapangan bola kasti terdapat lebih dari dua tiang hinggap				
11.	Bola kasti yang digunakan terbuat dari karet dan kulit atau bisa menggunakan bola berisi ijuk				
12.	Lapangan bola kasti berukuran panjang 60 m dan lebar 30 m berbentuk persegi				
13.	Tiang hinggap tidak terbuat dari besi melainkan dari kayu atau bambu				
14.	Tiang hinggap dapat dikatakan tiang pertolongan atau terletak jauh dari ruang bebas				
15.	Bola kasti memiliki ciri-ciri kenyal dan keras jika dipantulkan akan cepat				
16.	Selain pembebas dari regu pemukul akan mendapat kesempatan memukul tidak lebih dari satu kali				
17.	Jika bola lemparan diterima oleh pelambung kemudian memantulkan bolanya di tempatnya berdiri dan pemain masih berlari akan terjadi pertukaran bebas				
18.	Pukulan bola yang dihasilkan mendatar dan penjaga harus menangkap menggunakan satu atau dua tangan				
19.	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola atau dibawa lari sampai pemain terkena bola dengan sekencang-kencangnya dianggap tidak sah				
20.	Untuk memberikan bola ke teman dalam satu regu dengan melempar atau melambung dilakukan sesuai dengan jarak atau kemampuan				
21.	Bermain bola kasti bisa dilakukan selama maksimal 30 menit atau 20 menit				
22.	Pukulan bola lambung berhasil ditangkap oleh regu penjaga dan regunya tidak mendapatkan nilai				
23.	Pukulan bola tidak mengenai pemukul dan pemain berlari ke tiang bebas karena pembantu tidak dapat segera menangkap bola maka dianggap sah larinya				
24.	Seorang pelari kembali ke ruang bebas dengan selamat dengan pukulan tidak mengenai bola maka dia mendapat nilai 1				

Lampiran 10. Data Validitas dan Reliabilitas

DATA UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	Jumlah	
1	3	4	2	4	2	1	2	4	3	4	3	2	4	1	1	2	1	4	2	2	2	2	2	4	3	2	2	4	3	4	77
2	4	3	4	4	4	2	1	4	3	3	2	4	4	1	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	1	3	2	4	91	
3	3	3	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	2	4	2	2	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	85	
4	3	4	3	4	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	1	2	1	4	1	3	2	3	3	4	1	3	4	3	3	81	
5	2	3	2	3	2	3	3	4	2	3	1	2	4	3	3	2	1	3	2	2	2	2	2	2	4	2	2	3	1	4	72
6	2	1	2	3	2	4	1	1	2	4	2	2	1	1	1	2	1	3	1	2	2	2	2	3	3	1	3	1	2	1	56
7	4	4	3	4	3	3	3	1	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	95
8	2	2	1	3	4	1	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	3	1	1	2	1	3	4	1	2	2	2	2	56	
9	2	1	2	4	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	1	1	2	4	2	2	1	2	3	3	2	2	1	2	3	60	
10	3	3	2	4	2	2	4	3	4	3	4	2	3	4	2	3	1	4	2	2	3	2	4	3	2	3	3	4	3	84	
11	2	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	2	60	
12	2	1	2	4	2	3	1	1	2	3	2	2	1	1	1	1	1	4	2	2	1	2	4	1	2	2	1	2	1	54	
13	1	3	4	2	1	2	2	1	1	3	1	1	1	2	2	1	1	2	1	1	4	1	3	2	1	1	3	1	4	53	
14	3	4	4	4	4	1	3	4	3	4	3	4	4	3	1	3	2	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	98	
15	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	4	2	2	2	2	3	4	2	3	2	2	2	68	
16	3	3	1	1	1	4	2	2	3	3	3	1	2	2	4	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	3	3	2	59	
17	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	62	
18	3	1	3	4	3	4	3	1	2	1	2	3	1	3	4	3	1	4	3	3	3	3	2	2	2	3	2	1	2	71	
19	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	64	
20	2	3	2	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	1	3	2	3	63
21	1	4	1	1	4	1	1	1	1	1	4	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	4	4	4	1	2	1	1	51	
22	1	4	2	4	2	4	1	3	1	4	1	2	3	1	4	2	3	4	2	2	2	2	1	4	2	3	4	1	3	72	
23	4	3	1	3	1	3	1	1	4	3	4	1	1	1	3	3	4	3	1	1	3	1	4	3	1	2	3	4	1	68	
24	2	1	2	4	2	3	1	3	2	1	2	2	3	1	3	4	2	4	2	2	4	2	1	4	2	3	1	2	3	68	
25	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	66	
26	2	3	1	3	4	4	3	4	2	3	2	1	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	2	4	92
27	4	3	3	4	3	3	2	1	4	3	4	3	1	2	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	1	83	
28	2	2	2	3	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	3	4	2	2	2	2	1	56	
29	2	3	3	4	3	3	1	3	2	3	2	3	3	1	3	2	3	4	3	3	2	3	4	2	3	1	3	2	3	77	
30	3	1	4	1	4	2	2	2	3	1	3	4	2	2	2	4	2	1	4	4	4	4	4	2	3	4	3	1	3	2	77
31	2	3	4	4	4	2	1	3	2	3	2	4	3	1	2	3	1	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	2	3	84	
32	2	1	4	3	2	1	1	2	2	1	2	4	2	1	1	1	2	3	2	2	1	2	3	4	2	4	1	2	2	60	
33	4	3	2	4	1	4	3	2	4	3	1	2	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	94	
34	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	1	4	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	4	93	

Lampiran 11. Data Penelitian

DATA PENELITIAN

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Jumlah
1	3	4	4	3	3	3	1	4	2	4	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	1	3	69
2	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	63
3	3	4	2	4	4	3	2	2	3	4	4	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	66
4	3	4	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	1	3	3	2	2	2	62
5	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	3	2	4	2	4	3	3	3	1	3	4	2	1	2	67
6	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	1	1	2	4	4	3	2	3	3	2	2	1	60
7	3	4	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	4	2	1	3	4	4	2	1	70
8	3	4	3	2	3	3	4	4	2	4	3	3	3	2	2	2	4	2	1	3	4	4	4	4	73
9	3	4	3	3	3	3	1	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	70
10	2	3	3	3	4	3	1	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	1	2	1	57
11	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	63
12	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	1	2	62
13	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	4	2	2	2	62
14	2	3	1	4	3	3	2	2	4	3	4	2	3	2	1	3	3	3	2	3	3	3	2	2	63
15	3	4	4	3	3	3	2	3	4	2	3	2	2	2	1	2	4	3	1	3	2	3	2	3	64
16	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	61
17	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	2	2	64
18	3	3	3	3	3	3	4	3	1	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	63
19	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	70
20	3	4	1	4	3	3	1	3	3	4	3	2	2	1	1	2	3	2	4	3	3	2	3	2	62
21	3	3	3	3	3	3	4	3	1	4	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	64
22	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	1	2	3	2	3	1	3	3	4	2	67
23	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	60
24	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	1	1	3	2	3	3	3	2	3	2	2	64
25	3	4	3	3	4	4	2	3	3	4	4	2	1	2	1	3	4	3	3	4	3	3	2	3	71
26	2	4	1	4	3	3	2	2	1	4	1	2	2	1	1	3	4	4	3	4	1	3	1	1	57
27	4	4	3	3	4	2	1	3	1	4	3	1	2	1	1	4	3	3	2	4	2	1	2	1	59
28	3	4	1	2	3	2	3	4	2	2	3	1	1	2	1	4	3	3	2	3	2	3	2	2	58
29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	66
30	3	3	3	4	3	3	2	2	4	3	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	2	67
31	3	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	64
32	3	3	3	3	3	4	2	2	3	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	62

Lanjutan Lampiran 11. Data Penelitian

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Jumlah
33	2	3	3	4	3	4	2	1	1	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	61
34	3	4	1	2	3	3	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	3	2	3	2	1	3	4	57
35	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	2	2	3	2	67
36	3	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	67
37	3	4	2	3	3	3	1	3	2	4	3	1	1	2	1	4	3	3	2	3	2	3	2	2	60
38	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	66
39	3	4	2	4	3	3	1	2	3	4	2	2	3	2	2	4	3	4	2	3	3	1	2	1	63
40	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	4	2	2	2	2	1	4	2	3	3	2	4	4	70
41	3	3	3	4	3	4	2	2	4	3	3	4	2	2	3	2	1	3	3	3	2	2	2	1	64
42	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	1	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	65
43	3	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	2	1	63
44	3	4	2	3	3	4	2	2	3	4	2	3	3	2	2	3	3	4	1	3	3	3	2	2	66
45	3	3	1	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	4	2	3	3	3	2	3	2	1	56
46	4	3	2	4	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	60
47	4	4	4	4	4	4	1	2	3	4	2	2	2	1	1	4	4	4	2	3	3	3	2	3	70
48	3	3	2	4	4	4	2	3	1	3	4	2	1	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	64
49	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	63
50	3	4	3	4	3	3	1	4	2	4	3	2	2	2	1	4	1	1	1	4	1	4	4	1	62
51	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	61
52	3	4	1	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	1	4	1	3	2	3	2	2	3	2	58
53	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	63
54	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	1	2	1	1	3	2	3	2	2	3	1	53
55	3	4	3	4	3	3	1	4	2	4	3	2	2	2	1	4	1	1	1	4	2	2	1	2	59
56	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	1	1	2	4	3	3	1	3	2	3	2	2	62
57	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	60
58	3	4	2	3	3	4	1	3	2	4	3	2	1	1	2	4	3	4	1	3	2	3	2	2	62
59	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	63
60	2	4	4	3	1	3	2	4	1	4	3	3	2	4	1	3	3	4	3	2	4	1	2	2	65
61	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	62
62	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	59
63	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	60
64	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	1	2	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	67
65	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	63

Lampiran 12. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

HASIL UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	34	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	34	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.893	29

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pernyataan1	69.5588	180.921	.595	.887
Pernyataan2	69.4412	183.709	.389	.891
Pernyataan3	69.6471	185.690	.339	.892
Pernyataan4	68.8235	181.422	.474	.889
Pernyataan5	69.5588	185.224	.356	.892
Pernyataan6	69.7059	190.578	.126	.897
Pernyataan7	70.0000	181.455	.511	.889
Pernyataan8	69.7353	181.110	.461	.890
Pernyataan9	69.6176	182.607	.547	.888
Pernyataan10	69.3824	184.910	.361	.892
Pernyataan11	69.6765	191.619	.131	.895
Pernyataan12	69.7353	182.201	.485	.889
Pernyataan13	69.5882	182.189	.403	.891
Pernyataan14	70.0294	181.787	.487	.889
Pernyataan15	69.8529	185.463	.305	.893
Pernyataan16	69.7353	179.534	.644	.886
Pernyataan17	70.1176	184.592	.357	.892
Pernyataan18	68.8235	181.422	.474	.889

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Pernyataan19	69.7353	174.685	.742	.883
Pernyataan20	69.6471	174.478	.793	.883
Pernyataan21	69.6471	183.023	.482	.889
Pernyataan22	69.5588	178.315	.631	.886
Pernyataan23	69.0294	191.605	.136	.895
Pernyataan24	68.8529	190.614	.187	.894
Pernyataan25	69.7353	174.685	.742	.883
Pernyataan26	69.7059	188.699	.273	.893
Pernyataan27	69.5294	179.893	.529	.888
Pernyataan28	69.6765	183.801	.472	.889
Pernyataan29	69.5000	177.833	.556	.887

Lampiran 13. Lembar Hasil Uji Deskriptif

HASIL UJI DESKRIPTIF

Frequencies

Statistics

	Pengertian	Teknik Dasar	Fasilitas & Sarana Prasarana	Peraturan	Tingkat Pemahaman Siswa
N	Valid	65	65	65	65
	Missing	0	0	0	0
Mean	9.14	16.95	14.46	22.69	63.25
Median	9.00	17.00	14.00	23.00	63.00
Mode	9	17	14	23	63
Std. Deviation	1.197	1.430	1.846	2.084	3.988
Range	6	6	8	10	20
Minimum	6	14	10	18	53
Maximum	12	20	18	28	73
Sum	594	1102	940	1475	4111

Frequency Table

Pengertian

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
6	1	1.5	1.5	1.5
7	5	7.7	7.7	9.2
8	10	15.4	15.4	24.6
9	27	41.5	41.5	66.2
10	13	20.0	20.0	86.2
11	8	12.3	12.3	98.5
12	1	1.5	1.5	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Teknik Dasar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 14	3	4.6	4.6	4.6
15	6	9.2	9.2	13.8
16	16	24.6	24.6	38.5
17	17	26.2	26.2	64.6
18	16	24.6	24.6	89.2
19	3	4.6	4.6	93.8
20	4	6.2	6.2	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Fasilitas&Sarana Prasarana

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10	1	1.5	1.5	1.5
11	3	4.6	4.6	6.2
12	7	10.8	10.8	16.9
13	6	9.2	9.2	26.2
14	17	26.2	26.2	52.3
15	11	16.9	16.9	69.2
16	10	15.4	15.4	84.6
17	8	12.3	12.3	96.9
18	2	3.1	3.1	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Peraturan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18	2	3.1	3.1	3.1
19	3	4.6	4.6	7.7
20	4	6.2	6.2	13.8
21	6	9.2	9.2	23.1
22	11	16.9	16.9	40.0
23	20	30.8	30.8	70.8
24	12	18.5	18.5	89.2
25	3	4.6	4.6	93.8
27	1	1.5	1.5	95.4
28	3	4.6	4.6	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Tingkat Pemahaman Siswa

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
53	1	1.5	1.5	1.5
56	1	1.5	1.5	3.1
57	3	4.6	4.6	7.7
58	2	3.1	3.1	10.8
59	3	4.6	4.6	15.4
60	6	9.2	9.2	24.6
61	3	4.6	4.6	29.2
62	9	13.8	13.8	43.1
63	10	15.4	15.4	58.5
64	7	10.8	10.8	69.2
65	2	3.1	3.1	72.3
66	4	6.2	6.2	78.5
67	6	9.2	9.2	87.7
69	1	1.5	1.5	89.2
70	5	7.7	7.7	96.9
71	1	1.5	1.5	98.5
73	1	1.5	1.5	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Lampiran 14. Lembar Hasil Uji Normalitas

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Tingkat Pemahaman Siswa
N		65
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	63.25
	Std. Deviation	3.988
Most Extreme Differences	Absolute	.117
	Positive	.117
	Negative	-.085
Kolmogorov-Smirnov Z		.946
Asymp. Sig. (2-tailed)		.332

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Asymp. Sig. menunjukkan nilai sebesar 0,332 maka lebih besar dari 0,05 sehingga data tersebut berdistribusi normal.

Lampiran 15. Lembar Hasil Uji Kategorisasi

HASIL UJI KATEGORISASI

Frequencies

Pengertian

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tinggi	9	13.8	13.8	13.8
Tinggi	13	20.0	20.0	33.8
Sedang	27	41.5	41.5	75.4
Rendah	10	15.4	15.4	90.8
Sangat Rendah	6	9.2	9.2	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Teknik Dasar

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tinggi	4	6.2	6.2	6.2
Tinggi	19	29.2	29.2	35.4
Sedang	17	26.2	26.2	61.5
Rendah	22	33.8	33.8	95.4
Sangat Rendah	3	4.6	4.6	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Fasilitas & Sarana Prasarana

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Sangat Tinggi	2	3.1	3.1	3.1
Tinggi	18	27.7	27.7	30.8
Sedang	28	43.1	43.1	73.8
Rendah	13	20.0	20.0	93.8
Sangat Rendah	4	6.2	6.2	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Peraturan Permainan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
Sangat Tinggi	4	6.2	6.2	6.2
Tinggi	15	23.1	23.1	29.2
Sedang	31	47.7	47.7	76.9
Rendah	10	15.4	15.4	92.3
Sangat Rendah	5	7.7	7.7	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Tingkat Pemahaman

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid				
Sangat Tinggi	7	10.8	10.8	10.8
Tinggi	11	16.9	16.9	27.7
Sedang	28	43.1	43.1	70.8
Rendah	14	21.5	21.5	92.3
Sangat Rendah	5	7.7	7.7	100.0
Total	65	100.0	100.0	

Lampiran 16. KI dan KD

Kelas IV, Semester I

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.1 Menghargai tubuh dengan perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai.	1.1.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.
2	2.2 Menunjukkan disiplin, kerjasama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, sportif dan tanggungjawab, menghargai perbedaan.	2.2.1 Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. 2.2.2 Mampu bekerjasama dan menerima perbedaan antar teman sebaya.
3	3.2 Memahami pengaruh aktivitas fisik dan istirahat terhadap pertumbuhan dan perkembangan tubuh.	3.2.1 Menyebutkan manfaat dari permainan bola kasti.
4	4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kecil yang dilandasi	4.2.1 Mendemonstrasikan keterampilan memukul, melempar dan menangkap bola, serta keterampilan berlari dalam permainan kasti.

	konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil	4.2.2 Menerapkan ketrampilan memukul, melempar, dan menangkap bola, serta keterampilan berlari dalam permainan kasti.
--	--	---

Kelas V, Semester I

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati, dan mencoba dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

1. Subtema 1: Wujud benda dan cirinya

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.2 Menghargai tubuh dengan perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugerah Tuhan yang tidak ternilai.	1.2.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.
2	2.2 Menunjukkan disiplin, kerjasama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, sportif dan tanggungjawab, menghargai perbedaan.	2.2.1 Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. 2.2.2 Mampu bekerjasama dan menerima perbedaan antar teman sebaya.

3	3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	3.2.1 Mengenal berbagai aktivitas gerak dalam permainan bola kecil
4	4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	4.2.1 Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik 4.2.2 Memukul bola yang dilambungkan/ dilemparkan dengan tepat 4.2.3 Memperkirakan kemampuan berlari untuk mencetak angka

2. Subtema 3: Manusia dan Lingkungan

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.2 Menghargai tubuh dengan perangkat gerak dan kemampuannya sebagai anugrah Tuhan yang tidak ternilai.	1.2.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.
2	2.2 Menunjukkan disiplin, kerjasama, toleransi, belajar menerima kekalahan dan kemenangan, sportif dan tanggungjawab, menghargai perbedaan.	2.2.1 Mengikuti pembelajaran dari awal hingga akhir. 2.2.2 Mampu bekerjasama dan menerima perbedaan antar teman sebaya.
3	3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	3.2.1 Mengenal berbagai keterangan dasar permainan kasti
4	4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	4.2.1 Melakukan berbagai keterampilan dasar (melambungkan, melempar, menangkap, lari dan memukul) permainan kasti dengan kontrol yang baik 4.2.2 Memukul bola yang dilambungkan/ dilemparkan dengan tepat 4.2.3 Memperkirakan kemampuan berlari untuk mencetak angka

Kelas VI, Semester I

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya serta cinta tanah air.
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan di tempat bermain.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dan kritis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

Subtema 3: Lestarkan hewan dan tumbuhan

KI	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1	1.2 Tumbuhnya kesadaran bahwa tubuh harus dipelihara dan dibina,	1.2.1 Melakukan kegiatan berdoa sebelum dan sesudah pembelajaran berlangsung.
2	2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.	2.1.1 Menerima kemenangan dan kekalahan dalam bermain
3	3.2 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	3.2.1 Memukul, melempar dan menangkap bola dengan teknik yang benar melalui permainan kasti.
4	4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	4.2.1 Melakukan permainan kasti sesuai dengan aturan permainan.

Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

UJI COBA INSTRUMEN



PENGAMBILAN DATA PENELITIAN

