

**TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP PESERTA UKM TENIS
LAPANGAN UNY TERHADAP PERMAINAN TONNIS**

SKRIPSI

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



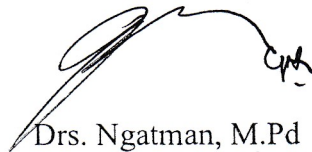
Oleh:
Finandya Suci Larasati
NIM. 13604221071

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
JURUSAN PENDIDIKAN OLARHAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “**Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis**”, yang disusun oleh Finandya Suci Larasati, NIM. 13604221071 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta,²¹ Maret 2017
Pembimbing,



Drs. Ngatman, M.Pd
NIP. 196706051994031001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “**Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tennis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis**”, yang disusun oleh Finandya Suci Larasati, NIM. 13604221071, 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, 31 Maret 2017

Yang Menyatakan,



Finandya Suci Larasati
NIM. 13604221071

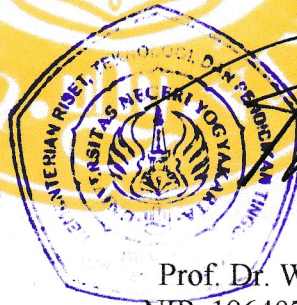
HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “**Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis**”, yang disusun oleh Finandya Suci Larasati, NIM. 13604221071 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, tanggal 7 April 2017 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ngatman, M.Pd	Ketua Penguji		27/04/17
Yudanto, M.Pd	Sekretaris Penguji		27/04/17
Hedi Ardiyanto H, M.Or	Penguji Utama		25/04/17

Yogyakarta, April 2017
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,



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

MOTTO

1. Dan barang siapa yang menempuh suatu perjalanan untuk mencari ilmu (agama) maka allah akan memudahkan baginya (dengan ilmu) suatu jalan menuju surga (HR. Muslim)
2. Berusaha yang terbaik, kemudian biarkan Allah SWT yang menilai (Finandya)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan untuk:

Kedua orang tuaku. Suyatno, Ibu Sriwidarsih, Terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya. Kedua adik saya Dheya Amalia Larasati, Krisna Ananta yang telah memberi semangat dan dukungannya kepada penulis baik dalam keadaan suka maupun duka.

TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP PESERTA UKM TENIS LAPANGAN UNY TERHADAP PERMAINAN TONNIS

Oleh:
Finandya Suci Larasati
NIM. 13604221071

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa aspek kognitif dan afektif sangat diperlukan dalam cabang olahraga permainan tonnis bagi peserta UKM tenis UNY. Penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda dan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY yang berjumlah 30 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, dengan kriteria: (1) daftar hadir latihan dua bulan terakhir minimal 75% (keaktifan mengikuti latihan), (2) merupakan mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY, (3) bersedia menjadi sampel. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 25 orang. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 48% (12 orang), kategori “tinggi” sebesar 52% (13 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 orang). (2) Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 32% (8 orang), kategori “baik” sebesar 68% (17 orang), dan kategori “sangat baik” sebesar 0% (0 orang).

Kata Kunci: *pengetahuan, sikap, permainan tonnis*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah S.W.T, atas segala limpahan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi dengan judul **“Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis”** dapat diselesaikan dengan lancar.

Skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik berkat bantuan berbagai pihak, khususnya pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, serta sebagai Pembimbing Akademik, yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., Ketua Prodi PGSD Penjas, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dan fasilitas dan dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak Drs. Ngatman, M.Pd., Pembimbing skripsi yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak Drs. F. Suharjana, M.Pd., Pembimbing akademik yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Sahabat-sahabat saya Jasica, Jeane, Anggita, Desi, Clara, Ndaru, yang selalu memberikan semangat dan yang membantu dalam penelitian.
8. Teman-teman UKM Tenis Lapangan UNY yang selalu memberikan semangat dan yang membantu dalam penelitian.
9. Teman-teman mahasiswa PGSD PENJAS 2013 yang selalu memberikan dukungan serta kebersamaan selama proses kuliah.
10. Ketua Pembina UKM Tenis Lapangan UNY yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.

Penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari sempurna, baik penyusunannya maupun penyajiannya disebabkan oleh keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Akhir kata semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi pembaca yang budiman.

Yogyakarta, Maret 2017
Penulis,

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
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	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Sikap	14
3. Hakikat Permainan Tennis	21
4. Profil Peserta UKM Tennis Lapangan UNY	26
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	31
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	34
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	34
C. Populasi dan Sampel Penelitian	35
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	36

E. Uji Coba Instrumen	41
F. Teknik Analisis Data	42
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	45
1. Tingkat Pengetahuan Permainan Tenis.....	45
2. Sikap terhadap Permainan Tenis.....	49
B. Pembahasan.....	52
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	54
B. Implikasi Hasil Penelitian	54
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	55
D. Saran-saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Permainan Tonnis	38
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Sikap terhadap Permainan Tonnis.....	40
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas	41
Tabel 4. Norma Penilaian Pengetahuan dan Sikap Permainan Tonnis.....	43
Tabel 5. Tingkatan Kategori Pengetahuan dan Sikap Permainan Tonnis	44
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tonnis	45
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tonnis.....	46
Tabel 8. Persentase Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tonnis Berdasarkan Faktor	47
Tabel 9. Deskripsi Statistik Sikap terhadap Permainan Tonnis.....	48
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tonnis	49
Tabel 11. Persentase Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tonnis Berdasarkan Faktor.....	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	12
Gambar 2. Bagan Sikap	20
Gambar 3. Lapangan Permainan Tonnis.....	23
Gambar 4. Raket <i>Tonnis</i>	24
Gambar 5. Bagan Kerangka Berpikir.....	31
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tonnis	46
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tonnis	48
Gambar 8. Diagram Batang Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tonnis.....	50
Gambar 9. Diagram Batang Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tonnis.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	60
Lampiran 2. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	61
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba	63
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	64
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari UKM Tenis UNY	65
Lampiran 6. Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan.....	66
Lampiran 7. Instrumen Penilaian Sikap terhadap Permainan Tonnis.....	70
Lampiran 8. Data Uji Coba.....	73
Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas	75
Lampiran 10. Tabel r	77
Lampiran 11. Data Penelitian	78
Lampiran 12. Deskriptif Statistik	80
Lampiran 13. Cara Menghitung Norma Penilaian.....	85
Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba.....	87
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian	88

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perguruan tinggi merupakan satuan pendidikan penyelenggara pendidikan tinggi yang didalamnya terdapat berbagai wadah kegiatan mahasiswa. Salah satu diantaranya adalah suatu wadah guna mengembangkan minat serta bakat para mahasiswa nya yang biasa disebut Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM). Dengan adanya UKM tersebut tentunya akan menjadi sarana bagi para mahasiswa untuk mengasah kemampuan mahasiswa serta dapat membawa nama baik perguruan tinggi tersebut ketika UKM tersebut berhasil memenangkan suatu kejuaraan.

Universitas Negeri Yogyakarta sebagai salah satu universitas yang memiliki jurusan keolahragaan memiliki kontribusi penting dalam memajukan dunia olahraga di Indonesia. Beberapa tim olahraga terbentuk dan terlatih secara terstruktur di UNY. UKM ini sebagai wadah untuk menyalurkan hobi para mahasiswa, juga untuk menjangkau bibit-bibit unggul di bidangnya yang dapat diarahkan dan dilatih lebih maksimal, sehingga menjadi atlet yang profesional, dapat berlaga di berbagai kompetisi regional, nasional, bahkan sampai kompetisi internasional. Salah satu UKM di UNY adalah UKM Tenis Lapangan. UKM Tenis Lapangan ini tidak hanya diperuntukkan bagi mahasiswa jurusan keolahragaan, tetapi bagi semua mahasiswa di berbagai jurusan. Hal ini bertujuan untuk menggali potensi-potensi mahasiswa yang mempunyai bakat di olahraga tenis lapangan.

Saat ini sudah dikembangkan olahraga modifikasi antara badminton dan tenis yang diperuntukkan untuk anak-anak yang disebut Tonnis. Sebagai salah satu jenis olahraga permainan, bulutangkis atau *badminton* telah menjadi olahraga yang populer di Indonesia, bahkan karena beberapa prestasi yang diraih para pebulutangkis di arena kejuaraan internasional, maka dari cabang ini selalu menjadi andalan kontingen Indonesia untuk meraih medali dalam kejuaraan tingkat dunia. Berbeda halnya dengan bulutangkis, olahraga tenis meskipun sekarang ini semakin berkembang dengan pesat di masyarakat tetapi dari prestasi yang dicapai masih jauh dari harapan jika dibandingkan dengan olahraga bulutangkis. Banyak kendala yang sebenarnya dihadapi dalam pengembangan olahraga tenis. Satu hal yang mendasar adalah sangat terbatasnya jumlah lapangan yang ada, sehingga program pemasalan yang seharusnya merupakan langkah awal dalam upaya pembinaan menjadi terhambat, dan pada akhirnya bibit-bibit petenis yang handal jumlahnya sangat terbatas.

Melihat kenyataan itu, maka dikembangkan satu jenis permainan yang merupakan perpaduan dari permainan badminton dan tennis, yang selanjutnya diberi nama permainan “tonnis”. Dengan olahraga tonnis diharapkan dapat menambah keragaman jenis olahraga permainan yang dapat menjadi pilihan semua lapisan masyarakat, dan selanjutnya dapat menjadi salah satu cabang olahraga sebagai tumpuan nasional dalam mencapai prestasi olahraga di tingkat Internasional.

Tennis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan.

Secara garis besar, permainan tennis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan tennis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal ini sesuai pendapat Griffin (1997: 146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan *badminton*, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*paddle*) dan peraturan alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan tennis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berpikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke

tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi. Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi. Kenyataan mengindikasikan bahwa sebagian mahasiswa UKM tenis lapangan mempunyai sikap yang kurang terhadap permainan tennis, hal ini ditunjukkan dengan mahasiswa UKM tenis lapangan tidak berminat untuk mencoba permainan tennis, bahkan masih ada yang tidak mengenal permainan tennis karena beberapa anggota UKM berasal dari jurusan di luar olahraga sehingga tidak dikenalkan dengan permainan tennis.

Kenyataan yang terjadi, peserta UKM tenis lapangan UNY masih ada yang kurang mengetahui peraturan dalam olahraga tennis. Karena permainan tennis masih dibidang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan kepada sebagian anggota UKM ataupun masyarakat. Peserta UKM ada yang masih merasa asing dengan permainan tennis, bahkan sama sekali ada yang tidak mengetahui permainan ini. Banyak anak ketika awal mengenal permainan tenis lapangan sangatlah kurang menarik, karena untuk

bermain tenis membutuhkan alat yang mahal, lapangan yang cukup luas, dan termasuk olahraga yang susah.

Dalam bermain tonnis tidak hanya *skill* yang ditonjolkan saja/ ranah psikomotor, tetapi juga diperlukan aspek atau ranah kognitif untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan permainan tonnis beserta *rule of the game* nya. Di samping aspek kognitif, aspek yang tidak kalah pentingnya dalam permainan tonnis yaitu aspek sikap. Dengan memiliki penguasaan aspek sikap, maka seorang pemain akan menghayati sikap, perilaku, dan mensikapi hasil pertandingan tonnis secara bijak.

Tennis dapat mengajarkan anak untuk lebih kreatif, maksudnya saat ini tenis lapangan masih dikenal sebagai olahraga yang mahal dan hanya dimainkan oleh kalangan tertentu. Dengan tonnis diharapkan kesan ini dapat berubah karena peralatan dapat dimodifikasi seperti raketnya yang dapat dibuat dari kayu atau triplek bekas dan lapangan pun dapat dimana saja asal tempatnya datar. Jadi dengan memodifikasi tersebut anak akan menjadi lebih kreatif dan tidak ada alasan untuk tidak bisa bermain tonnis.

Berdasarkan permasalahan di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta UKM tenis lapangan UNY belum mengetahui permainan tonnis.

2. Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis masih kurang.
3. Belum diketahuinya pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan yang ada, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu:

1. Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis?
2. Seberapa positif sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis.
2. Untuk mengetahui sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat digunakan sebagai kajian referensi di perpustakaan.
- b. Dapat digunakan sebagai referensi penelitian tentang permainan tonnis.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta UKM tenis lapangan dapat digunakan sebagai pengetahuan akan pentingnya permainan tonnis.
- b. Bagi peneliti dapat digunakan sebagai wawasan, tentang pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui. Pengetahuan juga diartikan segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal mata pelajaran (Poerwodarminto, 2002: 1121). Sedangkan menurut Sugihartono, dkk., (2012: 105) pengetahuan adalah informasi yang diketahui melalui proses interaksi dengan lingkungan.

Menurut Soekidjo Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

- 3) Aplikasi
Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- 4) Analisis
Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.
- 5) Sintesis
Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian di dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- 6) Evaluasi
Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau criteria yang telah ditentukan atau telah ada.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang yang didapat melalui penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, sosial ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Soekidjo Natoatmodjo, 2007: 35).

Menurut Maksun M.A (2012) taksonomi berasal dari bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarkhi dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi.

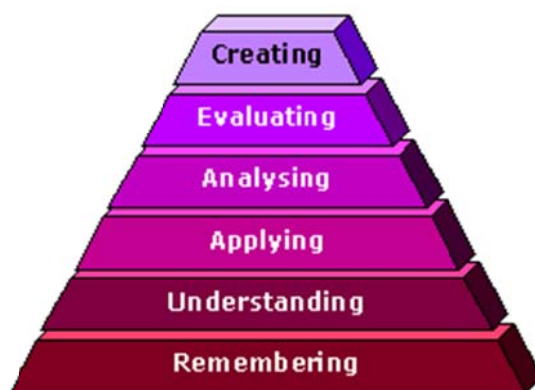
Dalam taksonomi perilaku Bloom, Bloom (1956: 89) mengklasifikasikan perilaku tersebut kedalam tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif dan psikomotor. Lebih lanjut Bloom menjelaskan bahwa perilaku kognitif mencakup tujuan yang berhubungan dengan ingatan, pengetahuan, dan kemampuan intelektual. Perilaku afektif mencakup tujuan yang berhubungan dengan perubahan sikap, nilai dan perasaan. Perilaku psikomotor mencakup tujuan yang berhubungan dengan manipulasi dan lingkup kemampuan gerak. Di samping itu dia mengemukakan bahwa pemahaman mencakup tiga kemampuan pokok yaitu kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan kemampuan eskplorasi.

Dalam konteks pendidikan, Bloom (1956: 89) menjelaskan tiga domain atau kawasan tentang perilaku individu serta sub domain dari masing-masing domain tersebut. Kawasan kognitif adalah kawasan yang berkaitan dengan aspek-aspek intelektual atau secara logis yang bias diukur dengan pikiran atau nalar. Kawasan ini terdiri dari:

- 1) Pengetahuan (*Knowledge*): Pengetahuan ini merupakan aspek kognitif yang paling rendah tetapi paling mendasar dalam

dunia kependidikan. Dengan pengetahuan ini individu dapat mengenal dan mengingat kembali suatu objek, hasil pikiran, prosedur, konsep, definisi, teori, atau bahkan sebuah kesimpulan.

- 2) Pemahaman (*comprehension*): Pemahaman/mengerti merupakan kegiatan mental intelektual yang mengorganisasikan materi yang telah diketahui. Temuan-temuan yang didapat dari mengetahui seperti definisi, informasi, peristiwa, fakta disusun kembali dalam struktur kognitif yang ada. Kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:
 - a) Menerjemahkan (*translation*): Kemampuan menerjemahkan ini adalah: menerjemahkan, mengubah, mengilustrasikan, dan sebagainya.
 - b) Menginterpretasi (*interpretation*): Menginterpretasikan sesuatu konsep atau prinsip jika ia dapat menjelaskan secara rinci makna atau arti suatu konsep atau prinsip, atau dapat membandingkan, membedakan, atau mempertentangkannya dengan sesuatu yang lain.
 - c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*): Kata kerja operasional yang dipakai untuk mengukur kemampuan ini adalah memperhitungkan, memprakirakan, menduga, menyimpulkan, meramalkan, membedakan, menentukan, mengisi, dan menarik kesimpulan.
- 3) Penerapan (*Application*): Penerapan adalah menggunakan pengetahuan untuk memecahkan masalah atau menerapkan pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Seseorang dikatakan menguasai kemampuan ini jika ia dapat memberi contoh, menggunakan, mengklasifikasikan, memanfaatkan, menyelesaikan dan mengidentifikasi hal-hal yang sama.
- 4) Penguraian (*Analysis*): Penguraian adalah menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argumen-argumen yang mendukung suatu pernyataan.
- 5) Memadukan (*Synthesis*): Adalah menggabungkan, meramu, atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan atau menjadi suatu hal yang baru. Ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berpikir induktif. Contoh: memilih nada dan irama dan kemudian menggabungkannya sehingga menjadi gubahan musik yang baru.
- 6) Penilaian (*Evaluation*) adalah mempertimbangkan, menilai dan mengambil keputusan benar-salah, baik-buruk, atau bermanfaat-tak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu baik kualitatif maupun kuantitatif.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(<http://dhesiana.wordpress.com>)

Keenam aspek ini bersifat kontinum dan saling tumpang tindih, yaitu:

- 1) Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
- 2) Aspek pemahaman meliputi juga aspek pengetahuan.
- 3) Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
- 4) Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 5) Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
- 6) Aspek penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Bloom dalam Sri Rusmini (1995: 47), pengetahuan disama artikan dengan aspek kognitif. Secara garis besar aspek kognitif dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Mengetahui, yaitu mengenali hal-hal yang umum dan khusus, mengenali kembali metode dan proses, mengenali kembali pada struktur dan perangkat.

- 2) Mengerti, dapat diartikan sebagai memahami.
- 3) Mengaplikasikan, merupakan kemampuan menggunakan abstrak di dalam situasi konkrit.
- 4) Menganalisis, yaitu menjabarkan sesuatu ke dalam unsur bagian-bagian atau komponen sederhana atau hirarki yang dinyatakan dalam suatu komunikasi.
- 5) Mensintesis, merupakan kemampuan untuk menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sedemikian rupa sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh.
- 6) Mengevaluasi, yaitu kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan dan metode komunikasi untuk tujuan-tujuan tertentu.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap objek tertentu. Semakin banyak aspek positif dari objek yang diketahui, akan menumbuhkan sikap makin positif terhadap objek tersebut.

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2007: 142) Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek ukur penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui atau ukur dapat kita sesuaikan dengan tindakan pengetahuan. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan yang secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 jenis, yaitu: (1) Pertanyaan subjektif, misalnya pertanyaan uraian, (2) Pertanyaan objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah, dan pertanyaan menjodohkan. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif

khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

2. Hakikat Sikap

a. Pengertian Sikap

Sikap pada awalnya diartikan sebagai suatu syarat untuk munculnya suatu tindakan. Hogg (2004) mendefinisikan sikap sebagai sebuah kecenderungan untuk bertindak laku dengan cara tertentu dalam situasi sosial. Sikap merujuk pada evaluasi individu terhadap berbagai aspek dunia sosial serta bagaimana evaluasi tersebut memunculkan rasa suka atau tidak suka individu terhadap isu, ide, orang lain, kelompok sosial dan objek (Baron, 2004).

Sikap pada awalnya diartikan sebagai suatu syarat untuk munculnya suatu tindakan. Fenomena sikap adalah mekanisme mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, mewarnai perasaan, dan akan ikut menentukan kecenderungan perilaku kita terhadap manusia atau sesuatu yang kita hadapi, bahkan terhadap diri kita sendiri. Pandangan dan perasaan kita terpengaruh oleh ingatan akan masa lalu, oleh apa yang kita ketahui dan kesan kita terhadap apa yang sedang kita hadapi saat ini (Saifudin Azwar, 2005).

Sikap menjadi perilaku dapat dilihat dalam dua pendekatan. Pertama, teori perilaku beralasan mengatakan bahwa seseorang akan melakukan suatu perbuatan apabila ia memandang perbuatan itu positif dan ia percaya bahwa orang lain ingin agar ia melakukannya. Kedua, teori perilaku terencana menyatakan keyakinan-keyakinan berpengaruh pada sikap terhadap perilaku tertentu, pada norma-norma subjektif, dan pada kontrol perilaku yang dihayati. Sikap terhadap suatu perilaku dipengaruhi oleh keyakinan bahwa perilaku tersebut akan membawa kepada hasil yang diinginkan atau tidak diinginkan (Saifudin Azwar, 2005).

Sikap merupakan suatu respon evaluatif. Respon hanya akan timbul apabila individu dihadapkan pada suatu stimulus yang menghendaki adanya reaksi individual. Respon evaluatif berarti bahwa bentuk reaksi yang dinyatakan sebagai sikap itu timbulnya didasari oleh proses evaluasi dalam diri individu yang memberi kesimpulan terhadap stimulus dalam bentuk nilai baik-buruk, positif-negatif, menyenangkan tidak menyenangkan, yang kemudian mengkristal sebagai potensi reaksi terhadap objek sikap. Potensi reaksi itu akhirnya dinyatakan dalam bentuk reaksi perilaku yang konsisten atau sesuai apabila individu dihadapkan pada stimulus sikap.

Sikap seharusnya dipandang sebagai suatu predisposisi untuk berperilaku yang akan tampak actual hanya bila kesempatan untuk menyatakannya terbuka luas. Singgih D. Gunarsa (1998: 34) menyatakan

bahwa sekalipun sikap merupakan predisposisi evaluatif yang banyak menentukan bagaimann individu bertindak, akan tetapi sikap dan tindakan nyata seringkali jauh berbeda. Hal ini dikarenakan tindakan nyata tidak hanya ditentukan oleh sikap semata, akan tetapi oleh berbagai factor eksternal lainnnya. Pada dasarnya, sikap memang lebih bersifat pribadi sedangkan tindakan atau kelakuan lebih bersifat umum atau social, karena itu tindakan lebih peka terhadap tekanan-tekan sosial.

Dari berbagai pendapat mengenai sikap tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa sikap merupakan suatu kecenderungan reaksi perasaan, yang mempnyai preferensi terhadap suatu objek tertentu dengan berdasarkan pada keyakinan individu. Sikap dapat diartikan sikap merupakan pendapat, keyakinan seseorang mengenai objek atau situasi yang disertai dengan perasaan tertentu, dan memberikan dasar kepada orang tersebut sehingga timbul respon untuk berperilaku dengan cara tertentu yang dipilihnya.

b. Ciri-ciri Sikap

Sikap mempunyai segi-segi perbedaan dengan pendorong lain yang ada dalam diri manusia. Oleh karena itu membedakan yang lain diuraikan mengenai ciri-ciri sikap menurut A.Wawan & Dewi M, (2010: 34) mengemukakan sebagai berikut:

- 1) Sikap bukan dibawa sejak lahir melainkan dibentuk atau dipelajari sepanjang perkembangan itu dalam hubungan dengan obyeknya. Sifat ini membedakannya dengan sifat motif-motif biogenis seperti lapar, haus, kebutuhan akan istirahat.

- 2) Sikap dapat berubah-ubah kerana itu sikap dapat dipelajari dan sikap dapat berubah pada orang-orang bila terdapat keadaan-keadaan dan syarat-syarat tertentu yang mempermudah sikap pada orang itu.
- 3) Sikap tidak berdiri sendiri, tetapi senantiasa mempunyai hubungan tertentu terhadap suatu objek dengan kata lain, sikap itu terbentuk, dipelajari berubah atau senantiasa berkenaan dengan suatu objek tertentu yang dapat dirumuskan dengan jelas.
- 4) Objek sikap itu merupakan suatu hal tertentu tetapi dapat juga merupakan kumpulan dari hal-hal tersebut.
- 5) Sikap mempunyai segi-segi motivasi dan segi-segi perasaan, sifat alamiah yang membedakan sikap dan kecakapan-kecakapan atau pengetahuan yang dimiliki orang.

c. Komponen-komponen Sikap

Sikap merupakan salah satu aspek pikir yang akan membentuk pola berpikir tertentu pada setiap individu. Pola pikir ini akan mempengaruhi sikap kegiatan yang akan dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Sikap akan menentukan perilaku seseorang mengenai hubungannya dalam memberikan penilaian terhadap objek-objek tertentu serta memberikan arah pada tindakan selanjutnya. Menurut A.Wawan & Dewi M (2010: 32) sikap mengandung tiga komponen yang membentuk struktur sikap, yaitu:

- 1) Komponen *kognitif* (komponen *perseptual*) yaitu komponen yang berkaitan dengan pengetahuan, pandangan keyakinan yaitu hal-hal yang berhubungan dengan bagaimana seseorang mempersepsi terhadap objek sikap.
- 2) Komponen *afektif* (komponen *emosional*) yaitu komponen yang berhubungan dengan rasa senang atau tidak senang terhadap objek sikap. Rasa senang merupakan sikap positif, sedangkan rasa tidak senang merupakan sikap negatif. Komponen ini menunjukkan arah sikap yaitu positif dan negatif.
- 3) Komponen *konatif* (komponen perilaku atau *action component*) yaitu komponen yang berhubungan dengan kecenderungan bertindak terhadap suatu objek sikap.

Komponen ini menunjukkan intensitas sikap, yaitu menunjukkan besar kecilnya kecenderungan bertindak atau berperilaku seseorang terhadap objek sikap.

Berdasarkan uraian di atas dapat diartikan bahwa sikap mempunyai tiga komponen, yaitu komponen kognitif, afektif, dan konatif. Komponen kognitif merupakan gejala sikap yang terbentuk pandangan dan pengetahuan terhadap suatu objek. Komponen afektif adalah gejala sikap yang dicurahkan dengan ungkapan rasa senang atau tidak senang terhadap suatu objek. Sedangkan komponen konatif merupakan gejala yang menunjukkan intensitas sikap yang beupa besar kecilnya tendensi seseorang dalam berperilaku terhadap suatu objek.

d. Tingkatan Sikap

Sikap terdiri dari beberapa tingkatan menurut A.Wawan & Dewi M (2010: 33), yaitu:

- 1) Menerima (*receiving*)
Hal yang dimaksud yaitu seorang dapat menerima dan memperhatikan stimulus (rangsangan) yang diberikan.
- 2) Merespon (*responding*)
Terdapat suatu interaksi jika ditanya akan menjawab serta menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 3) Menghargai (*valuing*)
Mengajak orang lain untuk mendiskusikan terhadap suatu masalah adalah suatu indikasi sikap dalam tingkat tiga.
- 4) Bertanggung jawab (*responsible*)
Bertanggung jawab atas segala sesuatu yang telah dipilih dan dikerjakan adalah resiko dan merupakan suatu sikap yang paling tinggi.

Berdasarkan uraian di atas dapat dilihat bahwa tingkatan sikap terdiri dari empat tingkatan dimana tingkatan yang paling tinggi adalah tingkat bertanggungjawab. Seseorang yang telah diberi amanah atau

sudah memilih suatu keputusan tertentu haruslah dapat bersikap secara tanggungjawab atas apa yang telah dipilihnya dengan segala resiko yang ada.

e. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembentukan Sikap

Sikap merupakan hal yang penting dalam psikologi khususnya psikologi sosial. Psikologi sosial menempatkan sikap sebagai hal yang sentral. Pendapat tersebut kiranya beralasan jika dilihat pentingnya sikap dalam tingkah laku dan perbuatan manusia sehari-hari. Sikap seseorang akan mempengaruhi tingkah laku orang tersebut dalam menanggapi sesuatu. Saifuddin Azwar (2005: 30) (dalam Abdul Malik, 2015) mengemukakan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi pembentukan sikap adalah:

1) Pengalaman Pribadi

Untuk dapat menjadi dasar pembentukan sikap, pengalaman pribadi haruslah meninggalkan kesan yang kuat. Hal tersebut melibatkan keadaan emosional agar penghayatan akan pengalaman lebih mendalam dan lebih lama membekas. Namun dinamika ini tidaklah sederhana dikarenakan suatu pengalaman tunggal yang jarang sekali menjadi dasar pembentukan sikap. Pengalaman yang pahit sekalipun jarang untuk dapat terlepas dari ingatan seseorang meskipun terdapat suatu kesan manis dari pengalaman itu sendiri.

2) Kebudayaan

Kebudayaan mempunyai pengaruh yang besar terhadap pembentukan sikap seseorang. Tanpa kita sadari kebudayaan telah menanamkan garis pengaruh sikap kita terhadap berbagai masalah. Kebudayaan juga telah mewarnai sikap dan memberi corak pengalaman kepada individu yang menjadi anggota masyarakat asuhannya. Hanya kepribadian individu yang telah mapan dan kuatlah yang dapat memudahkan dominasi kebudayaan dalam pembentukan sikap individu.

3) Orang lain yang dianggap penting

Orang lain di sekitar kita merupakan salah satu di antara komponen sosial yang ikut memengaruhi sikap kita.

Seseorang akan meniru dan bersikap sama seperti orang lain jika orang tersebut dianggap memang pantas untuk dijadikan panutan.

4) Media Massa

Pengaruh media massa tidaklah terlalu besar dalam interaksi individu secara langsung, namun dalam proses pembentukan dan perubahan sikap, peranan media massa tidak kecil artinya. Dalam penyampaian informasi sebagai tugas pokoknya, media massa membawa pula pesan-pesan yang berisi sugesti yang dapat mengarahkan opini seseorang.

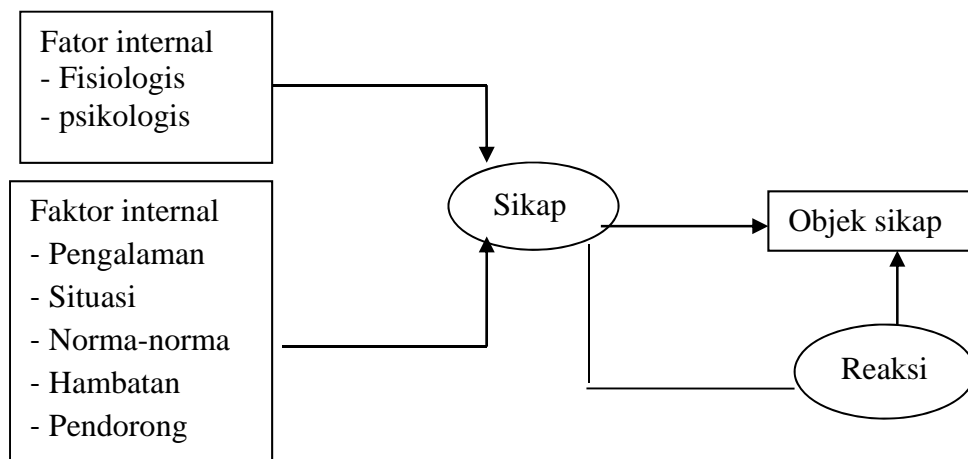
5) Lembaga Pendidikan dan Lembaga Agama

Lembaga pendidikan serta lembaga agama sebagai suatu sistem mempunyai pengaruh dalam pembentukan sikap dikarenakan keduanya meletakkan dasar pengertian dan konsep moral dalam diri individu. Konsep moral dan ajaran agama sangat menentukan sistem kepercayaan maka tidaklah mengherankan kalau pada gilirannya kemudian konsep tersebut ikut berperan dalam menentukan sikap individu.

6) Pengaruh Faktor Emosi

Suatu pembentukan sikap seseorang tidaklah ditentukan oleh situasi lingkungan dan pengalaman pribadi seseorang namun suatu sikap merupakan pernyataan yang didasari suatu emosi yang berfungsi sebagai semacam penyaluran frustrasi atau pengalihan bentuk mekanisme pertahanan ego. Suatu sikap yang didasari emosional adalah prasangka yaitu sikap yang tidak toleran terhadap sekelompok orang.

Berikut ini adalah bagan yang akan menjelaskan tentang terbentuknya sikap.



Gambar 2. Bagan Sikap

(Sumber: Mar'at yang dikutip oleh Bimo Walgito 2003: 133)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembentukan sikap dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor tersebut mempunyai kekuatan tersendiri untuk mempengaruhi seseorang dalam bersikap. Faktor terbentuknya sikap yaitu dari faktor internal: fisiologis, psikologis, dan faktor eksternal; pengalaman, situasi, norma-norma, hambatan, pendorong.

3. Hakikat Permainan Tenis

a. Pengertian Permainan Tenis

Tennis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan *game* dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan (Ngatman S, 2007: 1).

Secara garis besar, permainan tenis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama dengan tenis. Bahkan tenis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal ini sesuai pendapat Griffin (1997: 146) bahwa dalam mengajar tenis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan *badminton*, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*peddle*), dan peraturan alternatif. Dengan

modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan permainan tonnis menjadi lebih mudah dan menarik untuk dimainkan.

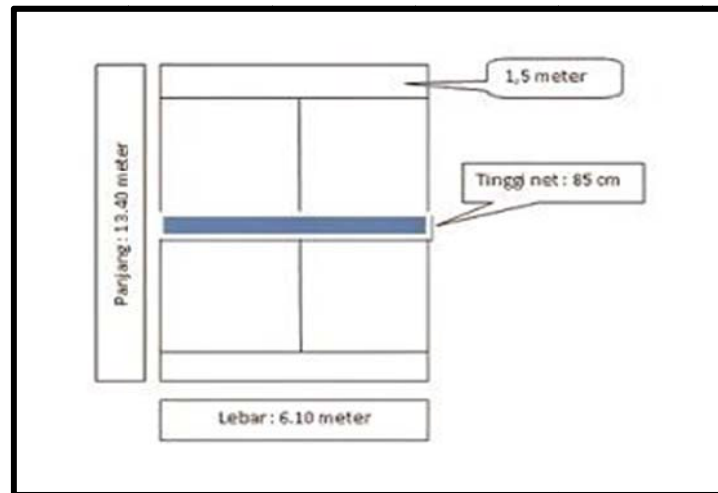
b. Fasilitas dan Alat Permainan Tonnis

1) Lapangan

Permainan tonnis dimainkan dalam lapangan berbentuk segi empat dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulutangkis, yaitu panjang 13,40 m dan lebar 6,10 m. Pada bagian tengah lapangan dibatasi dengan net yang tingginya 80 cm pada bagian tengah dan 85 cm pada bagian tiang net. Permukaan lapangan dapat berupa tanah liat, rumput atau lapangan keras yang terbuat dari bahan semen. Batas-batas lapangan ditandai dengan garis selebar 5 cm atau dari tali. Dengan demikian untuk membuat lapangan tonnis tidak perlu membutuhkan lahan atau ruangan yang cukup luas, seperti pada lapangan tenis, sehingga di setiap lingkungan masyarakat dimungkinkan dapat membuat lapangan tonnis.

Karena permainan tonnis dapat dimainkan oleh semua kelompok umur, yaitu kelompok anak-anak usia 6-12 tahun dan di atas 12 tahun maka lapangan yang digunakan juga ada sedikit perbedaan. Lapangan untuk kelompok usia 6-12 tahun, lapangan hanya dibagi 2 bagian yaitu kanan dan kiri, tanpa adanya garis batas servis. Pada lapangan tonnis untuk usia di atas 12 tahun, selain lapangan terbagi dalam bagian kanan dan kiri, juga terdapat garis sejajar dengan net berjarak 1,5 m dari garis tengah yang berfungsi

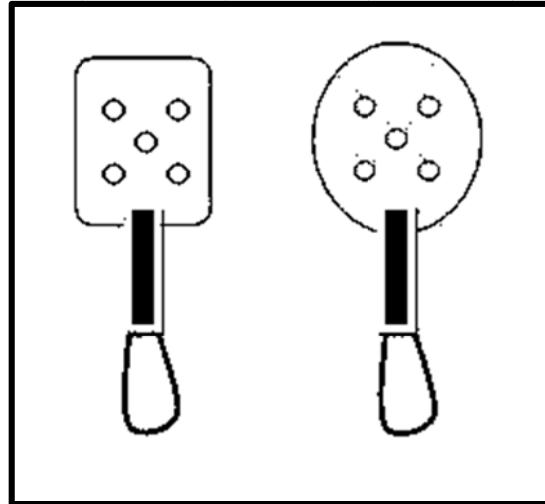
sebagai garis batas daerah servis bagian depan dan batas daerah untuk melakukan voli, dan garis berjarak 1,5 m dari garis belakang sebagai batas daerah servis bagian belakang.



Gambar 3. Lapangan Permainan Tennis
(Sumber: Abdul Alim, 2015)

2) Raket (*Paddle*)

Raket yang digunakan untuk memukul bola adalah raket yang berupa *paddle*. *Paddle* ini dibuat dari bahan kayu yang ringan tetapi kuat atau tidak mudah patah, seperti papan *multiplex* dengan ketebalan 8-12 mm. Model pemukul ini dapat dibuat dalam berbagai bentuk dengan panjang keseluruhan 32 cm (panjang pegangan 8 cm dan bagian atas 24 cm), dan lebar 20 cm. Untuk mengurangi berat pemukul dan hambatan angin pada pemukul dapat dibuat lubang-lubang kecil tanpa mengganggu permukaan pada saat mengenai bola. Model *paddle* dapat dibuat seperti berikut.



Gambar 4. Raket *Tennis*
(Sumber: Abdul Alim, 2015)

3) Bola

Bola untuk bermain tonnis menggunakan bola seukuran bola tenis pada umumnya tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau gembos dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat seperti pada bola tenis biasa.

4) Net

Banyak bentuk net yang dapat dimanfaatkan untuk permainan mini tenis. Sebuah net bulu tangkis baik juga dipergunakan. Jika memang tidak tersedia net mini tenis atau bulu tangkis, kita dapat memodifikasi bentuk net dari tali yang terbuat dari benang atau tali rafia yang dibentangkan lurus dengan tinggi net di tengah 80 sentimeter dan tiang setinggi 85 sentimeter. Keberadaan tiang net untuk permainan mini tenis apabila ada akan lebih baik, tetapi apabila

tidak tersedia, tiang net untuk bolavoli ataupun untuk bulutangkis dapat dipergunakan.

c. Peraturan Permainan Tennis

Permainan tennis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tennis ataupun mini tennis.

1) Servis

Permainan dimulai dengan bagian kanan lapangan di belakang garis *baseline* dengan arah pukul menyilang ke bagian seberang lapangan lawan dan melewati net. Bola servis yang menyentuh net dan jatuh di daerah servis yang sah maka servis diulangi. Jika servis pertama gagal diberi kesempatan servis kedua dan jika servis kedua gagal poin untuk lawan. Perpindahan servis dilakukan setelah melakukan 2 kali servis, yaitu dari sebelah kanan dan kiri.

2) Perpindahan Servis dan Tempat

Perpindahan servis dilakukan setiap dicapai dua angka dan perpindahan tempat dilakukan setelah satu pemain menyelesaikan *game* atau memenangkan set. Apabila dalam permainan terjadi skor 1 sama dan dilanjutkan *rubber* set, perpindahan tempat dilakukan setelah salah satu pemain atau regu mencapai angka 8 untuk *game* 15 dan angka 11 untuk *game* 21.

3) *Point* dan *Game*

Perhitungan angka dengan *system rally point*. Pemain yang memenangkan setiap *rally* maka memperoleh *point* atau angka 1.

Untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke bawah, satu set permainan selesai atau *game* apabila salah satu pemain mencapai angka 15, tetapi apabila terjadi 14 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 17, sedangkan untuk permainan kelompok usia 12 tahun ke atas, satu set permainan selesai apabila salah satu pemain mencapai angka 21, apabila terjadi 20 sama maka permainan dilanjutkan sampai selisih 2 angka dengan batas maksimal 25.

4. Profil Peserta UKM Tenis Lapangan UNY

Unit Kegiatan Mahasiswa olahraga merupakan bidang minat dan kegemaran mahasiswa di dalam bidang olahraga yang dikembangkan oleh perguruan tinggi. Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) adalah lembaga kemahasiswaan tempat berhimpunnya para mahasiswa yang memiliki kesamaan minat, kegemaran, kreativitas, dan orientasi aktivitas penyaluran kegiatan ekstrakurikuler di dalam kampus. UKM merupakan organisasi kemahasiswaan yang mempunyai tugas merencanakan, melaksanakan, dan mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler kemahasiswaan yang bersifat penalaran, minat dan kegemaran, kesejahteraan, dan minat khusus sesuai dengan tugas dan tanggung jawabnya. Kedudukan lembaga ini berada pada wilayah universitas yang secara aktif mengembangkan system pengelolaan organisasi secara mandiri. UKM UNY dikelompokkan dalam empat bidang, yaitu Bidang Penalaran, Bidang Olah Raga, Bidang Seni, dan Bidang Kesejahteraan/Khusus. Bidang Penalaran berkonsentrasi pada

pengembangan cara berpikir yang sistematis, komprehensif, dan tepat. Dengan demikian, penalaran merupakan cara berpikir yang tepat bagi mahasiswa yang mampu mempersiapkan dirinya menjadi manusia penganalisis. Setiap problem, baik dari diri sendiri maupun dari masyarakat, akan dapat dipecahkan bila seorang mahasiswa memiliki kemampuan berpikir analitik. Realisasi pembinaan bidang penalaran di antaranya dengan melakukan penelitian, mengikuti Lomba Inovasi dan Teknologi Mahasiswa (LITM), Lomba Karya Tulis Mahasiswa (LKTM), Program Kreativitas Mahasiswa (PKM), jurnalistik, dan debat bahasa Inggris.

Menurut Herminarto Sofyan (2007: 6-9) upaya pengembangan olahraga di perguruan tinggi adalah sebagai berikut:

- a. Menata sistem pembinaan dan pengembangan olahraga secara terpadu dan berkelanjutan dalam konteks kegiatan kurikuler, ko-kurikuler dan atau ekstrakurikuler.
- b. Meningkatkan akses dan partisipasi mahasiswa dalam kegiatan keolahragaan kampus baik untuk prestasi keolahragaan maupun untuk kesehatan dan kebugaran jasmani serta membentuk watak bangsa.
- c. Optimalisasi sarana dan prasarana olahraga yang sudah tersedia untuk mendukung pembinaan olahraga.
- d. Meningkatkan upaya pengembangan prestasi olahraga secara sistematis, berjenjang dan berkelanjutan.
- e. Meningkatkan pola kemitraan dan kewirausahaan dalam upaya menggali potensi ekonomi olahraga melalui pengembangan kompetensi olahraga antar kampus dan pemanfaatan sarana dan prasarana olah masyarakat.
- f. Mengembangkan sistem penghargaan dan meningkatkan kesejahteraan atlet, pelatih, dan tenaga keolahragaan.

Menurut Herminarto Sofyan (2007: 23-24) tujuan UKM olahraga adalah untuk menyalurkan minat dan kegemaran dalam bidang olahraga agar dapat mengembangkan kemampuan berorganisasi, kepemimpinan,

meningkatkan kesehatan jiwa dan kesegaran jasmani, menanamkan jiwa sportif, kedisiplinan, dan pencapaian prestasi dalam berbagai bidang olahraga. Sedangkan fungsi UKM adalah sebagai wahana untuk merencanakan, melaksanakan dan mengembangkan kegiatan ekstrakurikuler di tingkat perguruan tinggi yang bersifat minat dan pengembangan bakat, kesejahteraan mahasiswa serta pengabdian pada masyarakat.

Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) tenis lapangan Universitas Negeri Yogyakarta melakukan latihan dua kali dalam satu minggu, yaitu pada hari Selasa dan Jum'at, di GOR Tenis Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta. Adapun keunggulan UKM tenis lapangan Universitas Negeri Yogyakarta adalah dapat meningkatkan prestasi mahasiswa dalam bidang olahraga dan mahasiswa dapat mengembangkan potensi, mengerjakan kegiatan yang selaras dengan bakat, motivasi, inisiatif, kreatifitas, keterampilan, dan kepribadian. UKM tenis lapangan di UNY memiliki anggota yang berasal dari mahasiswa UNY sendiri, baik dari Fakultas Ilmu Keolahragaan maupun dari fakultas lain yang ada di Universitas Negeri Yogyakarta.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Abdul Malik (2015) dengan judul “Sikap Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Depok

Sleman terhadap Pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Depok Sleman yang berjumlah 31 guru. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa sikap guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Depok Sleman terhadap Pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 3,23% (1 guru), kategori “kurang” sebesar 32,26% (10 guru), kategori “sedang” sebesar 38,71% (12 guru), kategori “baik” sebesar 16,13% (5 guru), kategori “sangat baik” sebesar 9,68% (3 guru).

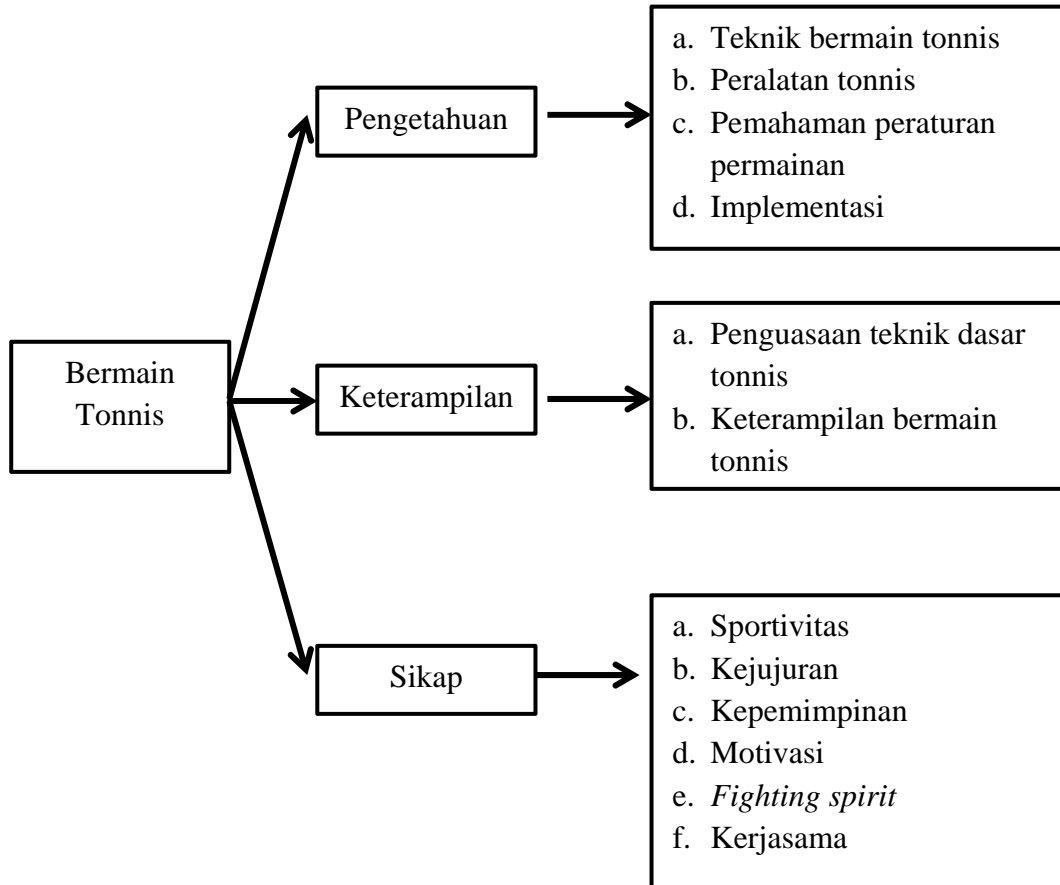
2. Gaudensius Geroda Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini yang berjumlah 23 siswa. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri Gadingan Wates dan terdapat dua butir gugur. Berdasarkan hasil uji coba didapatkan validitas sebesar 0,838 dan reliabilitas sebesar 0,952. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang

dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini berada pada kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 siswa), “sedang” sebesar 65,22% (15 siswa), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,55, pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan permainan bolavoli mini masuk dalam kategori “sedang”.

3. Nimas Riang (2016) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tenis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul yang berjumlah 70 siswa dan diambil dengan teknik *total sampling* Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tennis siswa kelas atas di Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 18,57% (13 siswa), kategori “sedang” sebesar 47,14% (33 siswa), kategori “tinggi” sebesar 34,29% (24 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Bagan kerangka berpikir digambarkan sebagai berikut:



Gambar 5. Bagan Kerangka Berpikir

Tennis adalah jenis permainan menggunakan bola kecil dan *paddle* atau pemukul yang terbuat dari kayu, dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan berbentuk persegi empat yang dibatasi net pada bagian tengahnya dengan cara memukul bola untuk mengembalikan bola yang dipukul lawannya sampai salah satu pemain memenangkan reli dan game dengan memperoleh skor sesuai peraturan yang diberlakukan. Secara garis besar, permainan tennis dimainkan dengan cara dan aturan yang hampir sama

dengan tenis. Bahkan tonnis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis.

Dalam bermain tonnis tidak hanya *skill* yang ditonjolkan saja, tetapi juga diperlukan ranah kognitif untuk memahami hal-hal yang berkaitan dengan permainan tonnis beserta *rule of the game* nya. Di samping aspek kognitif, aspek yang tidak kalah pentingnya dalam permainan tonnis yaitu aspek sikap. Dengan memiliki penguasaan aspek sikap, maka seorang pemain akan menghayati sikap, perilaku, dan mensikapi hasil pertandingan tonnis secara bijak.

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif. Tujuan aspek kognitif berorientasi pada kemampuan berfikir yang mencakup kemampuan intelektual yang lebih sederhana, yaitu mengingat, sampai pada kemampuan memecahkan masalah yang menuntut siswa untuk menghubungkan dan menggabungkan beberapa ide, gagasan, metode atau prosedur yang dipelajari untuk memecahkan masalah tersebut. Dengan demikian aspek kognitif adalah subtaksonomi yang mengungkapkan tentang kegiatan mental yang sering berawal dari tingkat pengetahuan sampai ke tingkat yang paling tinggi yaitu evaluasi.

Di samping ranah kognitif, ranah afektif memiliki peran yang tidak kalah pentingnya dalam permainan tonnis, contohnya mau menerima kekalahan dan kemenangan secara sportif, toleransi sesama teman, menghormati teman dan lain sebagainya. Ranah afektif adalah ranah yang

berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Beberapa pakar mengatakan bahwa sikap seseorang dapat diramalkan perubahannya bila seseorang telah memiliki kekuasaan kognitif tingkat tinggi.

Dalam penelitian ini untuk mengungkapkan tingkat pengetahuan dan sikap permainan tonnis peserta UKM tenis lapangan UNY. Penelitian ini akan dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes dan angket. Dari tes tersebut diketahui hasil yang akan diklasifikasikan menurut kategori tertentu sesuai tingkat pengetahuan dan sikap permainan tonnis. Kemudian pada akhirnya akan disimpulkan tingginya tingkat pengetahuan dan sikap permainan tonnis peserta UKM tenis lapangan UNY.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda dan angket. Dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah sikap dan pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis. Definisinya sebagai berikut:

1. Pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis adalah kemampuan peserta UKM tenis lapangan UNY dalam mengetahui permainan tennis yang diukur menggunakan tes objektif yang berupa soal pilihan ganda yang berisi mengenai permainan tennis, yang terdiri atas peraturan permainan tennis, peralatan, teknik, strategi dan taktik.
2. Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis adalah suatu kecenderungan, pandangan atau keyakinan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap suatu objek atau situasi yang relatif ajeg dalam hal ini adalah permainan tennis yang disertai perasaan tertentu dan memberikan

dasar kepada anggota untuk bertindak dan berperilaku terhadap objek dengan cara tertentu berdasarkan faktor internal (fisiologis dan psikologis) dan faktor eksternal (pengalaman, situasi, norma-norma, hambatan, pendorong) yang diukur menggunakan angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2011: 135) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian disimpulkan. Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto (2006: 36) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah semua mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY yang berjumlah 30 orang.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 39). Menurut Sugiyono (2011: 137) sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Teknik *sampling* dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2011: 85) *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. Kriteria dalam penentuan sampel ini meliputi: (1) daftar hadir latihan dua bulan terakhir minimal 75% (keaktifan mengikuti latihan), (2) merupakan mahasiswa peserta UKM tenis lapangan UNY, (3)

bersedia menjadi sampel. Berdasarkan kriteria tersebut yang memenuhi berjumlah 25 orang.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini pertama dibuat oleh peneliti mengacu pada kajian pustaka di Bab II, kemudian setelah itu dilakukan validasi kepada ahli. Suharsimi Arikunto (2006: 69), menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen penelitian sebagai berikut:

a. Instrumen Pengetahuan

Instrumen untuk mengukur pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis yaitu tes pilihan ganda. Responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Menurut Mahmud (2011: 156) “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut menurut Mahmud (2011: 186) tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.

- 2) Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- 3) Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- 4) Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 167) menjelaskan langkah-langkah cara dalam penyusunan tes, urutan langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tujuan mengadakan tes.
- 2) Mengadakan pembatasan terhadap bahan yang akan dijadikan tes.
- 3) Merumuskan tujuan intruksional khusus dari tiap bagian bahan.
- 4) Menderetkan semua indikator dalam tabel persiapan yang memuat pula aspek tingkah laku yang terkandung dalam indikator itu.
- 5) Menyusun tabel spesifikasi yang memuat pokok materi.
- 6) Menuliskan butir-butir soal, didasarkan atas indikator-indikator yang sudah dituliskan pada tabel indikator dan aspek tingkah laku yang dicakup.

Penilaian dalam instrumen tes pilihan ganda (*multiple choice*) pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Instrumen diadopsi dari penelitian Nimas Rieng (2016). Komponen-komponen instrumen sebagai alat pengumpulan data disajikan berupa kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Permainan Tenis

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	Σ
Pengetahuan permainan tennis peserta UKM tenis lapangan UNY	1. Peraturan Permainan	a. Peraturan tentang pertandingan b. Peraturan tentang teknik	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	8
	2. Peralatan	a. <i>Paddle</i> b. Net c. Lapangan d. Bola	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16	8
	3. Teknik	a. Pengertian teknik olahraga tennis b. Macam-macam teknik olahraga tennis	17, 18, 19, 20, 21, 22, 23	7
	4. Strategi dan Taktik	a. Pengertian strategi dan taktik olahraga b. Macam-macam strategi dan taktik olahraga tennis	24, 25, 26, 27, 28, 29	6
	5. Sejarah	a. Penemu olahraga tennis b. Kejuaran Pertama kali diadakan	30,31,32	3
Jumlah			32	

b. Instrumen Sikap

Instrumen untuk mengukur sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis yaitu angket. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 194) kuesioner/angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.

Angket dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (\surd) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala

bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban, yaitu “Sangat Setuju”, “Setuju”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju”.

Menurut Sutrisno Hadi (1991) langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun instrumen, yaitu:

1) Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis.

2) Menyidiki Faktor

Menyidiki faktor adalah suatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstrak yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, diukur berdasarkan faktor pengalaman pribadi, kebudayaan, orang lain, media masa, lembaga pendidikan, dan faktor emosional.

3) Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstrak. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Butir pernyataan harus merupakan penjabaran dari isi faktor-faktor yang telah diuraikan di atas, kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator yang ada disusun

butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut.

Adapun kisi-kisi angket pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Angket Sikap terhadap Permainan Tennis

Variabel	Faktor	No Butir	Σ
Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis	Pengalaman pribadi	1, 2, 3, 4, 5	5
	Kebudayaan	6,7,8	3
	Orang lain	9,10,11,12,13,14,15	7
	Media masa	16,17,18	3
	Lembaga pendidikan	19,20,21,22,23	5
	Faktor Emosional	24,25	2
Jumlah		25	

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta UKM tenis lapangan UNY.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta UKM tenis lapangan UNY yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan.

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 92), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi ahli/*expert judgment*. Dosen ahli dalam penelitian ini yaitu Bapak Abdul Alim, M.Or dan Bapak Ngatman, M.Pd. Uji coba dilakukan pada mahasiswa PGSD Penjas Angkatan 2014. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 96) “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Suharsimi Arikunto, 2010: 99). Menggunakan rumus Korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Suharsimi Arikunto, 2010: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan hasil uji coba, didapatkan dua butir gugur, kemudian dari dua butir gugur tersebut direvisi dan peneliti melakukan uji coba lagi untuk mendapatkan butir yang valid, sehingga didapatkan 32 butir instrumen pengetahuan terhadap permainan tonnis dan 25 butir valid instrumen sikap terhadap permainan tonnis yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikunto, 2006: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Suharsimi Arikunto, 2006: 47). Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa instrumen reliabel, selengkapnya sebagai berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

No	Instrumen	Koefisien Reliabilitas	Keterangan
1	Tingkat pengetahuan	0,985	Reliabel
2	Sikap	0,986	Reliabel

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif

persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2011: 120).

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas tiga kriteria, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Saifuddin Azwar (2010: 36) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan norma (PAN) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Pengetahuan dan Sikap Permainan Tennis

Norma	Kategori
$X > Mi + 1,8 SDi$	Sangat Tinggi/Baik
$Mi + 0,6 SDi < X < Mi + 1,8 SDi$	Tinggi/Baik
$Mi - 0,6 SDi < X < Mi + 0,6 SDi$	Sedang
$Mi - 1,8 SDi < X < Mi - 0,6 SDi$	Rendah/Kurang
$X < Mi - 1,8 SBi$	Sangat Rendah/Kurang

(Saifuddin Azwar, 2010: 36)

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

Sdi = Simpangan baku ideal

Rumus $Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Rumus $SBi = \frac{1}{2}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Untuk menentukan kategori dalam penilaian hasil penelitian *skoring* atau penilaian dengan kriteria konversi. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 207), kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam lima tingkatan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 5. Tingkatan Kategori Pengetahuan dan Sikap Permainan Tenis

No	Interval	Kategori
1	80%-100%	Sangat Tinggi/Baik
2	60%-79%	Tinggi/Baik
3	40%-59%	Sedang
4	20%-39%	Rendah/Kurang
5	0%-19%	Sangat Rendah/Kurang

(Suharsimi Arikunto, 2006: 207)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini adalah mahaorang peserta UKM tenis lapangan UNY yang berjumlah 25 orang. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 14 Maret 2017. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*. Hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Tingkat Pengetahuan Permainan Tonnis

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis diperoleh skor terendah (*minimum*) 15,0, skor tertinggi (*maksimum*) 24,0, rerata (*mean*) 19,40, nilai tengah (*median*) 20,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 21,0, standar deviasi (SD) 2,58. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Tonnis

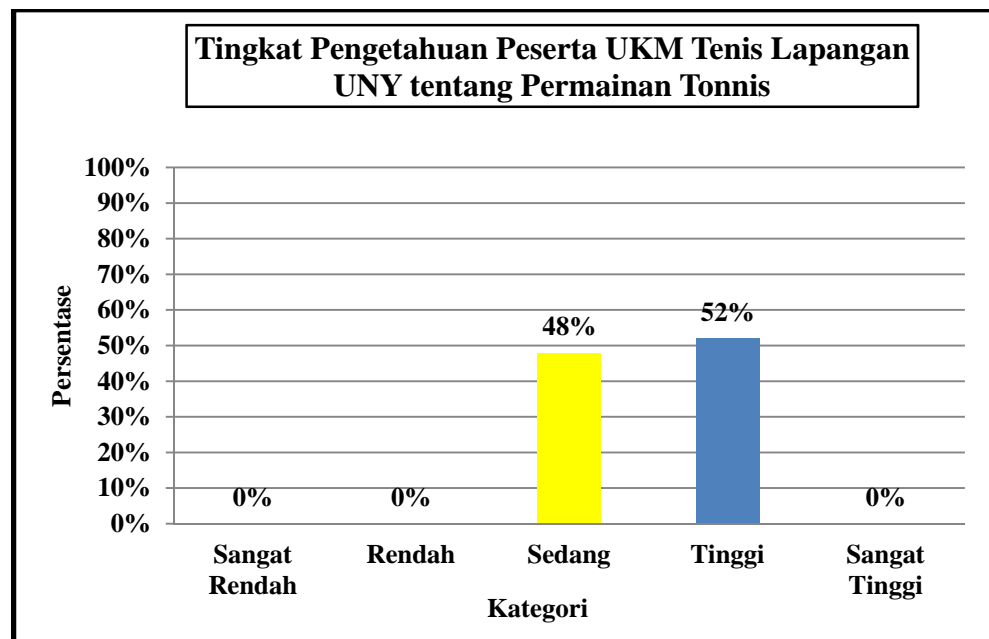
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	19,4000
<i>Median</i>	20,0000
<i>Mode</i>	21,00
<i>Std, Deviation</i>	2,58199
<i>Minimum</i>	15,00
<i>Maximum</i>	24,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis, pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tonnis

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$25 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$19 < X \leq 25$	Tinggi	13	52%
3	$13 < X \leq 19$	Sedang	12	48%
4	$7 < X \leq 13$	Rendah	0	0%
5	$X \leq 7$	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah			25	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tonnis

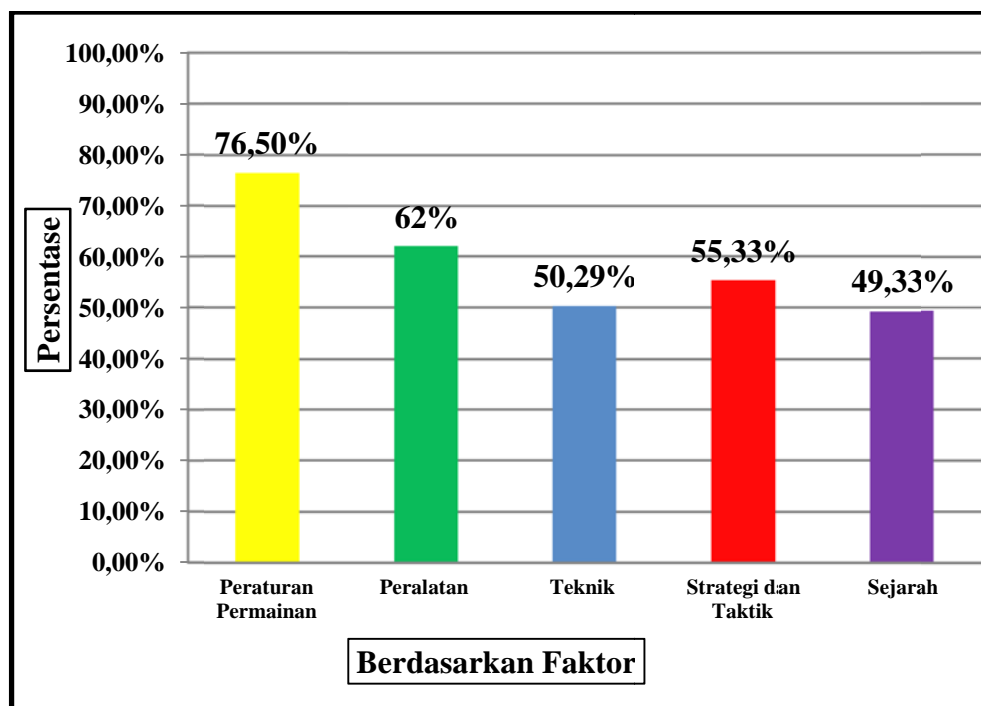
Berdasarkan tabel 7 dan gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 48% (12 orang), kategori “tinggi” sebesar 52% (13 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 orang). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 19,40, tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis dalam kategori “sedang”.

Rincian mengenai tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor, dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tonnis Berdasarkan Faktor

Faktor	Skor Riil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Peraturan Permainan	153	200	76,50%	Tinggi
Peralatan	124	200	62,00%	Tinggi
Teknik	88	175	50,29%	Sedang
Strategi dan Taktik	83	150	55,33%	Sedang
Sejarah	37	75	49,33%	Sedang

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor, pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta UKM Tennis Lapangan UNY terhadap Permainan Tonnis

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berdasarkan faktor peraturan permainan dengan persentase sebesar 76,50% masuk kategori “tinggi”, faktor peralatan persentase sebesar 62% masuk kategori “tinggi”, faktor teknik persentase sebesar 50,29% masuk dalam kategori “sedang”, faktor startegi dan taktik persentase sebesar 53,33% masuk kategori “sedang”, dan faktor sejarah persentase sebesar 49,33% masuk dalam kategori “sedang”.

2. Sikap terhadap Permainan Tennis

Dari analisis data sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis diperoleh skor terendah (*minimum*) 65,0, skor tertinggi (*maksimum*) 84,0, rerata (*mean*) 72,6, nilai tengah (*median*) 72,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 72,0, standar deviasi (SD) 3,82. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Sikap terhadap Permainan Tennis

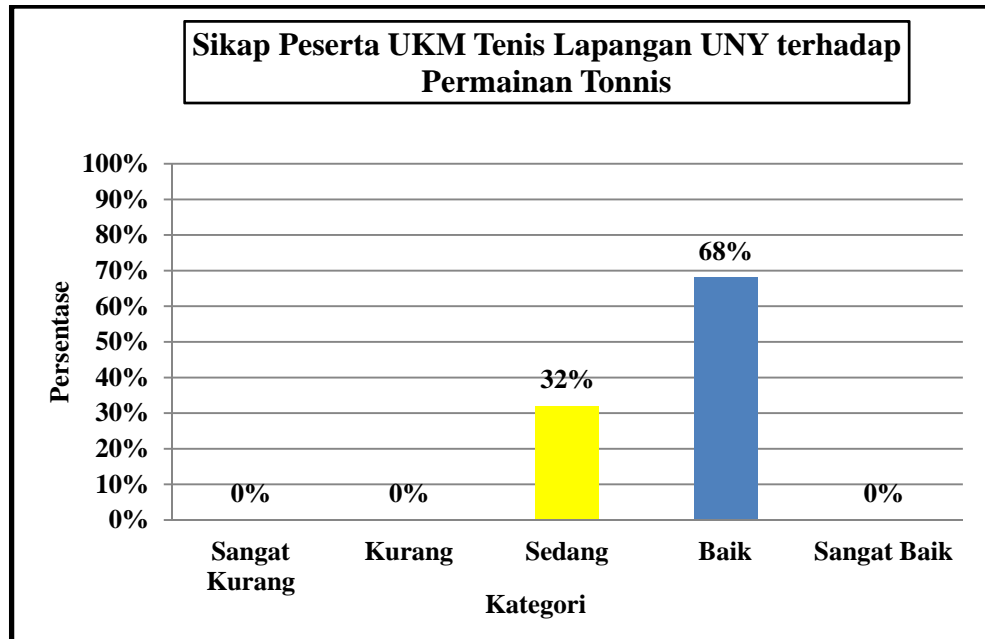
Statistik	
<i>N</i>	25
<i>Mean</i>	72.6000
<i>Median</i>	72.0000
<i>Mode</i>	72.00
<i>Std, Deviation</i>	3.81881
<i>Minimum</i>	65.00
<i>Maximum</i>	84.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis, pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Sikap Peserta UKM Tennis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	%
1	$86 < X$	Sangat Baik	0	0%
2	$71 < X \leq 86$	Baik	17	68%
3	$56 < X \leq 71$	Sedang	8	32%
4	$41 < X \leq 56$	Kurang	0	0%
5	$X \leq 41$	Sangat Kurang	0	0%
Jumlah			25	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis tampak pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Sikap Peserta UKM Tennis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis

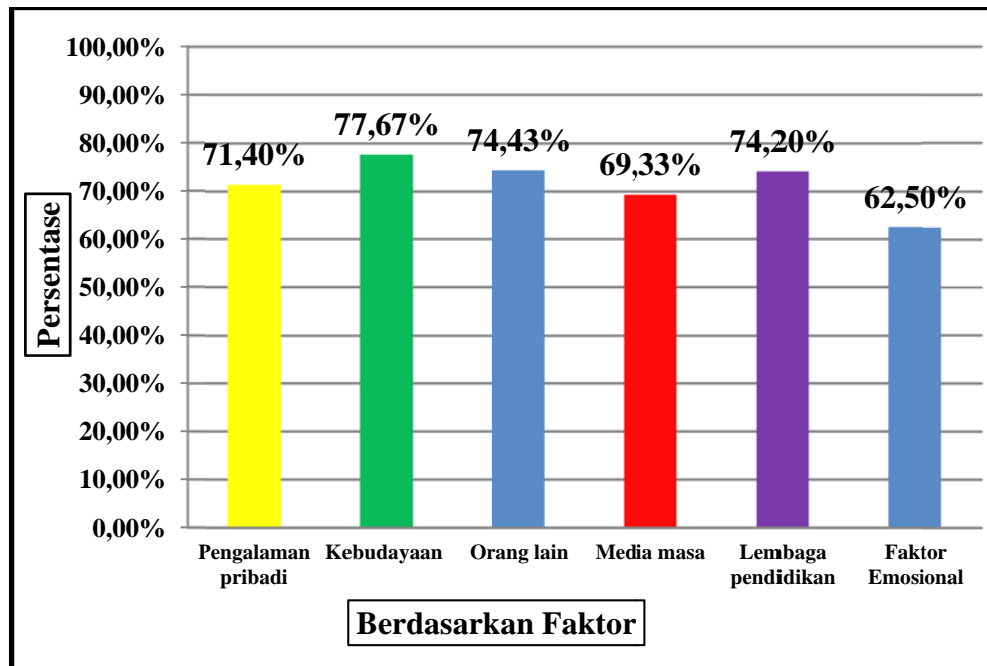
Berdasarkan tabel 10 dan gambar 8 di atas, menunjukkan bahwa sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 32% (8 orang), kategori “baik” sebesar 68% (17 orang), dan kategori “sangat baik” sebesar 0% (0 orang). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 72,60, sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis dalam kategori “baik”.

Rincian mengenai sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis berdasarkan faktor, dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Persentase Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY terhadap Permainan Tennis Berdasarkan Faktor

Faktor	Skor Riil	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pengalaman pribadi	357	500	71,40%	Baik
Kebudayaan	233	300	77,67%	Baik
Orang lain	521	700	74,43%	Baik
Media masa	208	300	69,33%	Baik
Lembaga pendidikan	371	500	74,20%	Baik
Faktor Emosional	125	200	62,50%	Baik

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis berdasarkan faktor, pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tennis

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis berdasarkan faktor pengalaman pribadi dengan persentase sebesar 71,40%

masuk kategori “baik”, faktor kebudayaan persentase sebesar 77,67% masuk kategori “baik”, faktor orang lain persentase sebesar 74,43% masuk dalam kategori “baik”, faktor media masa persentase sebesar 69,33% masuk kategori “baik”, faktor lembaga pendidikan persentase sebesar 74,20% masuk dalam kategori “baik”, dan faktor emosional persentase sebesar 62,50% masuk dalam kategori “baik”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa:

Tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tennis berada pada kategori “sedang”. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa paling tinggi yaitu sebesar 52% atau 13 orang dari 25 orang mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap permainan tennis. Sisanya sebesar 48% atau 12 orang dari 25 orang sudah mempunyai pengetahuan yang cukup terhadap permainan tennis. Kenyataan yang terjadi peserta UKM tenis lapangan UNY masih kurang memahami peraturan dalam olahraga tennis. Karena permainan tennis masih bisa dibidang olahraga yang masih baru berkembang untuk disosialisasikan bagi sebagian orang. Pada saat latihan berlangsung, pelatih juga kurang menerangkan dengan jelas kepada orang tentang permainan ini.

Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis berada pada kategori “baik”. Analisis secara keseluruhan menunjukkan bahwa

paling tinggi yaitu sebesar 68% atau 17 orang dari 25 orang mempunyai sikap yang baik terhadap permainan tennis, sisanya sebesar 32% atau 8 orang dari 25 orang mempunyai sikap yang sedang terhadap permainan tennis. Sikap pada awalnya diartikan sebagai suatu syarat untuk munculnya suatu tindakan. Fenomena sikap adalah mekanisme mental yang mengevaluasi, membentuk pandangan, mewarnai perasaan, dan akan ikut menentukan kecendrungan perilaku kita terhadap manusia atau sesuatu yang dihadapi, bahkan terhadap diri sendiri. Pandangan dan perasaan kita terpengaruh oleh ingatan akan masa lalu, oleh apa yang kita ketahui dan kesan kita terhadap apa yang sedang kita hadapi saat ini (Saifudin Azwar, 2005).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Tingkat pengetahuan peserta UKM tenis lapangan UNY terhadap permainan tonnis berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “rendah” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 48% (12 orang), kategori “tinggi” sebesar 52% (13 orang), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 orang).
2. Sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “kurang” sebesar 0% (0 orang), kategori “sedang” sebesar 32% (8 orang), kategori “baik” sebesar 68% (17 orang), dan kategori “sangat baik” sebesar 0% (0 orang).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan sikap terhadap permainan tonnis di tempat lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis, perlu

diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan dan sikap terhadap permainan tennis.

3. Mahasiswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan dan sikap terhadap permainan tennis.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan wawancara dan triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tennis, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden

sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

5. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan dan sikap peserta UKM tenis lapangan UNY tentang permainan tonnis dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Alim. (2015). *Pembelajaran Permainan Mini Tenis Bagi Siswa Sekolah Dasar. Laporan Penelitian*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Abdul Malik. (2015). Sikap Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Depok Sleman terhadap Pelaksanaan Usaha Kesehatan Sekolah. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- A.Wawan & Dewi M. (2010). <http://syarifuddinteta.wordpress.com/2009/04/07/definisi-sikap>. pada tanggal 24 Juni 2013 pada pukul 12.30 WIB.
- Bimo Walgito. (2003). *Psikologi Sosial*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Bloom. (1956:). *Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diunduh pada tanggal 9 Juli 2016 pada pukul 20.00 WIB.
- Depdiknas, (2004), *Buku III*, Jakarta: Depdiknas.
- Gaudensius Geroda Lawan. (2015). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Griffin. (1997). *Tenis Tingkat Pemula*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herminarto Sofyan. (2007). *Pembinaan Olahraga di Perguruan Tinggi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hogg. (2004). *Sikap*. <http://www.untukmu-sahabatku.co.cc/2009/02/definisi-sikap.html>. pada tanggal 28 Januari 2015 pada pukul 12.30 WIB.
- Mahmud. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Maksum M.A. (2012). *Taksonomi Bloom*. Diakses dari <http://dhesiana.wordpress.com/2009/02/15/domain-pendidikan-menurut-%E2%80%9Cbenjamin-bloom%E2%80%9D/>. diunduh pada tanggal 9 Juli 2016 pada pukul 20.00.
- Ngatman S. (2007). *Mini Tenis*. Yogyakarta: Makalah Pendidikan Pelatih “Nasional ITF Level 1”.

- Nimas Riang. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tennis Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar Negeri Mijahan 2 Gunungkidul. Skripsi.* Yogyakarta: FIK UNY.
- Poerwadarminto. (2002). *Kamus Umum Bahasa Indonesia.* Jakarta: Balai Pustaka.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku.* Rineka Cipta. Jakarta.
- Saifuddin Azwar. (2005). *Sikap Manusia Teori dan Pengukurannya.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- _____. (2010). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Singgih D. Gunarsa. (2008). *Psikologi Olahraga Prestasi.* Jakarta: Gunung Mulia.
- Sri Rusmini. (1995). *Psikologi Umum.* Yogyakarta: FIP IKIP Yogyakarta.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R &D.* Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineke Cipta.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica.* Yogyakarta: Andi Offset.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan *Expert Judgement*

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bandel Angket
1 Bandel Proposal
Kepada : Yth. Abdul Alim, S.Pd. Kor. M.Or
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan hormat,
Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta:

Nama : Finandya Suci Larasati
NIM : 13604221071
Prodi : PGSD Penjas

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* untuk penelitian tugas akhir skripsi saya dengan judul "**TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP PESERTA UKM TENIS LAPANGAN UNY TERHADAP PERMAINAN TENNIS**".

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas permohonan dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terima kasih.

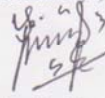
Yogyakarta, 20 - 01 - 2017.....

Pembimbing,



Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

Hormat saya,



Finandya Suci Larasati
NIM. 13604221071

Lampiran 2. Surat Keterangan *Expert Judgement*

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Alim, S.Pd. Kor. M.Or
NIP : 19821129 200604 1 001

Menerangkan bahwa saudara:

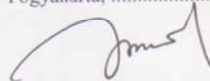
Nama : Finandya Suci Larasati
NIM : 13604221071
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Judul : "TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP PESERTA UKM TENIS LAPANGAN UNY TERHADAP PERMAINAN TENNIS".

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Mohon diperbaiki sesuai dengan kisi-kisi angket
2. Menambahkan butir soal

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 - 02 - 2017



Abdul Alim, S.Pd. Kor. M.Or
NIP. 19821129 200604 1 001

Lanjutan Lampiran 2.

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP : 196706051994031001

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Finandya Suci Larasati
NIM : 13604221071
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Judul : **"TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP PESERTA
UKM TENIS LAPANGAN UNY TERHADAP
PERMAINAN TONNIS"**.

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:


1.
.....
.....
2.
.....
.....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.


Yogyakarta, ..02 Maret 2017


Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pos: 282, 299, 291, 541 Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id	
Nomor : 036.a/UN.34.16/PP/2017.	06 Maret 2017.
Lamp. : 1Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
Yth. : Kasubbag Pendidikan FIK	
Universitas Negeri Yogyakarta.	
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Finandya Suci Larasati.
NIM	: 13604221071.
Program Studi	: PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing	: Drs. Ngatman M.Pd.
NIP	: 196706051994031001.
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: 07 s.d 13 Maret 2017.
Tempat/Objek	: Mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY.
Judul Skripsi	: Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta Terhadap Permainan Tonnis.
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.	
	
Dekan Prita Dayu Arian S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
Tembusan :	
1. Kaprodi PGSD Penjas.	
2. Pembimbing TAS.	
3. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fk@uny.ac.id Website : fk.uny.ac.id

Nomor : 114/UN.34.16/PP/2017. 13 Maret 2017.
Lamp. : 1Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :
Yth. Pengurus UKM Tennis Lapangan UNY
Jl.Colombo No.01 Yogyakarta.

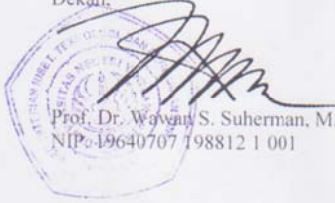
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Finandya Suci Larasati.
NIM : 13604221071.
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Drs. Ngatman M.Pd.
NIP : 196706051994031001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 13 s.d 27 Maret 2017.
Tempat/Objek : Mahasiswa UKM Tennis Lapangan UNY.
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tennis Lapangan Universitas Negeri Yogyakarta Terhadap Permainan Tennis.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,

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

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

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari UKM Tenis UNY

UKM TENIS LAPANGAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Jln.Kolombo No 1 Kabupaten Sleman, D. I. Yogyakarta

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini Pembina UKM Tenis Lapangan UNY , Kabupaten Sleman, D. I. Yogyakarta dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa FIK UNY;

Nama : Finandya Suci Larasati

NIM : 13604221071

Prodi : PGSD Penjas

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data di UKM Tenis Lapangan UNY pada hari Selasa, 14 Maret 2017 dengan judul penelitian: "TINGKAT PENGETAHUAN DAN SIKAP PESERTA UKM TENIS LAPANGAN UNY TERHADAP PERMAINAN TONNIS"

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Maret 2017

Pembina UKM Tenis Lapangan UNY



Abdul Alim, S. Pd. Kor., M. Or.

Lampiran 6. Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan

SOAL PENELITIAN

A. Identitas Responden

Nama :
Jurusan :

Tanda Tangan

B. Petunjuk Pengisian

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu alternatif jawaban menurut tingkat pemahaman anda.

Jawablah pertanyaan di bawah ini:

1. Tonis merupakan suatu olahraga permainan modifikasi gabungan dari...
 - a. Badminton dan tenis
 - b. Badminton dan voli
 - c. Basket dan tenis
 - d. Tenis dan sepakbola
2. Dalam permainan tonis, untuk usia di bawah 12 tahun, skor dalam satu game selesai jika salah satu pemain mencapai angka?
 - a. 25
 - b. 15
 - c. 20
 - d. 10
3. Manakah pernyataan dibawah ini yang benar?
 - a. Tonis merupakan jenis permainan menggunakan bola kecil
 - b. Permainan tonis dilakukan oleh tiga pemain
 - c. Tonis merupakan jenis permainan menggunakan raket bulutangkis
 - d. Lapangan tonis berbentuk lingkaran
4. Yang memimpin jalannya suatu pertandingan dalam permainan tonis adalah?
 - a. Guru
 - b. Wasit
 - c. Kepala sekolah
 - d. Kapten
5. Servis dalam olahraga tonis dipukul dengan arah?
 - a. Menyilang
 - b. Ke atas
 - c. Lurus
 - d. Berbelok
6. Berapa kali bola diperbolehkan memantul dilapangan sendiri?
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
7. Permainan tonis biasanya dimainkan oleh sebagai berikut, kecuali. . .
 - a. Tunggal pria
 - b. Ganda campuran
 - c. Tripel pria
 - d. Tunggal wanita
8. Tinggi net dibagian tengah dalam permainan tonis yaitu?

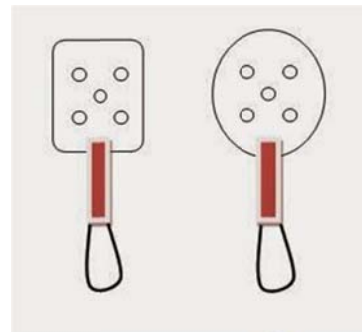
- a. 80 cm
b. 70 cm
- c. 30 cm
d. 100 cm
9. Raket yang digunakan untuk memukul bola dalam permainan tonnis dinamakan?
a. Bet
b. Tongkat
c. *Paddle*
d. *Stick*
10. *Paddle* mempunyai panjang keseluruhan yaitu?
a. 32 cm
b. 60 cm
c. 40 cm
d. 70 cm
11. Bola yang digunakan untuk bermain tonnis merupakan bola seukuran?
a. Bola tenis
b. Bola sepak
c. Bola voli
d. Bola basket
12. *Paddle* mempunyai ketebalan?
a. 8mm – 12 mm
b. 12 mm – 12 mm
c. 10 mm – 15 mm
d. 8 mm – 15mm
13. Lapangan tonnis berbentuk?
a. Lingkaran
b. Persegi panjang
c. Segitiga
d. Jajargenjang
14. Dibawah ini, manakah yang merupakan *paddle*?



a.



b.



c.



d.

15. Ukuran lapangan permainan tonnis yaitu?
a. Panjang 13, 40m dan lebar 6, 10m
b. Panjang 12, 40m dan lebar 6, 10m
c. Panjang 14, 40m dan lebar 6, 10m
d. Panjang 15, 40m dan lebar 6, 10m
16. Manakah diantara berikut, bola yang digunakan dalam permainan tonnis?



a.



c.



b.



d.

17. Berikut ini salah satu teknik dari permainan tonis, kecuali?

- a. *Backhand* b. *Forehand* c. *Smash* d. *Shooting*

18. Otot apa yang terlatih ketika bermain tonis?

- a. Perut
b. Paha
c. Tungkai
d. Lengan

19. Perbedaan pukulan *forehand* dan *backhand* terletak pada

- a. Posisi kaki
b. Sikap tangan memukul
c. Sikap badan menghadap
d. Sikap kepala

20. Berikut ini merupakan teknik dasar dalam permainan tonis, yaitu?

- a. Menendang
b. Memukul
c. Melempar
d. Menangkap

21. Tonis merupakan suatu permainan yang dimainkan dengan cara?

- a. Dipukul
b. Ditendang
c. Ditangkap
d. Dilempar

22. Permainan mana yang menyerupai permainan tonis?

- a. Voli
b. Badminton
c. Basket
d. Sepak takraw

23. Bagaimana posisi tangan saat melakukan servis?

- a. Mengayun
 - b. Diam
 - c. Menolak
 - d. Memutar
24. Pemain yang memenangkan setiap reli maka memperoleh poin sebesar?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
25. Apa yang terjadi jika skor sama 14-14 pada kelompok umur dibawah 12?
- a. Tambahan waktu
 - b. Game berakhir
 - c. *Deuce* (yus)
 - d. *Water break*
26. Dalam permainan tonis, jika servis pertama gagal maka?
- a. Lawan mendapat poin
 - b. Pertandingan diakhiri
 - c. Diberi kesempatan servis kedua
 - d. Kita mendapat poin
27. Dalam permainan tonis, servis dilakukan di?
- a. Belakang garis batas
 - b. Depan garis batas
 - c. Atas garis batas
 - d. Tengah garis batas
28. Bagaimana posisi pemain saat menerima serangan?
- a. Depan belakang
 - b. Samping kanan samping kiri
 - c. Berhadapan
 - d. Saling membelakangi
29. Seorang pemain (diatas 12 tahun) dinyatakan menang dalam satu set permainan tonis apabila telah mencapai angka?
- a. 30
 - b. 17
 - c. 21
 - d. 10
30. Permainan Tonnis diperkenalkan pertama kali oleh...
- a. FIK UNNES
 - b. FIK UNY
 - c. FIK UNJ
 - d. FIK UNM
31. Permainan Tonnis lapangan dicetuskan oleh...
- a. Sunardianta dan Suharjana
 - b. Yudanto dan Sri Haryono
 - c. Tri Nurharsono dan Sunardianta
 - d. Tri Nurharsono dan Sri Haryono
32. Permainan Tonnis diperkenalkan pertama kali dalam pertandingan eksibisi yang di ikuti oleh guru-guru se-....
- a. DIY
 - b. JATIM
 - c. JATENG
 - d. JABAR

Lampiran 7. Instrumen Penilaian Sikap terhadap Permainan Tenis

**INSTRUMEN SIKAP PESERTA UKM TENIS LAPANGAN UNY
TENTANG PERMAINAN TENNIS**

Identitas Responden

Nama :
Jurusan :
Lama Latihan :

Sehubungan dengan penelitian saya yang berjudul “Tingkat Pengetahuan dan Sikap Peserta UKM Tenis Lapangan UNY tentang Permainan Tennis” yang akan digunakan sebagai penyelesaian tugas akhir, maka peneliti memohon kepada saudara untuk membantu pengisian angket penelitian ini. Angket ini tidak akan mempengaruhi apapun yang berhubungan dengan kepentingan saudara.

Pilihlah salah satu jawaban dari setiap pernyataan yang sesuai dengan anda, dengan member chek list (V) pada kolom yang tersedia

Pilih salah satu yang sesuai dengan anda, yaitu:

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Negara Indonesia adalah merah putih.	√			

SS Sangat Setuju
S Setuju
TS Tidak Setuju
STS Sangat Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
	Pengalaman Pribadi				
1	Saya melakukan permainan tonnis sebagai variasi dalam latihan tenis lapangan.				
2	Saya bermain tonnis menggunakan lapangan tenis yang sebenarnya di tempat saya latihan.				
3	Saya merasa mudah menggunakan raket tonnis.				
4	Saya merasa mudah melakukan teknik-teknik pukulan dalam permainan tonnis.				
5	Permainan tonnis sangat seru untuk dimainkan disemua tingkatan usia				
	Kebudayaan				
6	Tonnis dimainkan dengan menggunakan raket berbahan kayu yang disebut <i>Paddle</i> .				
7	Permainan tonnis dijadikan sebagai alat rekreasi atau variasi dalam latihan.				
8	Jenis bola yang digunakan dalam permainan tonis mempunyai karakteristik lebih lembut/ <i>soft</i>				
	Orang Lain				
9	Saya mengenal olahraga permainan tonnis dari teman saya				
10	Saya menguasai teknik-teknik pukulan dalam permainan tonnis dari teman saya.				
11	Saya memahami peraturan permainan tonnis dari teman saya.				
12	Saya tertarik bermain tonis karena melihat teman saya yang sedang bermain.				
13	Saya bermain tonnis dengan teman yang sudah sering bermain tonnis.				
14	Saya termotivasi bermain tonnis untuk dapat mengalahkan teman saya.				
15	Saya mempunyai <i>partner</i> yang sudah fasih dalam bermain tonnis.				
	Media Massa				
16	Media massa cukup berperan dalam mempengaruhi ketertarikan saya untuk bermain tonnis.				
17	Saya mengenal olahraga permainan tonnis melalui majalah olahraga.				
18	Saya mengetahui olahraga tonnis melalui internet.				
	Lembaga Pendidikan				
19	Saya mendapatkan mata kuliah tonnis di tempat saya kuliah.				
20	Pelatih di tempat saya berlatih mengenalkan permainan tonis sebagai variasi latihan.				
21	Latar belakang olahraga tonnis membuat saya mudah				

	mempelajari permainan tonnis.				
22	Olahraga permainan tonnis sudah ada di kurikulum pendidikan sekolah dasar				
23	Olahraga permainan tonnis bisa diterapkan di sekolah dasar				
	Faktor Emosional				
24	Menyaksikan pertandingan/ latihan tonnis dapat membuat saya termotivasi untuk memahami permainan tonnis				
25	Permainan tonnis sebagai bentuk variasi latihan Tennis Lapangan mengurangi kebosanan.				

Sikap terhadap Permainan Tonis

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	Σ
1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	47
2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	68
4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	94
5	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	39
6	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	56
7	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	47
8	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
9	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	68
10	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	94
11	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	1	2	39
12	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	56
13	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	52
14	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	68

Lampiran 9. Uji Validitas dan Reliabilitas
 INSTRUMEN TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TONIS
 UJI VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	49.0000	494.769	.870	.753
BUTIR 02	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 03	48.8571	498.593	.889	.755
BUTIR 04	48.8571	498.593	.889	.755
BUTIR 05	48.8571	498.593	.889	.755
BUTIR 06	49.0000	494.769	.870	.753
BUTIR 07	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 08	48.9286	498.071	.783	.755
BUTIR 09	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 10	49.0714	496.379	.745	.754
BUTIR 11	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 12	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 13	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 14	48.8571	498.593	.889	.755
BUTIR 15	49.0000	494.769	.870	.753
BUTIR 16	48.8571	498.593	.889	.755
BUTIR 17	48.9286	498.071	.783	.755
BUTIR 18	48.9286	498.687	.751	.755
BUTIR 19	49.0000	495.385	.840	.753
BUTIR 20	49.0000	494.769	.870	.753
BUTIR 21	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 22	49.0000	495.385	.840	.753
BUTIR 23	48.9286	498.071	.783	.755
BUTIR 24	49.1429	498.286	.637	.755
BUTIR 25	48.9286	498.687	.751	.755
BUTIR 26	48.9286	495.302	.932	.753
BUTIR 27	49.0000	497.231	.751	.754
BUTIR 28	48.9286	498.687	.751	.755
BUTIR 29	48.7857	509.874	.665	.761
BUTIR 30	48.8571	498.593	.889	.755
BUTIR 31	48.9286	498.687	.751	.755
BUTIR 32	48.9286	498.687	.751	.755
Total	24.8571	128.286	1.000	.985

Keterangan: r hitung $>$ r tabel (df 14 = 0,497) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.985	32

INSTRUMEN ANGKET SIKAP TERHADAP PERMAINAN TONIS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
BUTIR 01	116.3571	1178.247	.662	.760
BUTIR 02	116.3571	1163.478	.952	.756
BUTIR 03	116.3571	1178.247	.662	.760
BUTIR 04	116.7143	1192.220	.838	.762
BUTIR 05	116.3571	1163.478	.952	.756
BUTIR 06	116.3571	1163.478	.952	.756
BUTIR 07	116.7143	1192.220	.838	.762
BUTIR 08	116.0714	1173.148	.829	.758
BUTIR 09	116.5000	1174.269	.755	.759
BUTIR 10	116.5000	1174.269	.755	.759
BUTIR 11	116.0714	1173.148	.829	.758
BUTIR 12	116.3571	1163.478	.952	.756
BUTIR 13	116.3571	1153.324	.926	.754
BUTIR 14	116.6429	1143.786	.963	.752
BUTIR 15	116.6429	1172.093	.852	.758
BUTIR 16	116.3571	1163.478	.952	.756
BUTIR 17	116.3571	1163.478	.952	.756
BUTIR 18	116.6429	1143.786	.963	.752
BUTIR 19	116.7143	1192.220	.838	.762
BUTIR 20	116.8571	1157.055	.847	.755
BUTIR 21	116.3571	1153.324	.926	.754
BUTIR 22	116.6429	1143.786	.963	.752
BUTIR 23	116.6429	1143.786	.963	.752
BUTIR 24	116.7143	1153.758	.839	.754
BUTIR 25	116.3571	1163.478	.952	.756
Total	59.4286	303.341	1.000	.986

Keterangan: r hitung > r tabel (df 14 = 0,497) = valid

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.986	25

Lampiran 10. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig,0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 11. Data Penelitian

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TONNIS

Σ	Peraturan Permainan								Peralatan								Teknik							Strategi dan Taktik						Sejarah			Σ			
	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	30	31	32				
1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	20			
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	23		
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	21		
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	21		
5	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	19		
6	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	19	
7	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	19	
8	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	
9	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	22	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	21	
11	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	17	
12	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	17
13	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	19	
14	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	22	
15	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	15	
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	24
17	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	16	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	21	
19	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	18
20	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15
21	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	15
22	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	22	
23	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	20	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	21	
25	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	17	

SIKAP PESERTA UKM TENIS LAPANGAN UNY TENTANG PERMAINAN TONNIS

Σ	Pengalaman pribadi					Kebudayaan			Orang lain							Media masa			Lembaga pendidikan					Faktor Emosional		Σ
	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	
1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	71
2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	72
3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	71
4	4	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	74
5	4	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	1	4	80
6	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	72
7	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	73
8	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	73
9	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	72
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	72
11	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	68
12	3	2	1	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	68
13	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	70
14	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	84
15	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	65
16	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	71
17	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	4	73
18	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	72
19	4	3	1	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	74
20	4	2	2	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	1	3	79
21	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	72
22	4	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	73
23	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	73
24	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	72
25	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	71

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

TINGKAT PENGETAHUAN TONNIS

Statistics

		Pengetahuan Permainan Tennis	Peraturan Permainan	Peralatan	Teknik	Strategi dan Taktik	Sejarah
N	Valid	25	25	25	25	25	25
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		19.4000	6.1200	4.9600	3.5200	3.3200	1.4800
Median		20.0000	6.0000	5.0000	3.0000	3.0000	1.0000
Mode		21.00	8.00	6.00	2.00	3.00 ^a	1.00
Std. Deviation		2.58199	1.53623	1.17189	1.55778	.69041	.82260
Minimum		15.00	3.00	3.00	1.00	2.00	.00
Maximum		24.00	8.00	7.00	6.00	4.00	3.00
Sum		485.00	153.00	124.00	88.00	83.00	37.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Pengetahuan Permainan Tennis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	3	12.0	12.0	12.0
	16	1	4.0	4.0	16.0
	17	3	12.0	12.0	28.0
	18	1	4.0	4.0	32.0
	19	4	16.0	16.0	48.0
	20	2	8.0	8.0	56.0
	21	6	24.0	24.0	80.0
	22	3	12.0	12.0	92.0
	23	1	4.0	4.0	96.0
	24	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Peraturan Permainan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	4.0	4.0	4.0
	4	3	12.0	12.0	16.0
	5	5	20.0	20.0	36.0
	6	6	24.0	24.0	60.0
	7	3	12.0	12.0	72.0
	8	7	28.0	28.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Peralatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	4	16.0	16.0	16.0
	4	4	16.0	16.0	32.0
	5	7	28.0	28.0	60.0
	6	9	36.0	36.0	96.0
	7	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Teknik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	4.0	4.0	4.0
	2	9	36.0	36.0	40.0
	3	3	12.0	12.0	52.0
	4	2	8.0	8.0	60.0
	5	8	32.0	32.0	92.0
	6	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Strategi dan Taktik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	3	12.0	12.0	12.0
	3	11	44.0	44.0	56.0
	4	11	44.0	44.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Sejarah

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	2	8.0	8.0	8.0
	1	12	48.0	48.0	56.0
	2	8	32.0	32.0	88.0
	3	3	12.0	12.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

SIKAP TERHADAP PERMAINAN TONNIS

Statistics

	Sikap terhadap Permainan Tennis	Pengalaman pribadi	Kebudayaan	Orang lain	Media masa	Lembaga pendidikan	Faktor Emosional
N Valid	25	25	25	25	25	25	25
Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean	72.6000	14.2800	9.3200	20.8400	8.3200	14.8400	5.0000
Median	72.0000	14.0000	9.0000	21.0000	8.0000	15.0000	5.0000
Mode	72.00	15.00	9.00	21.00	8.00	15.00	5.00
Std. Deviation	3.81881	.93630	.69041	1.79536	.62716	1.28062	.70711
Minimum	65.00	13.00	8.00	18.00	7.00	12.00	4.00
Maximum	84.00	16.00	11.00	26.00	10.00	18.00	6.00
Sum	1815.00	357.00	233.00	521.00	208.00	371.00	125.00

Sikap terhadap Permainan Tennis

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65	1	4.0	4.0	4.0
68	2	8.0	8.0	12.0
70	1	4.0	4.0	16.0
71	4	16.0	16.0	32.0
72	7	28.0	28.0	60.0
73	5	20.0	20.0	80.0
74	2	8.0	8.0	88.0
79	1	4.0	4.0	92.0
80	1	4.0	4.0	96.0
84	1	4.0	4.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Pengalaman pribadi

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 13	6	24.0	24.0	24.0
14	8	32.0	32.0	56.0
15	9	36.0	36.0	92.0
16	2	8.0	8.0	100.0
Total	25	100.0	100.0	

Kebudayaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	4.0	4.0	4.0
	9	17	68.0	68.0	72.0
	10	5	20.0	20.0	92.0
	11	2	8.0	8.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Orang lain

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	18	3	12.0	12.0	12.0
	19	1	4.0	4.0	16.0
	20	4	16.0	16.0	32.0
	21	14	56.0	56.0	88.0
	24	2	8.0	8.0	96.0
	26	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Media masa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	4.0	4.0	4.0
	8	16	64.0	64.0	68.0
	9	7	28.0	28.0	96.0
	10	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Lembaga pendidikan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	1	4.0	4.0	4.0
	13	2	8.0	8.0	12.0
	14	5	20.0	20.0	32.0
	15	13	52.0	52.0	84.0
	16	1	4.0	4.0	88.0
	17	2	8.0	8.0	96.0
	18	1	4.0	4.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Faktor Emosional

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	6	24.0	24.0	24.0
	5	13	52.0	52.0	76.0
	6	6	24.0	24.0	100.0
	Total	25	100.0	100.0	

Lampiran 13. Cara Menghitung Norma Penilaian

Norma	Kategori
$X > Mi + 1,8 SDi$	Sangat Tinggi
$Mi + 0,6 SDi < X < Mi + 1,8 SDi$	Tinggi
$Mi - 0,6 SDi < X < Mi + 0,6 SDi$	Sedang
$Mi - 1,8 SDi < X < Mi - 0,6 SDi$	Rendah
$X < Mi - 1,8 SBi$	Sangat Rendah

Keterangan :

X = Skor akhir

Mi = Mean ideal

Sdi = Simpangan baku ideal

Rumus $Mi = \frac{1}{2}$ (skor tertinggi ideal + skor terendah ideal)

Rumus $SBi = \frac{1}{2} \cdot \frac{1}{3}$ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)

Skor tertinggi ideal = Σ butir kriteria x skor tertinggi

Skor terendah ideal = Σ butir kriteria x skor terendah

Pengetahuan Permainan Tennis

Skor maksimal ideal = Σ butir penilaian \times skor tertinggi

$$32 \times 1 = 32$$

Skor minimal ideal = Σ butir penilaian \times skor terendah

$$32 \times 0 = 0$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

= $\frac{1}{2}$ (Skor maksimal ideal + Skor minimal ideal)

$$= \frac{1}{2} (32+0)=16$$

SDi : Standar Deviasi

= $\frac{1}{2} \times \frac{1}{3}$ (Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

$$= \frac{1}{6} (32-0) = 5,33 \text{ dibulatkan menjadi } 5$$

No	Interval	Kategori
1	$25 < X$	Sangat Tinggi
2	$19 < X \leq 26$	Tinggi
3	$13 < X \leq 19$	Sedang
4	$7 < X \leq 13$	Rendah
5	$X \leq 7$	Sangat Rendah
Jumlah		

Sikap Mahasiswa terhadap Permainan Tennis

$$\text{Skor maksimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{ skor tertinggi} \\ 25 \times 4 = 100$$

$$\text{Skor minimal ideal} = \Sigma \text{ butir penilaian} \times \text{ skor terendah} \\ 25 \times 1 = 25$$

X : Jumlah skor

Mi : Rata-rata ideal

$$= 1/2 (\text{Skor maksimal ideal} + \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/2 (100+25)=62,5 \text{ dibulatkan menjadi } 63$$

SDi : Standar Deviasi

$$= 1/2 \times 1/3 (\text{Skor maksimal ideal} - \text{Skor minimal ideal})$$

$$= 1/6 (100-25) = 12,5 \text{ dibulatkan menjadi } 13$$

No	Interval	Kategori
1	$86 < X$	Sangat Tinggi
2	$71 < X \leq 86$	Tinggi
3	$56 < X \leq 71$	Sedang
4	$41 < X \leq 56$	Rendah
5	$X \leq 41$	Sangat Rendah
Jumlah		

Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba



Dokumentasi Uji Coba dengan Mahasiswa PGSD Penjas

Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian



Peneliti sedang menjelaskan kepada responden



Peneliti membagikan angket kepada responden



Responden sedang mengisi angket



Responden sedang mengisi angket