

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X
TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI
KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Al Amin Rois
NIM 10601241043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAMHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X
TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI
KABUPATEN SLEMAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Al Amin Rois
NIM 10601241043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X
TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI
KABUPATEN SLEMAN**

Oleh:

Al Amin Rois
NIM 106010241043

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman sebanyak 76 siswa. Ukuran sampel penelitian menggunakan *total sampling* sehingga ditentukan sampel sebanyak 76 siswa. Data dikumpulkan dengan tes pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman terhadap permainan bola besar adalah yang berkategori sangat baik 2,63% (2 siswa), baik sebesar 36,84% (28 siswa), sedang 32,89% (25 siswa), rendah 21,05% (16 siswa), sangat rendah 6,58% (5 siswa). Kesimpulan yang didapat bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor mengetahui, memahami, mengaplikasi berdasarkan penjumlahan nilai dari semua faktor didapatkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman pada kategori sedang.

Kata Kunci: Pemahaman, Siswa Kelas X, Permainan Bola Besar.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Al Amin Rois

NIM : 10601241043

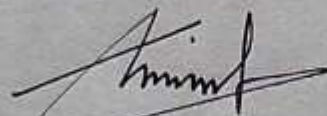
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman

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

Yogyakarta, 8 Januari 2018

Yang Menyatakan,



Al Amin Rois

NIM 10601241043

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X
TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI
KABUPATEN SLEMAN**


Disusun oleh:

Al Amin Rois
NIM 10601241043

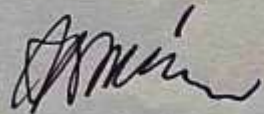
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 8 Januari 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi


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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP. 19810125 200604 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X
TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYAH MLANGI
KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

Al Amin Rois
NIM 10601241043

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

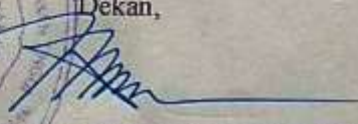
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 15 Januari 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		19/1/18
Yudanto, M.Pd. Sekretaris Penguji		19/1/18
Amat Komari, M.Si. Penguji I (Utama)		18/1/18

Yogyakarta, Januari 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, ku persembahkan karya ini untuk orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua penulis, Bapak Muhammad Bahidj Abdillah dan Ibu Tuminah selaku orang tua penulis yang selalu mendoakan, membimbing penulis untuk menjadi manusia yang berguna bagi agama, bangsa, dan negara.
2. Ketujuh kakak penulis, Agus Santosa, Ahmad Junaedi, Aminudin Aziz, Arifah, Arsyad Riyadi, Adib Syah, Arida Hanum yang selalu memberi semangat dan dukungan.
3. Adik penulis, Anggraeni Shita Nirmala yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
4. Guru penulis, Habib Ahmad bin Abbas Al Athas yang selalu memberikan arahan, bimbingan dan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
5. Segenap keluarga Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi yang telah membantu dan memberikan semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Teman-teman PJKR A 2010, AFP DIY, KMNU UNY, Majelis Azzahra Kotagede, dan Kost Cahaya yang selalu memberi semangat untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

HALAMAN MOTTO

1. Tubuh digunakan untuk berjuang akan rusak, tidak digunakan untuk berjuang juga akan rusak. Tubuh digunakan untuk beribadah akan rusak, tidak digunakan untuk beribadah juga akan rusak. Lebih baik digunakan untuk berjuang dan beribadah. (Simbah KH. Muntaha Al Hafidz)
2. Kemalasan itu ibarat bisa ular. Apabila anda terlambat mengobatinya maka bisa itu akan membunuh anda secara perlahan-lahan. (Habib Ahmad Bin Abbas Al Athas).
3. Beri Ibu mahkota maka kau akan menjadi raja. (Gus Nasruddin Anshoriy)
4. Yen mlebu lapangan
Musuh dudu lawan
Arane kekancan
Ngadu keterampilan
Luwih becik oleh konco sik pengpengan. (Amat Komari, M.Si.)
5. Jadilah orang yang tekun maka akan sampai pada kesuksesan. (Muhammad Bahidj Abdillah)
6. Hati yang jatuh cinta, hati seorang atlit. (Al Amin Rois)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

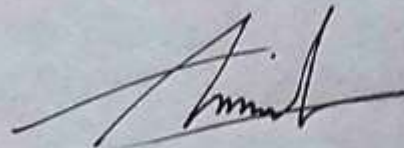
1. Dra. Farida Mulyaningsih, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberi arahan dan bimbingan dari awal semester hingga selesainya studi.
2. Ahmad Rithaudin, M.Or., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M. Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan kesempatan pada peneliti untuk belajar mencari ilmu di Kampus Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Mulyono, M.Pd., selaku Kepala Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman yang telah memberi ijin dan bantuan dalam penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Para guru dan staf Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Para siswa Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 8 Januari 2018

Penulis,



Al Amin Rois
NIM 10601241043

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Hakikat Pemahaman.....	8
2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	13
3. Hakikat Permainan Bola Besar.....	14
a. Permainan Sepakbola.....	15
b. Permainan Bolabasket	28
c. Permainan Bolavoli	36
4. Aspek Kognitif dalam Pembelajaran Penjasorkes.....	42
B. Penelitian yang Relevan	45
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III. METODE PENELITIAN	49
A. Desain Penelitian.....	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
1. Tempat Penelitian.....	49
2. Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	51
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
F. Teknik Analisis Data.....	54

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	57
A. Deskripsi Hasil Penelitian	57
1. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian	57
2. Deskripsi Subyek Penelitian.....	57
B. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	57
1. Faktor Mengetahui.....	61
2. Faktor Memahami	64
3. Faktor Mengaplikasi.....	67
C. Pembahasan	70
D. Keterbatasan Penelitian	72
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	73
A. Simpulan.....	73
B. Implikasi.....	73
C. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN-LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian	50
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen	53
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	54
Tabel 4. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X	56
Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X.....	58
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X.....	59
Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengetahui	61
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengetahui	62
Tabel 9. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Memahami	64
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Memahami.	65
Tabel 11. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengaplikasi.	67
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengaplikasi.	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Enam Jenjang Berpikir Pada Ranah Kognitif.	9
Gambar 2. <i>Overlap</i> Antara Enam Jenjang Pada Ranah Kognitif.....	10
Gambar 3. Alur Kerangka Berpikir.....	48
Gambar 4. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X	59
Gambar 5. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X	60
Gambar 6. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengetahui	62
Gambar 7. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengetahui	63
Gambar 8. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Memahami	65
Gambar 9. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Memahami	66
Gambar 10. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengaplikasi.....	68
Gambar 11. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Berdasarkan Faktor Mengaplikasi.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian	79
Lampiran 3. Kartu Bimbingan	80
Lampiran 4. Instrumen/ Lembar Soal Penelitian	81
Lampiran 5. Tabulasi Nilai Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X ..	86
Lampiran 6. Tabulasi Nilai Penelitian Berdasarkan Faktor Mengetahui	91
Lampiran 7. Tabulasi Nilai Penelitian Berdasarkan Faktor Memahami	94
Lampiran 8. Tabulasi Nilai Penelitian Berdasarkan Faktor Mengaplikasi	97
Lampiran 9. Dokumentasi	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dengan adanya pendidikan diharapkan manusia dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitasnya. Keberhasilan dalam bidang pendidikan sangat ditentukan oleh keberhasilan dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan serangkaian interaksi antara manusia yaitu pengajar (guru) dan yang diajar (siswa).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, bahkan pada perguruan tinggi. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif. (Permendiknas No.22 Tahun 2006:194).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting, yaitu memberikan kesempatan kepada siswa untuk melihat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis memberikan pengalaman

belajar untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Permendiknas No.22 Tahun 2006:194).

Ruang lingkup mata pelajaran jasmani pada KTSP 2006 (Samsudin, 2008:141), yaitu: Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, atletik, bela diri, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif serta aktivitas lainnya. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobik, serta aktivitas lainnya. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang, serta aktivitas lainnya. Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/ karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kegiatan P3K dan UKS.

Sedangkan ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani pada Kurikulum 2013 yang dirangkum dari Permendikbud No. 22, 23, dan 24 Tahun 2016, yaitu: Permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional, permainan, atletik, bela diri, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulatif serta aktivitas lainnya. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya. Aktivitas air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya. Kesehatan,

meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya kegiatan P3K dan UKS.

Permainan bola besar merupakan salah satu materi pembelajaran Penjasorkes yang pasti diajarkan di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman, hal itu didasari dari fasilitas yang dimiliki Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman yang mendukung pembelajaran permainan bola besar seperti sepakbola, bolavoli, dan bolabasket. Alokasi waktu pembelajaran penjasorkes sesuai dengan RPP selama satu tahun, yaitu 18 pertemuan pada semester 1 dan 19 pertemuan pada semester 2 dengan waktu pembelajaran 2 x 40 menit.

Berdasarkan dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman bahwa proses pembelajaran yang diterapkan di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman telah sesuai dengan RPP, namun siswa masih belum mampu memahami materi yang diajarkan oleh guru dikarenakan komponen kognitif yang mendukung keberhasilan dalam proses pembelajaran belum tercantum di RPP guru. Evaluasi hanya dilakukan setelah proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pemahaman harus dimiliki oleh setiap siswa karena pemahaman termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Namun, permasalahan yang muncul pada saat pembelajaran adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar kurang. Siswa

belum mengetahui pengertian, teknik, maupun peraturan dalam sepakbola, bolavoli, dan bolabasket. Terbukti dari hasil ulangan tengah semester pada mata pelajaran penjasorkes yang dilaksanakan pada tanggal 1 Oktober 2017, siswa kelas X yang mendapat hasil yang mencapai nilai KKM dengan skor 74 adalah 31 dari 76 siswa atau persentase 40,7%. Kemampuan siswa untuk memahami dan menjelaskan kembali mengenai permainan bola besar masih belum memenuhi kriteria yang diharapkan.

Mengingat bahwa pembelajaran penjasorkes materi permainan bola besar memerlukan pemahaman yang sangat baik maka perlu diketahui faktor penyebabnya, apakah karena siswa memang belum paham dengan materi permainan bola besar atau tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bola besar kurang. Oleh karena itu, untuk mengetahui hal tersebut maka perlu dilakukan penelitian, dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya evaluasi terhadap materi permainan bola besar pada saat pembelajaran.
2. Kurangnya keaktifan guru untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar.

3. Belum diketahuinya tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, agar dapat mengkaji masalah yang timbul maka penelitian dibatasi pada: “Belum diketahuinya Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah di atas tidak menutup kemungkinan timbulnya masalah baru yang semakin meluas, untuk menghindari hal tersebut perlu diadakan pembatasan masalah. Sehingga peneliti membatasi permasalahan ini menjadi “Seberapa Besar Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang diharapkan dari peneliti ini untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap materi permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang tepat bagi pendidikan yang sesuai penelitian antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi baik bagi peneliti lain, guna untuk meningkatkan pendidikan jasmani agar semakin meningkat.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan pembenahan dalam mata pelajaran penjasorkes agar terlaksana dengan lebih baik, baik dari segi sarana prasarana maupun kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk mengoreksi kegiatan pembelajaran penjasorkes dan sejauh mana penguasaan materi yang dimiliki oleh guru. Serta sebagai bahan informasi serta masukan agar guru bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi permainan bola dalam ranah kognitif pada khususnya.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui tingkat pemahaman masing-masing terhadap permainan bola besar untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial,

mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

Menurut Anas Sudijono (2015: 49), mengemukakan bahwa pemahaman masuk dalam ranah kognitif. Proses kognitif adalah suatu proses yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indra, kemudian terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dan pengetahuan tersebut sehingga menjadi suatu pola yang logis dan mudah untuk dimengerti. Menurut Taksonomi Bloom dalam Anas Sudijono (2015:50) mengemukakan bahwa dalam ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai dari jenjang yang terendah sampai jenjang yang paling tinggi. Keenam yang dimaksud adalah:

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya.

c. Penerapan (*Application*)

Penerapan adalah kemampuan yang menuntut peserta didik menggunakan atau menerapkan informasi yang telah diketahuinya dalam situasi baru.

d. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan peserta didik untuk menganalisis atau menguraikan situasi tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur pembentuknya.

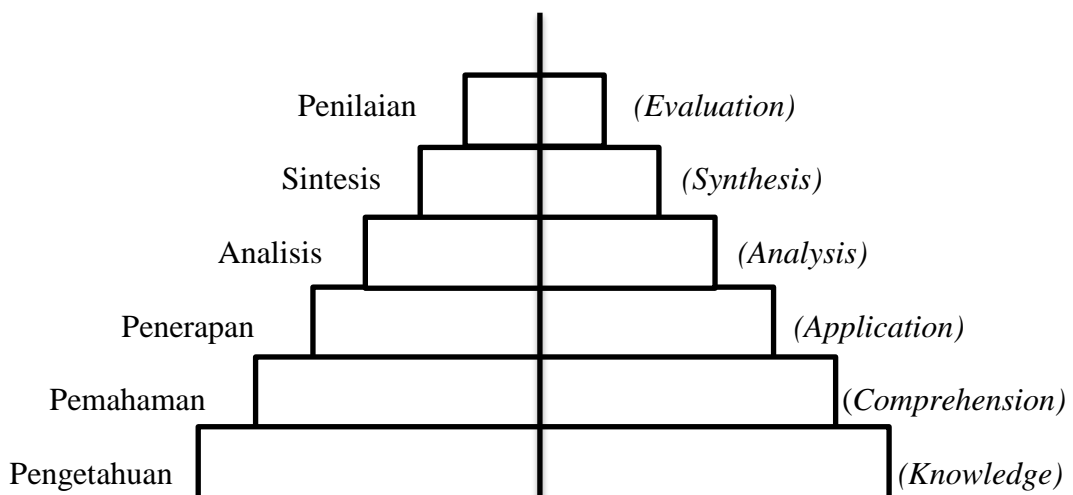
e. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan peserta didik untuk memadukan berbagai unsur atau komponen-komponen ke dalam suatu bentuk yang menyeluruh.

f. Penilaian (*Evaluation*)

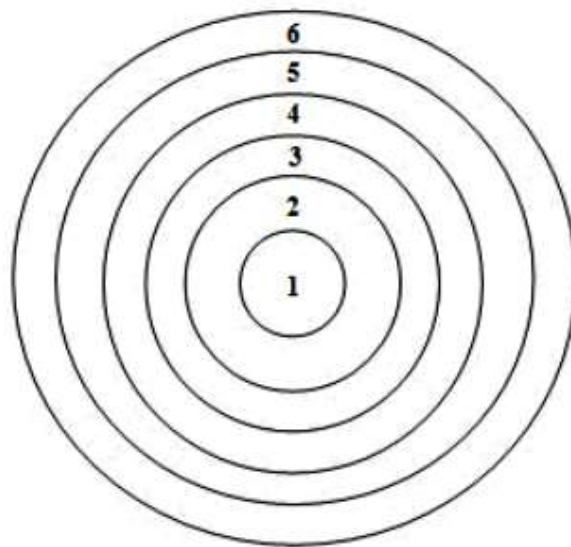
Penilaian adalah kemampuan peserta didik untuk menilai suatu pernyataan, konsep, situasi tertentu berdasarkan kriteria tertentu.

Penerapan kemampuan tersebut tentu harus melihat kematangan peserta didik, maka berpikir tingkat rendah dimulai dari tingkatan pengetahuan, pemahaman, dan aplikasi. Keenam jenjang berpikir yang terdapat pada ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom itu, jika diurutkan secara hierarki piramidal adalah sebagaimana terlukis pada Gambar 1.



Gambar 1. Enam Jenjang Berpikir Pada Ranah Kognitif

Keenam jenjang pada ranah kognitif ini bersifat kontinum dan *overlap* (tumpang tindih), dimana ranah yang lebih tinggi meliputi semua ranah yang ada dibawahnya. *Overlap* diantara enam jenjang berpikir itu akan lebih jelas terlihat pada



Gambar 2. *Overlap* Antara Enam Jenjang Pada Ranah Kognitif

Keterangan:

Pengetahuan (1) adalah merupakan jenjang berpikir paling dasar. Pemahaman (2) mencakup pengetahuan. (1). Aplikasi atau penerapan (3) mencakup pemahaman (2) dan pengetahuan (1). Analisis (4) mencakup aplikasi (3), pemahaman (2), dan pengetahuan (1). Sintesis (5) mencakup analisis (4), aplikasi (3), pemahaman (2), dan pengetahuan (1). Penilaian (6) mencakup sintesis (5) analisis (4), aplikasi (3), pemahaman (2), dan pengetahuan (1).

Menurut Agus Susworo Dwi Marhaendro (2008:9) pemahaman adalah suatu proses kognitif dimana terjadi penerimaan rangsang yang menjadikan seseorang dapat mengerti akan suatu hal dan menerima hal tersebut secara logis. Menurut

Suharsimi Arikunto dalam Febrianta Nugroho (2016: 11) pemahaman (*comprehension*) adalah bagaimana seorang mempertahankan, membedakan, menduga (*estimates*), menerangkan, memperluas, menyimpulkan, menggeneralisasikan, memberikan contoh, menuliskan kembali, dan memperkirakan.

Menurut Taksonomi Bloom dalam Komarudin (2016:64) pemahaman adalah kemampuan yang menuntut peserta didik mampu memahami atau mengerti tentang arti atau konsep, dan fakta yang telah diketahuinya. Dengan pemahaman, siswa diminta untuk membuktikan bahwa ia memahami hubungan yang sederhana di antara fakta-fakta atau konsep.

Dalam hal ini, siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain. Kemampuan ini dapat dijabarkan ke dalam tiga bentuk, yaitu: menerjemahkan (*translation*), menginterpretasi (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*).

Menurut Daryanto Dalam Fakhri (2017) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

a. Menerjemahkan (*translation*)

Pengertian menerjemahkan di sini bukan saja pengalihan (*translation*) arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi suatu model, yaitu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.

b. Menginterpretasi (*interpretation*)

Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan, ini adalah kemampuan untuk mengenali dan memahami. Ide utama suatu komunikasi.

c. Mengekstrapolasi (*extrapolation*)

Agak lain dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya. Ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi.

Menurut Nana Sudjana (2013: 24-25) pemahaman dapat dibedakan dalam 3 kategori, yaitu:

- a. Tingkat terendah dalam pemahaman adalah pemahaman terjemahan, yang dimulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya mengartikan *Bhinneka Tunggal Ika*. Ditingkat ini seseorang tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang suatu materi atau konsep.
- b. Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian pengetahuan terdahulu yang telah diketahui atau hanya beberapa bagian dari grafik dengan kejadian yang dialami. Kemudian dapat membedakan yang pokok dan yang bukan pokok sehingga pendengar dapat mengerti perbedaannya.
- c. Tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi. Diharapkan seseorang mampu melihat di balik sesuatu yang tertulis, dapat membuat ramalan (meramalkan atau memperkirakan) tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu dimensi, kasus ataupun masalahnya. Intinya adalah dapat menjelaskan sejelas-jelasnya kepada pendengar tentang materi atau konsep

yang disampaikan. Tentang saja tanpa keluar dari konsep awal meskipun terkesan penjelasan tersebut sangat luas.

Berdasarkan beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Pemahaman masuk dalam ranah kognitif karena mencakup aktivitas otak dalam berpikir. Sedangkan yang dimaksud dengan pemahaman dalam penelitian ini adalah adalah tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar yang telah diketahui atau dipelajari sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, siswa diharapkan memiliki pengetahuan dan pemahaman terhadap permainan permainan bola besar dengan baik.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran pada Kurikulum 2013. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari program pendidikan nasional, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui pembekalan pengalaman belajar menggunakan aktivitas jasmani terpilih dan dilakukan secara sistematis yang dilandasi nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan kepada Tuhan Yang Maha Esa (Kemendikbud, 2016: 1).

Menurut Bucher dalam Ega Trisna Rahayu (2013: 3), menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari suatu proses pendidikan

secara keseluruhan, adalah proses pendidikan melalui kegiatan fisik yang dipilih untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan organik, neuromuskuler, interpretif, sosial, dan emosional.

Menurut Dauer dan Pangrazi dalam Ega Trisna Rahayu (2013; 3), menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap siswa. Pendidikan jasmani didefinisikan sebagai pendidikan dan melalui gerak dan harus dilaksanakan dengan cara-cara yang tepat agar memiliki makna bagi siswa. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum. Tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya.

3. Hakikat Permainan Bola Besar

Menurut Silabus Penjasorkes (2016 SMA kelas X) permainan sepakbola, bolavoli dan bolabasket termasuk ke dalam permainan bola besar. Menurut standar kompetensi dan kompetensi dasar kelas X Sekolah Menengah Atas menjelaskan bahwa standar kompetensi siswa harus bisa mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dengan teknik dan nilai-nilai yang terkandung di

dalamnya. Sedangkan kompetensi dasar menjelaskan bahwa siswa harus menguasai maupun memahami keterampilan teknik bermain salah satu permainan bola besar secara sederhana. Permainan bola besar juga memiliki manfaat untuk siswa karena di dalam permainan bola besar ini mengandung nilai-nilai yang berguna untuk meningkatkan keterampilan afektif siswa seperti kerja sama, kejujuran, menghargai, semangat, dan percaya diri. Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola dengan keliling lebih dari 50 cm.

Permainan bola besar dibagi menjadi 3 jenis permainan, yaitu permainan sepakbola, bolabasket, dan bolavoli. Permainan bola besar tersebut selalu diajarkan dalam materi pembelajaran penjasorkes karena silabus tingkat SMA mencantumkan ketiga permainan tersebut. Berikut penjelasan tentang jenis permainan bola besar tersebut:

a. Hakikat Permainan Sepakbola

Menurut Alwi Kosasih (2017:2) sepakbola adalah olahraga permainan menggunakan bola yang dimainkan oleh dua tim. Umumnya, masing-masing tim terdiri dari sebelas orang pemain yang terdiri dari seorang penjaga gawang, 2 – 4 orang pemain bertahan, 2 – 4 orang pemain tengah, dan 1 – 3 pemain penyerang. Penjaga gawang merupakan satu-satunya pemain yang diperbolehkan memegang bola demi mencegah bola serangan dari tim lawan memasuki gawang yang dijaganya. Pemain bertahan bertugas untuk membentengi area dari serangan tim lawan. Tugas pemain tengah dibagi berdasarkan posisinya, baik itu dekat dengan

pemain penyerang atau pemain bertahan. Sedangkan pemain penyerang bertugas untuk menyorongkan bola ke gawang lawan.

Menurut Agus Salim dalam Subagyo Irianto (2011: 45) pada dasarnya sepakbola adalah olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki yang dilakukan dengan tangkas, sigap, cepat, dan baik dalam mengontrol bola dengan tujuan untuk mencetak gol atau skor sebanyakbanyaknya sesuai aturan yang ditetapkan dalam waktu dua kali 45 menit. Sepakbola dapat dikatakan permainan beregu yang setiap regu beranggotakan sebelas pemain, dalam proses memainkannya memerlukan kekuatan, keuletan, kecepatan, ketangkasan, daya tahan, keberanian, dan kerjasama tim selama dua kali 45 menit menggunakan teknik yang baik dan benar.

Menurut Sucipto dkk dalam Fajar Fauzi (2013:3) sepakbola merupakan permainan yang dilakukan dengan cara menyepak bola yang diperebutkan antar pemain dengan maksud untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola. Sepakbola merupakan permainan beregu yang terdiri dari sebelas pemain, salah satu bertindak sebagai penjaga gawang, permainan seluruhnya menggunakan kaki, khusus untuk penjaga gawang boleh menggunakan tangan didaerahnya. Suatu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat memasukkan bola lebih banyak dari lawannya, dan apabila skor sama maka permainan dinyatakan seri.

Dari beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan permainan sepakbola dalam penelitian ini adalah permainan bola besar yang dimainkan masing-masing sebelas

pemain termasuk penjaga gawang dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan sebanyak-banyaknya dan menjaga gawangnya sendiri dari kemasukan bola, dan dalam memainkan bola setiap pemain diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan, kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan seluruh anggota badan di daerah yang ditentukan.

1) Gerak Dasar Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Untuk Siswa Kelas X

Menurut Kemendikbud (2016: 10) kompetensi dasar penjasorkes SMA kelas X adalah menganalisis dan mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Materi pembelajaran sepakbola SMA Kelas X yaitu (a) mengumpan bola, (b) menembak bola, (c) mengontrol bola, (d) menggiring bola, (e) menyundul bola, (f) lemparan bola, (g) gerak tanpa bola. Beberapa teknik dasar permainan sepakbola adalah sebagai berikut:

a) Menendang bola (*Kicking*)

Menendang bola adalah teknik menyentuh atau mendorong bola menggunakan kaki. Teknik ini merupakan faktor yang dominan dalam permainan sepakbola (Sukma Aji, 2106: 2). Beberapa teknik menendang bola adalah sebagai berikut:

(1) Teknik menendang bola menggunakan kaki bagian dalam

Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola. Letakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap

gerakan. Sikap kedua tangan di samping badan agak terentang dan rileks. Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang diputar keluar dan dikunci. Pandangan terpusat pada bola. Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang lalu ayun ke depan arah bola. Perkenaan kaki pada kaki bagian dalam, sedangkan perkenaan bola tepat pada tengah-tengah bola. Pindahkan berat badan ke depan mengikuti arah gerakan. Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola.

(2) Teknik menendang bola menggunakan kaki bagian luar

Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola. Letakkan kaki tumpu di samping bola. Sikap kedua tangan di samping badan agak terentang dan rileks. Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang diputar kedalam dan dikunci. Pandangan terpusat pada bola. Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang lalu ayun ke depan arah bola bersamaan kaki diputar ke dalam. Perkenaan kaki pada kaki bagian luar, sedangkan perkenaan bola tepat pada tengah-tengah bola. Pindahkan berat badan ke depan. Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola.

(3) Teknik menendang bola dengan menggunakan kaki bagian punggung

Diawali dengan sikap berdiri menghadap arah gerakan bola. Letakkan kaki tumpu di samping bola dengan sikap lutut agak ditekuk. Sikap kedua tangan di samping badan agak terentang dan rileks. Pergelangan kaki yang akan digunakan untuk menendang ditekuk ke bawah dan dikunci. Pandangan terpusat pada bola. Tarik kaki yang akan digunakan untuk menendang ke belakang lalu ayun ke depan arah bola. Perkenaan kaki pada kaki bagian punggung, sedangkan

perkenaan bola tepat pada tengah-tengah bola. Pindahkan berat badan ke depan mengikuti arah gerakan . Terakhir pandangan mengikuti arah gerak bola.

b) Mengontrol/ menghentikan bola (*Controlling / Stopping*)

Mengontrol bola adalah upaya menghentikan bola sebelum bola dihentikan dengan kaki. dalam mengontrol bola seorang pemain harus dalam posisi siap dengan pengamanan yang tepat agar bola dapat dikuasai sepenuhnya (Sukma Aji, 2016: 4). Beberapa cara untuk mengontrol bola, yaitu:

(1) Mengontrol bola dengan telapak kaki

Sebelum mengontrol bola dengan telapak kaki, pemain harus menyongsong datangnya bola. Pada saat bola datang pemain menyongsong dengan telapak kaki dibuka, kemudian telapak kaki ditarik ke belakang bersamaan dengan datangnya bola

(2) Mengontrol bola dengan punggung kaki

Pemain bergerak ke arah bola. Tepat di bawah bola yang sedang melambung, angkatlah kaki ke depan atas yang digerakkan untuk menghentikan bola dengan punggung kaki. Tahanlah bola dengan menggunakan punggung kaki dengan sedikit sentuhan atau tarikan. Bola jatuhkan diantara kedua kaki.

(3) Mengontrol bola dengan dada

Perhatikan bola yang melayang dengan cermat. Maju atau mundur untuk memposisikan badan untuk menjemput datangnya bola. Dalam posisi badan seimbang, dada dibuka lebar dan kedua tangan melebar. Tahan bola di dada dengan sedikit menarik dada ke belakang pada saat bola menyentuh dada. Jatuhkan bola diantara kedua kaki.

(4) Mengontrol bola dengan paha

Perhatikan bola yang sedang melayang di udara dengan cermat. Posisikan badan bergerak ke depan atau ke belakang untuk menyongsong arah datangnya bola. Tempatkan tubuh di bawah datangnya bola dengan posisi seimbang. Angkatlah salah satu kaki yang akan digunakan untuk menghentikan bola. Tekuklah lutut hingga bidang menyongsong arah datangnya bola. Dengan sedikit sentuhan bola dihentikan dengan paha. Jatuhkan bola diantara kedua kaki.

(5) Mengontrol bola dengan perut

Amati pergerakan bola dengan cermat. Bergeraklah untuk menyongsong datangnya bola. Tahanlah bola dengan menggunakan perut dengan tetap menjaga keseimbangan badan. Pada saat bola menyentuh perut, perut ditarik ke belakang. Jatuhkan bola diantara kedua kaki.

c) Menggiring bola (*dribbling*)

Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan menggunakan kaki untuk menuju daerah pertahanan lawan dan menerobos pemain lawan (Sukma Aji, 2016: 8). Beberapa macam cara menggiring bola, yaitu:

(1) Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian dalam

Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian dalam. Kaki yang digunakan untuk menggiring bola tidak diayunkan seperti teknik menendang bola, tetapi tiap langkah secara teratur menyentuh atau mendorong bola bergulir ke depan dan bola harus selalu dekat dengan kaki. Dengan demikian bola mudah dikuasai dan tidak mudah direbut lawan. Pada saat menggiring bola lutut kedua kaki harus selalu ditekuk,

dan pada waktu kaki menyentuh bola, mata melihat pada bola, selanjutnya melihat situasi di lapangan.

(2) Menggiring bola dengan kura-kura kaki penuh

Posisi kaki sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki penuh. Kaki yang digunakan untuk menggiring bola sesuai dengan irama langkah lari tiap langkah dengan kura-kura kaki penuh bola didorong di depan dekat kaki. Menggiring bola dengan kura-kura kaki bagian luar. Posisi kaki menggiring bola sama dengan posisi kaki dalam menendang bola dengan kura-kura kaki bagian luar. Setiap langkah secara teratur dengan kura-kura kaki bagian luar kaki kanan atau kaki kiri mendorong bola bergulir ke depan, dan bola harus selalu dekat dengan kaki. Pada saat menggiring bola kedua lutut selalu sedikit ditekuk, waktu kaki menyentuh bola pandangan pada bola, dan selanjutnya melihat situasi lapangan.

(a) Menyundul Bola (*heading*)

Menyundul bola bertujuan untuk meneruskan atau mengoperkan bola ke teman, memasukkan bola ke gawang lawan, memberikan umpan kepada teman di depan gawang untuk membuat gol, dan untuk menyapu bola di daerah pertahanan sendiri (Sukma Aji, 2016: 10). Beberapa macam teknik menyundul bola (*heading*), yaitu:

(1) Menyundul bola (*heading*) dalam sikap berdiri

Badan menghadap ke arah datangnya bola, kedua kaki depan belakang dan lutut sedikit ditekuk. Badan condong ke belakang mata tertuju ke arah datangnya bola. Dengan kekuatan otot-otot perut dan dorongan panggul serta dorongan

kedua lutut diluruskan. Seluruh badan diikutsertakan ke depan hingga badan condong ke depan diteruskan dengan gerak lanjutan ke arah sasaran.

(2) Menyundul bola (*heading*) dengan lari

Lari ke arah datangnya bola, sambil lari dengan gerakan seperti menyundul bola dalam sikap berdiri.

(3) Menyundul bola (*heading*) dengan melompat

Menyundul bola dengan cara melompat dapat dilakukan dengan awalan maupun tanpa awalan. Jika dilakukan dengan awalan maka tolakan dengan satu kaki atau dengan dua kaki. Jika dilakukan tanpa awalan maka tolakan dengan kedua kaki. Apabila di dekat kita terdapat banyak lawan maka sulit untuk melompat dengan awalan.

(4) Menyundul bola dengan melayang

Caranya adalah pemain yang menyundul bola sambil menjatuhkan badan. Hal ini dilakukan apabila bola yang datang melayang tidak begitu tinggi dari tanah.

(b) Merebut Bola (*tackling*)

Merampas bola (*tackling*) adalah teknik merampas bola dari lawan yang sedang menguasai bola. Untuk keberhasilan dalam merampas bola kecuali teknik merampas bolanya sendiri, masih ditentukan oleh faktor keberanian, kekuatan dan ketenangan pemain. Teknik ini sering dilakukan oleh pemain pertahanan (belakang) di dalam usahanya untuk mematahkan serangan lawan (pemain penyerang). Walaupun demikian sebaiknya semua pemain dapat melakukannya.

(c) Lemparan ke dalam (*throw in*)

Menurut peraturan, melemparkan bola ke dalam lapangan harus dilakukan dengan kedua belah tangan melalui di atas kepala. Kedua kaki dari pemain yang melemparkan bola harus berada di luar garis samping batas lapangan dan ketika melemparkan bola kedua kakinya harus berada di tanah, tidak boleh diangkat.

(d) Gerak Tipu (*feinting*)

Menurut Sukatamsi dalam Ari Widiyanto (2009:25) gerak tipu dengan bola adalah gerak tipu badan dengan gerakan membawa bola. Gerak tipu dilaksanakan apabila seorang pemain sedang menguasai bola berusaha melewati lawan dengan melakukan gerakan yang tidak sebenarnya, sehingga lawan-lawan mengira gerakan tersebut adalah gerakan yang sebenarnya.

(e) Teknik Penjaga gawang (*goal keeping*)

Menurut Alwi Kosasih (2017: 117) teknik dasar penjaga gawang antara lain: (1) penguasaan bola, (2) meredam bola silang (*crossing*), (3) merebahkan diri dan mengamankan gawang, (4) kelincahan kaki, (5) penempatan posisi, (6) menangkap dan menepis bola

Menurut Remmy Muchtar dalam Ari Widiyanto (2009: 28) teknik yang dilakukan penjaga gawang antara lain: (1) menangkap bola yang tergulir di tanah, (2) menangkap bola setinggi perut, (3) menangkap bola setinggi dada, (4) men – tip bola tinggi melalui atas gawang.

2) Peraturan Permainan Sepakbola

a) Ukuran Lapangan

Menurut peraturan permainan sepakbola FIFA, permainan sepakbola harusnya dilakukan di lapangan resmi yang memiliki panjang antara 100 hingga 130 yard / sekitar 90-120 Meter. Sedangkan lebar lapangan antara 50 hingga 100 yard / 45 – 90 meter.

b) Bola

Berdasarkan peraturan, bola yang digunakan itu memiliki keliling tidak lebih dari 70 cm dan tidak boleh kurang dari 68 cm. ukuran bola yang dikeluarkan FIFA, yaitu:

- (1) Ukuran 5: untuk usia 12 tahun ke atas dengan ukuran keliling 68 – 70 cm dan berat 14 – 16 oz (410 – 450 gram).
- (2) Ukuran 4 : untuk usia 8 – 12 tahun dengan lingkaran bola antara 25 – 26 ins (64 – 66 cm) dan berat 12 – 13 oz (340 – 468 gram).
- (3) Ukuran 3 : untuk usia di bawah 8 tahun dengan ukuran lingkaran bola antara 23 – 24 ins (58 – 61 cm) dan berat 11 – 12 oz (312 – 340 gram).
- (4) Ukuran 2 : digunakan untuk pertandingan promosi.
- (5) Ukuran 1 : digunakan untuk pertandingan promosi.

c) Jumlah pemain

Permainan sepakbola dimainkan oleh dua tim masing-masing memiliki 11 pemain inti termasuk penjaga gawang. Setiap tim hanya diperbolehkan melakukan pergantian pemain sebanyak 3 kali pergantian.

d) Aksesoris

Atribut yang diperkenankan oleh FIFA untuk dikenakan oleh pemain diantaranya:

(1) Jersey

Jersey atau baju bola dibuat dari bahan sintetis yang bisa menyerap keringat pemain. Setiap harus mempunyai identitas timnya sendiri dan harus berbeda dari tim lainnya. Untuk warna tidak diperkenankan memakai warna yang sama dengan *jersey* tim lainnya

(2) Kaos kaki

Kaos kaki menjadi aksesoris yang wajib dipakai oleh pemain sepakbola sebagai pelindung kaki dari cedera dan tempat *shin guard* atau pelindung tulang kering. Sebuah tim harus memakai warna kaos kaki yang sama.

(3) Sarung tangan

Pemain yang diizinkan untuk menggunakan sarung tangan hanyalah penjaga gawang/kiper, namun ada pengecualian ketika permainan sepakbola dilakukan ditempat yang dingin/bersalju. Tujuan memakai sarung tangan adalah memudahkan dan melindungi tangan saat menangkap bola yang melambung sangat kuat.

(4) Tutup kepala

Hanya diperkenankan untuk pemain yang sedang cedera di bagian kepalanya.

(5) Aksesoris yang tidak boleh dipakai

Aksesoris yang tidak diperkenankan untuk dipakai selama pertandingan adalah anting, gelang, kalung, cincin.

e) Wasit

Pertandingan yang resmi adalah yang dipimpin oleh wasit. Adapun syaratnya untuk seorang wasit yang ditetapkan FIFA adalah sebagai berikut: (1) memiliki 2 asisten wasit, (2) mampu mengawasi segala perlengkapan yang sesuai dengan aturan fifa, (3) mampu mengatur jalannya pertandingan sampai selesai, (4) cepat dalam menanggapi setiap kecurangan dan pelanggaran yang dilakukan pemain.

f) Asisten Wasit

Syarat menjadi asisten wasit adalah mampu menafsirkan *offside*, bola keluar dan tendangan sudut.

g) Durasi Permainan Sepakbola

FIFA telah menetapkan waktu resmi permainan sepakbola adalah 2 babak dimana setiap babak berlangsung selama 45 menit dan jeda antar babak tidak lebih dari 15 menit.

h) Terjadinya *Kick Off*

Kick off dilakukan dalam kondisi-kondisi berikut : (1) memulai pertandingan, (2) terjadinya gol, (3) memulai babak perpanjangan waktu, dan (4) memulai babak kedua.

i) Bola Keluar

Bola dikatakan keluar apabila bola melewati garis lapangan pertandingan atau bisa juga ketika pertandingan tiba-tiba dihentikan oleh wasit dengan alasan tertentu misalnya ada yang cedera.

j) Gol

Gol terjadi ketika bola masuk ke dalam jaring gawang ataupun melewati garis yang ada di dalam area gawang dengan tidak terjadi *offside*, bola menyentuh tangan dan atau pelanggaran. Sah atau tidaknya gol ditentukan oleh wasit.

k) Offside

Offside terjadi jika pemain berada di area lawan dimana ketika bola menuju dirinya tidak ada bek lagi dan hanya berhadapan dengan kiper. Terjadinya *offside* ditandai dengan bendera yang diangkat oleh asisten wasit.

l) Terjadinya Pelanggaran

Hal-hal yang dianggap pelanggaran diantaranya *tackle* yang keras, menyentuh bola, memukul atau menjegal lawan secara sengaja, dll.

m) Terjadinya Tendangan Bebas

Tendangan bebas dilakukan di area tempat terjadinya pelanggaran yang dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Untuk tendangan bebas langsung diarahkan ke gawang, sementara tendangan tidak langsung bola dioperkan ke timnya terlebih dahulu.

n) Terjadinya Pinalti

Pinalti dijatuhkan apabila terjadi pelanggaran yang dilakukan terhadap tim lawan dalam kotak terlarang. Tendangan pinalti dilakukan di depan garis gawang oleh satu orang penendang, bola berada pada posisi lingkaran tendangan titik pinalti dan pemain lain harus berada di luar kotak terlarang dan berada di belakang bola.

o) Lemparan ke dalam

Apabila terjadi bola meninggalkan lapangan dari garis samping maka lemparan ke dalam akan dilakukan oleh musuh.

p) Tendangan Gawang

Tendangan gawan diputuskan oleh wasit apabila terjadi bola meninggalkan lapangan melalui garis gawang dan tidak masuk ke jaring gawang.

q) Tendangan Sudut

Dilakukan di sudut lapangan karena bola keluar dari lapangan melewati garis gawang dengan ketentuan tim yang berakhir menyentuh bola tersebut yang melakukannya. Jika bola keluar ke arah kanan gawang, maka tendangan sudut dilakukan di sudut kanan lapangan dan sebaliknya.

b. Hakikat Permainan Bolabasket

Menurut Sukma Aji (2016:56) permainan bolabasket adalah permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok, terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding dengan tujuan mencetak poin dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang (ring) lawan.

Menurut Teguh Sutanto (2016: 42) permainan bolabasket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding untuk mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam ring lawan. Olahraga basket relatif mudah dipelajari karena bentuk bolanya yang besar, sehingga tidak menyulitkan pemain ketika memantulkan atau melempar bola tersebut.

Menurut Dedy Sumiyarso dalam Triani Hastuti (2011:137) permainan bolabasket merupakan olahraga permainan menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan bolabasket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan lempar tangkap, menggiring, dan menembak.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bolabasket adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh masing-masing tim berjumlah lima pemain dengan tujuan untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan.

1) Gerak Dasar Materi Permainan Bolabasket Untuk Siswa Kelas X

Menurut Silabus Penjasorkes (2016: 10-11) kompetensi dasar penjasorkes SMA kelas X adalah menganalisis dan mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Materi pembelajaran bolabasket SMA Kelas X yaitu (a) melempar bola, (b) menangkap bola, (c) menggiring bola, (d) menembak bola, (e) *lay up shoot*, (f) *pivot*, (g) *rebound*. Beberapa teknik dasar yang perlu dimiliki pemain bolabasket adalah sebagai berikut:

a) Teknik Mengoper / Melempar (*Passing*)

Teknik *passing* adalah gerakan melempar bola ke teman satu timnya dengan menggunakan satu atau dua tangan. Teknik ini harus dilakukan dalam permainan bolabasket, karena untuk mencegah dari lawan yang ingin merebut

bola (Sukma Aji, 2016:57). Menurut Sukma Aji (206:57), ada 4 jenis *passing* dalam permainan bolabasket :

(1) *Overhead pass* (operan di atas kepala)

Pelaksanaan operan ini dimulai dengan posisi badan yang seimbang, pegang bola di atas kepala dengan siku ke dalam dan berbentuk 90 derajat. Jangan bawa bola ke belakang kepala, karena dalam posisi tersebut susah untuk melakukan operan dengan cepat, dan mudah dicuri oleh lawan, kaki melangkah ke depan sasaran, kumpulkan kekuatan maksimal dengan bertumpu pada kaki, kemudian lanjutkan dengan operan cepat. Pada saat melakukan lecutan, jari mengarah kepada target dan telapak tangan ke bawah.

(2) *Chest pass* (operan dada)

Pelaksanaannya adalah bola dipegang dengan kedua tangan ditahan ke deoan dada dengan ujung jari kedua tangan, ibu jari harus berada di belakang bola dengan tangan dan ujung jari menyebar ke arah sisi bola. Posisi siku dekat tubuh, kemudian letakkan kaki pada posisi *triple threat* dengan tumpuan berat badan pada kaki yang belakang. Pindahkan berat badan ke depan ketika melangkah untuk melakukan operan. Pada saat melakukan melakukan tolakan untuk mengoper bola, luruskan dan lengan dan putar ibu jari ke bawah, sehingga tangan lurus dan diakhiri sentakan pergelangan tangan. Pandangan mata tetap ke arah bola yang dioper dan arah bola harus lurus ke depan.

(3) *Baseball pass* (operan baseball)

Operan ini dilakukan dengan satu tangan, akan mempermudah mengoper untuk melakukan *passing* jarak jauh. Operan ini dimulai dengan posisi siap salah

satu kaki agak ke depan dan bola dipegang oleh satu tangan. Pada awalnya bola juga ditahan oleh tangan yang lainnya, yang tidak mengoper bola. Ketika berat badan berpindah ke belakang bola lalu diarahkan oleh kedua tangan tepat di belakang bahu dari sisi yang akan melempar. Pada saat akan mengoper, tangan yang melakukan operan mengayun ke depan atas. Bola dilepaskan ketika tangan lurus ke depan.

(4) *Bounce pass* (operan pantul)

Sesuai dengan namanya *bounce* artinya memantul, maka *bounce pass* adalah memberikan bola ke kawan dengan cara dipantulkan ke tanah. Teorinya adalah memantulkan ke tanah dengan titik pantul $\frac{2}{3}$ jarak kita ke target kawan. Cara melakukan *bounce pass*, yaitu: Sikap permulaan sama dengan operan setinggi dada. Bola dilepaskan atau didorong dengan tolakan dua tangan menyerong ke bawah dari letak badan lawan dengan jarak kira-kira $\frac{1}{3}$ dari penerima. Pandangan mata ke arah bola yang dipantulkan, kemudian ke penerima. Bila berhadapan dengan lawan, maka sasaran pantulan bola berada di samping kanan atau kiri lawan.

b) Teknik Menangkap

(1) Persiapan melakukan gerak dasar menangkap bola

Berdiri dengan sikap kaki melangkah menghadap arah datangnya bola. Kedua lengan dijulurkan ke depan menyongsong arah datangnya bola dengan sikap telapak tangan menghadap arah datangnya bola. Berat badan bertumpu pada kaki depan.

(2) Gerak dasar menangkap bola

Setelah bola menyentuh telapak tangan, tariklah kaki depan ke belakang, sikut ditekuk hingga bola ditarik mendekati dada/ badan.

(3) Akhir gerakan menangkap bola

Badan agak condong ke depan. Berat badan bertumpu pada kaki belakang. Posisi bola dipegang di depan badan.

c) Teknik Menggiring Bola (*Dribbling*)

Teknik *dribbling* adalah teknik membawa bola untuk menghindari lawan agar bisa mencetak poin (Sukma Aji, 2016:56). Teknik melakukan *dribbling* dalam permainan bolabasket adalah sebagai berikut: Sikap melangkah kedua kaki agak ditekuk. Badan agak condong ke depan. Dorong bola ke lantai dengan menggunakan telapak tangan baik tangan kanan maupun kiri. Sumber gerakan mendorong dari siku. Dalam melakukan teknik *dribbling* anda harus memantulkan bola setelah melangkah sebanyak 3 kali, karena jika melebihi maka akan dianggap pelanggaran.

d) Teknik Menembak (*Shooting*)

Dalam melakukan permainan bolabasket, teknik menembak (*shooting*) ini harus bisa dikuasai. Dengan teknik *shooting* yang tepat maka tim kamu akan mendapatkan poin (Sukma Aji, 2016:60). Beberapa teknik menembak dalam permainan bolabasket, yaitu:

(1) Teknik menembak dengan satu tangan

Sikap berdiri kaki kanan di depan dan kaki kiri di belakang. Dengan kedua lutut rendah, bola dipegang oleh tangan kanan di atas kepala dengan jari terbuka,

sedangkan tangan kiri membantu memegang. Kemudian bola ditembakkan tangan dalam keadaan lurus.

(2) Teknik menembak dengan dua tangan

Teknik menembak dengan dua tangan sama halnya dengan teknik menembak dengan satu tangan, namun ada perbedaannya yaitu ketika memegang dan mendorong menggunakan satu atau kedua telapak tangan. Teknik menembak dapat dilakukan dengan melompat (*lay up*) atau tanpa melompat.

e) Teknik *lay up shoot*

Berdiri menghadap ring basket dengan jarak ± 5 meter. Gerak melangkah, dilanjutkan dengan dua langkah sambil memegang bolabasket. Kemudian menembakkan bola sambil meloncat ke arah ring basket.

f) Teknik *Pivot*

Teknik *pivot* adalah gerakan memutar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki pada saat pemain menguasai bola, sedangkan kaki yang dipindahkan dapat melewati depan atau belakang. Fungsi gerakan *pivot* adalah untuk melindungi bola dari rebutan pemain lawan. Biasanya pemain yang memiliki postur badan yang tinggi berada di sekitar ring basket lawan diberikan tanggung jawab melakukan tugas menembak dan melakukan *pivot* (Sukma Aji, 2016:60).

g) Teknik *Rebound*

Teknik ini juga berpengaruh dalam kemenangan permainan bolabasket. Teknik *rebound* adalah teknik menggagalkan lawan yang ingin memasukkan bola

ke ring. Para pemain bolabasket harus menguasai teknik ini agar lawan kesusahan untuk mencetak poin (Sukma Aji, 2016:61).

2) Peraturan

a) Lapangan Bolabasket

Lapangan bolabasket terdiri atas lantai yang datar, keras, dan bebas dari rintangan. Ukuran lapangan berbentuk persegi panjang dengan rincian sebagai berikut: panjang lapangan = 28 meter, lebar lapangan = 15 meter, diameter lingkaran lapangan = 3,6 meter, tinggi ring = 2,75 meter, dan diameter ring = 0,45.

b) Waktu Permainan

Pertandingan terdiri atas dua babak masing-masing memakan waktu 20 menit dan 10 menit untuk istirahat di antara kedua babak. Organisasi nasional maupun lokal diijinkan untuk memperpanjang waktu dari 2 babak menjadi 4 babak, yang masing-masing babak 10 menit. Khusus untuk bolabasket mini dilaksanakan 4 babak, tiap babak 10 menit dengan waktu istirahat 2 menit.

c) Bola Lompat (*Jump Ball*)

Jump ball adalah bola yang dilambungkan oleh wasit ke udara di antara dua pemain yang berlawanan, bola harus di sentuh salah satu orang pemain setelah mencapai titik tertinggi. Bila bola jatuh ke lantai tanpa disentuh salah satu pemain maka wasit harus mengulangi. *Jump ball* dilaksanakan pada saat permulaan permainan dan sesudah istirahat dan dua orang pemain yang berlawanan memegang bola secara bersamaan

d) Poin (Nilai)

Gol terjadi kalau bola masuk ke dalam keranjang dari atas jatuh melewati ring. Gol yang terjadi dari tembakan lapangan mendapat nilai 2, sedangkan gol yang terjadi dari hasil tembakan lapangan dari luar batas three point mendapatkan nilai 3. Gol yang terjadi dari hasil tembakan hukuman mendapat nilai 1. Setelah terjadi gol dari tembakan lapangan, maka regu yang memasukkan segera memainkan bola kembali dari garis akhir dalam tempo 5 detik.

e) Bola Hidup dalam Permainan Bolabasket

(1) Setelah mencapai titik tertinggi dan disentuh oleh seorang wasit pada saat *jump ball*. (2) Wasit menyerahkan bola kepada penembak. (3) Operan dari luar lapangan dan bola menyentuh seorang pemain di lapangan bebas.

f) Bola mati dalam permainan Bolabasket

(1) Apabila suatu gol terjadi. (2) Terjadinya suatu pelanggaran. (3) Terjadinya suatu kesalahan. (4) Terjadi bola pegang atau nyangkut di ring. (5) Wasit meniup peluit tanda berakhirnya pertandingan. (6) Bunyi istirahat dari operator pada waktu terjadinya peristiwa 30 detik di mana bola sedang hidup.

g) Tembakan Bebas

Tembakan bebas adalah kesempatan yang diberikan kepada seorang pemain untuk melakukan tembakan tanpa rintangan, gol dari tembakan bebas mendapat nilai 1.

h) Pelanggaran

Pelanggaran adalah sebuah penyimpangan dari peraturan-peraturan permainan. Hukuman yang diberikan adalah kehilangan bola bagi tim yang melakukan pelanggaran.

i) Peraturan 3 Detik

Pemain dilarang berada lebih dari tiga detik dalam daerah bersyarat lawannya, yaitu daerah diantara garis akhir dan tepi yang jauh dari garis tembakan bebas waktu bola berada dalam tangan satu timnya. Ini berlaku untuk seluruh keadaan luar lapangan, dan hitungan tiga detik dimulai pada waktu pemain yang memainkan bola berada di luar lapangan dan menguasainya.

j) Peraturan 5 Detik, 10 Detik, dan 30 Detik

Peraturan lima detik apabila seorang pemain memegang bola, dalam tempo 5 detik bola harus segera dimainkan, dioperkan kepada teman satu tim, atau di *dribbling*. Peraturan 10 detik. Suatu regu yang menguasai bola di bagian belakang harus segera memainkan bola sampai melewati garis tengah. Peraturan 30 detik bila suatu tim dalam penguasaan bola, maka dalam 30 detik bola harus dilaksanakan percobaan penembakan ke ring basket lawannya.

k) Peraturan Melemparkan Bola Kembali Ke Belakang (*Back ball*)

Seorang pemain yang sedang menguasai bola dan berada di agris depan tidak diperbolehkan mengembalikan bola kembali ke belakang sampai melewati garis tengah, termasuk untuk lemparan dari luar lapangan (*throw in*).

c. Hakikat Permainan Bolavoli

Permainan olahraga bolavoli sudah dikenal oleh banyak masyarakat Indonesia maupun Dunia. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya pertandingan pertandingan yang diadakan oleh masyarakat, lembaga pemerintah, dan lembaga swasta. Olahraga bolavoli pada awalnya di ciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895, sebagai aktivitas olahraga yang bertujuan untuk rekreasi, karena pada

saat itu para pekerja pabrik dan kantor di Amerika dengan olahraga bolabasket dianggap terlalu berat ukuran bolanya. Oleh karena itu diciptakan suatu bentuk olahraga sebagai aktivitas pengganti olahraga bolabasket yang bertujuan untuk rekreasi. Bola yang digunakan pada awalnya bagian dalam bolabasket dengan harapan berat bola menjadi ringan. Olahraga ini pada awalnya disebut *minnonette*, dan cara memainkan bola dengan dipantulkan secara bergantian diantara teman. Pada tahun 1896 oleh Dr. Halstead dari Springfield, Massachusetts, Amerika Serikat dengan melihat cara memainkan bola pada permainan *minnonette* dimana prinsip dan cara memainkan bola selalu mem"*volley*" (memantulkan) bola. Prinsip dan cara memantulkan bolanya tidak diperbolehkan menyentuh tanah, maka Dr. Halstead memberi nama permainan *volleyball* (bolavoli). Permainan olahraga bolavoli sebagai permainan yang sangat sederhana dan santai, sebagai olahraga rekreasi oleh para pekerja pabrik dengan perkembangannya menjadi permainan olahraga prestasi. Olahraga bolavoli sekarang ini dapat dimainkan oleh semua orang baik tua maupun, atau laki-laki maupun perempuan (Fauzi, 2010:110)

Menurut Teguh Sutanto (2016: 90) permainan bolavoli adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim berlawanan. Masing-masing tim memiliki enam orang pemain. olahraga ini dimainkan dengan memantulkan bola dari tangan ke tangan, selanjutnya bola tersebut dijatuhkan di daerah lawan. Tim lawan yang tidak bisa mengembalikan bola dianggap kalah dalam permainan.

Menurut Suhadi (2005:3-4) permainan bolavoli merupakan permainan dengan menggunakan bola besar. Permainan bolavoli pada hakikatnya adalah memvoli dengan menggunakan seluruh anggota badan dan menyeberangkan

melewati net ke lapangan lawan. Setiap regu hanya boleh memvoli bola tiga kali dan tiap pemain tidak melakukan sentuhan dua kali berturut-turut, kecuali ketika melakukan *blocking*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli adalah permainan bola besar yang dimainkan diatas lapangan persegi 4 dengan lebar 9 meter dan panjang 18 meter, bola dimainkan dengan cara memvoli bola di udara dan melewatkan bola di atas net dengan maksud dapat melanjutkan bola di dalam petak lawan untuk mencari kemenangan.

1. Gerak Dasar Materi Permainan Bolavoli Untuk Siswa SMA Kelas X

Menurut Silabus Penjasorkes (2016: 10) kompetensi dasar penjasorkes SMA kelas X adalah menganalisis dan mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik. Materi pembelajaran bolavoli SMA Kelas X yaitu (a) *passing* bawah, (b) *passing* atas, (c) *servis* bawah, (d) *servis* atas, (e) *smash/ spike*, (f) *block/ bendungan*.

Beberapa gerak dasar permainan bolavoli adalah sebagai berikut:

a) *Passing*

Menurut Sukma Aji (2016:38), *passing* adalah cara menerima atau mengoperkan bola kepada teman satu regu. Selain itu, *passing* merupakan suatu langkah awal untuk menyusun pola serangan. Beberapa macam *passing* dalam bolavoli, sebagi berikut:

(1) *Passing* atas

Kedua kaki dibuka selebar bahu. Kedua lutut ditekuk dengan badan merendah. Kedua lutut sikapnya mengeper. Kedua tangan ditekuk dengan kedua telapak tangan dan jari-jari membentuk cekungan seperti mangkuk setengah lingkaran. *Passing* bola ke atas saat berada di atas depan dahi. Kedua lengan diluruskan dengan gerakan ekspresif mendorong bola. Ibu jari, jari tengah, dan telunjuk yang dominan melakukan dorongan bola.

(2) *Passing* bawah

Kedua kaki dibuka selebar bahu. Kedua lutut ditekuk dengan badan condong sedikit ke depan. Kedua lutut digerakkan mengeper dan rileks. Kedua tangan berpegangan, telapak tangan kiri memegang punggung telapak tangan kanan. Ayunkan kedua lengan ke depan arah datangnya bola. Perkenaan bola di atas pergelangan tangan.

b) *Servis*

Menurut Viera dalam Akhmad Slamet Nur Hidayat & Handaka Dwi Wardaya (2015:130) *servis* dalam permainan bolavoli merupakan modal awal dalam memulai permainan. Sesuai dengan perkembangan permainan bolavoli, *servis* merupakan salah satu faktor penentu kemenangan disamping kondisi fisik, teknik, dan kematangan juara. Karena itulah, dalam suatu pertandingan paling tidak 90% dari *servis* dapat melewati net ke daerah lawan.

Menurut Sukma Aji (2016:38), *servis* adalah pukulan bola pertama untuk memulai suatu permainan atau ketika terjadi bola mati dan perpindahan bola.

Pukulan *servis* sebagai pukulan awal untuk mendapatkan poin dalam pertandingan. Sehingga menguasai *servis* dengan baik sangat penting. Berikut ini, jenis-jenis *servis* dalam permainan bolavoli.

(1) *Servis* bawah

Kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang. Badan agak condong ke depan. Tangan kiri memegang bola, tangan kanan diayun ke belakang. Bola sedikit dilambungkan dan dipukul dengan tangan kanan. Setelah memukul, kaki kanan melangkah ke depan, dan amsuk lapangan dengan mengambil posisi siap.

(2) *Servis* atas

Kaki kiri di depan, kaki kanan di belakang. Posisi badan tegak. Tangan kiri memegang bola. Tangan kanan diayun ke belakang kepala. Lambungkan bola di atas kepala. Pukullah bola dengan telapak tangan atau kepalan tangan ketika bola berada di atas kepala.

c) *Smash*

Menurut Sukma Aji (2016:40, *smash* adalah pukulan keras yang menukik dan mematikan. Bola dipukul ke lapangan lawan melewati atas net. Sementara itu pihak lawan mengalami kesulitan untuk mengembalikan bola. *Smash* merupakan gerakan yang kompleks meliputi gerakan melangkah, tolakan untuk meloncat, memukul bola, saat melayang di udara, dan saat mendarat. Cara melakukan *smash* adalah sebagai berikut: (1) Awalan tiga langkah ke depan di belakang net. (2) Lutut direndahkan ke bawah mengeper. (3) Kedua tangan di belakang badan. (4) Lakukan tolakan kedua kaki ke atas sambil mengayunkan tangan ke depan atas.

(5) Songsong bola dan pukul dengan keras ke lapangan lawan. (6) Melakukan pendaratan dengan kedua kaki mengeper.

d) Membendung (*block*)

Menurut Sukma Aji (2016:40), blok adalah usaha menahan / membendung pukulan *smash* dengan menjulurkan tangan ke atas net. Blok merupakan benteng pertahanan utama untuk mematah serangan pihak lawan. Blok hanya boleh dilakukan oleh pemain yang posisinya di depan net. Agar blok dapat dilakukan dengan baik, seorang yang akan melakukan blok harus selalu membaca pergerakan lawan, dapat menebak arah pergerakan bola, dan kerja sama yang baik saat melakukan blok. Ada empat tahapan melakukan blok, yaitu:

(1) Posisi awal

Pemain melangkah ke depan net dengan posisi siap. Kedua lengan ditekuk dan diletakkan di depan muka. Kedua telapak tangan menghadap net.

(2) Tahapan

Kedua kaki ditekuk mengeper. Tolakan kedua kaki ke atas dan diluruskan. Kedua tangan dijulurkan ke atas dan melihat pergerakan bola.

(3) Kontak dengan bola

Jari-jari tangan dibuka lebar. Kedua tangan didekatkan sehingga bola tidak bisa lolos.

(4) Mendarat

Setelah kontak dengan bola, pemain dengan cepat mendarat. Turunkan kedua tangan jangan sampai menyentuh net. Kembali ke posisi semula.

3) Peraturan Permainan Bolavoli

a) Setiap regu ada 6 orang yang bermain dan 6 pemain cadangan. b) Perputaran pemain searah jarum jam. c) Lama permainan *three winning set*. d) Dalam posisi 24 – 24, dilakukan *deuce* sampai suatu regu meraih angka selisih 2 dari lainnya. e) Jika kedudukan set kemenangan 2 – 2 (set penentuan) dimainkan sampai angka 15. f) Dalam posisi 14 - 14 dilakukan *deuce* sampai suatu regu meraih angka dengan selisih 2. g) Penghitungan skor dengan system reli poin. h) *Time out* diminta oleh *official* / pelatih kepada wasit, lamanya 30 detik.

4) Lapangan Bolavoli

a) Standar ukuran lapangan bolavoli adalah panjang lapangan = 18 meter, lebar lapangan = 9 meter., dan lebar garis serang = 3 meter.

b) Ukuran net dan tiang bolavoli adalah lebar net bolavoli = 1 meter, tinggi net untuk putra = 2,43 meter, tinggi net untuk putri = 2,24 meter, dan tinggi antenna pada net bolavoli = 0,8 sentimeter.

4. Aspek Kognitif dalam Pembelajaran Penjasorkes

Menurut Taksonomi Bloom yang dikutip oleh Saryono dan Ahmad Rithaudin (2011:148-149), kemampuan kognitif adalah kemampuan berfikir secara hirarkis yang terdiri dari pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. Pada tingkat pengetahuan, siswa menjawab pertanyaan berdasarkan hapalan saja. Pada tingkat pemahaman siswa dituntut untuk menyatakan masalah dengan kata-katanya sendiri, memberi contohsiatu konsep atau prinsip. Pada tingkat aplikasi, siswa dituntut untuk menerapkan prinsip dan konsep dalam situasi yang baru. Pada tingkat analisis, siswa diminta untuk untuk

menguraikan informasi ke dalam beberapa bagian, menemukan asumsi, membedakan fakta dan pendapat serta menemukan hubungan sebab-akibat. Pada tingkat sintesis, siswa dituntut untuk menghasilkan suatu cerita, komposisi, hipotesis atau teorinya sendiri dan mensintesiskan pengetahuannya. Pada tingkat evaluasi, siswa mengevaluasi informasi seperti bukti, sejarah, editorial, teori-teori yang termasuk di dalamnya judgement terhadap hasil analisis untuk membuat kebijakan. 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. Aspek kognitif terdiri atas enam tingkatan dengan aspek belajar yang berbeda-beda. Keenam tingkat tersebut yaitu:

a. Tingkat Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada tahap ini menuntut siswa untuk mampu mengingat (*recall*) berbagai informasi yang telah diterima sebelumnya, misalnya fakta, rumus, terminologi strategi *problem solving* dan lain sebagainya.

b. Tingkat Pemahaman (*Comprehension*)

Pada tahap ini kategori pemahaman dihubungkan dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata

sendiri. Pada tahap ini siswa diharapkan menerjemahkan atau menyebutkan kembali yang telah didengar dengan kata-kata sendiri.

c. Tingkat Penerapan (*Application*)

Penerapan merupakan kemampuan untuk menggunakan atau menerapkan informasi yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru, serta memecahkan berbagai masalah yang timbul dalam kehidupan sehari-hari.

d. Tingkat Analisis (*Analysis*)

Analisis merupakan kemampuan mengidentifikasi, memisahkan dan membedakan komponen-komponen atau elemen suatu fakta, konsep, pendapat, asumsi, hipotesa atau kesimpulan, dan memeriksa setiap komponen tersebut untuk melihat ada atau tidaknya kontradiksi. Dalam tingkat ini siswa diharapkan menunjukkan hubungan di antara berbagai gagasan dengan cara membandingkan gagasan tersebut dengan standar, prinsip atau prosedur yang telah dipelajari.

e. Tingkat Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam mengaitkan dan menyatukan berbagai elemen dan unsur pengetahuan yang ada sehingga terbentuk pola baru yang lebih menyeluruh.

f. Tingkat Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan level tertinggi yang mengharuskan siswa mampu membuat penilaian dan keputusan tentang nilai suatu gagasan, metode, produk atau benda dengan menggunakan kriteria tertentu.

Apabila melihat kenyataan yang ada dalam sistem pendidikan yang diselenggarakan, pada umumnya baru menerapkan beberapa aspek kognitif tingkat rendah, seperti pengetahuan, pemahaman dan sedikit penerapan. Sedangkan tingkat analisis, sintesis dan evaluasi jarang sekali diterapkan. Apabila semua tingkat kognitif diterapkan secara merata dan terus-menerus maka hasil pendidikan akan lebih baik (dikutip dari Saryono & Ahmad Rithaudin, 2011 :148-149) .

B. Penelitian yang Relevan

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menggali informasi dari penelitian-penelitian sebelumnya sebagai bahan perbandingan, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada. Selain itu, peneliti juga menggali informasi dari buku-buku maupun skripsi dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada sebelumnya tentang teori yang berkaitan dengan judul yang digunakan untuk memperoleh landasan ilmiah.

Skripsi yang ditulis oleh Novianta Wahyu Prasetiawan tahun 2016 dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI Di SMA N 1 Prambanan Klaten”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten yang berjumlah 253 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling* dengan jenis *simple random sampling* yang berjumlah 155 siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistic deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui 2 siswa (1,29%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori sangat kurang, sebanyak 35 siswa (22,58%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori kurang, sebanyak 47 siswa (30,32%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori cukup, sebanyak 46 siswa (29,68) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori baik, dan 25 siswa (16,13%) mempunyai tingkat pengetahuan dengan kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan siswa terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes di SMA N 1 Prambanan Klaten dengan kategori cukup baik.

C. Kerangka Berpikir

Pemahaman merupakan salah satu bentuk hasil belajar. Karena itu pemahaman sangat penting dimiliki oleh siswa agar tujuan dari proses pembelajaran tercapai. Dalam pembelajaran penjasorkes siswa tidak hanya bersenang-senang atau bermain sesuka mereka namun mereka juga harus memahami materi yang diajarkan oleh guru. Pemahaman merupakan hal yang harus dimiliki oleh siswa, namun peneliti belum mengetahui seberapa besar tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar yang sudah diberikan oleh guru dalam pembelajaran penjasorkes.

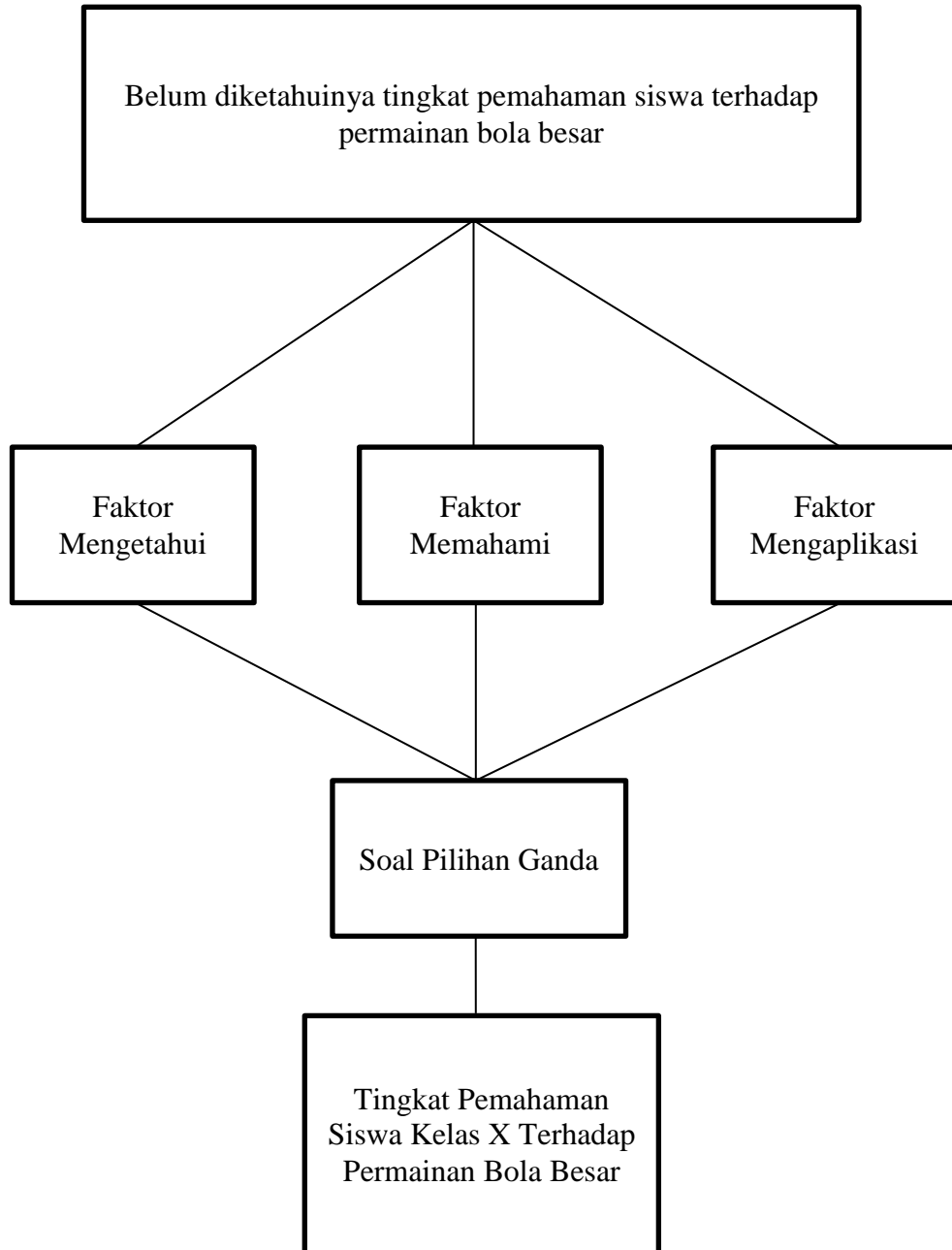
Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pendidikan jasmani merupakan program pembelajaran yang

memberikan perhatian yang proporsional dan memadai pada domain-domain pembelajaran, yaitu: psikomotor, kognitif, dan afektif..

Menurut Silabus Penjasorkes (2016 SMA kelas X) permainan sepakbola, bolavoli dan bolabasket termasuk ke dalam permainan bola besar. Menurut kompetensi dasar kelas X Sekolah Menengah Atas menjelaskan bahwa, menganalisis dan mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi yang baik. Permainan bola besar dibagi menjadi 3 jenis permainan, yaitu: permainan sepakbola, bolabasket, dan bolavoli. Permainan bola besar tersebut selalu diajarkan dalam materi pembelajaran penjasorkes karena silabus tingkat SMA mencantumkan ketiga permainan tersebut.

Timbulnya permasalahan yang menjadi kendala adalah suatu upaya yang tidak ingin ditimbulkan di sekolah manapun. Berdasarkan bahwa siswa menjadi sasaran primer, terdapat permasalahan yang terjadi pada saat pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman, berdasarkan pelaksanaan pembelajaran terdapat siswa yang tidak memahami tentang permainan bola besar baik dari menjelaskan pengertian, gerak dasar, maupun peraturan permainan.

Berdasarkan permasalahan yang timbul ini, maka peneliti melakukan penelitian sesuai dengan masalah yang ada. Sehingga perlu dilakukan penelitian dengan judul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman.



Gambar 3. Alur Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 3) penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.

Penelitian akan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda. Skor dari perolehan tes pilihan ganda kemudian dikelola dan dianalisis dengan menggunakan statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman yang beralamat di Jl. Kyai Masduqi Pedukuhan Mlangi Kelurahan Nogotirto, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman, Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Desember 2017.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman yang berjumlah 76 siswa yang terbagi ke dalam 2 kelas. Sehingga populasi yang digunakan sebagai subyek dalam penelitian ini adalah penelitian populasi.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman yang berjumlah 76 siswa dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

Kelas	Jumlah tiap kelas
X MIPA	39
X IPS	37
Jumlah	76

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel penelitian adalah teknik *total sampling*, karena subjek yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman yang berjumlah 76 siswa.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017:38), variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman”. Secara operasional variabel ini didefinisikan sebagai skor hasil pengukuran tingkat pemahaman siswa terhadap permainan bola besar yang diukur dengan tes pilihan ganda yang meliputi faktor : a) Mengetahui. b) Memahami. c) Mengaplikasi.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang harus dilakukan dalam suatu penelitian. Pengumpulan data yang tepat akan diperoleh suatu data yang akurat dibutuhkan dalam suatu penelitian, karena metode pengumpulan adalah suatu alat operasional dalam pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan membagikan soal pilihan ganda kepada sampel penelitian yaitu siswa kelas X yang berjumlah 76 siswa.

Teknis pengumpulan data yang dilakukan pada penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman:

- a. Peneliti masuk ke kelas X ketika jam pelajaran penjasorkes berlangsung.
- b. Siswa diberi penjelasan mengenai tata cara pengisian soal.
- c. Peneliti dibantu oleh guru untuk membagikan soal.

- d. Peneliti memberi pengarahan kepada siswa untuk segera menjawab soal yang sudah dibagikan.

Teknik analisis untuk memberikan nilai yaitu skor 1 diberikan apabila jawaban benar, dan skor 0 diberikan apabila jawaban salah. Selanjutnya, jumlah jawaban benar yang diperoleh masing-masing responden diklasifikasikan ke dalam pengkategorian.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto dalam Mia Kusumawati (2015: 103-104) instrumen penelitian adalah alat bantu 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 dalam penelitian ini menggunakan *multiple choice test* atau tes pilihan ganda. Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) yaitu tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu. Biasanya terdapat dua sampai lima alternatif jawaban yang disuguhkan dan jumlah alternatif jawaban tersebut tidak boleh terlalu banyak karena sangat membingungkan dan juga sangat menyulitkan penyusunan butir soal. Instrumen ini sudah pernah digunakan oleh Novianta Wahyu Prasetiawan pada tahun 2016. Pada penelitian ini didapatkan validitas didalam tabel 2 dan reliabilitas 0.962.

Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen

No Butir	r hitung	r tabel (df29 = 0,355)	keterangan
BUTIR 1	0.676	0.355	Valid
BUTIR 2	0.676	0.355	Valid
BUTIR 3	0.897	0.355	Valid
BUTIR 4	0.805	0.355	Valid
BUTIR 5	0.814	0.355	Valid
BUTIR 6	0.751	0.355	Valid
BUTIR 7	0.679	0.355	Valid
BUTIR 8	0.703	0.355	Valid
BUTIR 9	0.612	0.355	Valid
BUTIR 10	0.679	0.355	Valid
BUTIR 11	0.564	0.355	Valid
BUTIR 12	0.618	0.355	Valid
BUTIR 13	0.318	0.355	Tidak Valid
BUTIR 14	0.612	0.355	Valid
BUTIR 15	0.435	0.355	Valid
BUTIR 16	0.706	0.355	Valid
BUTIR 17	0.766	0.355	Valid
BUTIR 18	0.755	0.355	Valid
BUTIR 19	0.535	0.355	Valid
BUTIR 20	0.674	0.355	Valid
BUTIR 21	0.75	0.355	Valid
BUTIR 22	0.826	0.355	Valid
BUTIR 23	0.674	0.355	Valid
BUTIR 24	0.46	0.355	Valid
BUTIR 25	0.932	0.355	Valid
BUTIR 26	0.452	0.355	Valid
BUTIR 27	0.806	0.355	Valid
BUTIR 28	0.537	0.355	Valid
BUTIR 29	0.806	0.355	Valid
BUTIR 30	0.676	0.355	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas maka diperoleh 29 item valid dan 1 item gugur. Dari hasil uji validitas butir soal tersebut, peneliti tetap menggunakan 30

soal dengan memperbaiki item yang tidak valid. Sehingga sudah berikut kisi-kisi soal yang sudah teruji validitas dan reliabilitasnya.

Kisi-kisi yang digunakan dalam lembar tes soal pemahaman tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
"Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman"	Mengetahui	Mampu menyebutkan jenis olahraga permainan bola besar	1, 2, 3, 4, 5, 6,	6
		Mampu menerjemahkan setiap jenis permainan bola besar	7, 8, 9, 10, 11, 12,	6
	Memahami	Menggabungkan informasi dalam diri siswa dan materi yang disampaikan oleh guru	13, 14, 15, 16, 17, 18	6
		Mengaplikasi	Menjelaskan gerak dasar setiap jenis permainan bola besar	19, 20, 21, 22, 23, 24
			Memberikan contoh peraturan permainan dalam setiap jenis permainan bola besar	25, 26, 27, 28, 29, 30
				30

Sumber : Novianta Wahyu Prasetiawan (2016:47)

F. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, yaitu yang digambarkan dengan kalimat dipisah-pisahkan menurut katagori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase adalah data kuantitatif yang ada

akan dikuantitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2013: 282).

Teknik analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yang ditentukan dari kelas interval data penelitian setiap aspek (Anas Sudijono, 2015: 43), sebagai berikut:

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

Keterangan:

- p = persentase
- f = frekuensi pengamatan
- N = jumlah responden

Untuk mengelompokkan berdasar kategori, skor maksimum dan minimum harus ditentukan terlebih dahulu. Kemudian menentukan nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram. Pengkategorian disusun dalam 5 kategori yaitu menggunakan teknik kategori sangat baik, baik, cukup, kurang baik, dan sangat kurang (Anas Sudijono, 2015:175). Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori dapat dilihat di bawah ini.

Tabel 4. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman

No	Rumus Interval	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat baik
2	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Baik
3	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X < M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan :

X = Skor yang diperoleh

M = Mean

SD = Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini lokasi yang digunakan sebagai pengambilan sampel yaitu Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi yang berada di Pedukuhan Mlangi, Kelurahan Nogotirto, Kecamatan Gamping, Kabupaten Sleman. Penelitian ini dilaksanakan 1 hari yaitu pada hari sabtu tanggal 9 Desember 2017.

2. Deskripsi Subyek Penelitian

Subyek pada penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman yaitu sejumlah 76 siswa. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, karena subjek yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman yang terdiri dari 39 siswa kelas X MIPA dan 37 siswa kelas X IPS.

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman pada penelitian ini diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal dan terdiri atas tiga faktor, yaitu faktor mengetahui, memahami, dan mengaplikasi. Setelah itu data hasil penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program *Microsoft Excel 2010*.

Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman diperoleh melalui kemampuan responden dalam menjawab benar 30 item pernyataan yang terdapat di dalam tes pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar. Setiap jawaban item pernyataan memiliki peluang skor 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memungkinkan memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 30. Selanjutnya, jumlah jawaban benar yang diperoleh masing-masing responden diklasifikasikan ke dalam pengkategorian tingkat pemahaman siswa Kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman yang dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman

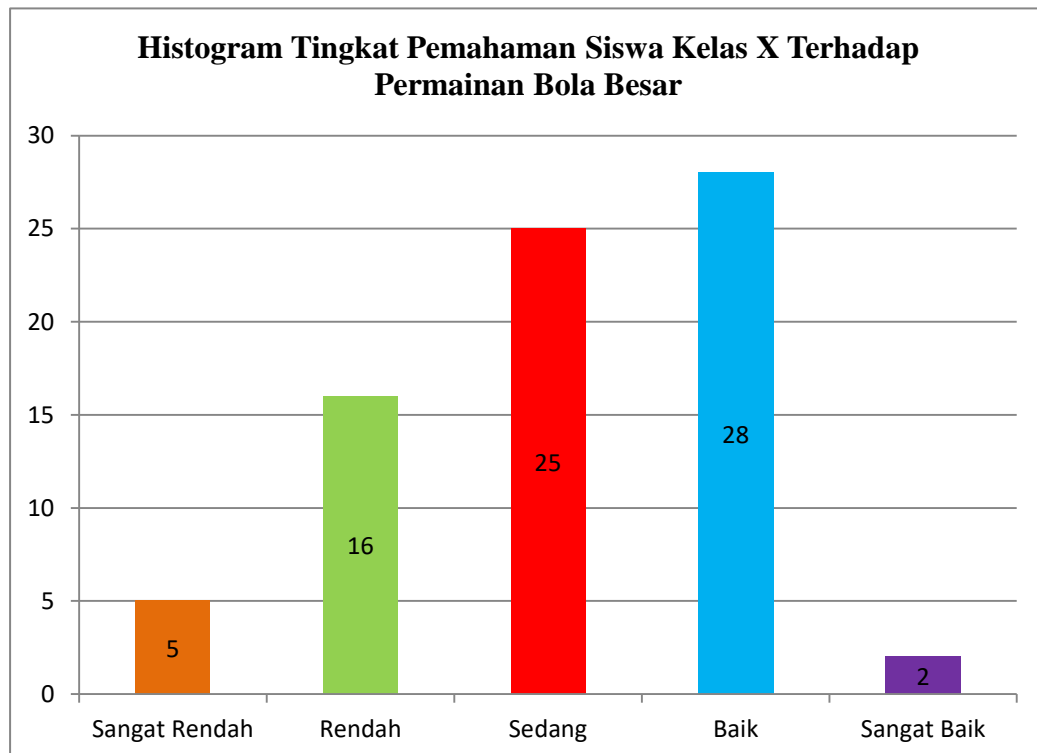
STATISTIK	SKOR
<i>Mean</i>	20,67
<i>Median</i>	20,50
<i>Mode</i>	19,00
<i>Standar Deviation</i>	4,309
<i>Maximum</i>	28,00
<i>Minimum</i>	8,00

Berdasarkan tabel 5 di atas maka diperoleh nilai rata-rata sebesar 20,67, nilai tengah sebesar 20,05, nilai sering muncul sebesar 19,00, dan *standar deviasi* sebesar 4,309, skor tertinggi sebesar 28,00 dan skor terendah 8,00. Selanjutnya distribusi frekuensi tersebut disajikan dalam tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman

No	Batasan	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 27,13$	2	2,63	Sangat baik
2	$22,82 \leq X < 27,13$	28	36,84	Baik
3	$18,51 \leq X < 22,82$	25	32,89	Sedang
4	$14,20 \leq X < 18,51$	16	21,05	Rendah
5	$X < 14,20$	5	6,58	Sangat rendah
		76	100	

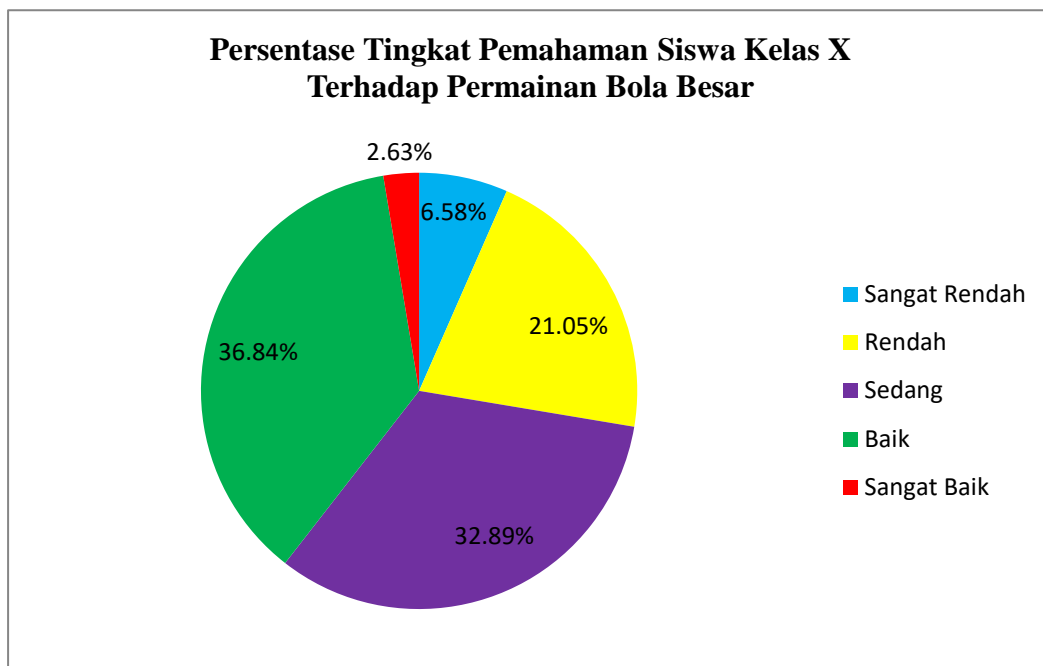
Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman dapat dilihat dalam Gambar 4.



Gambar 4. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman

Apabila ditampilkan dalam bentuk persentase, maka data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman dapat dilihat dalam Gambar 5.

Gambar 5. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman



Berdasarkan tabel 5, gambar 4, dan gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman berada pada kategori sangat rendah sebesar 6,58% (5 siswa), berkategori rendah sebesar 21,05% (16 siswa), berkategori sedang sebesar 32,89% (25 siswa), berkategori baik sebesar 36,84% (28 siswa), dan berkategori sangat baik sebesar 2,63% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 20,67 maka tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman masuk dalam kategori sedang.

Rincian tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor sebagai berikut:

a. Faktor Mengetahui

Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor mengetahui diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 12 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan di analisis menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel 2010*. Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengetahui rata-rata sebesar 9,70, nilai tengah sebesar 10,00, nilai sering muncul sebesar 11,00, dan *standar deviasi* sebesar 1,62, skor tertinggi sebesar 12,00 dan skor terendah 5,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Berdasarkan Faktor Mengetahui

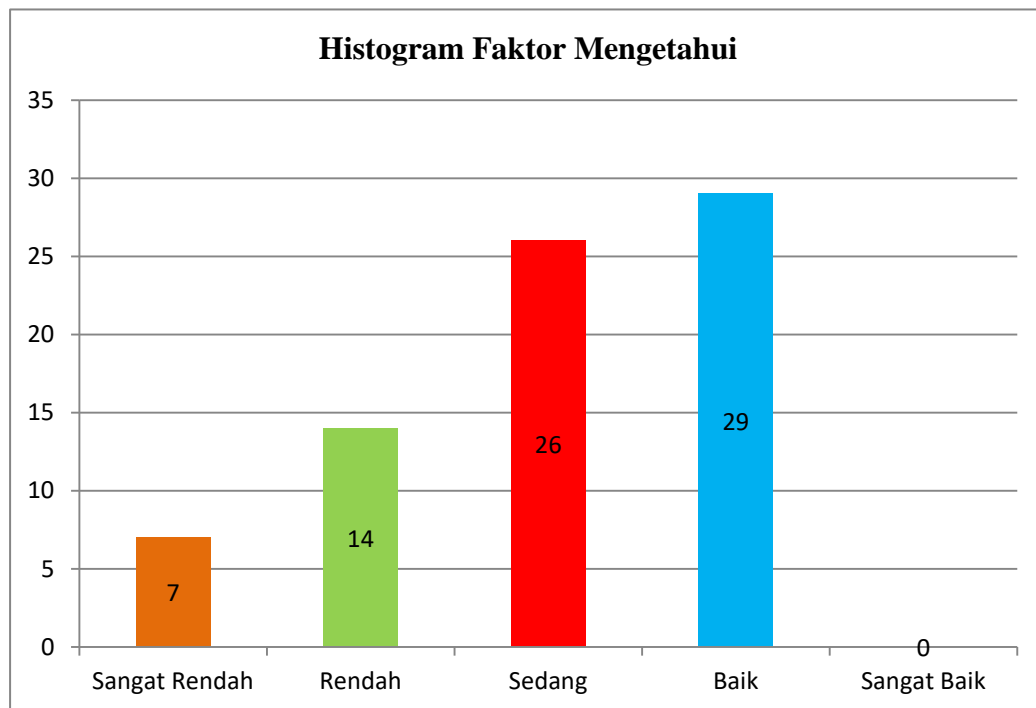
STATISTIK	SKOR
<i>Mean</i>	9,70
<i>Median</i>	10,00
<i>Mode</i>	11,00
<i>Standar Deviation</i>	1,62
<i>Maximum</i>	12,00
<i>Minimum</i>	5,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor mengetahui, sebagai berikut:.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Mengetahui

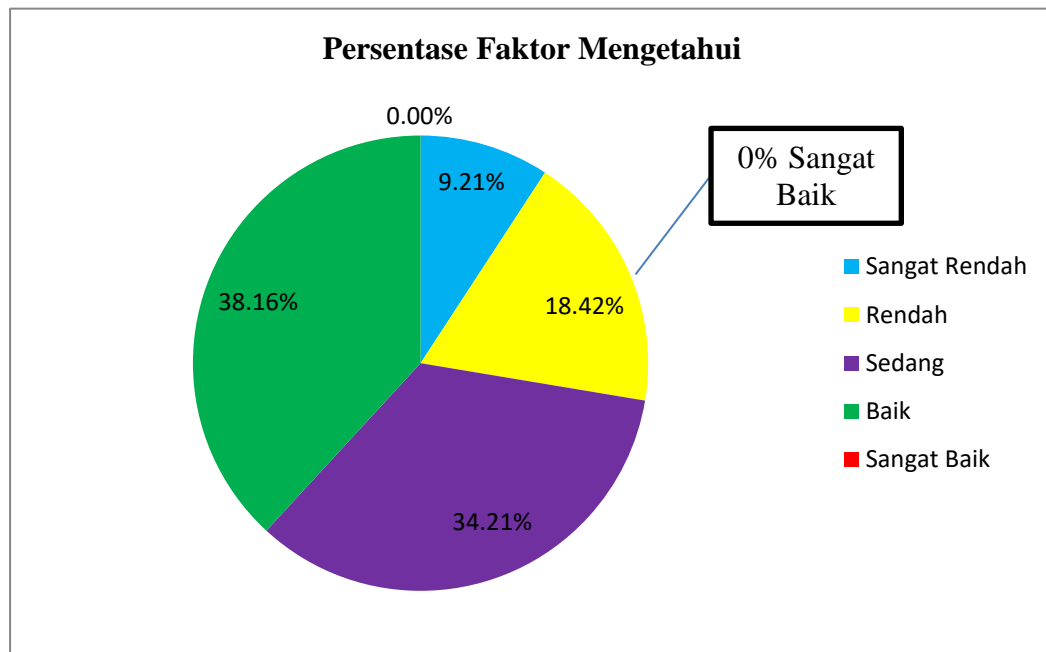
No	Batasan	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 12,13$	0	0	Sangat baik
2	$10,50 \leq X < 12,13$	29	38,16	Baik
3	$8,88 \leq X < 10,50$	26	34,21	Sedang
4	$7,25 \leq X < 8,88$	14	18,42	Rendah
5	$X < 7,25$	7	9,21	Sangat rendah
Jumlah		76	100	

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengetahui dapat dilihat dalam Gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Mengetahui

Apabila ditampilkan dalam bentuk persentase, maka data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengetahui dapat dilihat dalam Gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 7. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan Faktor Mengetahui

Berdasarkan tabel 8, gambar 6, dan gambar 7 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengetahui berada pada kategori sangat rendah sebesar 9,21% (7 siswa), berkategori rendah sebesar 18,42% (14 siswa), berkategori sedang sebesar 34,21% (26 siswa), berkategori tinggi sebesar 38,16% (29 siswa), berkategori sangat tinggi sebesar 0,00% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 9,70 maka tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah

Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengetahui masuk dalam kategori sedang.

b. Faktor Memahami

Tingkat pemahaman siswa kelas X permainan bola besar berdasarkan faktor memahami diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 6 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan di analisis menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel 2010*. Deskripsi hasil penelitian tersebut dapat dilihat pada tabel 9. Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami sebesar 3,58, nilai tengah sebesar 4,00, nilai sering muncul sebesar 5,00, dan *standar deviasi* sebesar 1,36, skor tertinggi sebesar 5,00 dan skor terendah 0,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Berdasarkan Faktor Memahami

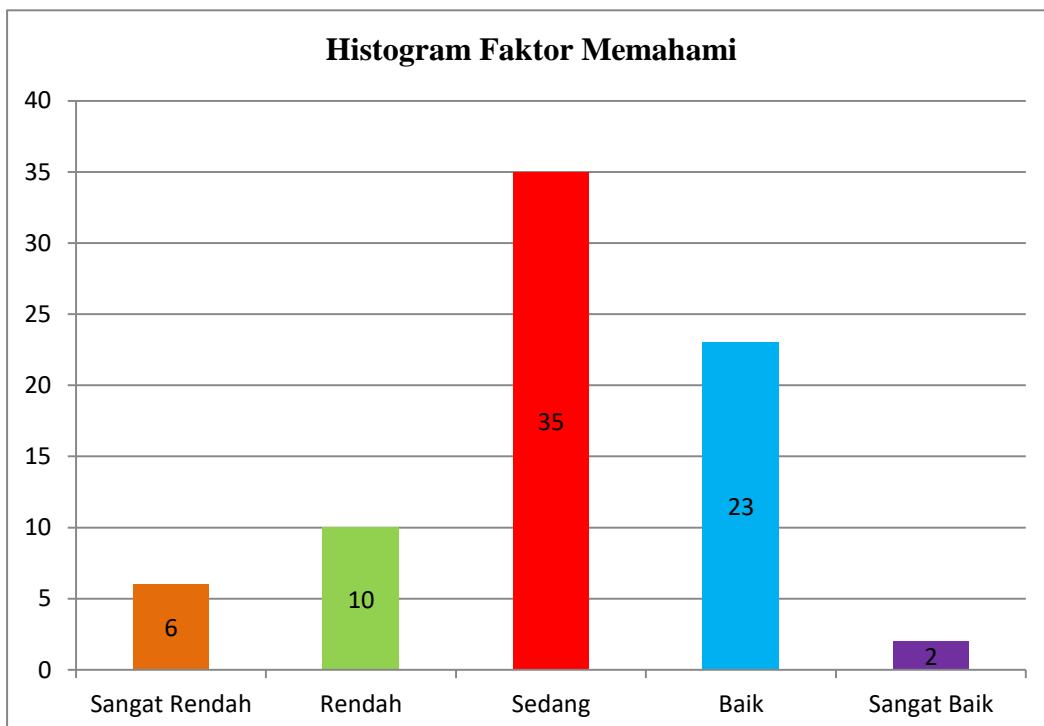
STATISTIK	SKOR
<i>Mean</i>	3,58
<i>Median</i>	4,00
<i>Mode</i>	5,00
<i>Standar Deviation</i>	1,36
<i>Maximum</i>	6,00
<i>Minimum</i>	0,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami berdasarkan faktor memahami, sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Memahami

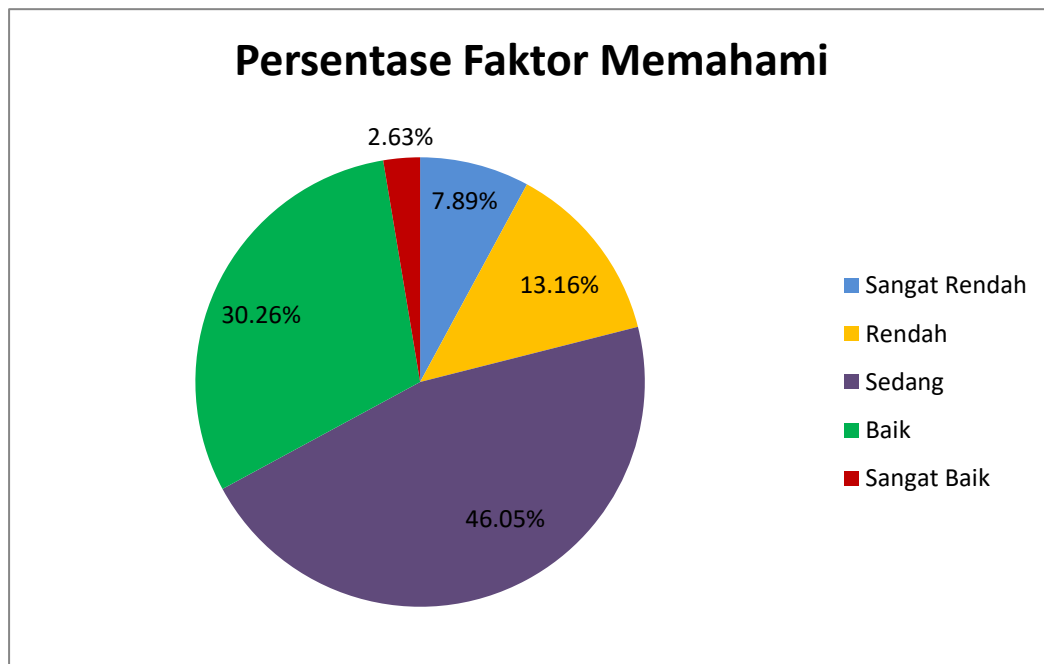
No	Batasan	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 5,62$	2	2,63	Sangat baik
2	$4,26 \leq X < 5,62$	23	30,26	Baik
3	$2,90 \leq X < 4,26$	35	46,05	Sedang
4	$1,54 \leq X < 2,90$	10	13,16	Rendah
5	$X < 1,54$	6	7,89	Sangat rendah
Jumlah		76	100	

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami dapat dilihat dalam Gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Histogram Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Memahami

Apabila ditampilkan dalam bentuk persentase, data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor memahami di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman dapat digambarkan dalam gambar 9.



Gambar 9. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan Faktor Memahami

Berdasarkan tabel 10, gambar 8, dan gambar 9 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami berada pada kategori sangat rendah sebesar 7,89% (6 siswa), berkategori rendah sebesar 13,16% (10 siswa), berkategori sedang sebesar 46,05% (35 siswa), berkategori tinggi sebesar 30,26% (23 siswa), berkategori sangat tinggi sebesar 2,63% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 3,58 maka tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah

Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami masuk dalam kategori sedang.

c. Faktor Mengaplikasi

Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor mengaplikasi diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 12 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan di analisis menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel 2010*. Tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor mengaplikasi sebesar 7,35, nilai tengah sebesar 7,00, nilai sering muncul sebesar 7,00, dan *standar deviasi* sebesar 2,21, skor tertinggi sebesar 12,00 dan skor terendah 1,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:.

Tabel 11. Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Berdasarkan Faktor Memahami

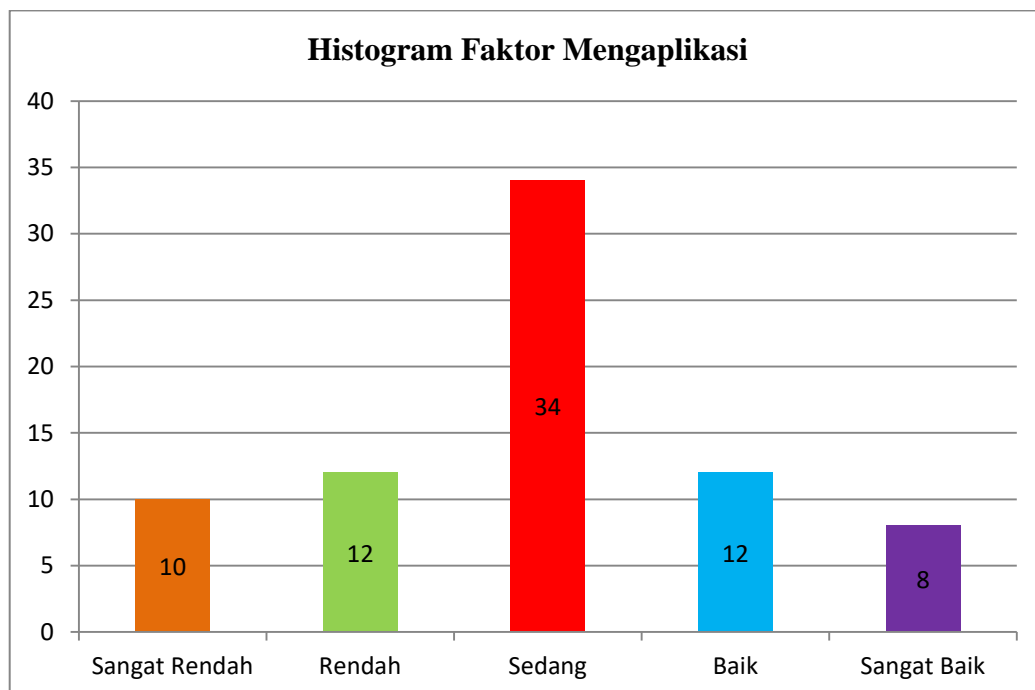
STATISTIK	SKOR
<i>Mean</i>	7,35
<i>Median</i>	7,00
<i>Mode</i>	7,00
<i>Standar Deviation</i>	2,21
<i>Maximum</i>	12,00
<i>Minimum</i>	1,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami berdasarkan faktor memahami, sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Mengaplikasi

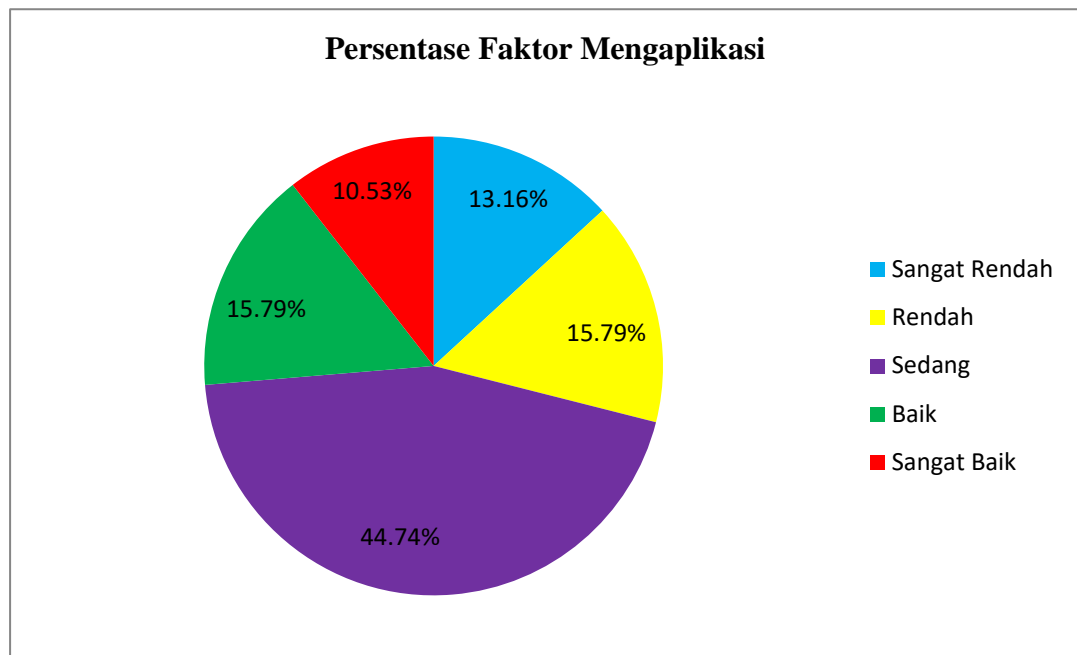
No	Batasan	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 10,75$	8	10,53	Sangat baik
2	$8,51 \leq X < 10,75$	12	15,79	Baik
3	$6,27 \leq X < 8,51$	34	44,74	Sedang
4	$4,04 \leq X < 6,27$	12	15,79	Rendah
5	$X < 4,04$	10	13,16	Sangat rendah
Jumlah		76	100	

Apabila ditampilkan dalam bentuk histogram, maka data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor memahami dapat dilihat dalam Gambar 10 sebagai berikut:



Gambar 10. Histogram Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Pembelajaran Permainan Bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman Berdasarkan Faktor Mengaplikasi

Apabila ditampilkan dalam bentuk persentase, data tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar berdasarkan faktor memahami di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman dapat digambarkan dalam gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Persentase Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan Faktor Mengaplikasi

Berdasarkan tabel 12, gambar 10, dan gambar 11 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi berada pada kategori sangat rendah sebesar 13,16% (10 siswa), berkategori rendah sebesar 15,79% (12 siswa), berkategori sedang sebesar 44,74% (34 siswa), berkategori tinggi sebesar 15,79% (12 siswa), berkategori sangat tinggi sebesar 10,53% (8 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 7,35 maka tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah

Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan faktor mengaplikasi masuk dalam kategori sedang.

C. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman. Penelitian dilakukan menggunakan soal pilihan ganda. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman termasuk dalam kategori sedang.

Hasil penelitian menunjukkan kategori sedang, ini berarti pembelajaran penjasorkes tentang permainan bola besar masih membutuhkan tambahan secara teori maupun praktik. Sarana dan prasarana pembelajaran penjasorkes belum mendukung sepenuhnya untuk melakukan pembelajaran permainan bola besar. Selain itu juga alokasi waktu pembelajaran yang masih kurang yaitu 2x40 menit, sedangkan dalam kurikulum 2013 alokasi waktunya adalah 3x40 menit. Pembelajaran untuk penjasorkes untuk kelas X tentang permainan bola besar hanya diajarkan pada praktiknya terutama gerak dasar dalam permainan bola besar, jadi siswa kurang mengetahui tentang teori dalam permainan bola besar seperti menjelaskan teknik dasar dan peraturan dalam setiap jenis permainan bola besar. Sehingga masih ada siswa yang kurang memahami materi secara maksimal sebab setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sudah dipelajari dan diajarkan oleh guru.

Selain itu juga disebabkan karena pada soal tertentu siswa bisa memahami sehingga bisa menjawab soal dengan benar tetapi pada soal yang lain siswa tidak menjawab dengan benar. Berdasarkan hasil penelitian siswa kelas X sebagian besar mampu menjawab soal penelitian pada faktor mengetahui terutama pada item soal nomor 1, 2, dan 3 semua siswa yaitu sejumlah 76 siswa mampu menjawab soal dengan benar. Sehingga persentase jawaban benar dari soal penelitian faktor mengetahui sebesar 80,81% artinya sebagian besar siswa mampu menyebutkan dan menerjemahkan setiap jenis permainan bola. besar. Persentase jawaban benar dari soal penelitian faktor memahami siswa sebesar 59,65% artinya masih ada siswa yang belum mampu menggabungkan informasi dalam diri siswa dan materi yang telah disampaikan oleh guru. Sedangkan pada soal penelitian dari faktor mengaplikasi terutama item soal nomor 26 sebagian besar siswa yaitu sebanyak 57 siswa tidak menjawab dengan benar atau hanya 19 siswa saja yang mampu menjawab dengan benar. Sehingga persentase jawaban benar dari soal penelitian faktor mengaplikasi sebesar 61,62% artinya masih ada siswa yang belum mampu menjelaskan gerak dasar dan memberikan contoh peraturan dalam setiap jenis permainan bola besar terutama pada item soal nomor 26 yang menjadi soal yang paling banyak jawaban salah yaitu tentang contoh peraturan permainan bolabasket. Hasil-hasil tersebut yang mendukung tingkat pemahaman siswa kelas X secara keseluruhan terhadap permainan bola besar yang berada pada kategori sedang.

4. Keterbatasan Penelitian

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

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan menggunakan wawancara dan disertai triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pemahaman siswa terhadap materi permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Peneliti tidak mengujicobakan validitas dan reliabilitas instrumen.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan dapat diambil kesimpulan yaitu tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman sebagian besar adalah berkategori baik dengan persentase 36,84%. Secara rinci, sebanyak 2 siswa (2,63%) mempunyai tingkat pemahaman sangat baik, sebanyak 28 siswa (36,84%) mempunyai tingkat pemahaman baik, sebanyak 25 siswa (32,89%) mempunyai tingkat pemahaman sedang, sebanyak 16 siswa (21,05%) mempunyai tingkat pemahaman rendah, dan sebanyak 5 siswa (6,99%) mempunyai tingkat pemahaman sangat rendah.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Siswa kelas X di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman akan mampu secara menyeluruh untuk memahami dan mempraktikkan tentang materi permainan bola besar yang telah diberikan oleh guru pendidikan jasmani secara baik dan benar.
2. Guru penjasorkes dapat melakukan kegiatan evaluasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan khususnya mengenai materi permainan bola besar bagi siswa kelas X di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman berdasarkan hasil penelitian ini.

C. Saran

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

1. Bagi siswa

Siswa diharapkan untuk dapat lebih aktif dalam mempraktikkan permainan bola besar baik saat pembelajaran di sekolah maupun di rumah agar pemahaman terhadap permainan bola besar semakin meningkat.

2. Bagi Guru

Perlu adanya kegiatan agar permainan bola besar menjadi lebih menarik bagi siswa.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti diharapkan selanjutnya agar memperhatikan segala sesuatu yang berkaitan dengan keterbatasan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang: Ilmu.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Penelitian Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fakhrizal. (18 Desember 2017). *Pengertian Pemahaman*. Diambil pada 25 Desember 2017, dari Jejak Pendidikan Portal Pendidikan Indonesia:<http://www.jejakpendidikan.com/2017/12/pengertian-pemahaman.html>
- Fauzi. (2010). Pengumpan (SETTER) Sebagai Jantungnya Permainan Olahraga Bola Voli. *Jurnal Olahraga Prestasi, Volume 6, Nomor 2, Juni 2010*, 110.
- Fauzi, F. (2013). *Tingkat Keterampilan Bermain Sepakbola Siswa SSB Bina Nusantara Kabupaten Klaten*. FIK UNY, 3.
- Hastuti, T. (2011). *Pemahaman Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY Angkatan 2010 Terhadap Peraturan Permainan Bola Basket*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 2, November 2011*, 137.
- Hidayat, A. S., & Wardaya, H. D. (2015). *Peningkatan Pembelajaran Servis Atas Bola Voli Melalui Metode Team Games Tournament Kelas XI MIA 5 SMAN 1 Sleman*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 11, Nomor 2, November 2015*, 130.
- Irianto, S. (2011). *Standarisasi Kecakapan Bermain Sepakbola Untuk Siswa Sekolah Sepakbola (SSB) KU 14-15 Tahun Se-Daerah Istimewa Yogyakarta*. *Jurnal Olahraga Prestasi, Volume 7, Nomor 1, Januari 2011*, 45.
- Kemendikbud. (2016). *Silabus Mata Pelajaran Sekolah Menengah Atas SMA/MA/SMK/MAK Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kosasih, A. (2017). *Panduan Kepelatihan Sepak Bola Anak*. Jakarta: Esensi Erlangga Group.
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan Penjasorkes*. Bandung: Alfabeta.
- Marhaendro, A. S. (2008). *Pemahaman Peserta Pembekalan Guru Kelas/ Agama Dalam Mata Pelajaran Penjas Terhadap Pendidikan Jasmani SD di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY)*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 6, Nomor 1, April 2008*, 9.

- Nugroho, F. (2016). *Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*. FIK UNY, 11.
- Prasetiawan, N. W. (2016). *Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas XI di SMAN 1 Prambanan Klaten*. FIK UNY, 47-51.
- Rahayu, E. T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Saryono, & Rithaudin, A. (2011). *Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa Dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 8, Nomor 2, November 2011, 148-149.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sudjana, N. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi. (2005). *Pengaruh Model Pembelajaran Bola Voli Suhadi Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 3, No. 1, 2005, 3-4.
- Sutanto, T. (2016). *Buku Pintar Olahraga*. Bantul: Pustaka Baru Press.
- Widianto, A. (2009). *Survei Teknik Dasar Sepak Bola Pada Pemain Umur 12-13 Tahun di Klub PSD Kabupaten Demak*. FIK UNNES, 28.
- Wiradiharja, S., & Syarifudin. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.

Lampiran

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 pswh: 282, 299, 291, 541

Nomor : 107/54 UN.34.16-PP/2017

4 Desember 2017

Lamp : 1 lks

Hal : Permisihan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Assalafiyah
di Tempat.

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

Nama : Al Amin Rois
NIM : 10601241043
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Ahmad Rithandini, M.Or.
NIP : 198107252006041001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 9 Desember 2017 s/d 9 Januari 2018

Tempat/Objek : Sekolah Madrasah Aliyah Assalafiyah, Jln. K.H Masduqi Mlangi Nogotirto
Gamping Sleman.

Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman.

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



S. Suherman, M.Ed.
19881211001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing FAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian
di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Kabupaten Sleman



MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH

YAYASAN ASSALAFIYYAH MLANGI

NSM: 131234040033 / NPSN:69928048

Jl. Kyai Masduqi Mlangi Nogotirto Gamping Sleman Yogyakarta Kode Pos 55292

SURAT KETERANGAN

No. 52/YA MA/SK/XII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Mulyono, M.Pd.

Jabatan : Kepala Madrasah

Menerangkan bahwa :

Nama : Al Amin Rois

NIM : 10601241043

Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi S-I

Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di MA Assalafiyyah Mlangi Sleman pada bulan Desember 2017. Hasil penelitian tersebut akan dipergunakan untuk memenuhi tugas akhir skripsi dengan judul : **"Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar di Madrasah Aliyah Assalafiyyah Mlangi Sleman"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 15 Desember 2017

Kepala Madrasah

Mulyono, M.Pd.

Lampiran 3. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Al Amin Rais
 NIM : 10601241043
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
 Pembimbing : Ahmad Rithaudin, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda-Tangan
1.	29/10/2017	konfirmasi Bimbingan & Revisi Bab I - pedoman penulisan T.A.S. (2016)	
2.	20/11/2017	Revisi Bab I & II - Perbaiki kerangka berpikir & - lengkapi Referensi: 1 daft. pdkh...	
3.	7/12/2017	Revisi Bab I - III - Siapkan Instrumen → ijin penelitian	
4.	2/12/2017	Bisa ambil data Penelitian. (cek Kelengkapan Instrumen)	
5.	27/12/2017	Revisi hasil (Bab IV & V)	
6.	5/1/2018	Revisi hasil (Bab IV & V)	
7.	9/1/18	persetujuan ijzin	

Ketua Jurusan POR,

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



Lampiran 4. Instrumen/ Lembar Soal Penelitian

SOAL PENELITIAN

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X TERHADAP PERMAINAN
BOLA BESAR DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI
KABUPATEN SLEMAN**

A. Identitas Responden

Nama Siswa :

Kelas :

Tanda tangan

B. Petunjuk Pengisian

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

SOAL TES PEMAHAMAN

1. Permainan sepakbola , bolavoli dan bolabasket merupakan contoh dari permainan :
 - a. Permainan bola besar
 - b. Permainan bola kecil
 - c. Permainan individu
 - d. Permainan bola tangan
2. Dari pernyataan berikut ini, manakah yang bukan termasuk permainan bola besar dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah :
 - a. Sepakbola
 - b. Bolabasket
 - c. Bulutangkis
 - d. Bolavoli
3. Permainan bola besar yang dimainkan oleh 11 orang dalam satu tim adalah permainan :
 - a. Sepakbola
 - b. Bolavoli
 - c. Bolabasket
 - d. Futsal
4. Permainan bola besar yang menggunakan net di tengah lapangan sebagai pembatas dan dimainkan oleh 6 orang dalam satu tim adalah permainan :
 - a. Sepakbola
 - b. Bolavoli
 - c. Bolabasket
 - d. Bolatangan
5. Permainan bola besar apakah jika seorang pemain yang sudah diberikan kartu merah harus meninggalkan lapangan dan tidak boleh bermain kembali:
 - a. Sepakbola
 - b. Bolavoli
 - c. Bolabasket
 - d. Bolatangan

- b. Lay-up
d. Jumping
13. Agar bola bisa melaju ke gawang dengan keras. Maka pemain sepakbola harus menendang menggunakan kaki bagian :
- a. Ujung
c. Luar
b. Dalam
d. Punggung
14. Ketika diberi umpan oleh teman dengan begitu keras, kaki bagian mana yang tepat digunakan untuk menghentikan bola yang begitu keras agar bola dapat diterima dengan baik :
- a. Kaki bagian dalam
c. Ujung kaki
b. Kaki bagian luar
d. Punggung kaki
15. Apakah *passing* yang tepat yang harus dilakukan ke teman agar serangan balik berhasil dan tidak di gagalkan oleh musuh dalam permainan bolabasket:
- a. Passing bawah
c. Chest pass
b. Bounce pass
d. Overhead pass
16. Berapakah poin yang didapat jika melakukan lemparan dari area pertahanan dan bola masuk ke dalam ring lawan dalam permainan bolabasket :
- a. 3 poin
c. 2 poin
b. 5 poin
d. 4 poin
17. Serangan awal dalam permainan bolavoli yang bertujuan untuk mendapatkan nilai atau poin agar suatu regu berhasil meraih kemenangan merupakan keuntungan dari teknik :
- a. Smash
c. Passing
b. Servis
d. Dilempar
18. Bagaimana akurasi *passing* jika dilakukan dengan satu tangan digenggam dalam permainan bolavoli :
- a. Bola dapat diterima baik oleh teman
b. Bola mengarah tepat ke teman
c. Bola memantul dengan teratur
d. Bola sulit diterima oleh teman
19. Manakah yang bukan termasuk gerak dasar permainan sepakbola :

- a. Menendang
 - b. Menggiring
 - c. Mengontrol
 - d. Memblock
20. Ada 3 kategori teknik permainan sepakbola yang harus dikuasai yaitu :
- a. Teknik dasar, teknik lanjutan, teknik bermain
 - b. Teknik dasar, teknik menendang, teknik menggiring bola
 - c. Teknik menyundul, menggiring, mengoper
 - d. Teknik bermain, teknik menyerang, teknik bertahan
21. Bentuk serangan yang paling banyak digunakan dalam permainan bolavoli untuk memperoleh nilai suatu regu meraih kemenangan adalah :
- a. Smash
 - b. Pass atas
 - c. Pass bawah
 - d. Block
22. Ketika lawan melakukan *smash* dalam permainan bolavoli, hal yang harus dilakukan oleh pemain bertahan agar bola tidak masuk dalam area pertahanan adalah :
- a. Smash
 - b. Block
 - c. Passing
 - d. Service
23. Dibawah ini yang bukan tujuan dari menggiring bola (*dribble*) dalam permainan bolabasket adalah :
- a. Usaha cepat menuju kedepan
 - b. Mengacaukan pertahanan lawan
 - c. Usaha menyusup ke pertahanan lawan
 - d. Menunda permainan
24. Teknik mengoper (*passing*) dalam permainan bolabasket dibagi menjadi berapa macam :
- a. 1
 - b. 3
 - c. 2
 - d. 4
25. Ketika seorang pemain bolabasket menembak (*shooting*) dari luar garis lingkaran pertahanan, berapakah nilai yang di dapat oleh tim tersebut :
- a. 2 poin
 - b. 4 poin
 - c. 3 poin
 - d. 1 poin

26. Dalam permainan bolabasket membawa bola tanpa *dribble* lebih dari 2 langkah adalah pelanggaran. Pelanggaran tersebut adalah :
- a. Back ball
 - b. Double
 - c. Travelling
 - d. Double dribble
27. Tendangan bebas tidak langsung adalah peraturan permainan sepakbola, pelanggaran tersebut terjadi apabila :
- a. Kiper menangkap bola ketika diberi umpan oleh teman dengan kaki
 - b. Melakukan handball dalam kotak pinalty
 - c. Kiper melakukan handball
 - d. Seorang pemain melakukan tackle terhadap lawan
28. Ketika bola melaju kepada teman sedangkan posisi teman berada lebih dekat dengan kiper daripada pemain belakang lawan, maka posisi teman disebut dengan :
- a. Pelanggaran
 - b. Offside
 - c. Pinalty
 - d. Pemain depan
29. Dalam permainan bolavoli kita mengenal seorang libero, hal apakah yang dilarang dilakukan oleh pemain libero :
- a. Service
 - b. Smash
 - c. Passing
 - d. Mengumpan
30. Dalam peraturan bolavoli jika seorang pemain yang sedang melakukan gerakan *blocking* dan anggota tubuhnya selain tangan menyentuh net, maka pemain tersebut dinyatakan :
- a. Mendapat 1 poin
 - b. Melakukan pelanggaran
 - c. Tidak pelanggaran
 - d. Lawan mendapat poin

Lampiran 5. Tabulasi Nilai Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar
di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman

REKAPITULASI DATA TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI KABUPATEN SLEMAN																																	
Responden	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	Jumlah	Keterangan	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	21	SEDANG	
2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	16	RENDAH	
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	19	SEDANG	
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	24	BAIK	
5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	17	RENDAH	
6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	22	SEDANG	
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	26	BAIK	
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	19	SEDANG
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	18	RENDAH	
10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	20	SEDANG	
11	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	9	SANGAT RENDAH
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	22	SEDANG
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	19	SEDANG	
14	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	12	SANGAT RENDAH
15	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	19	SEDANG
16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	18	RENDAH
17	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	RENDAH

**REKAPITULASI DATA TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI KABUPATEN SLEMAN**

Responden	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	Jumlah	Keterangan	
18	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8	SANGAT RENDAH	
19	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	19	SEDANG	
20	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	16	RENDAH	
21	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	23	BAIK	
22	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	18	RENDAH	
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	24	BAIK	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	25	BAIK	
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	21	SEDANG	
26	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	16	RENDAH	
27	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	19	SEDANG	
28	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	20	SEDANG	
29	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	21	SEDANG	
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	23	BAIK	
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	19	SEDANG
32	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	20	SEDANG	
33	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	18	RENDAH	
34	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	20	SEDANG	
35	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	17	RENDAH	
36	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	23	BAIK
37	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	13	SANGAT RENDAH	

**REKAPITULASI DATA TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI KABUPATEN SLEMAN**

Responden	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	Jumlah	Keterangan	
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	20	SEDANG	
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	23	BAIK	
40	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	17	RENDAH	
41	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	21	SEDANG	
42	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	18	RENDAH	
43	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	24	BAIK
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	BAIK	
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	27	BAIK	
46	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26	BAIK
47	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26	BAIK	
48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27	BAIK	
49	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26	BAIK	
50	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26	BAIK	
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28	SANGAT BAIK	
52	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	21	SEDANG	
53	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	24	BAIK	
54	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	21	SEDANG	
55	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27	BAIK		
56	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	15	RENDAH	
57	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	14	SANGAT RENDAH

**REKAPITULASI DATA TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS X TERHADAP PERMAINAN BOLA BESAR
DI MADRASAH ALIYAH ASSALAFIYYAH MLANGI KABUPATEN SLEMAN**

Responden	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	Jumlah	Keterangan	
58	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	14	SANGAT RENDAH	
59	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	19	SEDANG	
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	23	BAIK	
61	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	18	RENDAH
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	22	SEDANG	
63	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	20	SEDANG	
64	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	17	RENDAH	
65	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	20	SEDANG
66	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	24	BAIK
67	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	BAIK
68	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	BAIK
69	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	24	BAIK	
70	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	24	BAIK	
71	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	20	SEDANG	
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	SANGAT BAIK
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	23	BAIK	
74	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	24	BAIK	
75	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	19	SEDANG	
76	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	BAIK	
Mean																													20,67				

Median	20,50	
Mode	19,00	
Standar Deviation	4,309	
Maximum	28,00	
Minimum	8,00	

Lampiran 6. Tabulasi Nilai Penelitian Faktor Mengetahui

FAKTOR MENGETAHUI														
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Keterangan
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7	SANGAT RENDAH
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	SEDANG
4	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
5	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	8	RENDAH
6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	9	SEDANG
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
8	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	SEDANG
9	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	SEDANG
10	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	9	SEDANG
11	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	5	SANGAT RENDAH
12	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	SEDANG
13	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	10	SEDANG
14	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	8	RENDAH
15	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10	SEDANG
16	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	8	RENDAH
17	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	8	RENDAH
18	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7	SANGAT RENDAH
19	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	8	RENDAH
20	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	7	SANGAT RENDAH
21	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	SEDANG
22	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	8	RENDAH
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	9	SEDANG
26	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	9	SEDANG
27	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	10	SEDANG
28	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	8	RENDAH
29	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	9	SEDANG
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	BAIK
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
32	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	9	SEDANG
33	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	8	RENDAH

FAKTOR MENGETAHUI														
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Keterangan
34	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	SEDANG
35	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	8	RENDAH
36	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	BAIK
37	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	8	RENDAH
38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	BAIK
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
40	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	SEDANG
41	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	SEDANG
42	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	8	RENDAH
43	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	SEDANG
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
46	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
47	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
49	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
50	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
51	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
52	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	SEDANG
53	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	BAIK
54	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
55	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
56	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	8	RENDAH
57	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7	SANGAT RENDAH
58	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7	SANGAT RENDAH
59	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7	SANGAT RENDAH
60	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
61	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	8	RENDAH
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
63	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	9	SEDANG
64	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	10	SEDANG
65	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	SEDANG
66	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	BAIK
67	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	9	SEDANG
68	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK
69	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	BAIK

FAKTOR MENGETAHUI														
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Keterangan
70	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	10	SEDANG
71	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	SEDANG
72	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	BAIK
73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	BAIK
74	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	BAIK
75	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	8	RENDAH
76	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	9	SEDANG
Mean													9,70	
Median													10,00	
Mode													11,00	
Standar Deviation													1,62	
Maximum													12,00	
Minimum													5,00	

Lampiran 7. Tabulasi Nilai Penelitian Faktor Memahami

FAKTOR MEMAHAMI								
Responden	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Keterangan
1	0	1	1	0	1	1	4	SEDANG
2	0	0	1	1	0	0	2	RENDAH
3	0	1	0	0	1	1	3	SEDANG
4	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
5	0	0	0	1	0	1	2	RENDAH
6	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
7	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
8	0	0	1	0	0	0	1	SANGAT RENDAH
9	0	1	0	0	1	0	2	RENDAH
10	1	1	1	0	0	1	4	SEDANG
11	0	0	0	1	0	0	1	SANGAT RENDAH
12	0	0	1	1	0	1	3	SEDANG
13	0	1	0	0	1	0	2	RENDAH
14	1	0	0	0	0	0	1	SANGAT RENDAH
15	0	1	0	0	1	1	3	SEDANG
16	0	0	1	1	1	0	3	SEDANG
17	1	0	0	0	1	1	3	SEDANG
18	0	0	0	0	0	0	0	SANGAT RENDAH
19	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
20	0	1	0	0	1	1	3	SEDANG
21	1	1	0	1	1	0	4	SEDANG
22	0	1	1	1	0	0	3	SEDANG
23	1	1	1	0	1	0	4	SEDANG
24	1	1	1	1	1	1	6	SANGAT BAIK
25	0	1	1	0	1	1	4	SEDANG
26	1	1	0	0	1	0	3	SEDANG
27	0	1	0	0	1	1	3	SEDANG
28	1	1	0	0	1	1	4	SEDANG
29	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
30	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
31	1	0	0	1	0	1	3	SEDANG
32	0	1	0	1	1	0	3	SEDANG
33	0	1	1	1	0	0	3	SEDANG
34	0	1	1	0	0	0	2	RENDAH
35	1	1	0	0	1	1	4	SEDANG

FAKTOR MEMAHAMI								
Responden	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Keterangan
36	1	1	1	1	1	0	5	BAIK
37	0	1	0	0	1	0	2	RENDAH
38	0	1	0	0	0	1	2	RENDAH
39	1	1	0	0	0	1	3	SEDANG
40	0	1	0	0	0	0	1	SANGAT RENDAH
41	0	1	1	1	1	0	4	SEDANG
42	0	1	1	0	0	0	2	RENDAH
43	1	1	1	1	0	1	5	BAIK
44	1	1	0	1	0	1	4	SEDANG
45	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
46	1	1	0	1	0	1	4	SEDANG
47	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
48	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
49	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
50	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
51	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
52	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
53	1	0	1	1	1	1	5	BAIK
54	1	1	0	1	0	1	4	SEDANG
55	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
56	1	0	1	1	0	0	3	SEDANG
57	1	0	1	1	0	0	3	SEDANG
58	1	0	1	1	0	0	3	SEDANG
59	1	0	1	1	1	0	4	SEDANG
60	1	1	1	1	0	0	4	SEDANG
61	1	1	1	1	0	1	5	BAIK
62	0	1	0	1	0	1	3	SEDANG
63	0	0	0	1	1	1	3	SEDANG
64	0	0	0	0	0	1	1	SANGAT RENDAH
65	1	1	0	1	0	0	3	SEDANG
66	1	1	1	0	1	1	5	BAIK
67	1	1	1	1	1	1	6	SANGAT BAIK
68	0	0	1	1	1	1	4	SEDANG
69	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
70	1	1	0	1	1	0	4	SEDANG
71	1	0	1	0	0	0	2	RENDAH
72	1	1	0	1	1	1	5	BAIK

FAKTOR MEMAHAMI								
Responden	1	2	3	4	5	6	Jumlah	Keterangan
73	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
74	1	1	0	1	1	1	5	BAIK
75	0	0	1	1	0	0	2	RENDAH
76	1	1	0	0	1	0	3	SEDANG
Mean							3,58	
Median							4,00	
Mode							5,00	
Standar Deviation							1,36	
Maximum							6,00	
Minimum							0,00	

Lampiran 8. Tabulasi Nilai Penelitian Faktor Mengaplikasi

Faktor Mengaplikasi														
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Keterangan
1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6	RENDAH
2	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	7	SEDANG
3	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6	RENDAH
4	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	8	SEDANG
5	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	7	SEDANG
6	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	8	SEDANG
7	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	9	BAIK
8	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	8	SEDANG
9	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6	RENDAH
10	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	7	SEDANG
11	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	3	SANGAT RENDAH
12	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9	BAIK
13	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	7	SEDANG
14	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	3	SANGAT RENDAH
15	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	6	RENDAH
16	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	7	SEDANG
17	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4	SANGAT RENDAH
18	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	SANGAT RENDAH
19	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	6	RENDAH
20	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	6	RENDAH
21	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	9	BAIK
22	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	7	SEDANG
23	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	8	SEDANG
24	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	7	SEDANG
25	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	8	SEDANG
26	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	SANGAT RENDAH
27	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	6	RENDAH
28	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	8	SEDANG
29	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	7	SEDANG
30	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	7	SEDANG
31	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4	SANGAT RENDAH
32	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	8	SEDANG
33	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	7	SEDANG
34	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	8	SEDANG
35	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	5	RENDAH

Faktor Mengaplikasi														
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Keterangan
36	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	7	SEDANG
37	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	3	SANGAT RENDAH
38	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	7	SEDANG
39	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	8	SEDANG
40	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	7	SEDANG
41	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	7	SEDANG
42	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	8	SEDANG
43	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	9	BAIK
44	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	10	BAIK
45	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10	BAIK
46	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	SANGAT BAIK
47	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	BAIK
48	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	SANGAT BAIK
49	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	BAIK
50	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	BAIK
51	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	SANGAT BAIK
52	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	6	RENDAH
53	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	SEDANG
54	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	6	RENDAH
55	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	SANGAT BAIK
56	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	4	SANGAT RENDAH
57	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	4	SANGAT RENDAH
58	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	4	SANGAT RENDAH
59	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	8	SEDANG
60	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	7	SEDANG
61	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	RENDAH
62	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	8	SEDANG
63	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	SEDANG
64	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	6	RENDAH
65	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	7	SEDANG
66	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	SEDANG
67	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	SANGAT BAIK
68	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	SANGAT BAIK
69	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	8	SEDANG
70	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10	BAIK
71	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	9	BAIK

Faktor Mengaplikasi														
Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Jumlah	Keterangan
72	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	SANGAT BAIK
73	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	7	SEDANG
74	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	8	SEDANG
75	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	9	BAIK
76	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	SANGAT BAIK
Mean													7,35	
Median													7,00	
Mode													7,00	
Standar Deviation													2,21	
Maximum													12,00	
Minimum													1,00	

Lampiran 9. Dokumentasi Saat Penelitian



Dokumentasi 1. Saat pengambilan data di kelas X MIPA Putra
Dokumentasi 2. Saat pengambilan data di Kelas X IPS Putra

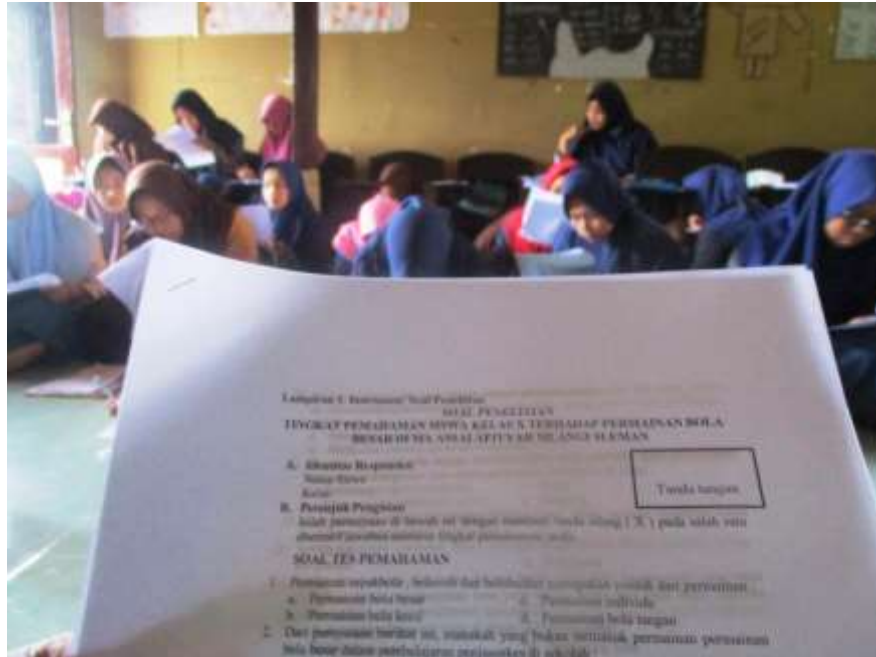




Dokumentasi 3. Saat pengambilan data di Kelas X MIPA dan X IPS Putri



Dokumentasi 4. Para siswa Kelas X MIPA sedang mengerjakan soal penelitian



Dokumentasi 5. Siswa Kelas X MIPA Dan X IPS Putri sedang Mengerjakan soal penelitian