

**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI
SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP
PERMAINAN *SOFTBALL***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Disusun oleh:

Abdul Hamid
NIM. 14601241118

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI
SE-KOTAYOGYAKARTA TERHADAP
PERMAINAN *SOFTBALL***

Disusun oleh:

Abdul Hamid
NIM.14601241118

Yogyakarta, 02 April 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Hedi Ardiyanto H., M.Or.
NIP.19770218 200801 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdul Hamid

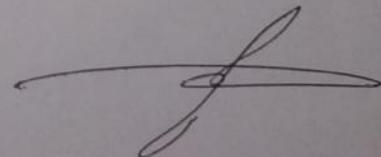
NIM : 14601241118

Program Studi: Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota
Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

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 lazim.

Yogyakarta, 02 April 2018
Yang menyatakan,



Abdul Hamid
NIM. 14601241118

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi
**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI
SE-KOTAYOGYAKARTA TERHADAP
PERMAINAN *SOFTBALL***

Disusun oleh:
Abdul Hamid
NIM.14601241118

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

Pada tanggal 11 April 2018

TIM PENGUJI

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

Hedi Ardiyanto H., S.Pd., M.Or.
Ketua Penguji/Pembimbing

24/4-2018

Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
Sekertaris Penguji

24/4 2018

Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd.
Penguji

23/4 2018

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



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

MOTTO

**“TIDAK AKAN PERNAH BIJAK SAAT SESEORANG MENYALAHKAN
ORANG LAIN DALAM KEGAGALANNYA”
(Abdul Hamid)**

**“JANGAN TAKUT GAGAL, MASA MUDA ADALAH UNTUK
MENGHABISKAN JATAH GAGAL”
(B.J. Habibi)**

PERSEMBAHAN

Karya yang sangat sederhana ini dipersembahkan kepada orang-orang yang memiliki makna istimewa di hati penulis, yaitu antara lain:

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Suganda dan Ibu Mukodimah
2. Kedua saudara kandung saya, yaitu M. Aziz Muslih dan Muhammad Lathief

**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI
SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP
PERMAINAN *SOFTBALL***

Oleh:

Abdul Hamid
NIM. 14601241118

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan survei yaitu memberikan instrumen penelitian berupa tes dalam bentuk soal yang diisi oleh responden. Populasi penelitian adalah seluruh guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta. Instrumen sebelumnya telah diujicobakan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal tes, daya pembeda tiap butir soal tes, validitas dan pembuktian realibilitas. Dari 40 butir soal tes yang diujicobakan terdapat 6 butir tes dinyatakan gugur/ tidak valid) dan pembuktian realibilitas instrumen telah memenuhi syarat, karena setelah dilakukan pengujian realibitas dengan menggunakan rumus “korelasi *product moment*” diperoleh hasil 0,883. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah metode tes yang menggunakan skala *Gutman* dengan interval 0-1, dengan alternatif jawaban “BENAR” dan “SALAH”. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* adalah sebagai berikut: berada pada kategori “sangat tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “sedang” sebesar 25% (4 guru), kategori “rendah” sebesar 6.25% (1 guru), dan pada kategori “sangat rendah” sebesar 18.75% (3 guru).

Kata kunci: tingkat pemahaman, guru PJOK, permainan *softball*.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehaadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta” 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. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Dr. Guntur, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, yang telah memberikan rekomendasi untuk melakukan penelitian.
4. Hedi Ardiyanto H., M.Or. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta dukungan selama proses penyusunan skripsi.
5. Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M.Or. selaku Dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan nasehat selama penulis menempuh kuliah di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS. dan Dr. Agus Susworo D. M., M.Pd. selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian ini dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.

7. Bapak dan Ibu Dosen Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu dan pengalaman selama penulis kuliah di FIK UNY.
8. Bapak dan Ibu Staff Karyawan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan informasi dan layanan yang dibutuhkan penulis selama kuliah di FIK UNY.
9. Seluruh Kepala Sekolah SMA Negeri se-Kota Yogyakarta yang telah member izin penelitian.
10. Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta yang telah bersedia menjadi objek penelitian.
11. M. Azis Muslih, S.STP., MM. selaku Kakak kandung yang senantiasa memberikan dukungan moril maupun materi selama penulis kuliah di FIK UNY.
12. Semua teman-teman mahasiswa FIK UNY khususnya PJKR kelas C angkatan 2014 yang telah bersama-sama berjuang selama kuliah di FIK UNY.
13. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 30 Maret 2018

Penulis,

Abdul Hamid

NIM.14601241118

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
1. Hakikat Pemahaman.....	11
a. Definisi Pemahaman.....	11
b. Tingkat Pemahaman	15
c. Faktor Yang Mempengaruhi Faktor Pemahaman.....	18
2. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	20
a. Definisi Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan	20
b. Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	25
c. Karakteristik Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	28
3. Hakikat Permainan <i>Softball</i>	29
a. Definisi Permainan <i>Softball</i>	29
b. Lapangan Permainan <i>Softball</i>	31
c. Peralatan dan Perlengkapan <i>Softball</i>	32
d. Pemain	39
e. Teknik Dasar Permainan <i>Softball</i>	44
f. Peraturan Permainan <i>Softball</i>	61
B. Hasil Penelitian Yang Relevan.....	66
C. Kerangka Berpikir	68

BAB III METODE PENELITIAN	69
A. Desain Penelitian	69
B. Tempat dan Waktu Penelitian	70
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	70
1. Populasi	70
2. Sampel	70
D. Definisi Operasioanl Variabel	71
E. Teknik dan Instrumen Penelitian.....	72
1. Instrumen Penelitian.....	72
2. Uji Coba Instrumen	80
F. Validitas dan Realibilitas.....	84
1. Uji Validitas.....	84
2. Uji Realibilitas.....	88
G. Teknik Pengumpulan Data	90
H. Teknik Analisis Data	91
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	94
A. Hasil Penelitian.....	94
B. Pembahasan	101
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	103
A. Kesimpulan.....	103
B. Implikasi	100
C. Keterbatasan Penelitian	104
D. Saran	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108

DAGTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan <i>softball</i>	32
Gambar 2. <i>Bat softball</i>	33
Gambar 3. Bola <i>softball</i>	34
Gambar 4. <i>Base</i>	34
Gambar 5. <i>Home base</i>	35
Gambar 6. <i>Pitcher Plate</i>	35
Gambar 7. <i>Mitts Glove</i>	36
Gambar 8. <i>Glove</i>	37
Gambar 9. <i>Helmet Softball</i>	37
Gambar 10. <i>Body Protector</i>	38
Gambar 11. <i>Leg Guard</i>	38
Gambar 12. <i>Masker Softball</i>	39
Gambar 13. <i>Sepatu Softball</i>	39
Gambar 14. <i>Jersey Softball</i>	40
Gambar 15. Posisi Pemain	41
Gambar 16. Lemparan Atas	48
Gambar 17. Lemparan Bawah	50
Gambar 18. Lemparan Samping	51

Gambar 19. Menangkap Bola Lurus	52
Gambar 20. Menangkap Bola Bergulir (<i>Ground Ball</i>)	53
Gambar 21. Menangkap Bola Melambung (<i>fly ball</i>)	54
Gambar 22. Cara Memegang Grip	55
Gambar 23. Sikap Berdiri Sejajar (<i>squar stance</i>)	56
Gambar 24. Sikap <i>Closed Stance</i>	57
Gambar 25. Teknik <i>Stide</i>	58
Gambar 26. Teknik <i>Swing</i>	58
Gambar 27. Gambar Gerak Lanjutan Memukul (<i>Follow Through</i>).....	59
Gambar 28. Teknik <i>Straight Slide</i>	60
Gambar 29. Teknik <i>Hook Slide</i>	61
Gambar 30. Teknik <i>First Head Slide</i>	61
Gambar 31. Diagram Batang Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri Se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	95
Gambar 32. Diagram Batang Faktor Menerjemahkan Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	97
Gambar 33. Diagram Batang Faktor Menafsirkan Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	99
Gambar 34. Diagram Batang Faktor Memperkirakan Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	100

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Ruang Lingkup Program Pengajaran Pendidikan Jasmani	2
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	75
Tabel 3. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes	80
Tabel 4. Kategori Indeks Tingkat Kesukaran Soal Tes	82
Tabel 5. Hasil Analisis Butir Soal.....	83
Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	86
Tabel 7. Bobot Skor Jawaban Soal Tes	88
Tabel 8. Norma Batas Pengkategorian Nilai.....	88
Tabel 9. Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	91
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Menerjemahkan Pada Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	93
Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Menafsirkan Pada Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	94
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Memperkirakan Pada Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	96

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Persetujuan <i>Expert Judgment</i>	109
Lampiran 2. Surat Pernyataan Validasi Ahli	111
Lampiran 3. Surat Izin Uji Coba Instrumen.....	114
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba.....	115
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian	116
Lampiran 6. Surat Izin Rekomendasi Penelitian Kesbangpol Prov. D.I.Y	117
Lampiran 7. Surat Izin Rekomendasi Penelitian DIKPORA Prov. D.I.Y	118
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian SMA N 1 Yogyakarta	119
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian SMA N 2 Yogyakarta	120
Lampiran 10. Surat Keterangan Penelitian SMA N 3 Yogyakarta	121
Lampiran 11. Surat Keterangan Penelitian SMA N 4 Yogyakarta	122
Lampiran 12. Surat Keterangan Penelitian SMA N 5 Yogyakarta	123
Lampiran 13. Surat Keterangan Penelitian SMA N 6 Yogyakarta	124
Lampiran 14. Surat Keterangan Penelitian SMA N 7 Yogyakarta	125
Lampiran 15. Surat Keterangan Penelitian SMA N 8 Yogyakarta	126
Lampiran 16. Surat Keterangan Penelitian SMA N 9 Yogyakarta	127
Lampiran 17. Surat Keterangan Penelitian SMA N 10 Yogyakarta	128
Lampiran 18. Surat Keterangan Penelitian SMA N 11 Yogyakarta	129
Lampiran 20. Lembar Tes Uji Coba Instrumen	130
Lampiran 21. Sampel Hasil Uji Coba Instrumen Penelitian	134
Lampiran 22. Instrumen Penelitian	137
Lampiran 23. Hasil Instrumen Penelitian Pada Responden	140

Lampiran 24. Tabulasi Data Penelitian.....	143
Lampiran 25. Statistik Hasil Penelitian	144
Lampiran 26. Pengkategorian	145
Lampiran 28. Dokumentasi Penelitian.....	145

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian penting yang melekat pada setiap individu, karena setiap individu telah mendapatkan pendidikan mulai sejak kecil dan pendidikan itu berlangsung terus menerus sepanjang hayat. Melalui pendidikan, setiap individu diharapkan mampu mengembangkan diri seoptimal mungkin untuk dapat mempertahankan dirinya. Pendidikan pada saat ini dipandang sebagai suatu upaya untuk pengembangan manusia dan masyarakat secara utuh yang dilakukan secara sadar dan terencana. Tujuan dari setiap pendidikan harus mengandung unsur pedagogis.

Pendidikan tidak akan lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di dalamnya. Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran dari kegiatan pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani juga merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan secara utuh. Kaitannya dengan itu pendidikan jasmani memiliki tujuan, tujuan dari pendidikan jasmani berdasarkan pendapat Thomas sebagai berikut, Lee dan Thomas (Wawan S. Suherman, 2004: 33) yaitu: 1) Mengembangkan dan memelihara tingkat kebugaran jasmani yang sesuai dengan kesehatan dan mengajarkan bahwa kebugaran merupakan sesuatu yang penting serta bagaimana kebugaran dipengaruhi oleh latihan, 2) mengembangkan keterampilan gerak yang layak, diawali oleh keterampilan gerak dasar, kemudian menuju ke keterampilan olahraga tertentu yang akhirnya menekankan pada berolahraga sepanjang hayat.

Kegiatan atau aktivitas dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki acuan ruang lingkup tersendiri dalam program pembelajarannya untuk mencapai tujuan dari pendidikan jasmani. Dini Rosdiana (2015: 4) menerangkan bahwa ruang lingkup program pengajaran pendidikan jasmani untuk jenjang TK dan RA, SD dan MI, SMP dan MTs, serta SMA dan MA adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Ruang Lingkup Program Pengajaran Pendidikan Jasmani

ASPEK MATA PELAJARAN	SUB-ASPEK MATA PELAJARAN
Aktivitas permainan dan Program Pengajaran olahraga	Olahraga tradisional Permainan kecil tanpa alat, Keterampilan manipulative dengan alat, Bola tangan, bola voli, bola kaki, bola basket, kasti, roaders, kippers, <i>softball</i> , <i>baseball</i> , badminton, tennis, tennis meja, sepak takraw, olahraga perorangan (atletik, seperti: lari jarak pendek, lari jarak menengah, lari sambung, tolak peluru, lompat jauh, lompat tinggi) dan nilai-nilai dan peraturan yang terbuka.
Aktivitas pengembangan	Gerak lokomotor dan gerak non lokomotor, Mekanika tubuh, Komponen kebugaran jasmani, Nilai-nilai dan peraturan yang berlaku
Aktivitas ujui diri	Latihan ketangkasan tanpa alat, Latihan ketangkasan dengan alat, Nilai-nilai dan peraturan yang berlaku
Aktivitas ritmik	Aktivitas gerak bebas SKJ, Senam aerobic, Bodi lounque, Nilai-nilai dan peraturan yang berlaku
Aktivitas air/renang	Permainan di air, Keterampilan/ketangkasan di air, Gaya-gaya renang, Keselamatan di air, Nilai-nilai dan peraturan yang berlaku
Aktivitas luar sekolah/ alam bebas	Piknik, Orientasi lingkungan sekolah, Orientasi lingkungan penduduk, Hiking, Kemah/ kemping, Menjelajah, Mendaki gunung, Nilai-nilai dan peraturan yang berlaku

Sumber: Dini Rosdiana (2015: 4)

Ruang lingkup pendidikan jasmani tersebut yaitu pada aspek mata pelajaran “Aktivitas Permainan dan Olahraga” terdapat beberapa aktivitas pembelajaran yang harus disampaikan oleh guru kepada siswanya. Ruang lingkup pendidikan jasmani

yang masuk dalam aspek permainan dan olahraga yaitu diantaranya sebagai berikut: 1) olahraga tradisional, 2) permainan kecil tanpa alat, 3) keterampilan manipulative dengan alat, 4) bola tangan, bola voli, bola kaki, bola basket, kasti, *rounders*, *kippers*, *softball*, *baseball*, bulutangkis, tenis, tenis meja, sepak takraw, olahraga perorangan (atletik, seperti: lari jarak pendek, lari jarak menengah, lari sambung, tolak peluru, lompat jauh, lompat tinggi) dan nilai-nilai dan peraturan yang terbuka. Dalam aspek yang masuk dalam lingkup permainan salah satunya yaitu *softball*. *Softball* merupakan salah satu aktivitas pembelajaran penjas yang termasuk dalam permainan bola kecil.

Permainan *softball* adalah salah satu dari materi pembelajaran PJOK yang masuk dalam silabus kurikulum 2013 dalam mata pelajaran PJOK. *Softball* juga bisa disebut sebagai *Indoor-Baseball*, termasuk olahraga beregu yang dapat dikelompokkan kedalam permainan bola pukul. Sekilas permainan ini mirip permainan bola *rounders*, tetapi dalam permainan *softball* benar-benar membutuhkan ketangkasan dan menguras banyak pikiran (Agus Mukholid, 2003: 58) dalam B. Suhartini (2011: 2). Olahraga *softball* dimainkan dalam 7 *Inning* yaitu masing-masing tim atau regu mendapat giliran 7 kali menjadi tim atau regu pemukul (*offence*) dan 7 kali menjadi tim atau regu jaga (*deffence*). Tim atau regu pemukul menjadi tim atau regu jaga apabila telah terjadi 3 kali mati, sehingga regu jaga menjadi regu pemukul. Skor atau poin didapat apabila seorang pemukul, baik itu dari pukulannya sendiri maupun temannya telah melewati atau menyentuh dari *base* pertama, kedua, ketiga dan *home base* tersebut sebelum terjadi 3 mati maka diperoleh skor atau poin satu.

Olahraga *softball* di Indonesia khususnya di Yogyakarta masih belum terlalu populer jika dibandingkan dengan olahraga lain seperti bola voli dan bulutangkis. Kepopuleran olahraga *softball* di Yogyakarta hanya terdapat dikalangan mahasiswa yang mengikuti kegiatan UKM olahraga *softball* itu sendiri, yaitu antara lain: UNY, UGM, UPN, dan UII. Untuk dikalangan pelajar D.I. Yogyakarta masih kurang populer hal tersebut dilihat salah satunya dari partisipasi Sekolah Menengah Atas dalam mengikuti kejuaraan Invitasi *Softball* Putra antar SMA se-DIY 2016 yang belangsung di lapangan *Softball* UNY pada tanggal 9 dan 16 Oktober 2016. Kejuaraan tersebut hanya diikuti oleh empat sekolah yaitu: SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, SMA N 1 Wates, SMA N 1 Lendah, dan SMA N 1 Pengasih.

Gambaran untuk sarana dan prasarana dalam permainan *softball* khususnya di Yogyakarta hanya memiliki 2 lapangan yang dapat menunjang untuk bermain *softball* yaitu lapangan *softball* UNY dan lapangan *softball* UGM. Dan untuk bermain *softball* membutuhkan peralatan seperti *glove*, bola *softball*, pemukul, *leg guard*, *body protector*, serta masker. Dalam hal ini khususnya untuk di Yogyakarta sendiri tidak semuanya dapat menyediakan peralatan bermain *softball* tersebut. Hal ini juga yang menjadi faktor penyebab kurang populernya olahraga *softball* di Yogyakarta.

Aktivitas pembelajaran dalam pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Atas, khususnya di kota Yogyakarta masih sulit untuk menemukan guru-guru pendidikan jasmani yang menggunakan olahraga permainan *softball* sebagai materi bahan ajar mereka. Kaitannya dengan hal tersebut sudah jelas bahwa permainan *softball* merupakan bagian dari ruang lingkup pendidikan jasmani dalam kurikulum

2013 yang masuk dalam sub-materi aktivitas permainan dan olahraga. Dengan adanya hal ini, guru yang seyogyanya menjadi pusat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreatifitas untuk mengolah materi bahan ajar mereka. Upaya agar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan dengan baik maka setiap guru penjas harus mampu mengetahui, memahami, serta dapat menyiapkan dengan baik segala hal yang masuk dalam unsur proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

Terkait dengan hal ini, dalam hal permainan *softball* guru dituntut untuk memahami permainan *softball*, penerapan peraturan-peraturan dalam bermain *softball* dan hal lainnya yang kemudian harus dikuasai oleh seorang guru PJOK. Pemahaman (*comprehension*) merupakan suatu kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Guru dituntut memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain (Daryanto, 2008: 106). Pemahaman seseorang dapat dilihat dari kemampuannya mengetahui dan mengingat apa yang pernah dialami atau didapat sebelumnya. Kemampuan seseorang dapat tercermin jika seorang tersebut dapat mengingat kembali apa-apa yang telah diketahui sebelumnya.

Seorang guru PJOK dapat dikatakan telah memahami sesuatu (permainan *softball*) jika guru PJOK tersebut mampu menguasai arti dan maknanya untuk disampaikan dengan bahasa dan kata-katanya sendiri. Dalam pemahaman setiap orang memiliki tingkatan yang berbeda satu sama lainnya. Adapaun tingkatan dalam pemahaman itu dibedakan menjadi tiga kategori berdasarkan pendapat Nana Sudjana

(2013: 24), yaitu tingkat terendah (menerjemahkan), tingkat kedua (menafsirkan), dan tingkat ketiga (ekstrapolasi). Dan juga ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dari pemahaman seseorang yaitu seperti: psikologi, budaya, lingkungan, serta pengalaman dari seseorang itu sendiri. Dari pengertian tersebut, faktor dari seorang guru dapat dikatakan memahami permainan *softball* jika mampu mengetahui dari peraturan-peraturan permainan *softball*, mengetahui sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan *softball*, dapat melakukan atau memberikan contoh gerakan-gerakan dasar dalam teknik bermain *softball*, serta mengetahui taktik dalam permainan *softball*. Faktor selanjutnya yang dapat menyatakan bahwa seorang guru PJOK memahami *softball* yaitu ketika dapat menafsirkan makna permainan *softball* dengan bahasa dan kata-katanya sendiri.

Kota Yogyakarta merupakan kota yang mendapat predikat keunggulan dalam bidang pendidikan di Indonesia dan mendapat julukan sebagai kota pelajar. Predikat tersebut setiap sekolah yang berada di kota Yogyakarta menjadi sekolah-sekolah favorit dan unggulan. Hal tersebut membuat Sekolah Menengah Atas di kota Yogyakarta terutama yang berstatus Negeri total berjumlah 11 sekolah yang menjadi tujuan para pelajar untuk dapat menuntut ilmu di sekolah-sekolah tersebut. Dengan kenyataan tersebut setiap guru yang menjadi pendidik di Sekolah Menengah Atas Negeri kota Yogyakarta memiliki harus kualitas yang tinggi. Begitu pula untuk guru-guru PJOK yang menjadi pendidik di Sekolah Menengah Atas Negeri kota Yogyakarta dituntut memiliki kualitas dan kreatifitas yang baik. Kreatifitas yang baik dari seorang guru PJOK dapat ditunjukkan dalam pembelajaran permainan *softball* meskipun sarana dan prasarana yang kurang memadai tapi guru tersebut dapat

mensiasatinya agar pembelajaran permainan *softball* bisa terlaksana. Hal tersebut dimaksudkan supaya setiap siswa mendapatkan pengalaman belajar yang luas.

Kenyataannya yang terjadi di lapangan setelah peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap salah seorang guru SMA Negeri di Kota Yogyakarta, peneliti mendapatkan hasil bahwa guru tersebut hanya pernah beberapa kali saja mengajarkan permainan *softball* selama menjadi guru pendidikan jasmani. Dan dari hasil observasi tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa guru PJOK di sekolah tersebut belum menerapkan permainan *softball* sepenuhnya dalam materi pembelajaran pendidikan jasmani kepada siswanya. Tetapi dengan hasil observasi tersebut dari total 11 Sekolah Menengah Atas Negeri di kota Yogyakarta dengan jumlah 32 guru PJOK, peneliti berasumsi bahwa sebagian dari mereka tingkat pemahaman terhadap permainan *softball* berbeda satu sama lain.

Dikarenakan olahraga *softball* belum memasyarakat di Yogyakarta serta berdasarkan dari hasil observasi awal, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang permainan *softball* yang melibatkan guru PJOK dengan judul “Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Belum diketahui tentang tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

2. Terdapat guru yang belum pernah memberikan materi olahraga permainan *softball* kepada peserta didiknya pada saat proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.
3. Kurang populernya olahraga permainan *softball* dikalangan siswa kota Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas peneliti peneliti membatasi permasalahan pada tingkat pemahaman pemhaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah serta batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka peneliti dapat menarik rumusan masalah sebagai berikut “seberapa tinggi tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PJOK SMA se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tentang tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* yang diperoleh diharapkan dapat bermanfaat antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis:

Memberikan sumbangan keilmuan tentang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi olahraga permainan *softball*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini akan memberikan informasi bagi lembaga mengenai tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*. Informasi tersebut diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan dan menetapkan kebijakan sesuai dengan situasi dan kondisi daerah setempat.

b. Bagi Guru PJOK

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi guru PJOK untuk mengetahui dan memahi materi tidak hanya dalam permainan *softball*. dan agar lebih baik lagi dalam menyusun melaksanakan rencana pembelajaran PJOK yang sesuai dengan materi yang tersedia didalam silabus.

c. Bagi Peneliti

Memberikan informasi dan pengetahuan tentang tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*, sehingga dapat menjadi bahan acuan atau dasar penelitian lanjutan mengenai tingkat pemahaman guru PJOK terhadap permainan *softball*. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Toeri

1. Hakikat Pemahaman

a. Definisi Pemahaman

Secara umum pemahaman merupakan suatu proses pengetahuan dari seseorang dalam mencari makna atau untuk memahami suatu hal yang belum pernah diketahui oleh dirinya yang berkaitan dengan segala sesuatu disekitarnya. Oleh karena itu pencapaian tingkat pemahaman setiap orang akan berbeda satu sama lain begitu pula dengan tingkat pengetahuan seseorang. Berdasarkan pendapat Sudaryono (2012: 44), pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat; mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dari bahan yang telah dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu kebentuk yang lain.

Berdasarkan pendapat Anas Sudijono (2006: 50), pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Sementara berdasarkan pendapat Daryanto (2012: 106-108), kemampuan memahami sesuatu dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu: menerjemahkan, menginterpretasi, dan mengeksplorasi. Pemahaman seseorang dapat dilihat dari kemampuannya mengetahui dan mengingat apa yang pernah didapat sebelumnya. Kemampuan seseorang dalam memahami sesuatu yang telah diketahui

dapat tercermin jika seseorang tersebut dapat mengingat kembali apa yang telah diketahui sebelumnya.

Kemudian pemahaman berdasarkan pendapat Eko Putro Widoyoko (Febria Leny Sundari, 2016: 6), pemahaman adalah proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik bersifat lisan, tulisan, atau grafik yang disampaikan melalui pengajaran, sumber-sumber belajar lainnya. Dengan kata lain pemahaman atau memahami sesuatu yaitu ketika seseorang mampu mengingat dan menterjemahkan pesan-pesan yang didapat untuk kemudian dipertahankan. Dengan adanya ingatan terhadap pesan-pesan yang telah terkonstruksi dari makna sesuatu dan dapat mengulang apa yang telah dipelajarinya, hal tersebut dapat dikatakan seseorang telah paham terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharuskan seseorang mampu memahami konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya. Dalam hal ini, seseorang tidak hanya hafal secara verbalis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang dinyatakan, hal tersebut dinyatakan oleh Sukiman (2012: 56). Seseorang dapat dikatakan memahami atau memiliki kemampuan pemahaman terhadap sesuatu jika orang tersebut mampu menjelaskan sesuatu yang didapat sebelumnya. Sedangkan berdasarkan pendapat Mimin Haryati (2008: 23), tingkat pemahaman (*comprehension*) merupakan sebuah tahap yang menghubungkan antara kategori pemahaman dengan kemampuan untuk menjelaskan pengetahuan, informasi yang telah diketahui dengan kata-kata sendiri.

Purwanto (2016: 51), mengungkapkan bahwa kemampuan pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta.

Menghafal fakta tidak lagi cukup karena pemahaman menuntut pengetahuan akan fakta dan hubungannya. Dari hal tersebut peneliti menggambarkan dengan sebuah contoh, misalnya memahami proses terbentuknya energi di dalam tubuh seorang atlet. Pemahaman seseorang mengenai fakta yang ada harus didukung dengan adanya suatu pengetahuan yang diperoleh sebelumnya. Hal tersebut guna memahami suatu fakta dengan hubungannya.

Pengertian pemahaman juga dirumuskan oleh Oemar Hamalik (2005: 121), bahwa pemahaman dirumuskan sebagai *abilitet* guna menguasai pengertian dan makna. Dengan cara ditunjukkan oleh penerjemah bahan dari satu bentuk ke bentuk lainnya, dengan menggunakan penafsiran bahan kemudian mengestimasi kecenderungan-kecenderungan yang akan datang. Sehingga penerjemah tersebut dapat menyampaikan terjemahannya dengan kata-kata sendiri tanpa keluar dari konteksnya. Seseorang dikatakan telah memahami sesuatu jika mampu menguasai arti dan maknanya untuk disampaikan dengan bahasa dan kata-kata sendiri.

Berdasarkan pendapat Farida (2017: 33), memahami (*understand*) merupakan suatu proses kognitif yang berkaitan dengan mengonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran seorang guru. Oleh karena itu terdapat tujuh kategori proses kognitif memahami, yaitu:

- 1) Menafsirkan (*interpreting*)
- 2) Memberikan contoh (*exemplifying*)
- 3) Mengklasifikasikan (*classifying*)
- 4) Meringkas (*summarizing*)
- 5) Menarik kesimpulan (*inferring*)
- 6) Membandingkan (*comparing*)
- 7) Mengeksplansi atau menjelaskan (*explaining*).

Amiriono dan Daryanto dalam bukunya (20016: 32), menyatakan bahwa tahapan di dalam pemahaman meliputi:

- 1) Aplikasi, adalah penggunaan abstraksi pada situasi konkrit atau situasi khusus. Abstraksi tersebut mungkin berupa ide, teori, atau petunjuk teknis. Menerapkan abstraksi kedalam situasi baru disebut aplikasi.
- 2) Analisis (*analysis*), diartikan kemampuan menjabarkan atau menguraikan suatu konsep menjadi bagian-bagian yang lebih rinci, memilah-milih, merinci, mengaitkan hasil rinciannya.
- 3) Sintesis (*synthesis*), diartikan kemampuan menyatukan bagian-bagian secara terintegrasi menjadi suatu bentuk tertentu yang semula belum ada.
- 4) Evaluasi (*evaluation*), diartikan kemampuan membuat penilaian *judgment* tentang nilai (*value*) untuk maksud tertentu.

Dengan demikian pemahaman didapat dari beberapa tahapan. Pada tahapan-tahapan tersebut seseorang berada dalam proses untuk memahami sesuatu mengenai pengetahuan yang sudah dialami sebelumnya.

Berdasarkan beberapa penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seorang guru dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang dia pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Pemahaman guru merupakan cara seorang guru untuk mengetahui dan memahami pembelajaran. Lebih baik apabila seorang gurudapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang diajarkan kepada siswanya dengan memberikan permasalahan-permasalahan yang berada disekelilingnya untuk dijadikan contoh.

b. Tingkat Pemahaman

Setiap manusia dalam takarannya memiliki tingkat pemahaman yang berbeda dengan yang lain terhadap sesuatu yang berada disekitarnya. Pemahaman sendiri memiliki tingkatan yang telah diklasifikasikan oleh beberapa ahli sebagai berikut. Berdasarkan pendapat Daryanto (2012: 106-107) kemampuan pemahaman berdasarkan kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat uraikan kedalam tiga tingkatan, yaitu:

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

Berbeda dengan tingkat pemahaman yang dikemukakan oleh Daryanto diatas, Nana Sudjana (2013: 24), mengungkapkan bahwa tingkat pemahaman dibedakan kedalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misalnya dari bahasa Inggris kedalam bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan Merah Putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sakelar.
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan dari beberapa bagian grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok. Menghubungkan pengetahuan tentang

konjugasi kta kerja, subjek, dan *possessive pronoun* sehinggatahu menyusun kalimat “My friend is studying,” bukan “My friend studying” merupakan contoh pemahaman penafsiran.

- 3) Tingkat ketiga atau tingkt tertinggi adlah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas presepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Sementara Yusuf Anas (2009: 15), menjelaskan “bahwa dengan pengetahuan seseorang belum tentu memahami sesuatu dari yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman seseorang tidak hanya sekedar menghapal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari yang dipelajari secara lebih mendalam, dalam konteks:

- a) Mengetahui
Adalah mengerti tentang objek yang dijadikan pertanyaan. Tingkatannya tidak hanya paham pada pengertian dari objek itu, tetapi juga mampu memahami dari konsep kajian yang lebih luas dari objek tersebut.
- b) Menafsirkan
Adalah kegiatan proses belajar dan kegiatan berpikir untuk mampu mendefinisikan dan mengartikan secara luas objek yang dijadikan sebagai variable pertanyaan. Menafsirkan berarti orang tersebut dapat menyimpulkan secara langsung tanpa membaca dan mencari sumber tentang sebuah objek.
- c) Memperkirakan
Adalah mampu berpikir ke depan terhadap sebuah objek. Memperkirakan berarti tidak hanya tahu dan mengerti saja, tetapi orang tersebut sudah mampu untuk melihat efek yang ditimbulkan dari memahami suatu objek. Memperkirakan terkait dengan kemampuan seseorang untuk menganalisa kedepan secara lebih luas dari objek.

Pendapat lain mengenai tingkatatan dalam sebuah pemahaman dari M. Ngalim Purwanto (2004: 44) menyatakan bahwa pemahaman (komperhensi) dapat dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Pengetahuan atau *pemahaman (komprehensi terjemahan* seperti dapat menjelaskan arti Bhineka Tunggal Ika dan dapat menjelaskan fungsi hijau daun bagi suatu tanaman.

- 2) Pengetahuan atau *pemahaman (komperhensi) penafsiran* seperti dapat menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang dikethui berikutnya, dapat menghubungkan beberapa bagian dari ggrafik dengan kejadian, atau dapat membedakan yang pokok dari yang bukan pokok.
- 3) Pengetahuan atau *pemahaman (komperhensi) ekstrapolasi*. Dengan ekstrapolasi seseorang diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, atau dapat membuat ramalan tentang konsekuensi sesuatu, atau dapat memperluas persepsinya dalam arti waktu, dimensi, kasus, atau masalahnya.

Kemudian seorang ahli berpendapat bahwa tingkatan dalam pemahaman itu meliputi: translasi (penerjemahan), interpretasi (penafsiran), ekstrapolasi (estimasi), dan jastifikasi. Pendapat tersebut adalah berdasarkan pendapat Bambang Subali (2102: 34), berpendapat bahwa pemahaman (*comprehension*) merupakan kemampuan terendah dari mengerti (*understanding*), meliputi:

- a) Translasi (penerjemahan), yakni kemampuan menterjemahkan/ menjelaskan suatu maksud atau informasi, missal menyatakan kembali dengan kata-katanya sendiri tentang suatu definisi, maksud, contoh dan sebagainya.
- b) Interpretasi (penafsiran), yakni kemampuan menafsirkan atau mengartikan suatu informasi, missal menjelaskan hal yang berhubungan atau yang ada relevansinya, mengurutkan ataupun menyusun kembali sesuai dengan urutannya, dan sebagainya.
- c) Ekstrapolasi (estimasi), yakni kemampuan untuk meramalkan kemungkinan-kemungkinan dari suatu infirmasi, missal menduga akibat efek yang mungkin terjadi, memperkirakan faktor-faktor yang berpengaruh, menarik kesimpulan, dan sebagainya.
- d) Jastifikasi, yakni kemampuan membenarkan, missal membenarkan suatu prosedur atau metode. Semunya tanpa dihubungkan dengan penerapannya ataupun dihubungkan dengal atau informasi lain.

Dari beberapa pendapat ahli di atas mengenai tingkat pemahaman dapat disimpulkan bahwa dalam pemahaman seseorang memiliki beberapa tingkat pemahaman yang berbeda satu dengan yang lainnya. Dari beberapa pendapat ahli di atas secara garis besar peneliti akan menggambarkan bahwa tingkat pemahaman dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- 1) Tingkatan pemahaman terendah. Dalam tingkat pemahaman ini seseorang hanya mampu mengulang definisi dari yang telah dipelajarinya.
- 2) Tingkatan pemahaman kedua. Dalam tahapan ini seseorang mampu menafsirkan dari definisi yang telah diketahuninya menjadi secara luas.
- 3) Tingkatan pemahaman tertinggi. Dalam tingkatan pemahaman ini seseorang mampu memperkirakan berarti tidak hanya mengetahui dan mengerti dari memahami sebuah objek.

c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pemahaman

Pemahaman seseorang terhadap sesuatu akan dipengaruhi oleh beberapa faktor yang akan mempengaruhi tingkat dari pemahaman seseorang tersebut. Pengaruh dari faktor-faktor yang ada ini yang menyebabkan tingkat pemahaman masing-masing individu berbeda dengan individu lainnya. Berikut penjelasan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman berdasarkan pendapat Miftah Toha (2014: 147-148), adapun faktor-faktor yang mempengaruhi pengembangan pemahaman seseorang, antara lain:

- a) Psikologi
Pemahaman seseorang mengenai segala sesuatu dalam dunia ini sangat dipengaruhi oleh psikologi. Sebagai contoh, suara merdu Grace Simon yang menyanyikan lagu cinta, barangkali tidak menarik dan berkesan bagi seseorang yang sulit mendengar atau tuli.
- b) Famili
Pengaruh yang paling besar terhadap anak-anak adalah familinya. Orang tua yang mengembangkan suatu cara yang khusus di dalam memahami dan melihat kenyataan di dunia ini, banyak sikap dan pemahaman-pemahaman mereka yang diurungkan kepada anak-anaknya. Sebagai contoh, tidak ayal lagi kalau orang tuanya Muhammadiyah akan mempunyai anak-anaknya yang Muhammadiyah pula.
- c) Kebudayaan
Kebudayaan dan lingkungan masyarakat tertentu juga merupakan salah satu faktor yang kuat dalam mempengaruhi sikap, nilai, dan cara seseorang

memandang dan memahami keadaan di dunia. Sebagai contoh, dua orang peneliti di Amerika yakni Bruner dan Goodman melakukan penelitian dengan meminta kepada anak-anak miskin dan kaya untuk menggambar bentuk uang ketengan (*coin*) 25 sen (*a quarter*), dan hasilnya menunjukkan bahwa gambar uang ketengan tersebut bagi anak-anak miskin dilukis lebih besar dibandingkan anak –anak kaya. Jelaslah bahwa uang ketengan 25 sen bagi anak-anak miskin sangat berharga dibandingkan dengan anak-anak kaya.

Pemahaman atau memahami bukan hanya sekedar pengetahuan seseorang terhadap sesuatu, tetapi pemahaman merupakan suatu proses penginderaan. Pemahaman bukan hanya suatu proses penginderaan semata melainkan juga terdapat proses pengorganisasian yang bersifat psikologis. Berdasarkan pendapat Irwanto, dkk (Rizki Iryandi, 2017: 10-11), menjelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman, yaitu:

- a) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) harus ditanggapi, akan tetapi individu hanya memusatkan pemahamannya pada rangsang tertentu saja.
- b) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsanag yang paling kuat, rangsanag bergerak atau dengan lebih menarik untuk dialami.
- c) Nilai-nilai dan kebutuhan individu, artinya antara individu yang satu dengan yang lain tidak tergantung pada nilai tiap kebutuhannya.
- d) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang memahami dari objek sekelilingnya melalui sebuah tanggapan.
- e) Setiap individu cenderung melihat sesuatu yang sama dengan cara yang berbeda-beda, oleh karena itu setiap orang memberikan arti pemahaman kepada sesuatu dengan pendapat dan cara yang berbeda-beda.

Sementara faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang berdasarkan pendapat Makmuri Muchlas (2008: 199-122), mengungkapkan bahwa sejumlah faktor dapat berpengaruh dalam memperbaiki atau kadang-kadang mendistorsi pemahaman kita. Faktor-faktor ini dapat terletak pada pelaku pemahaman, objek/target pemahaman, dan dalam konteks situasi di mana

pemahaman itu dibuat. Berikut faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman, yaitu:

- 1) Pelaku Pemahaman
Jika seseorang melihat sebuah target dan mencoba untuk memberikan interpretasi tentang yang dilihatnya, interpretasi tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadinya. Dalam hal ini ada beberapa karakteristik pribadi yang dapat mempengaruhi pemahaman seseorang, diantaranya adalah sikap, motif, *interest*, pengalaman masa lalu, dan ekspektasi.
- 2) Target Pemahaman
Karakteristik dalam target pemahaman yang sedang diobservasi mempengaruhi segala hal yang dipahaminya.
- 3) Situasi
Elemen-elemen dalam lingkungan sekitar kita dapat mempengaruhi pemahaman kita.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas peneliti dapat menyimpulkan terkait dengan penelitian ini, maka sudah seharusnya sebagai seorang guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga yang notabene adalah tenaga profesional dituntut untuk menguasai serta dapat memahami mengenai olahraga permainan *Softball*. Hal ini tentunya supaya dapat menjadi penegasan serta dasar dalam suatu proses belajar mengajar secara langsung di lapangan maupun di dalam kelas. Kaitannya dengan hal tersebut, ini merupakan upaya untuk meningkatkan kebugaran peserta didik dalam proses meraih prestasi. Dalam penelitian ini pemahaman yang akan dikaji adalah mengenai pemahaman dari guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

2. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Definisi Guru PJOK

Guru merupakan seseorang yang bertanggung jawab dalam proses pendidikan di sekolah. Sutarmi Imam Barnadib (Dwi Siswoyo, 2007: 126), menyatakan bahwa

pendidik adalah setiap orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi. Guru merupakan suatu profesi, dimana profesi tersebut adalah suatu pekerjaan yang memerlukan sebuah keahlian khusus dibidangnya masing-masing. Profesi guru tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang. Dengan adanya hal ini maka diharapkan setiap guru harus memiliki sikap profesional yaitu mengajar sesuai dengan disiplin ilmunya masing-masing. Laurance D. Hazkew dan Jonathan C. Mc Lendon (Hamzah B. Uno, 2007: 15), menyatakan bahwa guru adalah seseorang yang memiliki kemampuan untuk mengelola kelas. Seperti halnya seorang guru PJOK yang merupakan suatu profesi yang memerlukan keahlian khusus dalam usahanya mendidik dan memberikan materi pelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Tugas utama dari seorang guru adalah untuk mendidik dan mengajar. Dengan adanya hal tersebut seorang guru harus memiliki kualifikasi sebagai tenaga pengajar. Peran seorang guru berdasarkan pendapat Oemar Hamalik (2011: 9-10), adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai fasilitator, yang menyediakan kemudahan-kemudahan bagi peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.
- b) Sebagai pembimbing, yang membantu peserta didik mengatasi kesulitan peserta didik dalam proses pembelajaran.
- c) Sebagai penyedia lingkungan, yang berupaya menciptakan lingkungan yang menantang peserta didik agar melakukan kegiatan belajar.
- d) Sebagai komunikator, yang melakukan komunikasi dengan peserta didik dan masyarakat.
- e) Sebagai model yang memberikan contoh yang baik kepada peserta didiknya agar berperilaku baik.
- f) Sebagai evaluator, yang melakukan penilaian terhadap kemajuan belajar peserta didik.
- g) Sebagai inovator, yang turut menyebarluaskan usaha-usaha pembaharuan kepada masyarakat.

- h) Sebagai agen moral dan politik, yang turut serta membina moral masyarakat, peserta didik, serta menunjang upaya-upaya pembangunan.
- i) Sebagai agen kognitif, yang menyebarkan ilmu pengetahuan kepada peserta didik dan masyarakat.
- j) Sebagai manager, yang memimpin kelompok siswa dalam kelas sehingga proses pembelajaran berhasil.

Dwi Siswoyo dkk (2013: 118-119), menyampaikan bahwa di dalam Undang-Undang No.14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Pada pasal 10 dalam undang-undang tersebut disebutkan bahwa kompetensi seorang guru meliputi kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan kompetensi professional.

- 1) Kompetensi Pedagogik
Kompetensi pedagogik yaitu kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik (yang dirumuskan dalam dalam PP RI No. 19 Tahun 2005). Kompetensi ini diukur dengan *performance test* atau *episodes* terstruktur dalam Praktik Pengalaman Lapangan (PPL), dan *case based test* yang dilakukan secara tertulis.
- 2) Kompetensi Profesional
Kemampuan professional adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik di sekolah berupa penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Dalam hal ini mencakup materi keilmuan, penguasaan kurikulum dan silabus sekolah dan lainnya. Kompetensi ini diukur dengan tes tertulis baik *multiple choice* maupun *essay*.
- 3) Kompetensi Kepribadian
Kompetensi kepribadian adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh pendidik di sekolah yang berupa kepribadian mantap, berahlak mulia, arif, bijaksana serta berwibawa dan menjadi teladan peserta didik. Kompetensi ini diukur dengan alat ukur portofolioguru/ calon guru, tes kepribadian/ potensi.
- 4) Kompetensi Sosial
Kompetensi social adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh pendidik di sekolah untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/ wali peserta didik, dan masyarakat sekitar. Kompetensi diukur dengan portofolio kegiatan, perstasi dan keterlibatan dalam berbagai aktivitas.

Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam menjalankan profesinya sebagai guru yang profesional dituntut untuk memiliki keempat kompetensi di atas. Hal tersebut dari keempat kompetensi yang ada akan

menunjukkan kualitas serta kapabilitas seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam melaksanakan profesinya. Kualitas seorang guru akan dapat menggambarkan hasil dari setiap proses pembelajaran yang telah berlangsung.

Soeningjo (Eri Teguh Wibowo, 2012: 33), mengemukakan bahwa profesi pendidikan olahraga menghendaki tenaga yang mampu melaksanakan program olahraga pendidikan dengan baik karena hal tersebut akan sangat menentukan dalam pencapaian tujuan pembelajaran sesuai yang tercantum dalam kurikulum. Profesi guru pendidikan jasmani secara umum sama dengan guru mata pelajaran lainnya. Profesi guru pendidikan jasmani dengan guru mata pelajaran lainnya hanya dibedakan dari prinsip yang merupakan sebagai ciri khas tersendiri. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu tenaga profesional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dengan lingkungan sekolah yang telah diatur secara sistematis dengan tujuan membentuk manusia yang berkarakter serta sehat jasmani dan rohani.

Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan sebagai pusat perhatian dan sumber informasi bagi peserta didik dalam sebuah proses pembelajaran yang berlangsung baik di dalam kelas saat menyampaikan materi maupun saat di lapangan. Berdasarkan pendapat Sukintaka (2001: 7-8) mengemukakan bahwa guru Penjas orkes adalah tenaga profesional yang menangani proses kegiatan belajar mengajar antara peserta didik dan lingkungannya yang diatur secara sistematis dengan tujuan untuk membentuk manusia yang sehat jasmani dan rohani. Guru Penjas orkes merupakan faktor dominan dalam proses pendidikan di sekolah karena seringkali dijadikan sebagai figur teladan oleh para siswanya. Dari pendapat

tersebut jelas bahwa seorang guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga adalah seorang guru yang memiliki figur lebih dalam proses pendidikan sekolah untuk membentuk karakter setiap peserta didiknya.

Berdasarkan pendapat Sukintaka (2001: 42), bahwa seorang guru Penjas orkes yang baik akan mempunyai persyaratan kompetensi pendidikan jasmani (dikjas) agar mampu melaksanakan tugas dengan baik. Berikut tugas guru Penjas orkes, yaitu:

- a) Memahami pengetahuan dikjas sebagai bidang studi.
- b) Memahami karakteristik anak didiknya.
- c) Mampu memberikan kesempatan pada anak didiknya untuk aktif dan kreatif dalam pembelajaran dikjas dan mampu menumbuh kembangkan potensi kemampuan motorik dan keterampilan motorik.
- d) Mampu memberikan bimbingan dan memberikan potensi anak didik dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan dikjas/
- e) Mampu merencanakan, melaksanakan mengendalikan, dan menilai, serta mengoreksi dalam proses pembelajaran dikjas.
- f) Memiliki pemahaman tentang unsur-unsur kondisi fisik.
- g) Memiliki pemahaman dan penguasaan kemampuan keterampilan motorik.
- h) Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan, dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam mencapai tujuan dikjas.
- i) Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi anak didik dalam berolahraga.
- j) Mempunyai kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam berolahraga.

Kemudian disebutkan untuk mempunyai profil guru penjas orkes seperti yang telah disebutkan diatas, maka setiap guru penjas orkes harus memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan.
- b. Berpenampilan menarik.
- c. Tidak gagap.
- d. Tidak buta warna.
- e. Intelegen.
- f. Energik dan berpenampilan motorik.

Berkaitan dengan keterampilan motorik ataupun olahraga guru PJOK dapat memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan gerakan terampil dan efektif untuk aktivitasnya di dalam proses pembelajaran penjas. Selain itu guru PJOK memiliki tugas untuk menggerakkan masyarakat sekolah untuk aktif menjaga kesehatan dan kebugaran masing-masing. Berdasarkan pendapat Agus S. Suryobroto (2001: 30), seorang guru penjas orkes yang efektif dan efisien adalah jika:

- a. Guru tidak mudah marah
- b. Guru memberi penghargaan
- c. Guru berperilaku yang mantab
- d. Waktu pengelolaan kelas tidak banyak
- e. Kegiatan bersifat akademik
- f. Kelas teratur tertib
- g. Guru kreatif hemat tenaga
- h. Siswa aktif dan kreatif
- i. Tugas siswa selalu terpantau

Dari beberapa pendapat ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu profesi dari seseorang yang memiliki tanggung jawab terlaksananya suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran dari peserta didiknya. Selain dari hal tersebut bahwa guru pendidikan jasmani juga merupakan jabatan profesional dari seorang guru yang fokus dalam bidang ilmunya yaitu olahraga.

b. Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menjadi guru pendidikan jasmani dengan tugas serta fungsinya sebagai pendidik yang memiliki tanggung jawab serta sekaligus sebagai model di dalam setiap proses pembelajaran pendidikan jasmani. Karena dengan menjadi seorang pendidik secara tidak langsung telah ikut berperan untuk kemajuan suatu bangsa dengan cara mencerdaskan peserta didik yang notabene adalah generasi penerus

bangsa. Guru atau pendidik merupakan suatu profesi dari seseorang yang memiliki status profesional sama halnya dengan dokter. Hal tersebut diperoleh dari tuntutan bahwa seorang guru harus memiliki kompetensi profesional. Seorang guru dapat melaksanakan tugasnya sebagai pendidik yang profesional jika guru tersebut benar-benar menguasai bidang ilmu yang menjadi bahan ajarnya untuk disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan pendapat Wawan S. Suherman (2004: 18), seorang guru harus secara terus menerus mengembangkan program pembelajarannya agar tetap sesuai dengan bidang kajian penjasorkes, selaras dengan kehidupan masyarakat kini dan masa yang akan datang, dan memenuhi kebutuhan peserta didiknya. Dalam setiap pengalaman belajar siswa harus dikembangkan berdasarkan pengalaman yang telah diselesaikan oleh siswa, dan harus membangun keterampilan yang dibutuhkan untuk pengalaman belajar berikutnya. Dari pendapat tersebut menuntut bahwa setiap seorang guru pendidikan jasmani harus memiliki kreatifitas tersendiri jika dibandingkan dengan guru mata pelajaran yang lain. Dengan adanya suatu kreatifitas yang dimiliki oleh guru pendidikan jasmani bukan tidak mungkin akan membuat peserta didiknya antusias setiap mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani. Pengembangan-pengembangan program pembelajaran hendaknya dilakukan oleh guru penjas untuk membantu tercapainya tujuan dari pendidikan jasmani.

Berdasarkan pendapat Agus S. Suryobroto (2005: 8-9), menegaskan bahwa peran atau tugas khusus guru pendidikan jasmani secara nyata sangat kompleks antara lain:

- a) Sebagai Pengajar
Guru pendidikan jasmani sebagai pengajar peran atau tugasnya adalah lebih banyak memberikan ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga aktifitas di alam terbuka peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan bagaimana hakikat masing-masing materi.
- b) Sebagai Pendidik
Guru pendidikan jasmani sebagai pendidik peran atau tugasnya lebih banyak memberikan dan menanamkan sikap atau afektif kepada peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pembelajaran jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga aktifitas di alam terbuka peserta didik ditanamkan sikap, agar benar-benar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dengan unsur-unsur sikap: tanggung jawab, jujur, menghargai orang lain, ikut berpartisipasi, rajin belajar dan lain-lain.
- c) Sebagai Pelatih
Guru pendidikan jasmani sebagai pelatih peran atau tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotorik membuat peserta didik menjadi lebih baik dan meningkat. Melalui pembelajaran jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga aktifitas di alam terbuka peserta didik akan memperoleh fisik dan keterampilan gerak yang baik.
- d) Sebagai Pembimbing
Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing peran atau tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahan kemampuan para peserta didiknya. Sebagai contoh: membimbing petugas upacara, mengelola UKS, membimbing baris berbaris, membimbing pecinta alam, membimbing regu olahraga sekolah dan lain sebagainya.

Sedangkan berdasarkan pendapat Sukintaka (2000: 25), tugas atau peran dari guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah sebagai berikut:

- a) Mengajar dan mendidik aktivitas jasmani
- b) Menyelenggarakan ekstrakurikuler
- c) Pengadaan, pemeliharaan, dan pengatruan alat dan fasilitas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan
- d) Menyelenggarakan pertandingan
- e) Mengajar pendidikan kesehatan

Kemudian berdasarkan pendapat pendapat Rusli Ibrahim (2000: 3), bahwa tugas atau peran dari guru pendidikan jasmani yaitu:

- 1) *Planner* (perencana). Guru pendidikan jasmani harus menyiapkan bahan-bahan materi sebelum disampaikan kepada peserta didiknya dalam proses belajar mengajar
- 2) *Organizer* (pelaksana). Guru melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menciptakan situasi, memimpin, mengelola, mereancang, menggerakkan, dan mengarahkan kegiatan belajar mengajar sesuai rencana
- 3) *Evaluator* (penilai). Guru melakukan penilaian terhadap hasil belajar peserta didik setelah proses belajar mengajar
- 4) *Counselor* (pembimbing). Guru memiliki peran sebagai dalam membantu peserta didik untuk membantu mengidentifikasi gejala-gejala kesulitan belajar, melakukan diagnosis tentang jenis sifat dan faktor penyebab kesulitan belajar.

Berdasarkan pendapat dari beberapa ahli diatas bahwa peran guru pendidikan jasmani dan olahraga adalah sebagai orang yang memiliki tanggung jawab untuk membuat setiap peserta didiknya mengalami peningkatan kemampuan psikomotorik maupun fisik serta menjadikan peserta didiknya berkarakter. Karena hal tersebut didasarkan dengan mengingat pendidikan jasmani yang merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Hal ini berkaitan dengan tujuan pendidikan pada umumnya yang hendak dicapai yaitu untuk membentuk suatu karakter bangsa (*nation and characterbuilding*) dengan mengoptimalkan domain kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik.

c. Karakteristik Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Seorang guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hendaknya memiliki beberapa karakteristik yang dibutuhkan untuk proses mengajar. Dalam proses mengajar untuk menyampaikan materinya guru pendidikan jasmani pada umumnya dituntut untuk memilki tiga karakteristik utama, yaitu seorang guru pendidikan

jasmani harus memiliki karakteristik pribadi, karakteristik profesional, dan karakteristik pedagogik khususnya dalam bidang olahraga. Dengan adanya karakteristik tersebut dapat menentukan kualitas seorang guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didiknya.

Guru pendidikan jasmani memiliki latar belakang yang berbeda-beda dari masa pendidikannya. Hal inilah yang menyebabkan masing-masing guru pendidikan jasmani memiliki kualitas dalam menyampaikan suatu materi kepada peserta didiknya. Sehingga setiap guru memiliki cara tersendiri dalam melakukan kegiatan belajar mengajar serta cara menangani sebuah masalah-masalah dalam proses pembelajaran. Khususnya guru mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berdasarkan pendapat Ngalim Purwanto (Nova Dwina, 2017: 37), menyatakan bahwa karakteristik seorang guru yang baik adalah sebagai berikut:

- a) Memiliki minat yang besar terhadap mata pelajaran yang diajarkan
- b) Memiliki kecakapan untuk memperkirakan kepribadian dan suasana hati secara tepat
- c) Memiliki kesabaran, keakraban, dan sensitivitas yang diperlukan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa
- d) Memiliki pemikiran yang imajinatif (konseptual) dan praktis dalam usaha member penjelasan pada siswa
- e) Memiliki kualifikasi memadai dalam bidangnya baik isi maupun metode pengajarnya
- f) Memiliki sikap terbuka, luwes, dan eksperimental dalam metode dan teknik

3. Hakikat Permainan *Softball*

a. Definisi Permainan *Softball*

Olahraga permainan *softball* pertama kali dikenalkan oleh George Hancoc pada tahun 1887 di kota Chicccago Amerika Serikat. Pada awalnya permainan ini hanya sebagai rekreasi atau sebagai hiburan untuk mengisi waktu luang dan hanya

dimainkan dalam ruangan tertutup. Dalam olahraga permainan *softball* setiap babak dalam pertandingannya dinamakan *inning*, total *inning* dalam satu pertandingan olahraga *softball* yaitu sebanyak 7 *inning*. Permainan *softball* ini dapat dimainkan mulai dari usia anak-anak hingga dewasa bahkan sampai usia lanjutpun masih bisa untuk bermain olahraga *softball*. Dalam perkembangan selanjutnya, terbentuk federasi *softball* internasional dan lahir pula peraturan-peraturan permainan ini semakin berkembang, terutama untuk pertandingan-pertandingan internasional.

Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 1), menyatakan bahwa *softball* adalah olahraga yang dimainkan oleh dua regu yang tiap regunya terdiri dari 9 orang pemain, dengan cara mengumpulkan angka dari memukul bola. Permulaan pemain dimulai dengan lemparan *pitcher* (pelambung) dengan melempar bola dengan putaran kepada pemukul (*batter*) dengan menggunakan pemukul (*bat*). Dua regu tersebut satu menjadi regu berjaga (*defense*) dan yang lain menjadi regu memukul (*offense*). Tiap regu berlomba mengumpulkan angka dengan cara memutar tiga base (tempat hinggap), pelari harus menyentuh masing-masing *base* sampai kembali ke *home plate*. *Batter* dapat kembali ke *home plate* dengan selamat mendapat nilai satu.

Softball merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu bisbol (*Softball*) atau *hardball* (Suharjana 2010 : 104). Sedangkan berdasarkan pendapat Kurniawan (2012: 108), *softball* adalah permainan yang berbeda dari bisbol/*baseball* karena lebih pada aplikasi dari pada dalam peraturan. Pada tahun 1996, di Indonesia olahraga *softball* masih dianggap sebagai olahraga kaum wanita. Pandangan tersebut memudar setelah pada kegiatan Asean Game di Bangkok, telah diketahui bahwa kaum pria juga ikut berpartisipasi dalam cabang olahraga *softball*.

Melihat dari keterbukaan itu, Indonesia mulai serius. Perkembangan mulai tampak di Jakarta, Bandung, Palembang, Semarang, dan Surabaya. Melihat perkembangan yang sangat pesat dan *Softball* menjadi olahraga masyarakat, maka

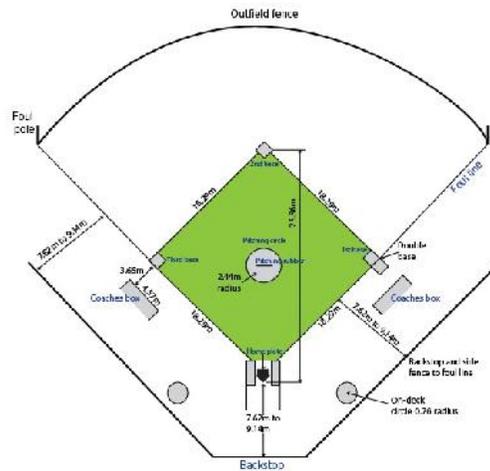
dibentuklah organisasi *Softball* yang bernama “Perserikatan *Softball* dan *Softball* Amatir Seluruh Indonesia(PERBASASI)”. Kejuaraan nasional diadakan pada 1967 di Jakarta. Pada PON VII 1969 di Surabaya, *Softball* merupakan salah satu cabang yang dipertandingkan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa olahraga permainan *softball* merupakan olahraga yang dimainkan oleh 9 orang dalam setiap pertandingannya dan dalam pertandingan setiap babak (*inning*) masing-masing regu atau tim bergantian untuk menjadi tim bertahan dan tim penyerang, serta untuk waktu lamanya pertandingan dibatasi hanya sampai 7 *inning*.

b. Lapangan Permainan *Softball*

Lapangan *softball* berbentuk bujur sangkar, yang dibagi menjadi 2 daerah *fair* dan daerah *foul*. Daerah *fair* (daerah permainan) dibagi 2 bagian yaitu daerah *in field* dan daerah *out field*, Endang Widyastuti (2013: 3). Lapangan permainan adalah suatu daerah dimana bola dapat dimainkan secara sah. Lapangan permainan olahraga *softball* ini harus berupa tanah datar yang bebas dari rintangan dengan ukuran sebagai berikut: masing-masing sisi 18,30 meter-18,30 meter -18,30 meter dan 18,30 meter.

Lapangan *softball* memiliki *base* (tempat hinggap) 4 buah yaitu: tiga *base* berbentuk bujur sangkar (*base* I, II, dan III) dengan ukuran 38 cm x 38 cm, dan satu *base* berbentuk segi lima dengan ukuran 43 cm-22 cm-30 cm-30 cm-22 cm sebagai *base* IV (*home plate*) dan merupakan tempat *batter* melakukan pukulan. Di belakang *home plate* terdapat batasan yang disebut *back stop* sejauh 7,62 meter dan 9,14 meter.



Gambar 1. Lapangan *Softball*
(sumber: www.perpustakaan.com)

c. Peralatan dan Perlengkapan *Softball*

Selain dari lapangan yang harus memenuhi persyaratan atau ketentuan untuk menyelenggarakan permainan *softball*, dalam permainan *softball* juga harus dilengkapi dengan peralatan maupun perlengkapan yang harus digunakan pemain dalam bermain olahraga *softball*. Peralatan dan perlengkapan yang digunakan oleh pemain juga harus sesuai dengan ketentuan yang berlaku dengan memperhatikan keamanan dan keselamatan pemain.

Peralatan dan perlengkapan yang harus dipergunakan dalam latihan maupun saat dalam melakukan pertandingan olahraga *softball* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 7) yaitu adalah sebagai berikut:

- | | |
|--------------------------------|-----------------------------|
| 1) <i>Bat</i> (pemukul) | 7) <i>Helmet</i> |
| 2) Bola | 8) <i>Body protector</i> |
| 3) <i>Base IV (home plate)</i> | 9) <i>Leg guard</i> |
| 4) <i>Pitcher plate</i> | 10) <i>Masker</i> |
| 5) <i>Base I, II, dan III</i> | 11) Sepatu <i>pool</i> |
| 6) <i>Glove</i> | 12) <i>Jersey</i> (seragam) |

Adapun penjelasan dari perlengkapan tersebut di atas berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 7-11) adalah sebagai berikut:

1) *Bat* (Pemukul)

Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 6) alat pemukul yang dipakai harus bulat dan terbuat dari kayu atau balok, kayu berlapis atau aluminium dengan diameter 5-6 cm. Panjang tongkat tidak boleh lebih dari 87 cm (34 *inchi*). Dan tempat pegangannya harus dibungkus balutan \pm 40 cm. pemukul boleh berwarna dan pemukul tidak boleh lebih dari 1100 gram.



Gambar 2. *Bat Softball*
(Sumber: www.target.com)

2) Bola

Softball menggunakan bola berwarna putih atau kuning berbentuk bukat dengan benang grip berwarna merah atau warna putih dengan grip berwarna putih. Isi bola dapat dibuat dari campuran gabus dan karet atau kapak berserat panjang, kemudian dililit dengan benang berkuallitas terbaik. Kulit luar diperbolehkan memakai bahan kulit kuda atau kulit sapi, atau dari bahan sintesis. Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 6) bola terbuat dari kulit atau bahan sistesis dengan keliling 30-31 cm dan berat bola 180-200 gram.



Gambar 3. Bola *Softball*
(Sumber: www.azavarinduani.blogspot)

3) *Base* I, II, dan III (Tempat hinggap)

Tempat hinggap atau *base* adalah tempat hinggap pemain yang berhasil memukul bola dengan selamat. Bentuk *base* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 8-9) adalah bujur sangkar dengan ukuran 38 cm x 38 cm, dan tebal antara 5 cm sampai 12,5 cm. *base* ini dapat terbuat dari kamvas, karet, atau bahan yang sejenisnya dengan warna putih.



Gambar 4. *Base*
(Sumber: www.anthem-sports.com)

4) *Base* IV (*Home plate/home base*)

Endang Widyastuti (2013: 8) mengatakan bahwa *home base* berbentuk segi lima yang dapat terbuat dari bahan karet atau bahan yang lain yang serupa dan layak. Ukuran *home base* adalah 30 cm-22 cm-43 cm-22 cm-30 cm.



Gambar 5. *Home Base*
(Sumber: www.dreamstime.com)

5) Tempat Pelambung (*Pitcher Plate*)

Tempat pelambung ini biasanya terbuat dari kayu atau dari karet berbentuk persegi panjang dengan ukuran 60 cm x 15 cm. penempatan tempat pelambung ini harus rata dengan tanah dan tidak boleh lebih tinggi dari permukaan tanah dan berwarna putih, hal tersebut merupakan pendapat dari Endang Widyastuti (2013: 8).



Gambar 6. *Plate Pitcher*
(Sumber: www.dickssportinggoods.com)

6) *Glove* (Sarung tangan)

Endang Widyastuti (2013: 9), mengungkapkan bahwa sarung tangan adalah perlengkapan pemain penjaga yang harus dipakai selama permainan. Sarung tangan (*glove*) yang digunakan dalam pertandingan terbuat dari bahan kulit, dengan bentuk

menyerupai sarung tangan yang tebal dan ada kantong untuk menangkap bola. *Glove* dibagi menjadi dua macam yaitu:

- a) *Mitts*. Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 9), *mitts* adalah sarung tangan yang hanya diperbolehkan dipakai oleh *catcher* dan penjaga *base I*. bentuk *glove* ini memiliki lubang jari menjadi satu kesatuan, tidak ada penyekat antar jari yang satu dengan yang lainnya. Hanya ibu jari yang terpisah.



Gambar 7. *Mitts Glove*

(Sumber: www.buyfastpitchgloves.com)

- b) *Glove*. Sarung tangan yang ini untuk dipakai oleh eluruh pemain saat menjadi regu jaga. Bentuk *glove* ini terdapat penyekat antara masing-masing jari dan setiap jari disediakan lubang masing-masing.



Gambar 8. *Glove*

(Sumber: www.longstreth.com)

7) *Helmet* (Pelindung Kepala)

Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 10), *helmet* adalah pelindung kepala yang harus dipakai oleh seorang *batter* maupun oleh *runner*. Pelindung ini dipakai untuk melindungi kepala dari terjangan/lemparan bola dan cedera pada kepala pemain.



Gambar 9. *Helmet Softball*
(Sumber: www.spcsports.com)

8) *Body Protector* (Pelindung Badan)

Body Protector berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 10) digunakan oleh *catcher* dan *umpire* (wasit) yang berguna untuk melindungi badan dari lemparan bola. Bahan yang digunakan bisa dari kulit/busa yang tebal dengan dilapisi bahan yang lunak agar dapat melindungi/menjaga keamanan pemain.



Gambar 10. *Body Protector*
(Sumber: www.amazon.com)

9) *Leg Guard* (Pelindung Kaki)

Pelindung kaki ini terbuat dari dari kulit/pplastik yang dipakai oleh *catcher* dari paha sampai dengan punggung kaki.



Gambar 11. *Leg Guard*
(Sumber: www.baseballexpress.com)

10) Masker (Pelindung Muka)

Pelindung muka ini digunakan oleh *catcher* dan *umpire* saat pertandingan berlangsung. Pelindung muka ini terbuat dari besiyang juga dilapisi dengan busa agar lebih lunak dan aman untuk menjaga wajah dari bola liar.



Gambar 12. Masker *Softball*
(Sumber: www.ebay.com)

11) Sepatu *Pool (Cleats)*

Sepatu yang sesuai dengan standar adalah sepatu yang terbuat dari kamvas, kulit halus atau sejenisnya. Solnya boleh terbuat dari karet dan harus rata atau

berpahat-pahat, atau sol boleh dari logam atau plat tumpit, asal paku yang menonjol tidak lebih dari $\frac{3}{4}$ inci.



Gambar 13. Sepatu *softball*
(Sumber: www.fjb.kaskus.co.id)

12) *Uniform* atau Seragam

Dalam satu regu, pemain menggunakan baju, celana dan topi yang seragam atau berwarna dasar sama. Pemain tidak diperkenankan menggunakan perhiasan seperti gelang, kalung, anting-anting, dan cincin yang menonjol.



Gambar 14. *Jersey softball*
(Sumber: www.beisbolcuauhtemoc.net)

d. Pemain

Endang Widyastuti (2013: 12), bahwa jumlah pemain *softball* ada 9 orang ditambah dengan pemain cadangan. Masing-masing pemain menempati posisi yang disesuaikan dengan kemampuan pemain. Penjagaan lapangan *softball* dapat dibagi dua lapangan *in field* dan *out field*. Pemain masing-masing memiliki posisi, yaitu: 1,

2, 3, 4, 5, dan 6 adalah penjaga di *in field* dan pemain dengan posisi 7, 8, dan 9 adalah penjaga *out field*.

Posisi pemain sesuai dengan tugasnya dalam pertandingan:

1. *Pitcher*
2. *Catcher*
3. *First base man*
4. *Second base man*
5. *Third base man*
6. *Short stop*
7. *Left fielder man*
8. *Center fielder man*
9. *Right fielder man*



Gambar 15. Posisi pemain
(Sumber: www.commons.wikimedia.org)

Berikut merupakan penjelasan dari posisi pemain berdasarkan tugasnya dalam pertandingan berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 12-16) yaitu:

1. *Pitcher* (Pada posisi 1)

Daerah penjagaan *pitcher* berada ditengah lingkaran tengah (*circle*), dimana saat memberi lambungan bola seorang *pitcher* harus menginjak *pitcher plate*. Tugas *pitcher* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 12-13) adalah sebagai berikut:

- a) Sebagai pelambung bola untuk dipukul oleh *batter* regu pemukul.

- b) Membantu menangkap bola yang mengarah di daerah penjagaannya yang dilemparkan ke *base* I, II, atau III untuk mematikan pelari.
- c) Membantu *catcher* menjaga *home base* apabila *catcher* sedang mengambil bola dan ada pelari yang memasuki *home base*.

2. *Catcher* (Pada Posisi 2)

Posisi *catcher* berada diantara belakang *home base* dengan *back stop*. Saat berjaga seorang *catcher* harus menggunakan *body protector*, *leg guard*, *masker*, serta *mitts glove*. Pelindung tersebut digunakan untuk melindungi keamanan seorang pemain. Tugas seorang *catcher* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 13) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga bola yang dilempar oleh *pitcher* apabila tidak bisa dipukul oleh *batter*.
- b) Menjaga bola yang dipukul dan bola yang mengarah ke *home base*/pukulan *bunt*.
- c) Menjaga *home base* atau mematikan pelari atau *batter* jika ada pelari yang menuju *home base*.
- d) Melempar bola ke *base* I, II, dan III untuk mematikan *runner*.
- e) Membantu menjaga *base* I jika penjaga *base* I membutuhkan.

3. *First base man* (Pada Posisi 3)

Wilayah penjagaan dari *first base man* berada di depan atau berada diantara *home base* dengan *base* I. Tugas dari *first base man* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 14) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga *base* I untuk mematikan pelari yang menuju ke *base* I.
- b) Membantu penjaga yang lain mengambil bola atau mematikan pelari agar tidak menghasilkan poin.

- c) Melempar bola ke *base II*, yang dapat membuat pelari mati terpaksa.
- d) Memotong atau mematikan pelari di jalan yang menuju ke *base I*.
- e) Meneruskan lemparan dari penjaga *out field*.
- f) Membantu menjaga belakang *base* kedua.

4. *Second base man*

Posisi penjagaan atau wilayah penjagaan seorang *second base man* adalah berada diantara *base I* dengan *base II*. Tugas utama dari seorang *second base man* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 14) adalah sebagai berikut:

- a) Mengambil bola hasil pukulan *better* yang mengarah ke daerah/wilayah penjagaan *second base man*.
- b) Melempar bola ke *base I*, *III* atau ke *home base* untuk mematikan pelari.
- c) Mengetik (*tag*) pelari yang menuju dari *base I* ke *base II*
- d) Mematikan pelari yang menuju ke *base II*.
- e) Membantu menjaga *base I* untuk mengambil bola di depan.
- f) Membantu meneruskan lemparan dari penjaga *out field*.
- g) Membantu menjaga daerah belakang *base* ke dua, jika *short stop* menjaga *base* ke dua.

5. *Third base man*

Pemain posisi 5 ini merupakan penjaga daerah *in field* yang tempatnya di antara *base* ke tiga dengan *home base*. Adapun tugas dari seorang *third base man* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 15) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga bola hasil pukulan dari *better* yang mengarah ke daerah penjagaannya.
- b) Melempar bola ke *base I* untuk membuat mati terpaksa.

- c) Menajaga *base III*.
- d) Meneruskan lemparan bola dari penjaga *out field*
- e) Membantu *catcher* apabila ada bola yang yang mengarah dekat dari hasil pukulan *bunt* seorang *batter*.

6. *Short stop*

Short stop memiliki wilayah/daerah penjagaan yang luas (banyak) dari pada penjaga lainnya. Daerah penjagaan *short stop* ini terletak antara *base II* dengan *base III*. Tugas utama dari *short stop* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 15-16) adalah sebagai berikut:

- a) Menjaga semua bola yang datang mengarah ke daerah penjagaannya.
- b) Melempar bola ke *base I, II, III, home base*.
- c) Menjaga *base II* apabila penjaga *base II (second base man)* mengambil bola.
- d) Menjaga *base III* apabila penjaga *base III (third base man)* mengambil bola.
- e) Membantu di belakang *base II* apabila *second base* menjaga *basenya*.
- f) Memotong atau meneruskan lemparan dari penjaga *out field*.

7. *Out Field* (Penjaga Lapangan Luar)

Pemain posisi ini merupakan bagian yang penting dalam bertahan. Pemain tersebut menjaga batas dekat garis lapangan yang luas. *Out field* berjumlah tiga, yaitu: *left fielder, centre fielder, dan right fielder*. Tanggung jawab serta aspek-aspek yang harus dikuasai oleh penjaga *out fielder* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 16) adalah sebagai berikut:

- a) *Left fielder* (penjaga lapangan luar sebelah kiri), daerah penjagaannya yaitu adalah daerah garis batas *base III* sampai mendekati *base II*.

- b) *Left fielder* (penjaga lapangan luar bagian tengah), daerah penjagaannya yaitu bagian tengah dari garis batas tengah lapangan.
- c) *Right fielder* (penjaga lapangan luar bagian kanan), daerah penjagaannya yaitu dari garis batas *base* I sampai *base* II.

e. Teknik Dasar Permainan *Softball*

Seorang pemain *softball* atau orang yang hanya sekedar ingin bermain *softball* hendaknya menguasai teknik-teknik dasar agar dapat menunjang saat berda dalam permainan. Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 17) teknik dasar atau ketrampilan yang harus dikuasai oleh dalam bermain *softball* yaitu: melempar bola, menangkap bola, memukul, berlari ke *base*, dan *sliding*.

1) Teknik Dasar Pegangan Bola

Sebelum masuk membahas teknik melempar bola, terlebih dulu akan dibahas mengenai macam-macam pegangan bola sebagai dasar untuk teknik dasar melempar bola. Dalam bermain *softball* teknik pegangan bola tidak kalah penting karena akan berpengaruh terhadap hasil atau kualitas sebuah lemparan. Adapun macam-macam cara pegangan bola *softball* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 17-19) antara lain yaitu:

a) Pegangan empat jari (*four finger grip*)

Cara memegang bola menggunakan empat jari ini merupakan dengan cara menempelkan kelima bagian jari pada sekeliling bola menjadi satu genggam. Cara ini dipakai oleh pemain pemula yang memiliki jari-jari pendek.

b) Pegangan tiga jari (*three finger grip*)

Cara memegang bola menggunakan tiga jari ini merupakan dengan cara menempelkan atau meletkkan tiga jari yaitu jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis disangga dengan jari kelingking dan ibu jari di bagian bawah bola. Pegangan ini digunakan bagi pemain yang memiliki jari-jari pendek dan kurang kuat.

c) Pegangan dua jari (*two finger grip*)

Cara memegang bola dengan dua jari adalah suatu peganagan bola denegan menempatkan jari telunjuk dan jari tengah pada bagian atas bola, denegan disangga oleh ketiga jari lainnya. Pegangan ini menghasilkan putaran bola kearah belakanag (*back spin*).

2) Teknik Dasar Melempar Bola

Melempar bola merupakan teknik terpenting dalam olahraga permainan *softball*. Dan melempar bola juga merupakan bagian teknik dasar yang paling penting. Unsur utama yang perlu diperhatikan dalam melakukan gerakan melempar antara lain: kekuatan (*power*), kecepatan melempar, dan ketepatan melempar kepada target sasaran. Teknik melempar bola dalam permainan *softball* ada beberapa jenis, yaitu: lemparan atas, lempran samping, dan lemparan bawah.

a) Teknik Lemparan Atas (*Overhand Throw*)

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 16) Lemparan ini disebut lemparan atas karena sesuai dengan gerak ayunan lengan dilakukan ke atas melewati garis horisontal pada persendian bahu. Teknik lemparan atas merupakan teknik yang banyak dilakukan oleh para pemain dalam permainan dari pada dua

jenis teknik lempar yang lain. Teknik ini memiliki keuntungan, jika dilihat dari gerak lintasan tangan bergerak dari atas ke bawah, sehingga kemungkinan kesalahan hasil lemparan bola ke arah bawah. Hal ini kemungkinan masih dapat dikuasai dengan menghadang atau membendung bola dengan badan pemain. Disamping itu teknik lempar atas, kemungkinan bola di lempar dengan kuat, sehingga memiliki kecepatan tinggi dan lebih jauh. Hal ini disebabkan pada saat melempar bola, seluruh badan dimulai dari kaki, pinggang dan tangan bergerak bersama-sama menjadi satu kesatuan gerak.

Teknik lemparan atas dengan hasil baik di pengaruhi oleh pegangan bola. Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013 : 15), bahwa untuk cara memegang bola sangat berpengaruh besar terhadap lemparan, jika pegangan bola benar akan mencegah kesalahan – kesalahan yang berakibat fatal dalam hasil lemparan.

Mekanis gerakan tubuh yang dilakukan oleh pemain *softball* pada teknik lemparan atas berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 19-20) adalah sebagai berikut:

(1) Posisi siap

Berdirilah dengan posisi kaki sedemikian rupa, sehingga badan dalam keadaan seimbang dan memungkinkan .bergerak leluasa melemparkan bola. Miringkan badan dengan posisi bahu kiri lebih tinggi, searah dengan kaki kiri di depan menuju sasaran dan kaki kanan di belakang, bagi pelempar tangan kanan. Peganglahm bola selayaknya di dalam *glove* dengan *grip* disenangi. Konsentrasikan pikiran dan pandangan ke arah sasaran yang akan dilempar.

(2) Gerak awalan

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 16) yaitu pada saat bergantian posisi pada gerak awalan, pindahkan berat badan pada salah satu kaki yang berada di belakang atau kaki kiri bagi pelempar kanan atau sebaliknya. Sedangkan kaki lainnya melakukan *striding* yaitu dengan angkat kaki ke arah samping depan menuju sasaran. Pada saat yang bersamaan tangan yang memegang bola ayunkan ke belakang dengan mengacungkan pergelangan tangan.

(3) Gerak melempar bola

Penjelasan mengenai gerak melempar bola berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 119) yaitu angkat kaki kiri menyilang di depan, berat badan dipindahkan pada kaki tumpu atau kaki kanan, tarik tangan kanan ke belakang dengan diikuti putaran bahu kebelakang. Gerakan melempar selanjutnya, pindahkan berat badan ke kaki kiri dengan meletakkan kaki dan agak ditekuk, bersamaan dengan itu melemparkan bola dengan mengayun lengan diikuti gerakan atau lecutan tangan diatas kepala serta bahu diputar kedepan.



Gambar 16. Lemparan Atas
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

(4) Gerak lanjutan

Gerakan akhir dari melempar adalah gerakan lanjutan, dilakukan setelah bola lepas dari tangan yang disertai dengan gerakan lecutan tangan, seolah-olah gerakan tersebut mengikuti gerak jalannya bola yang dilemparkan. Gerak tersebut berakhir pada samping badan atau kaki pada tangan yang memakai *glove*. Pada saat ini berat badan berada di kaki depan, sedangkan kaki belakang yang mendorong mengikuti gerak maju ke depan tetap terletak pada tanah sebagai stabilisator dengan *glove* di samping kaki. Sedangkan berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013:2017) gerak lanjutan dilakukan setelah bola terlepas dari tangan kemudian dilanjutkan dengan gerakan ayunan lengan mengikuti gerak jalannya bola yang dilempar. Gerakan tersebut lalu berakhir di samping badan atau pada tangan yang memegang *glove*, kemudian langkah kaki belakang sejajar dengan kaki depan.

b) Teknik Lemparan Bawah

Endang Widyastuti (2013: 20), menyampaikan bahwa lemparan bawah adalah suatu lemparan yang dilakukan dengan cepat dan dilakukan dari jarak yang dekat. Teknik lemparan ini bukanlah teknik lemparan *pitcher* untuk memberikan bola ke *batter*. Lemparan bawah ini biasanya dipakai apabila jarak pelempar dan penangkap dekat yang mengakibatkan jalannya bola yang kemudian tepat pada sasaran.

Mekanisme atau tahapan dalam melakukan teknik lemparan bawah berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 20-21) antara lain sebagai berikut:

(1) Sikap awal

Posisi sikap awal melakukan lemparan bawah bukan lemparan dominan, karena lemparan bawah ini adalah kelanjutan dari penerimaan atau menangkap bola berasal dari bola bergulir maupun bola melambung.

(2) Gerakan melempar bola

Setelah menerima bola, ayunkan lengan ke belakang dekat dengan badan atau kaki sesuai dengan posisi saat menerima bola. Setelah itu dipindahkan berat badan ke depan, ayunkan lengan dari belakang dengan gerakan menjulurkan tangan kedepan, disertai dengan mencondongkan badan kedepan dan berat badan pada kaki depan.

(3) Gerakan lanjutan

Setelah bola lepas dari tangan, gerakan langsung diluruskan mengikuti jalannya bola kearah sasaran, disertai pandangan dan perhatian menuju sasaran. Bersamaan dengan itu, pindahkan kaki kebelakang ke depan untuk mengikuti keseimbangan badan.



Gambar 17. Lemparan bawah
(Sumber: Dokumen Pribadi)

c) Teknik Lemparan Samping (*Side Hand Throw*)

Agus Susworo D.M. (2013: 18), menyatakan bahwa lemparaan samping ini biasa digunakan untuk jarak yang dekat atau pendek dengan memerlukan waktu yang cepat. Lemparan ini memungkinkan jalannya bola lurus dan cepat hanya tidak menghasilkan lemparan yang jauh sehingga tidak cocok untuk lemparan *out fielder*. Pada dasarnya lemparan samping ini sama dengan lemparan yang lainnya. Adapun tahapan-tahapan dalam teknik lemparan samping antara lain:

(1) Sikap awal

Berdiri pada kedua kaki dengan jarak selebar bahu. Miringkan posisi badan, tarik tangan kiri ke belakang pinggang, pindahkan berat badan pada kaki belakang.

(2) Gerakan melempar bola

Lemparan bola dimulai dari belakang, melalui samping badan di bawah bahu ke arah sasaran. Posisi lengan setinggi pinggang horizontal dan sejajar dengan tanah. Lepaskan bola dengan lecutan pergelangan tangan untuk member kecepatan jalannya bola. Bersamaan dengan gerakan tersebut, pindahkan berat badan ke kaki depan untuk menjaga keseimbangan menambah kekuatan lemparan.

(3) Gerakan lanjutan

Setelah bola terlepas dari pergelangan tangan, gerakan tangan seolah-olah mengikuti jalannya bola ke arah sasaran, berat badan atau sisi badan pelembar. Berat badan yang sudah berada di belakang, kemudian ke kaki depan. Kemudian tarik kaki belakang sejajar. Gerakan ini berfungsi seperti keseimbangan.



Gambar 18. Lemparan samping
(Sumber: Dokumen Pribadi)

3) Teknik Menangkap Bola

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 20), menyampaikan bahwa menangkap bola adalah suatu dimana seorang pemain berusaha untuk dapat menguasai bola dari hasil lemparan kawan maupun dari hasil pukulan lawan dengan menggunakan tangan yang memakai *glove*. Menangkap bola merupakan teknik dasar yang harus benar-benar dikuasai oleh seorang pemain agar dalam bermain dapat berpenampilan maupun untuk mematikan lawan maupun menghambat lajunya lawan ke *base* berikutnya.

Teknik dasar menangkap bola ada tiga macam yaitu berdasarkan arah datangnya bola antara lain: menangkap bola lurus, menangkap bola yang melambung (*fly ball*), dan menangkap bola bergulir (*groundball*).

a) Menangkap bola lurus

Hal yang harus diperhatikan dalam usaha menangkap bola yang datang lurus, yaitu adalah sebagai berikut:

- (1) Sikap sikap dengan kedua kaki dibuka selebar bahu, dengan memegang *glove* didepan dada, tangan dijulurkan kedepan dengan siku ditekuk.
- (2) Saat bola datang, gerakan kaki tumpuan kedepan jika bola datang dari arah depan , kesamping kiri atau kanan.
- (3) Lihat bola sampai benar-benar tertangkap dan masuk pada *glove*.
- (4) Tangkap bola dengan bantuan tangan yang satu dengan cara menutup *glove* ketika bola telah masuk ke dalam *glove*.

- (5) Redam tangkapan bola dari lemparan dengan dengan cara menarik tangan atau *glove* kea rah badan agar bola tidak memantul ke luar



Gambar 19. Menangkap Bola Lurus
(Sumber: www.westdelawareinklings.com)

- b) Menangkap bola bergulir (*ground ball*)

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 23), mengungkapkan bahwa bola gulir ke tanah adalah bola yang bergerak menggulir/mengguling pada tanah dari hasil pukulan maupun lemparan. Berikut beberapa petunjuk teknik menangkap bola bergulir yaitu antara lain:

- (1) Berdiri dengan sikap siap menerima bola.
- (2) Pandangan mata tertuju pada arah lemparan atau hasil pukulan bola.
- (3) Saat bola datang, songsonglah bola dengan berlari. Saat bola dekat letakkan lutut bertumpu pada tanah, kaki mengarah bola yang dekat letakkan lutut bertumpu pada tanah, kaki yang satu sebagai kaki tolakan untuk berdiri. Letakkan punggung *glove* di tanah menghadap bola, tangan yang kanan bersiap membantu menjaga bola yang telah masuk di *glove* agar tidak mental keluar.
- (4) Bola diusahakan tertangkap diantara kedua kaki.

(5) Saat bola sudah masuk *glove*, segera berdiri bertumpu kaki kanan, kaki kiri melangkah untuk melempar bola.

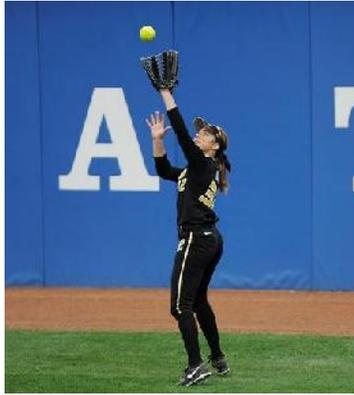


Gambar 20. Menangkap Bola Bergulir (*Ground Ball*)
(Sumber: www.dickssportinggoods.com)

c) Menangkap bola lambung (*fly ball*)

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 24), menyatakan bahwa menangkap bola melambung adalah suatu usaha untuk menguasai bola dengan *glove* terhadap bola yang datang lebih tinggi dari kepala pemain. Adapun petunjuk teknis pelaksanaan tangkap bola melambung berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 28), antara lain sebagai berikut:

- (1) Bersikap siap menerima bola.
- (2) Konsentrasikan pandangan mata dari arah datangnya bola.
- (3) Saat bola datang posisi *glove* ada di depan atau pandangan tetap pada bola.
- (4) Pastikan bola diterima pada *glove*. Setelah bola masuk atau tertangkap, tariklah lengan dan *glove* ke arah badan untuk meredam bola dan tutuplah dengan tangan yang lain agar bola tidak lepas.



Gambar 21. Menangkap bola melambung (*fly ball*)
(Sumber: www.dickssportinggoods.com)

4) Teknik Memukul Bola

Berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 28), memukul bola dalam permainan *softball* bertujuan untuk mencapai *base* selanjutnya serta memberi kesempatan pemain yang dapat maju ke *base* berikutnya dan mendapatkan nilai. Dalam teknik memukul bola harus memperhatikan prinsip-prinsip atau dasar-dasar yang benar agar hasil pukulan tersebut mencapai sasaran yang diinginkan. Berikut adalah dasar-dasar dalam melakukan teknik pukulan yaitu:

a) Cara memegang alat pemukul (*grip*)

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 9), cara memegang pemukul seperti orang bersalaman., semua jari dan ibu jari memegang alat pemukul dengan erat dan rileks. Untuk pemain yang menggunakan dengan kekuatan tangan kanan, peganglah pemukul dengan tangan kiri diletakkan pada ujung pemukul dekat dengan *knob*, dan tangan kanan berada di atas tangan kiri. Sedangkan pemain kidal adalah sebaliknya. Hal-hal yang harus diperhatikan saat melakukan pegangan alat pemukul berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 29) adalah sebagai berikut:

- (1) Bentuk pegangan seperti bersalaman.

- (2) Pegangasikan pemukul dengan kedua tangan bersama-sama saling berhadapan dan tertutup rapat.
- (3) Pegangan pemukul erat tetapi mudah digerakkan.
- (4) Aturlah pegangan pada bagian ujung pemukul diacungkan ke atas.



Gambar 22. Cara memegang grip
(Sumber: www.monkeysee.com)

b) Cara berdiri (*stance*)

Endang Widysatuti (2013: 29) menjelaskan bahwa posisi awal seorang *beter* saat akan melakukan giliran memukul yaitu harus berada di dalam *better box*. Sikap atau posisi *better* saat berada di dalam *better box* yaitu kedua kaki di buka selebar bahu atau senyaman mungkin dari *better*. Kedua lutut sedikit ditekuk, berdiri sejajar dengan *home plate*, badan sedikit membungkuk dalam kondisi rileks, pandangan mengarah kearah datangnya bola atau pada *pitcher*.

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D.M. (2013: 6) bahwa dalam bermain *softball* saat melakukan teknik memukul ada tiga macam jenis cara berdiri atau awalan memukul bola, yaitu antara lain: *open stance*, *closed stance*, dan *square stance*. Berikut penjelasan dari cara berdiri dalam melakukan teknik memukul bola yang disampaikan oleh Agus Susworo D.M. (6-7) adalah sebagai berikut:

(1) *Square stance* (Posisi sejajar)

Better atau pemukul berdiri dengan sikap yang wajar, dengan posisi kedua tumit dalam keadaan sejajar dengan garis *better box* yang berdekatan dengan *home plate*. Pemukul dapat melangkah keluar atau ke dalam jika ingin mengarahkan bola ke lapangan yang dikehendaki. Posisi atau sikap wal berdiri seorang pemukul tidak terpaku pada satu teknik saja tetapi penggunaannya disesuaikan dengan bola yang dominan dari *pitcher*, pelari yang berada di *base*, posisi penjaga yang ada di lapangan, serta kemampuan *better* memukul bola.



Gambar 23. Sikap Berdiri sejajar (*square stance*)
(Sumber: www.coach515.wordpress.com)

(2) *Open stance* (Posisi terbuka)

Pemukul memposisikan dirinya dengan diawali berdiri dengan kaki depan (dekat *pitcher*) mengarah keluar dari garis *better box* yang berdekatan dengan *home base*. Kemudian jika ditarik garis lurus dari posisi kaki akan membentuk sudut yang melebar dengan *home base*.



Gambar 23. Sikap *open stance*
(Sumber: www.youtube.com/watch)

(3) *Closed stance* (Posisi tertutup)

Better atau pemukul berdiri dengan sikap kaki depan mengarah ke dalam *better box* yang berdekatan dengan *home plate*. Kemudian kaki yang lain menjauh dari *home plate*. Posisi ini berlawanan dengan posisi *open stance*.



Gambar 24. Sikap *closed stance*
(Sumber: www.funonthefieldwithvic.blogspot.com)

c) Cara melangkah atau menggerakkan kaki (*stride*)

Teknik selanjutnya dalam memukul bola yaitu setelah dapat memegang *bat* dengan baik dan berdiri di dalam *better box*. Selanjutnya berdasarkan pendapat Agus Susworo D. M. (2013: 12), bahwa melangkah (*stride*) termasuk gerak yang

menggerakkan badan yang penting. *Stride* dilakukan dengan tujuan untuk memastikan/memantapkan kaki yang menancap sebagai blok untuk membuat putaran gerakan badan saat memukul. Langkah dalam melakukan teknik *stride* yaitu berdiri di *better box*, posisi bahu dan lengan mengikuti posisi kaki, bahu belakang lebih rendah dari posisi depan, kepala dan pandangan mata harus selalu menghadap ke arah datangnya bola sampai terjadi perkenaan bola dengan pemukul.



Gambar 25. Teknik *stride*
(Sumber: www.youtube.com/watch)

d) Ayunan (*Swing*)

Berdasarkan pendapat Agus Susworo D. M. (2013: 13), ayunan dilakukan dengan menggerakkan alat pemukul ke arah bola ke depan. Ayunan lengan dimulai setelah rotasi hip berakhir. Lengan mengayunkan pemukul datar setinggi pinggang, bersamaan dengan itu dada berputar menghadap arah *pitcher*.



Gambar 26. Teknik *swing*
(Sumber: www.bigstockphoto.com)

e) Gerak lanjutan (*follow through*)

Pada tahap ini pergelangan tangan terus berputar sehingga lengan menyilang pada tubuh dan pinggang berputar penuh. Selanjutnya setelah gerakan ini sebaiknya pemukul dilepas hanya tangan kiri yang memegang pemukul. Kemudian berlari dengan sebelumnya meletakkan tongkat pemukul.



Gambar 27. Gambar gerak lanjutan memukul (*follow through*)
(Sumber: www.photos.gatorcountry.com)

5) Teknik Berlari ke *Base*/Antar *Base*

Teknik berlari ini digunakan oleh pemain setelah berhasil melakukan pukulan. Berdasarkan pendapat Endanag Widyatuti (2013: 33), setelah *better* berhasil memukul bola, *better* harus segera lari menuju *base* I, tanpa menoleh ke arah manapun. Karena khusus *base* I, pelari telah menginjak *base* tidak boleh dimatikan walaupun tidak menempel di *base*. Untuk itu kemampuan berlari harus menggunakan sprin. Adapun teknik dalam melakukan berlari ke *base* berdasarkan pendapat Endanag Widyatuti (2013: 33), yaitu sebagai berikut: berlari dengan ujung kaki, ayunan lengan tidak tegang, badan condong ke depan dan paha diangkat tinggi. Jika akan melewati lebih dari *base*, maka pelari harus mengambil tikungan, sebaiknya

tidak terlalu dekat dengan *base* tetapi dilakukan dari jarak 2-4 meter sebelum mencapai *base* sudah menikung.

6) Teknik *Sliding* (Meluncur)

Berdasarkan pendapat Endang Widyatuti (2013: 34), menyampaikan bahwa *sliding* adalah teknik gerakan meluncurkan badan untuk mencapai ke *base* yang dituju dengan tidak mengurangi kecepatan baik dengan kaki atau tangan untuk menyentuh *base*. Tujuan dari *sliding* adalah agar dapat mencapai *base* tanpa mengurangi kecepatan dan untuk menghindari ketikan (*tag*) dari pemain penjaga dengan cara menjatuhkan badan, memegang *base* dengan kaki ataupun tangan terlebih dulu. Adapun teknik *sliding* dibagi menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut:

a) *Sliding* lurus (*straight slide*). Teknik *sliding* ini merupakan teknik yang termudah dilakukan, yaitu yaitu teknik yang sampai di *base* dengan kaki terlebih dahulu.



Gambar 28. Teknik *straight slide*
(Sumber: www.softball-tutor.blogspot.com)

b) *Sliding* mengait (*hook slide*). Teknik ini sama-sama menggunakan kaki terlebih dahulu untuk mencapai *base*, tetapi pelari telentng/merebahkan dirinya ke arah samping luar atau dalam lapangan.



Gambar 29. Teknik *hook slide*
(sumber: www.youtube.com/watch)

- c) *Sliding* dengan kepala terlebih dahulu (*first head slide*). Teknik ini lebih berbahaya dari teknik-teknik sebelumnya. Teknik ini biasa dilakukan jika *runner* yang sudah meninggalkan *base* akan kembali ke *base* sebelumnya.



Gambar 30. Teknik *first head slide*
(Sumber: www.youtube.com/watch)

f. Peraturan Permainan *Softball*

Peraturan permainan *softball* dari pertama diperkenalkan pada tahun 1887 samapai pada saat ini terus mengalami perkembangan. Perkembangan-perkembangan perturan tersebut ditandai dengan pengguaan peralatan yang digunakan mulai dari alat pemukul (*bat*) sampai *helmet* untuk pemain. Pemukul dapat menolak lemparan bola yang dirasa tidak sesuai. Akan tetapi,lemparan yang ketiga harus dipukul, Agus Mukholid (2004: 58).

Adapun peraturan permainan *softball* berdasarkan pendapat Endang Widyastuti (2013: 36-42) adalah sebagai berikut:

1) Pemain

Dalam satu regu terdiri dari sembilan orang pemain di lapangan.

2) Penentuan regu yang bertanding

Regu yang mendapat giliran memukul pertama atau terakhir dalam suatu “*inning*” ditentukan dengan undian memakai koin atau dengan cara lain yang disetujui sebelumnya.

3) Permainan yang sah

Permainan yang dianggap sah jika telah mencapai total 7 “*inning*” atau sejumlah *inning* yang telah disetujui oleh kedua regu sebelum bertanding.

4) *Inning*

Inning adalah merupakan babak atau bagian dari permainan dimana satu regu menjadi regu pemukul dan menjadi regu penjaga. Serta terjadi 3 mati (*out*) untuk masing-masing regu.

5) Nilai atau Poin

Nilai diperoleh oleh regu pemukul jika melalui pemukul sendiri atau tidak seorang pemukul yang dapat masuk keruang bebas dengan selamat sampai di *home base* mendapat nilai 1.

6) Pemain mati atau (*out*)

Seorang pemain yang berhasil menjadi pelari mati dan harus masuk ruang bebas keluar jika:

- (a) Telah memukul tiga kali dan yang ketiga tidak dipukul sedangkan *catcher* dapat menangkap lemparan dari *pitcher* sebelum bola jatuh. Jika *catcher* tidak mampu menangkap bola tetapi kondisi *base* dalam kondisi penuh, pemukul tetap mati.
- (b) Memukul betul atau salah, sedang partai lapangan dan menangkap pukulannya (tangkap bola). Bola yang dipukul kena tapi tidak sempurna dan tidak membuat sudut busur ke atas, jika ditangkap oleh *catcher*, tidak dianggap menangkap bola.
- (c) Belum sampai di *base*, sedagn di *base* I ini telah dibakar.
- (d) Dia tidak menginjak *base* yang dilewati.
- (e) Menghindar agar tidak disentuh bola, sehingga menyimpang lebih dari satu meter di luar garis antara kedua *base*.
- (f) Dapat titik sewaktu-waktu dan dimana saja, asal dia tidak menginjak *base*.
- (g) Membuat "*infield fly*).
- (h) Membuat pukulan *bunt* pada pukulan ketiga, sehingga hasilnya adalah pukulan yang salah.
- (i) Pada pelari keharusan belum sampai di *base* yang dituju dan *base* ini telah dibakar atau titik di perjalanan.
- (j) Langsung kena bola yang dipukul oleh temannya.

7) Hak memukul

Seorang pemain memiliki 3 kali kesempatan mendapatkan bola dari lemparan *pitcher*. Tetapi jika pukulan yang ketiga tidak kena dan *catcher* dapat menangkap lambungan bola dari *pitcher* sebelum menyentuh tanah, pemukul mati 1.

8) Pergantian

Pergantian dilakukan setelah pemain ketiga mati atau *out*.

9) Pukulan yang benar

- (a) Jika bola setelah dipukul berhenti di dalam lapangan antara kedua garis salah
- (b) Jika bola setelah dipukul jatuh di lapangan permainan kemudian berputar melalui lanjutan garis salah.

10) Pukulan salah

- (a) Jika bola jatuh diluar garis salah dan tetap bergerak di tempat.
- (b) Jika bola jatuh di dalam lapangan, kemudian bola keluar melewati garis salah antara base IV dan melewati *base I* dan antar *base IV* dengan *base III*.

11) Free walk

Kondisi ini diberikan kepada pemukul jika:

- (a) Bola hasil lambungan *pitcher* sudah empat kali *ball*
- (b) Bola lambungan *pitcher* mengenai pemukul dan pemukul sudah berusaha untuk menghindar dari bola tersebut
- (c) *Pitcher* melakukan gerak tipu

12) Pelari keharusan

- (a) Base I, bagi pelari yang baru saja melakukan pukulan
- (b) Base II, jika base I telah ditempati dan base III harus ditempati juga oleh pemukul
- (c) Base III, jika base I dan base II telah terisi oleh pemukul
- (d) Base IV, jika semua base telah terisi oleh pemukul
- (e) Tiap-tiap base yang telah ditinggalkan oleh pelari namun kembali lagi karena terjadi tangkap bola oleh penjaga
- (f) Pada pelari keharusan, semua pelari dapat dimatikan dengan membakar base yang dituju atau pelarinya yang ditik

13) *Infield fly*

- (a) Jika bola dipukul tinggi sampai hampir vertical dan diperkirakan jatuh diantara ke empat base dan akan tertangkap, wasit (*umpire*) menyerukan “*infield fly*”
- (b) Pada saat pemukul mati dan semua pelari base tidak boleh lari, wasit (*umpire*) menyerukan “*infield fly*”

14) Pemenang pertandingan

Pemenang adalah regu yang mengumpulkan pelari lebih banyak selama pertandingan berjalan.

15) Run

- (a) Satu run dihasilkan jika seorang pelari yang secara sah telah menyentuh base I, II, III, dan *home plate* sebelum terjadi *out* ketiga
- (b) Suatu run akan diabaikan jika terjadi *out* ketiga yang disebabkan oleh:
 - (b1) *better base-runner* dimatikan sebelum mencapai *base I*
 - (b2) pelari *base* mati karena meninggalkan basenya, karena pemukul harus menjadi *better base runner*. Kejadian ini disebut *force out*.
 - (b3) seorang pelari base meninggalkan basenya sebelum *pitcher* melepaskan lambungan bolanya kepada pemukul
- (c) Pelari base yang berada dibelakang tidak dapat membuat run jika pelari di depannya *out* ketiga di dalam satu *inning*.
- (d) Pelari base yang di belakang tidak dapat membuat run lebih dulu daripada pelari di depannya yang berada di *batting order* jika pelari didepannya belum dimatikan.

16) *Scorer* atau pencatat nilai

Wasit atau *umpire* dibantu oleh seorang pencatat nilai yang disediakan oleh masing-masing regu. Tugas dari *scorer* antara lain:

- (a) Mencatat tanggal dan jam atau durasi pertandingan
- (b) Mencatat kedua regu yang bertanding
- (c) Mencatat kedua pemimpin atau kapten regu
- (d) Jumlah *inning*
- (e) Mencatat banyaknya nilai, banyaknya pemain mati, dan banyaknya tangkap bola untuk setiap pemain dari tiap regu

17) *Umpire* (wasit)

Dalam pertandingan *softball* wasit yang memimpin pertandingan disebut dengan “*umpire*”. Jumlah *umpire* dalam setiap pertandingan *softball* berjumlah 4 orang, yaitu dengan rincian satu kepala wasit dan tiga wasit base. Kepala wasit bertugas dibelakang *catcher* untuk menentukan hasil bola lambungan dari *pitcher* baik itu strike atau ball. Sedangkan wasit base bertugas di lapangan untuk menentukan matinya para pelari base.

B. Penelitian Yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan yaitu penelitian yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yang digunakan sebagai acuan referensi untuk memperkuat dan mendukung kajian teori serta sebagai bahan pertimbangan dalam melakukan penelitian. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini, adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Iryandi (2017) yang berjudul Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Terhadap Peraturan Permainan Bolavoli Mini Se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui besarnya tingkat pemahaman guru Pendidikan Jasmani terhadap peraturan permainan bola voli mini di SD Negeri se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap peraturan permainan bolavoli mini adalah sebagai berikut: untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 6 guru atau sebesar 33,33 %; kategori “tinggi” sebanyak 2 guru atau sebesar 11,11 %; kategori “sedang” sebanyak 3 guru atau sebesar 16,67 %; kategori “rendah” sebanyak 3 guru atau sebesar 16,67 %; dan ketegori “sangat rendah” sebanyak 4 guru atau sebesar 22,22 %.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Febria Leny Sundari (2016) yang berjudul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti Di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulonprogo. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Jlaban, Sentolo, Klonprogo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD N Jlaban berada pada kategori sangat tinggi sebesar 10,8% (7 siswa), kategori tinggi sebesar 16,9% (11 siswa), kategori sedang sebesar 43,1% (28 siswa), kategori rendah sebesar 21,5% (14 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 7,7% (5 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas, maka dapat dijadikan kerangka berpikir. Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari bahan yang telah dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu, hal tersebut merupakan pendapat dari Sudaryono (2012 : 44). Terkait dengan tingkat pemahaman guru maka pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Menengah Atas harus dilaksanakan dengan tepat agar tujuan dari pembelajaran tersebut dapat tercapai dengan optimal. Akan tetapi tidak semua guru PJOK dapat melaksanakan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan baik artinya terdapat beberapa guru yang mengalami kesulitan saat berlangsungnya proses pembelajaran.

Tes pada tingkat pemahaman dilakukan untuk mencari atau untuk mengetahui besarnya tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*. Hasil dari tes tingkat pemahaman guru PJOK terhadap *softball* ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru PJOK untuk menambah pengetahuan mereka tentang permainan *softball*. Berdasarkan hal tersebut maka perlu kiranya mencari tahu tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman seorang guru. Dengan demikian maka penelitian dilakukan dengan bentuk tes. Tes yang digunakan adalah tes yang berupa soal-soal. Adapun jenis soal yang peneliti pilih dalam tes ini bersifat deskriptif. Penelitian ini akan menggambarkan apa adanya dari tingkat pemahaman guru PJOK di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Berdasarkan pendapat Ali Maksum (2012: 68), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena, atau peristiwa tertentu dengan mengumpulkan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi, atau variabel tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Survei adalah suatu aktivitas yang memperhatikan suatu obyek dalam penelitian dengan mengamati (Suharsimi Arikunto, 2006: 108).

Teknik atau metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada responden untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PJOK di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*. Hasil dari setiap butir soal pada tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan

dalam bentuk persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pengambilan data tentang penelitian tingkat pemahaman guru PJOK terhadap permainan *softball* akan dilakukan di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta. Peneliti melakukan penelitian kepada seluruh guru PJOK di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* karena ternyata masih terdapat guru PJOK yang kurang memahami permainan *softball* walaupun di sisi lain masih ada guru PJOK yang dapat memahami permainan *softball*. Penelitian mulai dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2017 - 30 Maret 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 119), mengungkapkan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini berjumlah 32 guru PJOK yang tersebar di 11 SMA Negeri se-Kota Yogyakarta.

2. Sampel

Berdasarkan teori Sugiyono (2013: 120), sampel merupakan bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pada penelitian ini teknik sampling yang digunakan yaitu diambil dengan dengan cara *Proporsional Random Sampling*. Teknik *Proportional Random Sampling* adalah teknik pengambilan sampel secara proporsi dilakukan dengan mengambil subyek dari

setiap wilayah ditentukan dengan seimbang dengan banyaknya subyek dalam masing-masing wilayah (Arikunto, 2006: 98). Arikunto memperjelas bahwa *Proportional Random Sampling* yaitu dalam menentukan sampel, peneliti mengambil wakil-wakil dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada di dalam masing-masing kelompok tersebut. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dilakukan dengan mengambil setengah dari total jumlah guru pada setiap sekolah. Total sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 16 orang guru dari total populasi 32 guru PJOK di SMA Negeri se Kota Yogyakarta.

D. Definisi Operasioanl Variabel

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 2), bahwa variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian dititik kesimpulannya. Dalam penelitian ini yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*. Tingkat pemahaman guru yang dimaksud adalah skor yang diperoleh oleh guru dalam menjawab instrumen penelitian berbentuk lembar tes soal yang berisi pertanyaan tentang pengertian permainan *softball*, teknik dasar dalam bermain *softball*, peralatan atau sarana dan prasarana dalam bermain *softball*, serta peraturan permainan *softball*.

Variabel dalam penelitian ini yaitu pemahaman guru tentang permainan *softball*. Pemahaman tersebut dapat diartikan sebagai kemampuan guru PJOK di SMA Negeri se-Kota Yogyakarta untuk mengerti (menerjemahkan), memahami dan

dapat menerapkan permainan *softball* dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Secara operasional, tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* adalah skor yang diperoleh dari isian tes yang disebarkan kepada guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta tentang permainan *softball* dengan nilai skor yang benar.

E. Teknik dan Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes. Berdasarkan dari permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang cocok dan relevan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Dengan menggunakan metode survei tes ini kemudian dapat diketahui tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

1. Instrumen Penelitian

Suharsimi Arikunto (2006: 160), mengungkapkan bahwa instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes yang berbentuk dalam butir-butir soal. Berdasarkan teori Sudijono (2007: 66), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk melakukan pengukuran dan penilaian.

Berdasarkan pendapat Sumadi Suryabrata (1998: 47), menyatakan bahwa ada 12 langkah dalam penyusunan alat ukur untuk mengembangkan ranah kognitif khususnya pemahaman. Adapun 12 langkah itu sebagai berikut:

a. Menentukan Wilayah yang Akan Dikenai Pengukuran

Karena yang akan diukur adalah pemahaman yang masuk dalam ranah kognitif, oleh sebab itu maka tes yang akan digunakan adalah tes berupa butir soal dengan dua pilihan soal. Karena dalam atribut kognitif (hasil belajar, intelegensi, dan potensi intelektual) masing-masing memerlukan alat ukur yang berbeda satu sama lain.

b. Menentukan Dasar Konseptual atau Dasar Teoritis

Persoalan-persoalan mengenai hal belajar akan berkisar pada persoalan pokok, yaitu:

- 1) Apakah belajar itu, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat
- 2) Faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar
- 3) Bagaimana proses itu terjadi
- 4) Apa bukti bahwa proses belajar itu telah terjadi

c. Menentukan Subjek yang akan dikenakan Pengukuran

Subjek yang akan dikenakan pengukuran dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang jadi subjek penelitian adalah semua guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta.

d. Menentukan Tujuan Pengukuran

Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta

e. Menentukan Materi Tes

Dalam bidang tes psikologi ada dua jenis materi, yaitu materi projektif dan non projektif. Yang digunakan dalam mengukur ranah kognitif yaitu materi non projektif. Materi non projektif dipilih karena pemahaman masuk dalam ranah kognitif.

f. Menentukan Tipe Soal

Dalam memilih atau menentukan tipe soal yang akan digunakan sebagai instrumen harus mempertimbangkan anatara tipe soal yang akan ditentukan, yaitu:

- 1) tujuan testing
- 2) cara penyekoran
- 3) kegiatan penyelenggaraan tes
- 4) pencetakan

Berdasarkan pertimbangan tersebut kemudian akan dipilih tipe atau jenis soal dua pilihan.

g. Menentukan Jumlah Soal Untuk Keseluruhan Alat Ukur Masing-masing Bagiannya.

Hal terpenting dalam suatu rencana tes adalah spesifikasi mengenai banyaknya soal yang akan di cakup dalam tes dan dalam bagian tes itu.

1) Hubungan antara banyaknya soal dengan bobot

Bobot atau peranan masing-masing bagian tes dalam suatu perangkat tes ditentukan oleh proporsi jumlah soal untuk masing-masing tes tersebut. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk menjamin bahwa masing-masing memberi kontribusi kepada skor sebanding dengan besar kecilnya peranan bagian-bagian tes itu di dalam keseluruhan tes.

2) Taraf Reabilitas Hubungan Banyaknya Soal Dengan Dengan Realibilitas Tes

Umumnya realibilitas tes itu adalah fungsi interkorelasi soal (korelasi antara soal dengan perangkat tes atau *item total correlation*) dan banyaknya soal. Pada umumnya, semakin tinggi rata-rata korelasi soal dengan perangkat tes semakin tinggilah realibilitas itu.

3) Hubungan Antara Banyaknya Soal Dengan Waktu Tes

Waktu yang diperlukan untuk menjawab soal tergantung kepada banyak hal terutama proses-proses mental dan manual. Setiap subjek penelitian memerlukan waktu yang berbeda-beda satu sama lainnya dalam hal menjawab soal.

4) Hubungan Banyaknya Soal dengan Uji Coba Tes

Dapat diketahui dari uji coba yang dilakukan sebagian dari soal-aol itu nantinya tidak dapat dipakai atau terpaksa dibuang (taraf moralitas soal) itu berbeda dari kondisi yang satu dengan kondisi lainnya. Taraf moralitas dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti: sifat atribut yang diukur, taraf kesukaran soal, pengalaman dan keahlian penulis soal.

Berikut akan disampaikan mengenai kisi-kisi instrumen penelitian tentang “Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*” dalam table berikut ini.

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	1.Menerjemahkan	a.Menerjemahkan peraturan permainan <i>softball</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
		b.Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	6, 7, 8, 9, 10	5
		c.Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	11, 12, 13, 14, 15	5
	2.Menafsirkan	a.Menafsirkan peraturan permainan <i>softball</i>	16, 17, 18, 19, 20	5
		b.Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	21, 22, 23, 24, 25	5
		c.Menafsirkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	26, 27, 28, 29, 30	5
	3.Memperkirakan	a.Memperkirakan peraturan permainan <i>softball</i>	31, 32, 33, 34	4
		b.Memperkirakan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	35, 36, 37	3
		c.Memperkirakan teknik dasar permainan <i>softball</i>	38, 39, 40	3
			Jumlah	40

h. Merencanakan Taraf dan Distribusi Kesukaran Soal

Adalah sangat penting perancang alat ukur menguraikan dengan jelas tentang rancangan taraf serta distribusi kesukaran soal-soal yang akan ditulis, yang nantinya menjadi pedoman untuk penulisan soal serta digunakan untuk penyusunan alat ukur.

1) Definisi kesukaran soal

Apabila sebuah soal diskor dengan benar dan salah maka pada umumnya kesukaran seperti itu diberi definisi sebagai proporsi (presentasi) subjek dalam hal menjawab soal dengan benar.

$$P = \frac{B}{J}$$

Keterangan:

P: Indeks kesukaran soal

B: Banyaknya guru yang menjawab benar

J: Jumlah seluruh guru peserta tes

2) Kesukaran optimal

Menentukan taraf kesukaran optimal dan distribusi kesukaran soal adalah masalah yang kompleks. Pemecahan masalahnya akan sangat bergantung kepada beberapa faktor, seperti sifat hal yang diukur, interkorelasi antara soal-soal, tujuan khusus dari pembuat/perancang tes, dan lain-lainnya. Untuk mencari indeks diskriminasi soal dapat digunakan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} + \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D = Indeks diskriminasi

J_A = Banyaknya peserta kelompok atas

J_B = Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A = Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

B_B = Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Tabel . Hasil Analisis Indeks Diskriminasi Soal

Soal	Guru yang Mengikuti Tes		Jumlah Jawaban Benar		Hasil Analisis Indeks Diskriminasi
	J _A	J _B	B _A	B _B	
Soal 1	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 2	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 3	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 4	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1 Guru	1,00
Soal 5	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1 Guru	1,00
Soal 6	4 Guru	4 Guru	3 Guru	2 Guru	1,25
Soal 7	4 Guru	4 Guru	1 Guru	1 Guru	0,50
Soal 8	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 9	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2 Guru	1,50
Soal 10	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 11	4 Guru	4 Guru	2 Guru	2 Guru	1,00
Soal 12	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 13	4 Guru	4 Guru	1 Guru	1 Guru	0,50
Soal 14	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0 Guru	0,75
Soal 15	4 Guru	4 Guru	3 Guru	3 Guru	1,50
Soal 16	4 Guru	4 Guru	2 Guru	2 Guru	1,00
Soal 17	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 18	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 19	4 Guru	4 Guru	0 Guru	0 Guru	0,00
Soal 20	4 Guru	4 Guru	3 Guru	2 Guru	1,25
Soal 21	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 22	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0 Guru	0,75
Soal 23	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2 Guru	1,50
Soal 24	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 25	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 26	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1 Guru	1,00
Soal 27	4 Guru	4 Guru	2 Guru	2 Guru	1,00
Soal 28	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 29	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 30	4 Guru	4 Guru	3 Guru	2 Guru	1,25
Soal 31	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 32	4 Guru	4 Guru	2 Guru	1 Guru	0,75
Soal 33	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 34	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 35	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 36	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 37	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75
Soal 38	4 Guru	4 Guru	2 Guru	1 Guru	0,75

Soal	Guru yang Mengikuti Tes		Jumlah Jawaban Benar		Hasil Analisis Indeks Diskriminasi
	J _A	J _B	B _A	B _B	
Soal 39	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2,00
Soal 40	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1,75

i. Menyusun Kisi-kisi atau *Test Blue Print*

Tujuan dari penyusunan kisi-kisi adalah untuk merumuskan setepat mungkin ruang lingkup dan tekanan tes serta bagian-bagiannya. Sehingga perumusan tersebut dapat menjadi petunjuk yang efektif bagi penyusun tes dan pembuat soal.

j. Merencanakan Tugas-tugas Untuk Penulis Soal

Berikut 5 hal yang biasa dilalui dalam tahapan ini, yaitu:

- 1) Penulis soal. Dalam penelitian ini sluruh soal ditulis dan dibuat oleh peneliti sendiri.
- 2) Alokasi waktu untuk penulisan soal. Dalam hal ini peneliti yang bertindak sebagai perumus soal tes memerlukan waktu 7 hari untuk menyelesaikan soal dengan mengacu pada pertimbangan-pertimbangan dari faktor psikologis yaitu seperti kejenuhan peneliti, variasi serta kreatifitas peneliti dalam menyusun soal-soal.
- 3) Bentuk penugasan. Dalam hal ini tidak ada penugasan karena peneliti sendiri yang bekerja menyusun dan menulis soal.
- 4) Catatan-catatan mengenai soal. Pada bagian ini peneliti merencanakan alur penyusunan/penulisan soal-soal tes yang harus dicatat, seperti:

bagian kisi-kisi soal yang dibuat, jenis/bentuk soal, taraf kompetensi, kunci jawaban, serta estimasi taraf kesukaran.

5) Penelaahan (*Review*) soal. Peneliti menelaah keseluruhan soal yang telah disusun sebelum digunakan dalam uji coba.

k. Merencanakan Perakitan Soal

Peneliti atau penyusun soal tes memilih mana antara soal-soal yang telah lulus dari penelaahan dan uji cob dimasukkan kedalam bentuk terakhirnya dalam hal ini penyusun soal memperkirakan masalah-masalah yang kiranya akan timbul.

l. Merencanakan Jadwal Penerbitan Tes

Peneliti menentukan jadwal ketika guru berada di sekolah bukan pada saat hari libur.

2. Uji Coba Instrumen

Instrumen yang baik sebelum digunakan dalam pengambilan data untuk penelitian harus terlebih dahulu diuji cobakan sebagai alat pengumpul data yang baik dan sesuai. Dengan adanya hal tersebut maka instrumen perlu diuji coba untuk menguji validitas dan realibilitas instrumen yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman dari responden. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2006: 167), menyatakan bahwa tujuan dari diadakannya uji coba antara lain adalah untuk mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud peneliti. Subjek yang dijadikan uji coba adalah guru PJOK SMA Negeri yang berada di Kabupaten Sleman dengan cara *proportional random sampling* sejumlah 8 guru PJOK.

a. Analisis Butir Soal

Menganalisis butir soal merupakan suatu kegiatan yang harus guru lakukan untuk meningkatkan mutu soal yang telah ditulis. Kegiatan ini merupakan proses pengumpulan, peringkasan, dan penggunaan informasi dari jawaban siswa untuk membuat keputusan tentang setiap penilaian, Nitko dalam (Rizky Iryandi, 2017: 40). Kemudian dilakukan analisis secara kuantitatif yang mencakup pengukuran kesulitan butir soal dan diskriminasi soal yang termasuk validitas soal dan reliabilitasnya.

b. Analisis Butir Soal Secara Kuantitatif

Penelaahan soal secara kuantitatif yaitu penelaahan butir soal didasarkan pada empirik dari butir soal yang bersangkutan. Data empirik ini diperoleh dari soal yang telah diujicobakan sebelumnya.

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal merupakan peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Pada umumnya dalam indeks tingkat kesukaran dinyatakan dalam proporsi yang besarnya berkisar 0,00-1,00 (Aiken, 1994: 66). Jika semakin besar indeks tingkat kesukaran yang diperoleh dari hasil hitungan yang berarti semakin mudah soal itu. Perhitungan indeks tingkat kesukaran ini dilakukan untuk setiap nomor soal. Rumus yang dipergunakan untuk butir soal obyektif. Rumusnya adalah sebagai berikut ini berdasarkan pendapat Nitko (1996: 310)

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah Guru Yang Menjawab Benar Butir Soal}}{\text{Jumlah guru yang mengikuti tes}}$$

Fungsi tingkat kesukaran soal dikaitkan dengan tujuan tes.

Tabel 3. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes

Soal	Guru Yang Mengikuti Tes	Guru Yang Menjawab Benar Butir Soal	Hasil Analisis Tingkat Kesukran Soal	Keterangan Tingkat Kesukaran Soal
SOAL 1	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 2	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 3	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 4	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 5	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 6	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 7	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 8	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 9	8 Orang	1	0,125	Sangat Sulit
SOAL 10	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 11	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 12	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 13	8 Orang	1	0,125	Sangat Sulit
SOAL 14	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 15	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 16	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 17	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 18	8 Orang	1	0,125	Sangat Sulit
SOAL 19	8 Orang	1	0,125	Sangat Sulit
SOAL 20	8 Orang	0	0,000	Sangat Sulit
SOAL 21	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 22	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 23	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 24	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 25	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 26	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 27	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 28	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 29	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 30	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 31	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 32	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 33	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 34	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 35	8 Orang	6	0,750	Mudah

Soal	Guru Yang Mengikuti Tes	Guru Yang Menjawab Benar Butir Soal	Hasil Analisis Tingkat Kesukran Soal	Keterangan Tingkat Kesukaran Soal
SOAL 36	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 37	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 38	8 Orang	6	0,750	Mudah
SOAL 39	8 Orang	7	0,875	Sangat Mudah
SOAL 40	8 Orang	6	0,750	Mudah
Indeks Tingkat Kesukaran Soal				
			Kategori Tingkat Kesukaran Soal	
0,81-1,00		=	Sangat Mudah	
0,61-0,80		=	Mudah	
0,41-0,60		=	Sedang	
0,21-0,40		=	Sulit	
0,00-0,20		=	Sangat Sulit	

d. Daya Pembeda (DP)

Manfaat daya pembeda pada setiap butir soal adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk meningkatkan mutu setiap butir soal melalui data empiriknya. Berdasarkan indeks daya pembeda, setiap butir soal dapat diketahui apakah butir soal itu baik, direvisi, atau ditolak.
- 2) Untuk mengetahui seberapa jauh setiap butir soal dapat mendeteksi/ membedakan kemampuan.

Untuk mengetahui daya pembeda soal adalah dengan rumus berikut ini.

$$DP = \frac{BA-B}{\frac{1}{2}N}$$

Keterangan:

DP = Daya pembeda soal

BA = Jumlah jawaban benar pada kelompok atas

BB = Jumlah jawaban benar pada kelompok bawah

N = Jumlah responden penelitian

Tabel . Hasil Analisis Daya Pembeda Soal

Soal	Guru yang Mengikuti Tes		Jumlah Jawaban Benar		Hasil Analisis Daya Pembeda Soal
	J _A	J _B	B _A	B _B	
Soal 1	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 2	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 3	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 4	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1 Guru	0,50
Soal 5	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1 Guru	0,50
Soal 6	4 Guru	4 Guru	3 Guru	2 Guru	0,25
Soal 7	4 Guru	4 Guru	1 Guru	1 Guru	0,00
Soal 8	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 9	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2 Guru	0,50
Soal 10	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 11	4 Guru	4 Guru	2 Guru	2 Guru	0,00
Soal 12	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 13	4 Guru	4 Guru	1 Guru	1 Guru	0,00
Soal 14	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0 Guru	0,75
Soal 15	4 Guru	4 Guru	3 Guru	3 Guru	0,00
Soal 16	4 Guru	4 Guru	2 Guru	2 Guru	0,00
Soal 17	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 18	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 19	4 Guru	4 Guru	0 Guru	0 Guru	0,00
Soal 20	4 Guru	4 Guru	3 Guru	2 Guru	0,25
Soal 21	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 22	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0 Guru	0,75
Soal 23	4 Guru	4 Guru	4 Guru	2 Guru	0,50
Soal 24	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 25	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 26	4 Guru	4 Guru	3 Guru	1 Guru	0,50
Soal 27	4 Guru	4 Guru	2 Guru	2 Guru	0,00
Soal 28	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 29	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 30	4 Guru	4 Guru	3 Guru	2 Guru	0,25
Soal 31	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 32	4 Guru	4 Guru	2 Guru	1 Guru	0,25
Soal 33	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 34	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00
Soal 35	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 36	4 Guru	4 Guru	1 Guru	0 Guru	0,25
Soal 37	4 Guru	4 Guru	4 Guru	3 Guru	0,25
Soal 38	4 Guru	4 Guru	2 Guru	1 Guru	0,25
Soal 39	4 Guru	4 Guru	4 Guru	4 Guru	0,00

F. Validitas dan Realibilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (*judgement*) yang ahli di bidang permainan *softball*. *Juggement* pada instrumen penelitian ini yaitu Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS. dan Bapak Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd. Konsultasi dengan ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan. Suatu instrumen dikatakan sah apabila telah memenuhi validitas yang telah ditentukan.

Berdasarkan teori Sugiyono (2011: 181), pengujian validitas tiap butir pernyataan dalam tes atau soal digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Sugiyono (2011: 182) berpendapat bahwa item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2011: 182) bahwa semua butir pernyataan dikatakan valid atau sah apabila mempunyai r hitung $> 0,3$. Untuk mengukur validitas instrumen penelitian ini peneliti menggunakan korelasi. Korelasi yang digunakan yaitu “Korelasi *product moment*” dengan perhitungannya melalui bantuan komputer yaitu program SPSS versi 16 *for windows*. Adapun rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Dimana:

r_{xy} = Korelasi antara variabel x dengan y

$$x = (x_i - \bar{x})$$

$$y = (y_i - \bar{y})$$

Sumber: Sugiyono (2011: 228)

Berdasarkan data yang terkul dari 8 responden uji coba dan proses penghitungan validitas, maka terdapat hasil 34 koefisien korelasi (berdasarkan jumlah butir soal dari sebanyak 40 butir soal). Berikut merupakan hasil analisis butir soal yaitu:

Tabel 5. Hasil Analisis Butir Soal

No. Butir Soal Instrumen	Koefisien Korelasi (r hitung)	r kritis	Penilaian (r hitung r kritis)	Keputusan
SOAL 1	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 2	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 3	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 4	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 5	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 6	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 7	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 8	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 9	0,244	0,3	$0,244 \leq 0,3$	Tidak Valid
SOAL 10	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 11	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 12	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 13	0,244	0,3	$0,244 \leq 0,3$	Tidak Valid
SOAL 14	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 15	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid

No. Butir Soal Instrumen	Koefisien Korelasi (r hitung)	r kritis	Penilaian (r hitung r kritis)	Keputusan
SOAL 16	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 17	0,473	0,3	$0,473 \geq 0,3$	Valid
SOAL 18	0,244	0,3	$0,244 \leq 0,3$	Tidak Valid
SOAL 19	0,244	0,3	$0,244 \leq 0,3$	Tidak Valid
SOAL 20	0,000	0,3	$0,000 \geq 0,3$	Tidak Valid
SOAL 21	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 22	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 23	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 24	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 25	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 26	-0,251	0,3	$-0,251 \leq 0,3$	Tidak Valid
SOAL 27	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 28	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 29	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 30	0,513	0,3	$0,513 \geq 0,3$	Valid
SOAL 31	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 32	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 33	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 34	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 35	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 36	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 37	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 38	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid
SOAL 39	0,810	0,3	$0,810 \geq 0,3$	Valid
SOAL 40	0,956	0,3	$0,956 \geq 0,3$	Valid

Dari hasil uji coba angket diperoleh koefisien korelasi butir soal dengan skor total, maka didapat 34 butir soal berada diatas “0,3” yang kemudian ke 34 butir soal instrumen angket “Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*” dinyatakan valid dan dapat digunakan dalam penelitian. Butir soal yang memiliki validitas tertinggi adalah butir soal

dengan koefisien korelasi 0,956 dan yang mempunyai validitas paling rendah adalah butir soal dengan koefisien korelasi 0,473.

2. Uji Realibilitas

Realibilitas dapat menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah diuji coba sebelumnya. Untuk menguji realibilitas dapat digunakan uji realibilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengesanan kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik pengujian. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2006: 354), bahwa secara internal realibilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *interbal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan KR 21 (*Kuder Richardson*). Berikut adalah rumus KR 21 berdasarkan teoridari Sugiyono (2011: 361) yang digunakan untuk menguji realibilitas:

$$r_i = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{M(k - M)}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

K = jumlah item dalam instrumen

M = mean skor total

s_t^2 = varians total

Rumus tersebut dapat digunakan untuk menguji realibilitas butir soal pada penelitian ini karena rumus tersebut memenuhi syarat yaitu data yang digunakan merupakan instrumen dengan skor 1 dan 0.

Berdasarkan data uji coba yang telah terkumpul dari 8 responden dan proses penghitungan realibilitas dengan menggunakan rumus KR 21 (*Kuder Ricardson*), dan kemudian didapat hasil realibilitas butir soal instrumen mengenai “Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*” yaitu sebesar “0,883”. Dengan demikian instrumen penelitian ini telah memenuhi syarat untuk digunakan sebagai alat penelitian. Hal tersebut dikarenakan dalam pengujian koefisien realibilitas instrumen hasilnya diatas koefisien realibilitas minimal yaitu ($0,883 > 0,60$). Hal ini disampaikan oleh Sugiyono (2011: 184), bahwa suatu instrumen dinyatakan reliabel bila koefisien realibitas minimal 0,60.

Setelah dilakukan uji validitas dan realibilitas instrumen maka dapat diperoleh butir-butir soal pernyataan sebagai instrumen yang valid dan reliable. Berikut adalah kisi-kisi instrumen penelitian tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*.

Tabel 6. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan <i>Softball</i>	1.Menerjemahkan	d.Menerjemahkan peraturan permainan <i>softball</i>	1, 2, 3, 4, 5	5
		e.Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	6, 7, 8, 9	4
		f. Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	10, 11, 12, 13	4
	2.Menafsirkan	d.Menafsirkan peraturan permainan <i>softball</i>	14, 15,	2
		e.Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	16, 17, 18, 19, 20	5
		f. Menafsirkan teknik dasar permainan <i>softball</i>	21, 22, 23, 24	4
	3.Memperkirakan	d.Memperkirakan peraturan permainan <i>softball</i>	25, 26, 27, 28	4
		e.Memperkirakan sarana dan prasarana permainan <i>softball</i>	29, 30, 31	3
		f. Memperkirakan teknik dasar permainan <i>softball</i>	32, 33, 34	3
			Jumlah	34

G. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian. Berdasarkan pendapat Suharsimi Arikunto (2006: 222) pengumpulan data yang tepat sesuai dengan penelitian untuk memperoleh ukuran tentang variabel yang akan diteliti dengan menggunakan instrumen. Setelah instrumen dinyatakan valid kemudian peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian

berbentuk tes. Instrumen penelitian ini yang berbentuk tes digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan pernyataan-pernyataan kepada responden, yaitu mengenai tahapan Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap Permainan *Softball*, sebagai berikut:

- a. Membuat surat izin penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang ditujukan kepada KESBANGPOL D.I. Yogyakarta untuk mendapat rekomendasi izin penelitian yang ditujukan kepada DISPORA D.I. Yogyakarta.
- b. Mengedarkan surat izin penelitian ke seluruh SMA Negeri di Kota Yogyakarta.
- c. Menyebarkan lembar tes kepada guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (Rizky Iryandi, 2017: 50), skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan skala *Gutman* dengan interval 0-1, dengan alternative jawaban “Benar” dan “Salah”. Untuk bobot skor jawaban tes ini dapat dilihat dalam table berikut ini:

Tabel 7. Bobot Skor Jawaban Soal Tes

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

Sumber: Sugiyono, (2011: 139-140)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2013: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek

yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk mempermudah pengklasifikasian data penelitian ini, digunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) karena penilaian responden dikaitkan dengan alat yang sama akan dibuat dalam 5 kategori. Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut: Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, Dan Sangat Rendah. Berikut di bawah ini adalah pengkategorian dari acuan 5 acuan batas norma, yaitu sebagai berikut:

Tabel 8 . Norma Batas Pengkategorian Nilai

Rumus Kategori	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X < 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$	Rendah
$X < M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Sumber: Saifuddin Azwar (2011: 108)

Keterangan:

X = Skor

M = *Mean* Hitung

SD = *Standar Deviasi* Hitung

Setelah diketahui besarnya tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap Permainan *Softball* yang termasuk dalam kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah, maka akan dapat ditentukan besar presentase dari setiap kategori penilaian tersebut. Berdasarkan pendapat Syarifudin

(2010: 112), cara mengubah skor/nilai kedalam bentuk presentase adalah

menggunakan rumus berikut:

$$\% = \frac{\sum X}{\sum Maks} \times 100$$

Keterangan:

% = Presentase

$\sum X$ = skor X hitung

$\sum Maks$ = skor maksimal ideal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang berbentuk deskriptif. Dari hal tersebut maka dapat diartikan bahwa subjek dalam penelitian ini digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Penelitian ini dapat dideskripsikan dari hasil skor yang diperoleh setiap guru setelah bersedia menjawab setiap butir pertanyaan pada angket yang diberikan oleh peneliti. Pada penelitian ini dibantu dengan program komputer yaitu *Microsoft excel 2007*.

Dari total butir soal yang berjumlah 40 pernyataan yang merupakan soal dengan model tertutup dengan alternative jawaban “Benar (B)” dan “Salah”. Seluruh pernyataan merupakan pernyataan positif dan negative. Selajutnya persekoran untuk pernyataan positif (B) diberi skor 1 dan (S) diberi skor 1. Dan untuk pernyataan negatif diberi (B) 0 dan (S) 1. Kemudian setelah dilakukan uji coba dari total 40 butir soal pernyataan digugurkan 6 butir soal karena saat uji validitas dan realibilitas tidak valid. Dalam penelitian ini total menggunakan 34 butir soal. Dari 34 butir soal tersebut dapat diketahui nilai terendah yaitu 0 dan nilai tertinggi adalah 34.

Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase menggunakan bantuan *Microsoft Excel 2007*. Dari data analisis tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* adalah ssebagai berikut: $sum = 377$; skor maksimal = 28; skor minimal = 18; rata-rata (*mean*) = 23,66; dan *standar deviasi* (SD) = 1,67.

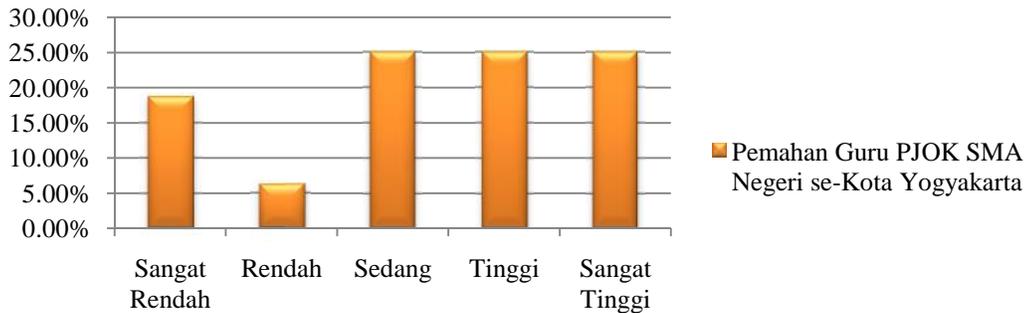
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, maka data tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* adalah sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

INTERVAL SKOR	KATEGORI	FREKUENSI (Guru)	PRESENTASE (%)
X ≥ 26	Sangat Tinggi	4	25
24.40 < X < 26	Tinggi	4	25
22.73 < X < 24.40	Sedang	4	25
21.06 < X < 22.73	Rendah	1	6.25
X < 21.06	Sangat Rendah	3	18.75
JUMLAH		16	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* adalah sebagai berikut:

Grafik Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta



Gambar 31. Diagram Batang Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

Berdasarkan table dan grafik dari diagram batang di atas dapat menunjukkan bahwa pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*, yaitu sebagai berikut: berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “Tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “Sedang” sebesar 25% (4

guru), kategori “Rendah” sebesar 6.25% (1 guru), dan pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 18.75% (3 guru).

Rincian mengenai tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* akan disajikan data penelitian berdasarkan faktor-faktor berikut yaitu: (1) Faktor menerjemahkan, (2) Faktor menafsirkan, dan (3) Faktor memperkirakan adalah sebagai berikut ini:

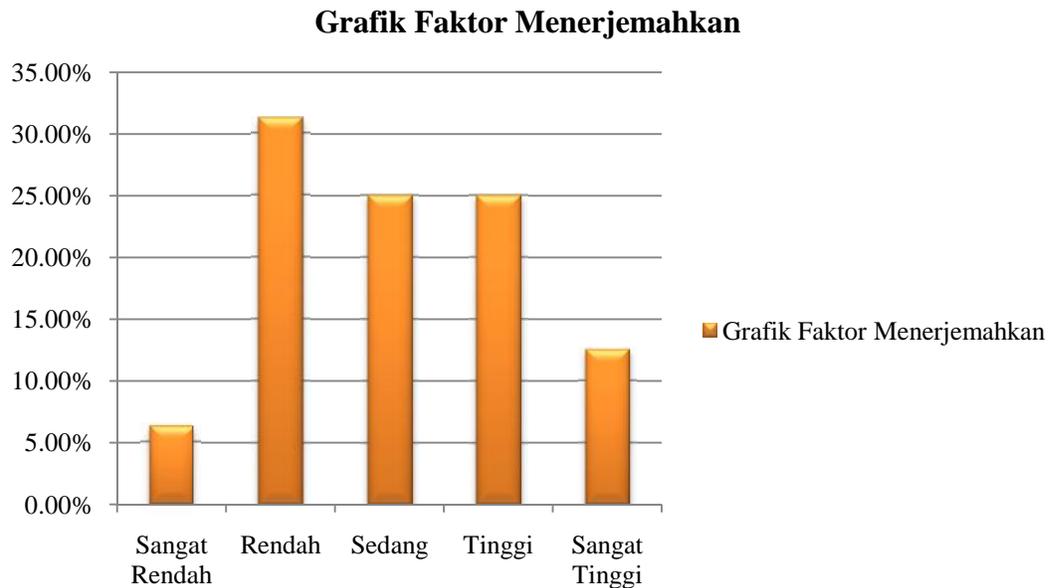
1. Faktor Menerjemahkan

Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*, berdasarkan data penelitian yang didapat pada faktor menerjemahkan adalah sebagai berikut: $sum = 159$; skor maksimal = 12; skor minimal = 6; rata-rata ($mean$) = 9.94; dan $standar\ deviasi$ (SD) = 1.00. Di bawah ini agar digambarkan mengenai data penelitian pada faktor menerjemahkan dalam bentuk table serta grafik (diagram batang).

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Menerjemahkan Pada Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

INTERVAL SKOR	KATEGORI	FREKUENSI (GURU)	PRESENTASE (%)
X 11.44	Sangat Tinggi	2	12.5
10.44 X < 11.44	Tinggi	4	25
9.44 X < 10.44	Sedang	4	25
8.44 X < 9.44	Rendah	5	31.25
X < 8.44	Sangat Rendah	1	6.25
JUMLAH		16	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* yaitu sebagai berikut:



Gambar 32. Diagram Batang Faktor Menerjemahkan Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* pada faktor menerjemahkan, yaitu sebagai berikut: berada pada kategori “Sangat Tinggi” sebesar 12.5% (2 Guru), kategori “Tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “Sedang” sebesar 25% (4 Guru), kategori “Rendah” sebesar 31.25% (5 guru), dan pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 6.25% (1 guru). Dari data tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dalam faktor menerjemahkan yang mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* berada pada kategori “rendah”.

2. Faktor Menafsirkan

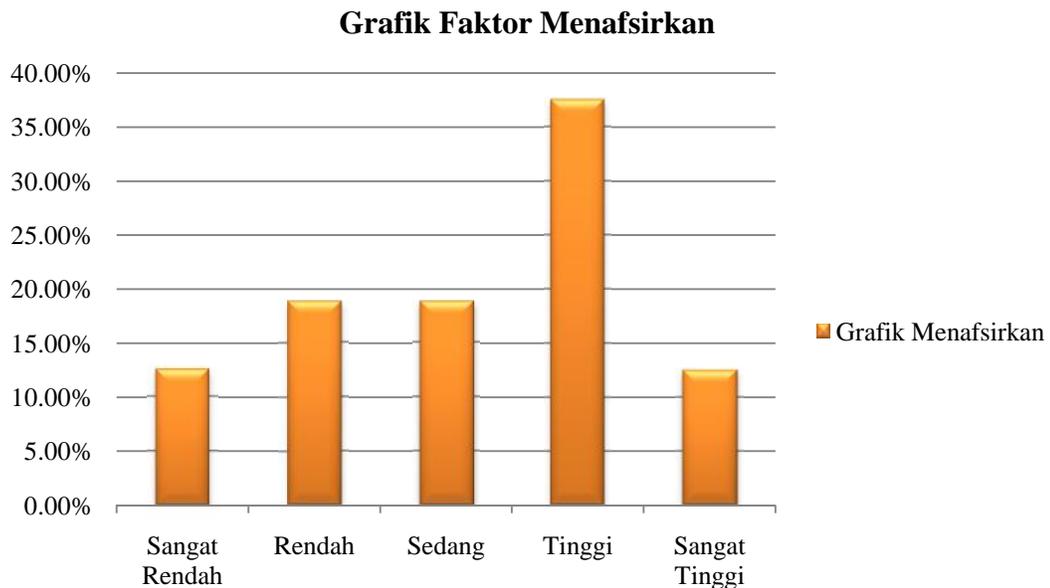
Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* berdasarkan faktor menafsirkan dapat diperoleh hasil dari

penelitian yaitu sebagai berikut: $sum = 114$; nilai maksimal = 9; nilai minimal = 6; rata-rata ($mean$) = 7.13; dan $standar\ deviasi$ (SD) = 0.83. Berikut ini faktor menafsirkan akan digambarkan dalam bentuk table serta grafik dalam diagram batang. Tabel dan diagramnya adalah sebagai berikut:

Tabel 11 . Norma Penilaian Faktor Menafsirkan Pada Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

INTERVAL SKOR	KATEGORI	FREKUENSI (GURU)	PRESENTASE (%)
X 8.38	Sangat Tinggi	2	12.5
7.54 X < 8.38	Tinggi	6	37.5
6.71 X < 7.54	Sedang	3	18.75
5.88 X < 6.71	Rendah	3	18.75
X < 5.88	Sangat Rendah	2	12.5
JUMLAH		16	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka faktor menafsirkan yang mempengaruhi tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* yaitu sebagai berikut:



Gambar 33. Diagram Batang Faktor Menerjemahkan Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas bahwa faktor menafsirkan pada pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*, yaitu sebagai berikut: berada pada kategori “Sangat Tinggi” yaitu sebesar 12.5% (2 guru), kategori “Tinggi” sebesar 37.5% (6 guru), kategori “Sedang” sebesar 18.75% (3 guru), kategori “Rendah” sebesar 18.75% (3 guru), dan kategori “Sangat Rendah” sebesar 12.5% (2 guru). Dari hasil data penelitian tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* pada faktor menafsirkan masuk dalam kategori “tinggi”.

3. Faktor Memperkirakan

Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* berdasarkan faktor memperkirakan dapat diperoleh hasil dari penelitian yaitu sebagai berikut: $sum = 104$; nilai maksimal = 8; nilai minimal = 5; rata-rata ($mean$) = 6.50; dan $standar\ deviasi$ (SD) = 0.50. Berikut ini faktor menafsirkan akan digambarkan dalam bentuk table serta grafik dalam diagram batang. Tabel dan diagramnya adalah sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Memperkirakan Pada Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

INTERVAL SKOR	KATEGORI	FREKUENSI (GURU)	PRESENTASE (%)
$X \geq 7.25$	Sangat Tinggi	3	18.75
$6.75 < X < 7.25$	Tinggi	5	31.25
$6.25 < X < 6.75$	Sedang	0	0
$5.75 < X < 6.25$	Rendah	5	31.25
$X < 5.75$	Sangat Rendah	3	18.75
JUMLAH		16	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka faktor memperkirakan yang mempengaruhi tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* yaitu sebagai berikut:



Gambar 34. Diagram Batang Faktor Memperkirakan Yang Mempengaruhi Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*.

Berdasarkan tabel dan grafik di atas bahwa faktor memperkirakan pada pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*, yaitu sebagai berikut: berada pada kategori “Sangat Tinggi” yaitu sebesar 18.75% (3 guru), kategori “Tinggi” sebesar 31.25% (5 guru), kategori “Sedang” sebesar 0% (0 guru), kategori “Rendah” sebesar 31.25% (5 guru), dan kategori “Sangat Rendah” sebesar 18.75% (3 guru). Dari hasil data penelitian tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball* pada faktor memperkirakan masuk dalam kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan kegiatan analisis dalam hal untuk memperoleh data tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota

Yogyakarta terhadap permainan *Softball*. Tinggi rendahnya tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *Softball* pada penelitian ini merupakan hasil dari skor yang didapat dari responden setelah mengisi instrumen tes yang berbentuk soal dari peneliti. Dalam penelitian ini ada 3 faktor yang mempengaruhi tingkat pemahaman dari guru yaitu: (1) faktor menerjemahkan, (2) faktor menafsirkan, dan (3) faktor memperkirakan.

Penelitian ini telah dilakukan dan mampu menjawab dari tujuan dari tujuan penelitian. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* berada pada kategori “Tinggi” dengan presentase sebesar 25%. Hasil penelitian tersebut menunjukkan guru PJOK mampu memahami terkait dengan permainan *softball*. Tingkat kemampuan yang tinggi dari guru-guru PJOK tersebut dalam memahami permainan *softball* seharusnya diikuti oleh kreatifitas dari guru-guru tersebut pula untuk setidaknya mengenalkan olahraga *softball* kepada peserta didik. Mengenalkan olahraga *softball* dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan akan menambah pengalaman belajar dari peserta didik.

Tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* didukung oleh beberapa faktor, yaitu: faktor menerjemahkan, faktor menafsirkan, dan faktor memperkirakan. Ketiga faktor tersebut teridentifikasi bahwa faktor menafsirkan mempunyai presentase paling tinggi (37.5%) jika dibandingkan dengan faktor dalam mendukung tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball*. Berdasarkan dari salah satu teori mengatakan bahwa menafsirkan adalah kemampuan untuk mendefinisikan dan

mengartikan secara luas pada objek yang dijadikan pertanyaan (Yusuf Anas, 2009: 15). Hal tersebut menunjukkan bahwa guru-guru PJOK sebagian besar mampu menjelaskan tentang hal yang terkait dengan permainan *softball*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa “Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri Se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*” secara keseluruhan adalah sebagai berikut: kategori “Sangat Tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “Tinggi” sebesar 25% (4 guru), kategori “Sedang” sebesar 25% (4 guru), kategori “Rendah” sebesar 6.25% (1 guru), dan pada kategori “Sangat Rendah” sebesar 18.75% (3 guru).

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui tingkat pemahaman guru PJOK SMA Negeri se-Kot Yogyakarta terhadap Permainan *Softball* dan hasil pembahasan, maka penelitian ini berimplikasi pada teori yaitu fakta yang terkumpul dari data melalui instrumen penelitian yang berbentuk tes dalam soal dengan alternatif jawaban “Benar” dan “Salah” dengan menggunakan skala *Gutman* dengan interval skor 0-1 ternyata sebagian besar guru dinyatakan dalam kategori “Tinggi” yaitu sebesar 25%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta terhadap permainan *softball* berada pada kategori tinggi, maka dari hal tersebut bahwa guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta telah memiliki modal dasar untuk pemanfaatan permainan *softball* dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah masing-masing.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini sudah dilakukan dengan sangat optimal akan tetapi peneliti masih memiliki kekurangan dan keterbatasan. Adapun keterbatasan yang dijumpai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut, yaitu:

1. Terdapat beberapa butir soal yang gugur setelah dilakuan uji coba instrumen penelitian.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isisan tes tertulis sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam menjawab soal dari peneliti.

D. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari penelitian secara keseluruhan, maka peneliti memiliki pandangan-pandangan penelitian yang sekiranya dapat dijadikan saran, yaitu diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi para guru PJOK diharapkan setelah adanya hasil dari penelitian ini bisa dijadikan wacana untuk meningkatkan kemampuannya dalam menguasai setiap materi yang terdapat dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani khususnya untuk permainan *softball*.
2. Bagi pihak Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga D.I. Yogyakarta maupun Nasional dapat dijadikan masukan dalam mengambil kebijaksanaan pendidikan khususnya yang berhubungan dengan pendidikan jasmani. Hal tersebut dimaksudkan supaya tujuan dari pendidikan itu sendiri dapat dicapai dengan maksimal.

3. Bagi peneliti yang lain serupa untuk dapat mengembangkan penelitian yang serupa dari faktor-faktor yang lainnya dan tidak hanya terfaktor pada kawasan materi permainan *softball*.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bethel, D. (1993). *Petunjuk Lengkap Softball dan Baseball*. Semarang: Dahara Prize.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto & Amirono, M.T. (2016). *Evaluasi & Penilaian Pembelajaran Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Gava Media.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Menengah Atas dan Madrasah Aliyah*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Eka Putri, N.P.A. (2016). Meningkatkan Motivasi Gerak Dalam Permainan Bola Softball Dengan Modifikasi Alat Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jaman Indonesia*, 12, No 1, 11-12.
- Faradika, R., Prastawa., & Sismadiyanto. (2013). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Tentang Penilaian Domain Afektif. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9, No 2, 96-100.
- Farida, I. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Hadi, S. (1991). Analisis Butir Instrumen. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik. O. (2005). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Iryandi Rizki. (2016). *Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Terhadap Peraturan Permainan Bolavoli Mini se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Komarudin. (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Marhaendro, A.S.D. (2013). *Pedoman Identifikasi Pemanduan Bakat Istimewa Cabang Baseball*. Yogyakarta: Imperium Yogyakarta.
- Marhaendro, A.S.D. (2011). Pemetaan Partisipasi Guru Pendidikan Jasmani SMA Terhadap Olahraga Softball Di Daerah Istimewa Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8, No 2, 118.
- Mukhlas, M. (2008). *Perilaku Organisasi*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

- PB Perbasasi. (2015). *International Softball Federation 2014-2017 Official Rules Of Softball.* : _
- Purwanto. (2016). *Evaluasi Hasil Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto, M.N. (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani.* Bandung: Alfabet.
- Siswoyo, D., dkk. (2013). *Ilmu Pendidikan.* Yogyakarta: UNY Press.
- Subali, B. (2012). *Prinsip Asesmen & Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: UNY
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan.* Jakarta: PT. Raja Grafindi Persada.
- Suherman, W.S. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi Pendidikan Jasmani: Teori dan Praktik Pengembangan.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran.* Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2011). *Statistika Untuk Penelitian.* Bandung: Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Sistem Evaluasi.* Yogyakarta: Insan Madani.
- Suryobroto, A.S. (2001). *Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani.* Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.
- Toha, M. (2014). *Perilaku Organisasi.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada..
- Uno, H.B. (2007). *Profesi Kependidikan.* Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Widyastuti, E. (2013). *Softball & Baseball.* Semarang: Aneka Ilmu.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Persetujuan *Expert Judgment*

Hal : Persetujuan *Expert Jugment*
Lampiran : 1 Bendel Angket Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.
Dosen Prodi PKO
di Fakultas FIK UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Program Studi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-
Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan persetujuan *expert jugment* terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA,

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak, saya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

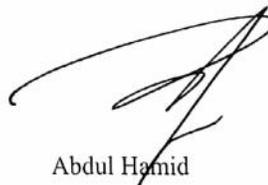
Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 1977021 8200801 1 002

Hormat Saya



Abdul Hamid
NIM. 14601241118

Hal : Persetujuan *Expert Jugment*
Lampiran : 1 Bendel Angket Penelitian

Kepada Yth,

Bapak Dr. Agus Susworo D M, M.Pd.
Dosen Prodi PJKR
di Fakultas FIK UNY

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Program Studi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-
Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan persetujuan *expert jugment* terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA dan (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak, saya diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Mengetahui,

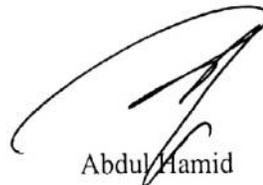
Dosen Pembimbing



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.

NIP. 1977021 8200801 1 002

Hormat Saya



Abdul Hamid

NIM. 14601241118

Lampiran 2. Surat Pernyataan Validasi Ahli

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.
NIP : 19600824 198601 1 001
Jurusan : Pendidikan Keperlatihan

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Prodi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-
Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Yang memvalidasi,



Drs. Rumpis Agus Sudarko, MS.

NIP. 19600824 198601 1 001

Catatan:

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Agus Susworo D M, M.Pd.
NIP : 19710808 200112 1 001
Jurusan : POR

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Prodi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-
Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Sofiball*

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

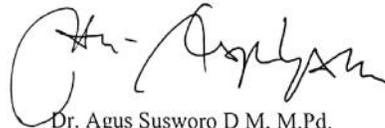
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Validator,



Dr. Agus Susworo D M, M.Pd.

NIP. 19710808 200112 1 001

Catatan:

Beri tanda ✓

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Agus Susworo D M, M.Pd.
NIP : 19710808 200112 1 001
Jurusan : POR

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Prodi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-
Kota Yogyakarta Terhadap Permainan *Softball*

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

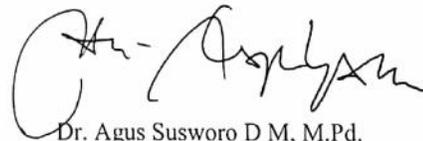
- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Februari 2018

Validator,



Dr. Agus Susworo D M, M.Pd.

NIP. 19710808 200112 1 001

Catatan:

Beri tanda ✓

Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian Fakultas



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas.fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 02.114/UN.34.16/PP/2018.

27 Februari 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

Kepada Yth.

Kepala AMA Negeri
di Tempat.

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

Nama : Abdul Hamid
NiM : 14601241118
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Hedi Ardianto H., M.Or.
NIP : 197702182008011002
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 1 s/d 11 Maret 2018.
Tempat/Objek : SMA Negeri di Kabupaten Sleman.
Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball.

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



Prof. Dr. Suherman, M.Ed.
NIP. 1960071988121001

Tembusan :

1. Kaprodi PJKR
2. Pembimbing T.AS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen

Nomor	F/64/TA.US/422/ST-KLR/04
Revisi	0
TanggalBerlaku	14 Juli 2014



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 DEPOK
Babarsari, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55281
Telepon (0274) 485794, Faksimile (0274) 485794
Website: www.smababarsari.com, e-mail: smansatudepoksleman@gmail.com

SURAT KETERANGAN
TELAH MELAKSANAKAN UJI COBA PENELITIAN
Nomor : 0.70 / 333 / SMA.01- Dpk / 2018

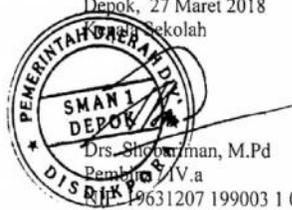
Yang bertandatangan dibawah ini adalah

Nama : Drs. Shobariman, M.Pd
NIP : 19631207 199003 1 005
Pangkat / Gol : Pembina / IV. a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Tugas : SMA Negeri 1 Depok

menerangkan bahwa :

Nama : **ABDUL HAMID**
Nomor Mahasiswa : 14601241118
Program/Tingkat : PJKR
Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta.
Alamat Rumah : -

Telah melakukan Uji Coba Penelitian di SMA N 1 Depok dengan baik
pada tanggal : 1 s/d 11 Maret 2018
Judul Penelitian :
TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJKR SMA NEGERI SE KOTA YOGYAKARTA
TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL
Demikian , untuk diketahui dan dapat dipergunakan seperlunya.

Depok, 27 Maret 2018
Kepala Sekolah

Drs. Shobariman, M.Pd
Pembina / IV.a
19631207 199003 1 005

Tembusan
1. Arsip

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta 55281 Telp (0274) 513070-526168 Fax 787 779 791 561	
Nomor : 03.15/UN.34.16/PP/2018.	6 Maret 2018
Lamp. : 1Eks	
Hal : Permohonan Izin Penelitian	

Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Daerah Istimewa Yogyakarta.
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta

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	: Abdul Hamid
NIM	: 14601241118
Program Studi	: PJKR.
Dosen Pembimbing	: Hedi Ardiyanto, M.Or.
NIP	: 197702182008011002
Penelitian akan dilaksanakan pada	:
Waktu	: 5 s/d 12 Maret 2018.
Tempat Objek	: SMA Negeri Se-Kota Yogyakarta.
Judul Skripsi	: Tingkat Pemahaman Guru PIOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Soft Ball.

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



Prof. Dr. Wayan S. Suherman, M.Pd.
NIP. 196101071988121001

Tembusan :

1. Kepala SMA Negeri
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing T.A.S.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 6. Surat Rekomendasi Izin Penelitian Kesbangpol DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 7 Maret 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/2742/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY
di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Nomor : 03.15/UN.34.16/PP/2018
Tanggal : 6 Maret 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL"** kepada:

Nama : ABDUL HAMID
NIM : 14601241118
No.HP/Identitas : 085314673654/3207220911930001
Prodi/Jurusan : PJKR / POR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMA Negeri Se-Kota Yogyakarta
Waktu Penelitian : 12 Maret 2018 s.d 12 April 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth.:

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian DIKPORA DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprov.go.id, email : dikpora@jogjaprov.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 7 Maret 2018

Nomor : 070 / 2655
Lamp : 1 lembar
Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.
Kepala SMA Negeri se-Kota Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/2742/Kesbangpol/2018 tanggal 7 Maret 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada :

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Prodi/Jurusan : PJKR / POR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL
Tempat : SMA Negeri se-Kota Yogyakarta
Waktu : 12 Maret 2018 s.d 12 April 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.



Didik Wardaya, SE., M.Pd.
NIP 19660530 198602 1 002

- Tembusan Yth :
1. Kepala Dinas Dikpora DIY
 2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 1 YK



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 YOGYAKARTA

Jl. Hos Cokroaminoto No. 10 Yogyakarta ☎ : 55253 📠 (0274) 513454 📠 (0274) 542604
e-mail : smasiji_teladan@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No : 421 / 347

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RUDY PRAKANTO,S.Pd.M.Eng
NIP : 19680323 199503 1 003
Pangkat / Gol : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 1 Yogyakarta

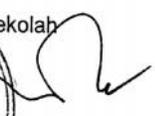
Menerangkan bahwa :

Nama : ABDUL HAMID
NIM : 14601241118
Prodi / Jurusan : PJKR/POR, Ilmu Keolahragaan, UNY

telah melakukan penelitian pada di SMA Negeri 1 Yogyakarta, dengan judul penelitian *Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Se-kota Yogyakarta terhadap Permainan Softball.*

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Maret 2018

Kepala Sekolah

RUDY PRAKANTO.S.Pd.M.Eng
NIP.19680323 199503 1 003

Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 2 YK



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 2 YOGYAKARTA
Jl. Bener, Tegalrejo, Yogyakarta Telp. (0274) 563647 Fax. (0274) 520079
Laman: WEBSITE: <http://www.sman2jogja.sch.id> EMAIL : sman2yk@gmail.com Kode Pos : 55243

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

No : 070/ **259**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

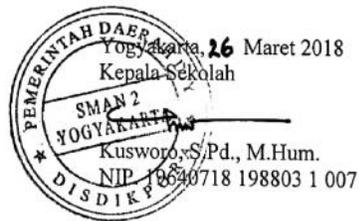
Nama : KUSWORO, S.Pd., M.Hum.
NIP : 19640718 198803 1 007
Jabatan : Kepala SMA Negeri 2 Yogyakarta
Alamat : Jl. Bener – Tegalrejo – Yogyakarta 55243

menerangkan bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini :

Nama : ABDUL HAMID
NIM : 14601241118
Pekerjaan : Mahasiswa PPS UNY

Telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 2 Yogyakarta pada tanggal 12 Maret 2017 s.d. 19 Maret 2018, dengan judul **Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball** dan yang bersangkutan tidak mempunyai tanggungan. Surat dari Dinas Dikpora DIY nomor : 070/2655 tanggal 7 Maret 2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 10. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 3 YK



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 3 YOGYAKARTA

Jl. Laksda Laut Yos Sudarso No.7 Yogyakarta Telp. (0274) 512856, 520512 Faksimile (0274) 556443
Laman : www.sman3-yog.sch.id Email : sman3_yk@yahoo.com Kode Pos : 55224

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070 / 223

Kepala SMA Negeri 3 Yogyakarta dengan ini menerangkan, bahwa :

Nama : ABDUL HAMID
NIM : 14601241118
Pekerjaan : Mahasiswa UNY Yogyakarta
Prodi / Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Pembimbing : Hedi Ardiyanto, M.Or
Tempat Penelitian : SMA Negeri 3 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 19 Maret 2018

Telah selesai melakukan *Penelitian* di SMA Negeri 3 Yogyakarta tentang :

“ TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA
TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL. “

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Maret 2018
Plt. Kepala Sekolah

Drs. Maman Surakhman
NIP. 1960006071981 03 1 008



Lampiran 11. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 4 YK



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 4 YOGYAKARTA**

Jl. Magelang, Karangwaru Lor, Kota Yogyakarta 55241 Telp. 513245, Fax (0274) 582286
HOTLINE 08122780001 HPTLINE E-MAIL : upik@jogjakota.go.id
Website: www.patbhe-jogja.sch.id, e-mail: info@patbhe-jogja.sch.id

SURAT KETERANGAN

NOMOR : 070/ 0493

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : JAKA TUMURUNA, M.Pd.
NIP : 19670511 200003 1 007
Pangkat, Gol./ruang : Pembina, Gol. IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SMA Negeri 4 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa

Nama : Abdul Hamid
No MHS/NIM : 14601241118
Pekerjaan : Mahasiswa PJKR/POR
Fak / Prodi : Ilmu Keolahragaan UNY
Waktu : 12 Maret 2018 s/d 12 April 2018
Lokasi / Obyek : SMA Negeri se- Kota Yogyakarta Yogyakarta

Telah melakukan Penelitian Dengan Judul :

**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA
YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL**

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk digunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 21 Maret 2018
Kepala Sekolah,
SMAN 4
YOGYAKARTA
JAKA TUMURUNA, M.Pd.
NIP. 19670511 200003 1 007

Lampiran 12. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 5 YK



PEMERINTAH DAERAH, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 5 YOGYAKARTA
Jln. Nyi Pembayun 39 Kotagede Telp. 377400, Fax (0274) 377400 Yogyakarta
Email : info@smn5yk.sch.id

SURAT KETERANGAN
NOMOR : 070 / 185

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. H. Jumiran, M.Pd.I
NIP : 19590227 198203 1 011
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SMA Negeri 5 Yogyakarta
Alamat sekolah : Jl. Nyi Pembayun 39 Kotagede Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Abdul Hamid.
NIM : 14601241118.
Jurusan : PJKR / POR
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta. (UNY)

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Yogyakarta, dengan judul :
TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE – KOTA YOGYAKARTA
TERHADAP PERMAINAN SOFBALL.

Demikian surat keterangan ini, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Maret 2018
Kepala Sekolah

Drs. H. Jumiran, M.Pd.I
NIP. 19590227 198203 1 011



Lampiran 13. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 6 YK



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 6 YOGYAKARTA

Jl. C. Simanjuntak 2 Yogyakarta Kode Pos 55223 Telp./Fax. (0274) 513335 / 544660
E-MAIL : sman6@sman6.yogyakarta.sch.id WEBSITE : <http://www.sman6-yogya.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070 / 267

Yang bertanda tangan di bawah ini :

- a. Nama : Drs. MIFTAKODIN, MM
b. NIP : 19680813 199402 1 001
c. Jabatan : Kepala SMA Negeri 6 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

- m. Nama : Abdul Hamid
n. Nim : 14601241118
o. Jur/Prodi : PJKR/POR
p. Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan ini mengajukan Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian di SMA N 6 Yogyakarta, dengan Judul : Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri Sekota Yogyakarta Terhadap Permainan SoftBall. Demikian Surat Keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 14. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 7 YK



PEMERINTAH DAERAH, DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 7 YOGYAKARTA
Jalan M.T. Haryono No.47, Telepon (0274) 377740, Fax. (0274) 378333
Website : <http://sevens.com> E-mail: info@sevens.com Kode Pos 55141

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/159

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Bud. Basuki, M.A.
NIP : 19621114 199412 1 001
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Abdul Hamid
Pekerjaan : Mahasiswa UNY.
NIM : 14601041118
Prodi/Jurusan : PJKR/POR

telah mengadakan penelitian di SMAN 7 Yogyakarta pada tanggal 20 Maret 2018 dengan judul
Proposal: "**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA
YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL**"

Demikian Surat Keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Maret 2018
Kepala Sekolah

Drs. Bud. Basuki, M.A.
NIP. 19621114 199412 1 001

Lampiran 15. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 8 YK



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SMA NEGERI 8 YOGYAKARTA

Jalan Sidobali No.1 Muja Muju, Yogyakarta, Telepon (0274) 513483, Faksimile (0274) 580207
Website : www.sman8yogya.sch.id Email : sman8yogyakarta@yahoo.com Kode Pos 55165

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/182

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri 8 Yogyakarta, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Prodi : PJKR / POR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi : SMA NEGERI 8 YOGYAKARTA

Berdasarkan surat izin dari Dinas Pendidikan, Pemuda, Dan OlahRaga nomor : 070/2655 tanggal 7 Maret 2018, yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMA N 8 Yogyakarta pada tanggal 19 Maret 2018. Dengan judul: TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL
Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Maret 2018
Kepala Sekolah,

Drs. Munjid Nur Alamsyah, MM
NIP. 19611212 198703 1 007

Lampiran 16. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 9 YK



SURAT KETERANGAN

No: 070 / 768

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I
NIP : 19600607 198103 1 008
Pangkat / Golongan : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

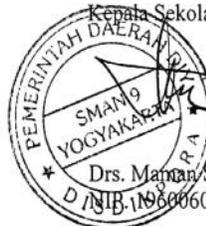
Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Pekerjaan : Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
Jurusan Ilmu Keolahragaan

telah mengadakan penelitian dalam rangka penyusunan tugas akhir dengan judul “TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL” yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 9 Yogyakarta pada tanggal 15 Maret 2018.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Yogyakarta, 16 Maret 2018

Kepala Sekolah



Drs. Maman Surakhman, M.Pd.I
NIP. 19600607 198103 1 008

**Lampiran 17. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 10
YK**



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 10 YOGYAKARTA**

Jl. Gadean No. 5 Ngupasan Yogyakarta Kode Pos 55122 Telp. (0274) 562458 Fax. 520429
EMAIL : sman10_jogja@yahoo.co.id, WEB SITE : www.sman10jogja.com

**SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/261**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA 10 Yogyakarta :

Nama : **Dr. Basuki**
Nip : 19591012 198903 1 006
Pangkat/ Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : **Abdul Hamid**
Nim : 14601241118
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Yang bersangkutan telah melaksanakan Penelitian di SMA N 10 Yogyakarta mulai tanggal 23 Januari 2018 sampai dengan 26 Januari 2018 dengan judul:

"TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 Maret 2018
Kepala Sekolah

Dr. Basuki
NIP. 19591012 195903 1 006

Lampiran 19. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Di SMA N 11 YK



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLARHAGA
SMA NEGERI 11 YOGYAKARTA
Jalan A.M. Sangaji 50 Yogyakarta Kode Pos 55233 Telepon/Faksimile (0274) 565898
EMAIL : smanegeri11_yogyakarta@yahoo.co.id
WEBSITE : www.sma11ogja.sch.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ruswidaryanto, S.Pd.
NIP : 19730725 200801 1 003
Jabatan : Waka Humas SMA Negeri 11 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Abdul Hamid
NIM : 14601241118
Prodi/Jurusan : PJKR / POR
Fakultas : Ilmu Keolahragaan , Uniersitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 11 Yogyakarta tentang TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK TERHADAP PERMAINAN SOFTBALL pada tanggal 16 September 2017.

Demikian surat ini kami sampaikan , semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 20 Maret 2018
Waka Humas ,

Ruswidaryanto, S.Pd.
NIP 19730725 200801 1 003

Lampiran 20. Instrumen Uji Coba Penelitian

INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN

**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA
YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN *SOFTBALL***

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama :
- b. NIP :
- c. NamaInstansi :
- d. Umur :
- e. JenisKelamin : Laki-laki/Perempuan*
- f. Tingkat Pendidikan :

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- a. Mohon dengan hormat untuk bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.
- b. Bacalah, cermati, dan pahami setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
- c. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH
- d. Pilihlah salah satu jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
- e. Berilah tanda() pada salah satu pilihan yang tertera dibelakang pertanyaan untuk menunjukkan jawaban yang Bapak/Ibupilih.

KUESIONER UJI COBA

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
a. Menerjemahkan			
1	Jumlah satu tim pemain <i>softball</i> adalah 9 orang pemain		
2	<i>Inning</i> merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim ofensif dan tim defensive, dan dimana terjadi 3 <i>out</i> bagi masing-masing tim		

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
3	Bila seorang <i>better</i> berhasil memukul bola dari <i>pitcher</i> , maka seorang <i>better</i> dikatakan <i>out</i> jika sebelum mencapai <i>base I</i> , sedangkan <i>base I</i> telah dibakar oleh pemain tim defens		
4	Sesaat sebelum <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>better</i> , maka <i>runner</i> sudah boleh meninggalkan <i>base</i>		
5	Pemain penjaga yang bertugas di <i>base I</i> adalah <i>catcher</i>		
6	Bentuk lapangan <i>softball</i> adalah berbentuk bujur sangkar		
7	Saat <i>better</i> berhasil memukul bola, maka <i>better</i> tersebut harus langsung lari menuju ke <i>base II</i>		
8	<i>Better box</i> adalah di mana tempat seorang pemukul menjalankan tugasnya		
9	<i>Runner</i> yang menuju <i>base III</i> dinyatakan <i>out</i> yaitu pada kondisi <i>force play</i> dan seorang <i>fielder</i> berhasil men-tag <i>runner</i> tersebut sebelum ia mencapai <i>base</i>		
10	<i>Pitcher plate</i> merupakan tempat <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>better</i>		
11	Ketika melempar bola seorang pemain <i>softball</i> dapat menggunakan pegangan 2 jari		
12	Teknik lemparan atas digunakan oleh pemain <i>softball</i> untuk melempar bola dengan sasaran yang jauh		
13	Teknik pegangan 5 jari merupakan teknik paling efektif untuk melakukan lemparan bola <i>softball</i>		
14	<i>Swing</i> adalah bukan salah satu bagian dari teknik dalam memukul bola <i>softball</i>		
15	Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pemukul, diantaranya adalah dengan memegang pemukul dengan bentuk pegangan seperti berjabat tangan		
b. Menafsirkan			
16	<i>Inning</i> lengkap harus diselesaikan, kecuali jika tim yang mendapat giliran memukul terakhir adalah <i>home team</i> telah unggul satu poin atau lebih dari <i>visit team</i>		
17	Area <i>srike zone</i> berada di atas bagian dari <i>home plate</i> pada batas ketinggian antara pinggul dan ketiak <i>better</i>		
18	Apabila bola yang dipukul berhasil ditangkap langsung oleh pemain regu jaga maka <i>better</i> tersebut langsung dinyatakan <i>out</i>		
19	<i>Mitts glove</i> hanya diperuntukan untuk <i>pitcher</i> saat menjadi tim defens		
20	Seorang <i>better</i> memiliki lebih dari 3 kali kesempatan untuk memukul bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i>		
21	Ketika pertandingan <i>softball</i> berlangsung bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya sama		

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
22	Apabila lemparan bola dari <i>pitcher</i> keluar dari arah <i>home plate</i> maka bola tersebut dinyatakan “ball” dan boleh dipukul oleh <i>better</i>		
23	Seorang <i>third baseman</i> diperbolehkan men-tag <i>runner</i> di <i>home plate</i>		
24	<i>Pitcher</i> diharuskan memakai <i>body protector</i> untuk melindungi badannya jika sewaktu-waktu bola hasil pukulan <i>better</i> mengarah kebadan <i>pitcher</i>		
25	Jarak yang digunakan oleh seorang <i>pitcher</i> baik putra maupun putri adalah sama		
26	Saat kedudukan poin yang diperoleh sama sampai batas <i>inning</i> terakhir maka dilakukan <i>tie break</i> untuk menentukan regu pemenang		
27	<i>Stealing</i> boleh dilakukan oleh <i>runner</i> saat bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i> tidak mampu ditangkap oleh <i>catcher</i>		
28	Adapun teknik <i>sliding</i> digunakan untuk menghindari ketikan dari pemain tim defens		
29	Ketikasa saran atau target dari lemparan jaraknya cukup jauh maka yang digunakan adalah teknik lemparan samping (<i>side hand throw</i>)		
30	Khusus untuk <i>base I</i> , pelari yang telah menginjak <i>base</i> tidak mati meski tidak menempel pada <i>base</i>		
c. Memperkirakan			
31	Saat bola hasil pukulan dinyatakan <i>foul</i> maka <i>runner</i> harus kembali ke <i>base</i> semula		
32	<i>Better</i> langsung dinyatakan <i>out</i> ketika hasil pukulannya mampu ditangkap langsung oleh <i>catcher</i>		
33	Poin atau <i>score</i> akan dihitung setelah seorang <i>runner</i> secara sah menyentuh <i>base I</i> , <i>base II</i> , <i>base III</i> dan <i>home plate</i> sebelum terjadi <i>out</i> yang ketiga		
34	Seorang pemain menjadi <i>better</i> diurutan ke 4 dalam timnya, maka <i>better</i> tersebut hanya memiliki 3 kali kesempatan memukul bola		
35	Gerak lemparan pemain penjaga untuk mematikan pemukul dilakukan sesuai dengan kemampuannya		
36	Ketika bola dipukul berada pada daerah <i>outfield</i> , cara yang paling baik untuk melemparkan kembali ke daerah <i>infield</i> adalah dengan cara <i>relays ball</i>		
37	Apabila <i>better</i> dapat berlari langsung sampai menuju <i>home base</i> atas pukulannya sendiri, maka <i>better</i> tersebut dinyatakan <i>home run</i>		

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
38	Siasat yang dilakukan oleh <i>better</i> untuk membantu agar <i>runner</i> dapat maju beberapa <i>base</i> didepannya dengan selamat dilakukan dengan cara <i>stealing</i>		
39	Dalam memukul bola dapat dilakukan dengan tanpa ayunan disebut dengan pukulan <i>bunt</i>		
40	<i>Force out</i> yaitu jika <i>fielder</i> membawa bola dan dapat menyentuh <i>base</i> sebelum pelari keharusan tersebut mencapai <i>base</i> yang dituju		

Sleman, 2018

Lampiran 21. Sampel Hasil Uji Coba Penelitian Instrumen

ANGKET UJI COBA PENELITIAN
TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA
TERHADAP PERMAINAN *SOFTBALL*

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama : *Katarina Widharh*
 b. NIP : *196704061994122002*
 c. Nama Instansi : *SMA N I Depok*
 d. Umur : *50*
 e. Jenis Kelamin : *Laki-laki/Perempuan**
 f. Tingkat Pendidikan : *S2*

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- a. Mohon dengan hormat untuk bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.
 b. Bacalah, cermati, dan pahami setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
 c. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH
 d. Pilihlah salah satu jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
 e. Berilah tanda (✓) pada salah satu pilihan yang tertera dibelakang pertanyaan untuk menunjukkan jawaban yang Bapak/Ibu pilih.

KUESIONER UJI COBA

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
a. Menerjemahkan			
1	Jumlah satu tim pemain <i>softball</i> adalah 9 orang pemain	✓	
2	<i>Inning</i> merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim ofensif dan tim defensive, dan dimana terjadi 3 <i>out</i> bagi masing-masing tim	✓	
3	Bila seorang <i>batter</i> berhasil memukul bola dari <i>pitcher</i> , maka seorang <i>batter</i> dikatakan <i>out</i> jika sebelum mencapai <i>base 1</i> , sedangkan <i>base 1</i> telah dibakar oleh pemain tim defens	✓	
4	Sesaat sebelum <i>pitcher</i> melepaskan bolakepada <i>batter</i> , maka <i>runner</i> sudah boleh meninggalkan <i>base</i>		✓
5	Pemain penjaga yang bertugas di <i>base 1</i> adalah <i>catcher</i>	✓	
6	Bentuk lapangan <i>softball</i> adalah berbentuk bujur sangkar	✓	

7	Saat <i>better</i> berhasil memukul bola, maka <i>better</i> tersebut harus langsung lari menuju <i>base II</i>		✓
8	<i>Better box</i> adalah di mana tempat seorang pemukul menjalankan tugasnya	✓	
9	<i>Runner</i> yang menuju <i>base III</i> dinyatakan <i>out</i> yaitu pada kondisi <i>force play</i> dan seorang <i>fielder</i> berhasil men-tag <i>runner</i> tersebut sebelum mencapai <i>base</i>		✓
10	<i>Pitcher plate</i> merupakan tempat <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>better</i>	✓	
11	Ketika melempar bola seorang pemain <i>softball</i> dapat menggunakan pegangan 2 jari	✓	
12	Teknik lemparan atas digunakan oleh pemain <i>softball</i> untuk melempar bola dengan sasaran yang jauh	✓	
13	Teknik pegangan 5 jari merupakan teknik paling efektif untuk melakukan lemparan bola <i>softball</i>	✓	
14	<i>Swing</i> adalah bukan salah satu bagian dari teknik dalam memukul bola <i>softball</i>	✓	
15	Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pemukul, diantaranya adalah dengan memegang pemukul dengan bentuk pegangan seperti berjabat tangan	✓	
b. Menafsirkan			
16	<i>Inning</i> lengkap harus diselesaikan, kecuali jika tim yang mendapat giliran memukul terakhir adalah <i>home team</i> telah unggul satu poin atau lebih dari <i>visit team</i>	✓	
17	Area <i>srike zone</i> berada di atas bagian dari <i>home plate</i> pada batas ketinggian antara pinggul dan ketiak <i>better</i>		✓
18	Apabila bola yang dipukul berhasil ditangkap langsung oleh pemain regu jaga maka <i>better</i> tersebut langsung dinyatakan <i>out</i>	✓	
19	<i>Mitts glove</i> hanya diperuntukan untuk <i>pitcher</i> saat menjadi tim defens		✓
20	Seorang <i>better</i> memiliki lebih dari 3 kali kesempatan untuk memukul bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i>		✓
21	Ketika pertandingan <i>softball</i> berlangsung bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya sama	✓	
22	Apabila lemparan bola dari <i>pitcher</i> keluar dari arah <i>home plate</i> maka bola tersebut dinyatakan " <i>ball</i> " dan boleh dipukul oleh <i>better</i>	✓	
23	Seorang <i>third baseman</i> diperbolehkan men-tag <i>runner</i> di <i>home plate</i>	✓	
24	<i>Pitcher</i> diharuskan memakai <i>body protector</i> untuk melindungi badannya jika sewaktu-waktu bola hasil pukulan <i>better</i> mengarah kebadan <i>pitcher</i>		✓
25	Jarak yang digunakan oleh seorang <i>pitcher</i> baik putra maupun putrid adalah sama		✓
26	Saat kedudukan poin yang diperoleh sama sampai batas <i>inning</i> terakhir maka dilakukan <i>tie break</i> untuk menentukan regu pemenang		✓

27	<i>Stealing</i> boleh dilakukan oleh <i>runner</i> saat bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i> tidak mampu ditangkap oleh <i>catcher</i>	✓	
28	Adapun teknik <i>sliding</i> digunakan untuk menghindari ketikandari pemain tim defens	✓	
29	Ketika sasaran atau target dari lemparan jaraknya cukup jauh maka yang digunakan adalah teknik lemparan samping (<i>side hand throw</i>)		✓
30	Khusus untuk <i>base I</i> , pelari yang telah menginjak <i>base</i> tidak mati meski tidak menempel pada <i>base</i>		✓
c. Memperkirakan			
31	Saat bola hasil pukulan dinyatakan <i>foul</i> maka <i>runner</i> harus kembali ke <i>base</i> semula		✓
32	<i>Better</i> langsung dinyatakan <i>out</i> ketika hasil pukulannya mampu ditangkap langsung oleh <i>catcher</i>	✓	
33	Poin atau <i>score</i> akan dihitung setelah seorang <i>runner</i> secara sah menyentuh <i>base I</i> , <i>base II</i> , <i>base III</i> dan <i>home plate</i> sebelum terjadi <i>out</i> yang ketiga	✓	
34	Seorang pemain mendaji <i>better</i> diurutkan ke 4 dalam timnya, maka <i>better</i> tersebut hanya memiliki 3 kali kesempatan memukul bola	✓	
35	Gerak lemparan pemain penjaga untuk mematikan pemukul dilakukan sesuai dengan kemampuannya	✓	
36	Ketika bola dipukul berada pada daerah <i>outfield</i> , cara yang paling baik untuk melemparkan kembali ke daerah <i>infield</i> adalah dengan cara <i>relays ball</i>	✓	
37	Apabila <i>better</i> dapat berlari langsung sampai menuju <i>home base</i> atas pukulannya sendiri, maka <i>better</i> tersebut dinyatakan <i>home run</i>	✓	
38	Siasat yang dilakukan oleh <i>better</i> untuk membantu agar <i>runner</i> dapat maju beberapa <i>base</i> didepannya dengan selamat dilakukan dengan cara <i>stealing</i>		✓
39	Dalam memukul bola dapat dilakukan dengan tanpa ayunan disebut dengan pukulan <i>bunt</i>	✓	
40	<i>Force out</i> yaitu jika <i>fielder</i> membawa bola dan dapat menyentuh <i>base</i> sebelum pelari keharusan tersebut mencapai <i>base</i> yang dituju		✓

Sloman, 2018



Lampiran 22. Instrumen Penelitian

**TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA
YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN *SOFTBALL***

1. IDENTITAS RESPONDEN

- g. Nama :
- h. NIP :
- i. NamaInstansi :
- j. Umur :
- k. JenisKelamin : Laki-laki/Perempuan*
- l. Tingkat Pendidikan :

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- f. Mohon dengan hormat untuk bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.
- g. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH
- h. Pilihlah salah satu jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
- i. Berilah tanda() pada salah satu pilihan yang tertera dibelakang pertanyaan untuk menunjukkan jawaban yang Bapak/Ibu pilih.

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
d. Menerjemahkan			
1	Jumlah satu tim pemain <i>softball</i> adalah 9 orang pemain		
2	<i>Inning</i> merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim ofensif dan tim defensive, dan dimana terjadi 3 <i>out</i> bagi masing-masing tim		
3	Bila seorang <i>better</i> berhasil memukul bola dari <i>pitcher</i> , maka seorang <i>better</i> dikatakan <i>out</i> jika sebelum mencapai <i>base I</i> , sedangkan <i>base I</i> telah dibakar oleh pemain tim defens		
4	Sesaat sebelum <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>better</i> , maka <i>runner</i> sudah boleh meninggalkan <i>base</i>		
5	Pemain penjaga yang bertugas di <i>base I</i> adalah <i>catcher</i>		
6	Bentuk lapangan <i>softball</i> adalah berbentuk bujur sangkar		
7	Saat <i>better</i> berhasil memukul bola, maka <i>better</i> tersebut		

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
	harus langsung lari menuju ke <i>base II</i>		
8	<i>Better box</i> adalah di mana tempat seorang pemukul menjalankan tugasnya		
9	<i>Pitcher plate</i> merupakan tempat <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>better</i>		
10	Ketikamelempar bola seorang pemain <i>softball</i> dapat menggunakan pegangan 2 jari		
11	Teknik lemparan atas digunakan oleh pemian <i>softball</i> untuk melempar bola dengan sasaran yang jauh		
12	<i>Swing</i> adalah bukan salah satu bagian dari teknik dalam memukul bola <i>softball</i>		
13	Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pemukul, diantaranya adalah dengan memegang pemukul dengan bentuk pegangan seperti berjabat tangan		
e. Menafsirkan			
14	<i>Inning</i> lengkap harus diselesaikan, kecuali jika tim yang mendapat giliran memukul terakhir adalah <i>home team</i> telah unggul satu poin atau lebih dari <i>visit team</i>		
15	Area <i>srike zone</i> berada di atas bagian dari <i>home plate</i> pada batas ketinggian antara pinggul dan ketiak <i>better</i>		
16	Ketika pertandingan <i>softball</i> berlangsung bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya sama		
17	Apabila lemparan bola dari <i>pitcher</i> keluar dari arah <i>home plate</i> maka bola tersebut dinyatakan “ball” dan boleh dipukul oleh <i>better</i>		
18	Seorang <i>third baseman</i> diperbolehkan men-tag <i>runner</i> di <i>home plate</i>		
19	<i>Pitcher</i> diharuskan memakai <i>body protector</i> untuk melindungi badannya jika sewaktu-waktu bola hasil pukulan <i>better</i> mengarah kebadan <i>pitcher</i>		
20	Jarak yang digunakan oleh seorang <i>pitcher</i> baik putra maupun putri adalagsama		
21	<i>Stealing</i> boleh dilakukan oleh <i>runner</i> saat bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i> tidak mampu ditangkap oleh <i>catcher</i>		
22	Adapun teknik <i>sliding</i> digunakan untuk menghin dari ketikan (<i>tag</i>) dari pemain tim defens		
23	Ketika sasaran atau target dari lemparan jaraknya cukup jauh maka yang digunakan adalah teknik lemparan samping (<i>side hand throw</i>)		
24	Khusus untuk <i>base I</i> , pelari yang telah menginjak <i>base</i> tidak mati meski tidak menempel pada <i>base</i>		

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
f. Memperkirakan			
25	Saat bola hasil pukulan dinyatakan <i>foul</i> maka <i>runner</i> harus kembali ke <i>base</i> semula		
26	<i>Better</i> langsung dinyatakan <i>out</i> ketika hasil pukulannya mampu ditangkap langsung oleh <i>catcher</i>		
27	Poin atau <i>score</i> akan dihitung setelah seorang <i>runner</i> secara sah menyentuh <i>base I</i> , <i>base II</i> , <i>base III</i> dan <i>home plate</i> sebelum terjadi <i>out</i> yang ketiga		
28	Seorang pemain mendaji <i>better</i> diurutan ke 4 dalam timnya, maka <i>better</i> tersebut hanya memiliki 3 kali kesempatan memukul bola		
29	Gerak lemparan pemain penjaga untuk mematikan pemukul dilakukan sesuai dengan kemampuannya		
30	Ketika bola dipukul berada pada daerah <i>outfield</i> , cara yang paling baik untuk melemparkan kembali ke daerah <i>infield</i> adalah dengan cara <i>relays ball</i>		
31	Apabila <i>better</i> dapat berlari langsung sampai menuju <i>home base</i> atas pukulannya sendiri, maka <i>better</i> tersebut dinyatakan <i>home run</i>		
32	Siasat yang dilakukan oleh <i>better</i> untuk membantu agar <i>runner</i> dapat maju beberapa <i>base</i> didepannya dengan selamat dilakukan dengan cara <i>stealing</i>		
33	Dalam memukul bola dapat dilakukan dengan tanpa ayunan disebut dengan pukulan <i>bunt</i>		
34	<i>Force out</i> yaitu jika <i>fielder</i> membawa bola dan dapat menyentuh <i>base</i> sebelum pelari keharusan tersebut mencapai <i>base</i> yang dituju		

Lampiran 23. Hasil Instrumen Penelitian Pada Responden

TINGKAT PEMAHAMAN GURU PJOK SMA NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA TERHADAP PERMAINAN *SOFTBALL*

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama : HANINDITO H.H. SP.d.
 b. NIP : 19720618 200801 1006
 c. Nama Instansi : SMA N 8 YK.
 d. Umur : 45
 e. Jenis Kelamin : Laki-laki/Pemempuan*
 f. Tingkat Pendidikan : S1. (SARJANA)

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- a. Mohon dengan hormat untuk bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi angket di bawah ini.
 b. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH
 c. Pilihlah salah satu jawaban yang Bapak/Ibu anggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
 d. Berilah tanda (√) pada salah satu pilihan yang tertera dibelakang pertanyaan untuk menunjukkan jawaban yang Bapak/Ibu pilih.

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
a. Menerjemahkan			
1	Jumlah satu tim pemain <i>softball</i> adalah 9 orang pemain	✓	
2	<i>Inning</i> merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim ofensif dan tim defensive, dan dimana terjadi 3 <i>out</i> bagi masing-masing tim	✓	
3	Bila seorang <i>better</i> berhasil memukul bola dari <i>pitcher</i> , maka seorang <i>better</i> dikatakan <i>out</i> jika sebelum mencapai <i>base I</i> , sedangkan <i>base I</i> telah dibakar oleh pemain tim defens	✓	
4	Sesaat sebelum <i>pitcher</i> melepaskan bolakepada <i>better</i> , maka <i>runner</i> sudah boleh meninggalkan <i>base</i>		✓
5	Pemain penjaga yang bertugas di <i>base I</i> adalah <i>catcher</i>	✓	✓
6	Bentuk lapangan <i>softball</i> adalah berbentuk bujur sangkar	✓	
7	Saat <i>better</i> berhasil memukul bola, maka <i>better</i> tersebut harus langsung lari menuju <i>base II</i>		✓
8	<i>Better box</i> adalah di mana tempat seorang pemukul menjalankan tugasnya		✓
9	<i>Pitcher plate</i> merupakan tempat <i>pitcher</i> melepaskan bola kepada <i>better</i>	✓	

No.	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
10	Ketika melempar bola seorang pemain <i>softball</i> dapat menggunakan pegangan 2 jari		✓
11	Teknik lemparan atas digunakan oleh pemian <i>softball</i> untuk melempar bola dengan sasaran yang jauh	✓	
12	<i>Swing</i> adalah bukan salah satu bagian dari teknik dalam memukul bola <i>softball</i>	✓	
13	Beberapa hal yang harus diperhatikan oleh pemukul, diantaranya adalah dengan memegang pemukul dengan bentuk pegangan seperti berjabat tangan	✓	
b. Menafsirkan			
14	<i>Inning</i> lengkap harus diselesaikan, kecuali jika tim yang mendapat giliran memukul terakhir adalah <i>home team</i> telah unggul satu poin atau lebih dari <i>visit team</i>	✓	
15	Area <i>srike zone</i> berada di atas bagian dari <i>home plate</i> pada batas ketinggian antara pinggul dan ketiak <i>better</i>		✓
16	Ketika pertandingan <i>softball</i> berlangsung bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya sama	✓	
17	Apabila lemparan bola dari <i>pitcher</i> keluar dari arah <i>home plate</i> maka bola tersebut dinyatakan " <i>ball</i> " dan boleh dipukul oleh <i>better</i>		✓
18	Seorang <i>third baseman</i> diperbolehkan men-tag <i>runner</i> di <i>home plate</i>	Ⓧ	✓
19	<i>Pitcher</i> diharuskan memakai <i>body protector</i> untuk melindungi badannya jika sewaktu-waktu bola hasil pukulan <i>better</i> mengarah kebadan <i>pitcher</i>		✓
20	Jarak yang digunakan oleh seorang <i>pitcher</i> baik putra maupun putrid adalah sama		✓
21	<i>Stealing</i> boleh dilakukan oleh <i>runner</i> saat bola yang dilepaskan oleh <i>pitcher</i> tidak mampu ditangkap oleh <i>catcher</i>	✓	
22	Adapun teknik <i>sliding</i> digunakan untuk menghindari ketikan (<i>tag</i>) dari pemain tim defens	✓	
23	Ketika sasaran atau target dari lemparan jaraknya cukup jauh maka yang digunakan adalah teknik lemparan samping (<i>side hand throw</i>)		✓
24	Khusus untuk <i>base I</i> , pelari yang telah menginjak <i>base</i> tidak mati meski tidak menempel pada <i>base</i>		✓
c. Memperkirakan			
25	Saat bola hasil pukulan dinyatakan <i>foul</i> maka <i>runner</i> harus kembali ke <i>base</i> semula	✓	
26	<i>Better</i> langsung dinyatakan <i>out</i> ketika hasil pukulannya mampu ditangkap langsung oleh <i>catcher</i>		✓
27	Poin atau <i>score</i> akan dihitung setelah seorang <i>runner</i> secara sah menyentuh <i>base I</i> , <i>base II</i> , <i>base III</i> dan <i>home plate</i>	✓	

No	PERNYATAAN	JAWABAN	
		BENAR	SALAH
	sebelum terjadi <i>out</i> yang ketiga		
28	Seorang pemain mendaji <i>better</i> diurutan ke 4 dalam timnya, maka <i>better</i> tersebut hanya memiliki 3 kali kesempatan memukul bola		✓
29	Gerak lemparan pemain penjaga untuk mematikan pemukul dilakukan sesuai dengan kemampuannya		✓
30	Ketika bola dipukul berada pada daerah <i>outfield</i> , cara yang paling baik untuk melemparkan kembali ke daerah <i>infield</i> adalah dengan cara <i>relays ball</i>		✗
31	Apabila <i>better</i> dapat berlari langsung sampai menuju <i>home base</i> atas pukulannya sendiri, maka <i>better</i> tersebut dinyatakan <i>home run</i>	✓	
32	Siasat yang dilakukan oleh <i>better</i> untuk membantu agar <i>runner</i> dapat maju beberapa <i>base</i> didepannya dengan selamat dilakukan dengan cara <i>stealing</i>		✓
33	Dalam memukul bola dapat dilakukan dengan tanpa ayunan disebut dengan pukulan <i>bunt</i>	✓	
34	<i>Force out</i> yaitu jika <i>fielder</i> membawa bola dan dapat menyentuh <i>base</i> sebelum pelari keharusan tersebut mencapai <i>base</i> yang dituju	✓	

Lampiran 24. Tabulasi Data Penelitian

Butir Soal	Populsi Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta															
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
4	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0
5	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1
6	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1
7	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
10	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1
11	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1
12	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0
13	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0
14	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1
15	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0
16	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0
20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1
21	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
22	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
23	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
24	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0
25	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0
26	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
27	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1
28	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0
29	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1
30	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
32	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
34	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
Jml.	23	25	19	25	27	23	25	18	25	26	28	23	26	18	24	22

**Lampiran 25. Statistik Penelitian Tingkat Pemahaman Guru PJOK
SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan
Softball**

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001

/STATISTICS=STDDEV/ MINIMUM/ MAXIMUM/ MEAN/ SUM

/ORDER=ANALYSIS.

1. Jumlah populasi (N) = 16 Guru Penjasorkes
2. *Sum* = (Skor/ nilai total dari keseluruhan populasi)
= 377
3. *Mean* = (Nilai Total : jumlah populasi)
= (377 : 16)
= 23,56
4. Skor/ nilai Maksimum = 28
5. Skor/ nilai minimum = 18
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya
penyimpangan nilai masing-masing individu
terhadap nilai rerata kelompoknya.
= 1,67

Frequencies

Statistics

		Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		23,56
Std. Deviation		1,67
Minimum		18,00
Maximum		28,00
Sum		377,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

**Lampiran 26. Pengkategorian Data Penelitian Tingkat Pemahaman Guru
PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta**

Responden	Skor	Kategori
Guru A	23	Sedang
Guru B	25	Tinggi
Guru C	19	Sangat Rendah
Guru D	25	Tinggi
Guru E	27	Sangat Tinggi
Guru F	23	Sedanag
Guru G	25	Tinggi
Guru H	18	Sangat Rendah
Guru I	25	Tinggi
Guru J	26	Sangat Tinggi
Guru K	28	Sangat Tinggi
Guru L	23	Sedang
Guru M	26	Sangat Tinggi
Guru N	18	Sangat Rendah
Guru O	24	Sedang
Guru P	22	Rendah

Kategori Penilaian

Pengkategorian Data Penelitian Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball				Jumlah Guru
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$	=	$X \geq 26$	4 Guru
Tinggi	$M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$	=	$24,40 < X < 26$	4 Guru
Sedang	$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$	=	$22,73 < X < 24,40$	4 Guru
Rendah	$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$	=	$21,06 < X < 22,73$	1 Guru
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 SD$	=	$X < 21,06$	3 Guru
Jumlah =				16 Guru

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Keterangan:

SD : 1,67

0,5 SD : 0,83

1,5 SD : 2,50

Mean : 23,56

Lampiran 27. Statistik Penelitian Faktor Menerjemahkan

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001

/STATISTICS=STDDEV/ MINIMUM/ MAXIMUM/ MEAN/ SUM

/ORDER=ANALYSIS.

1. Jumlah populasi (N) = 16 Guru Penjasorkes
2. *Sum* = (Skor/ nilai total dari keseluruhan populasi)
= 159
3. *Mean* = (Nilai Total : jumlah populasi)
= (159 : 16)
= 9,94
4. Skor/ nilai Maksimum = 12
5. Skor/ nilai minimum = 6
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya
penyimpangan nilai masing-masing individu
terhadap nilai rerata kelompoknya.

= 1,00

Frequencies

Statistics

		Faktor Mengetahui Dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball
N	Valid	16
	Missing	0
	Mean	9,94
	Std. Deviation	1,00
	Minimum	6,00
	Maximum	12,00
	Sum	159,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 28. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Menerjemahkan

Responden	Skor	Kategori
Guru A	9	Rendah
Guru B	12	Sangat Tinggi
Guru C	9	Rendah
Guru D	12	Sangat Tinggi
Guru E	11	Tinggi
Guru F	10	Sedang
Guru G	10	Sedang
Guru H	6	Sangat Rendah
Guru I	11	Tinggi
Guru J	10	Sedang
Guru K	11	Tinggi
Guru L	9	Rendah
Guru M	11	Tinggi
Guru N	9	Rendah
Guru O	10	Sedang
Guru P	9	Rendah

Kategori Penilaian

Pengkategorian Data Penelitian Faktor Menerjemahkan Dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Jumlah Guru Terhadap Permainan Softball				
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$	=	$X \geq 11,44$	2 Guru
Tinggi	$M + 0,5 \text{ SD} < X < M + 1,5 \text{ SD}$	=	$10,44 < X < 11,44$	4 Guru
Sedang	$M - 0,5 \text{ SD} < X < M + 0,5 \text{ SD}$	=	$9,44 < X < 10,44$	4 Guru
Rendah	$M - 1,5 \text{ SD} < X < M - 0,5 \text{ SD}$	=	$8,44 < X < 9,44$	5 Guru
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 \text{ SD}$	=	$X < 8,44$	1 Guru
			Jumlah =	16 Guru

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Keterangan:

SD : 1,00

0,5 SD : 0,5

1,5 SD : 1,5

Mean : 9,94

Lampiran 29. Statistik Penelitian Faktor Menafsirkan

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001

/STATISTICS=STDDEV/ MINIMUM/ MAXIMUM/ MEAN/ SUM

/ORDER=ANALYSIS.

1. Jumlah populasi (N) = 16 Guru Penjasorkes
2. *Sum* = (Skor/ nilai total dari keseluruhan populasi)
= 114
3. *Mean* = (Nilai Total : jumlah populasi)
= (196 : 16)
= 7,13
4. Skor/ nilai Maksimum = 9
5. Skor/ nilai minimum = 4
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya
penyimpangan nilai masing-masing individu
terhadap nilai rerata kelompoknya.

= 0,83

Frequencies

Statistics

		Faktor Menafsirkan Dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Neegeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		7,13
Std. Deviation		0,83
Minimum		4,00
Maximum		9,00
Sum		114,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 30. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Menafsirkan

Responden	Skor	Kategori
Guru A	7	Sedang
Guru B	6	Rendah
Guru C	5	Sangat Rendah
Guru D	6	Rendah
Guru E	9	Sangat Tinggi
Guru F	8	Tinggi
Guru G	7	Sedang
Guru H	6	Rendah
Guru I	8	Tinggi
Guru J	8	Tinggi
Guru K	9	Sangat Tinggi
Guru L	8	Tinggi
Guru M	8	Tinggi
Guru N	4	Sangat Rendah
Guru O	8	Tinggi
Guru P	7	Sedang

Kategori Penilaian

Pengkategorian Data Penelitian Faktor Menafsirkan Dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball Jumlah Guru				
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$	=	$X \geq 8,38$	2 Guru
Tinggi	$M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$	=	$7,54 < X < 8,38$	6 Guru
Sedang	$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$	=	$6,71 < X < 7,54$	3 Guru
Rendah	$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$	=	$5,88 < X < 6,71$	3 Guru
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 SD$	=	$X < 5,88$	2 Guru
			Jumlah =	16 Guru

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Keterangan:

SD : 0,83

0,5 SD : 0,42

1,5 SD : 1,25

Mean : 7,13

Lampiran 31. Statistik Penelitian Faktor Memperkirakan

FREQUENCIES VARIABLES=VAR00001

/STATISTICS=STDDEV/ MINIMUM/ MAXIMUM/ MEAN/ SUM

/ORDER=ANALYSIS.

1. Jumlah populasi (N) = 16 Guru Penjasorkes
2. *Sum* = (Skor/ nilai total dari keseluruhan populasi)
= 104
3. *Mean* = (Nilai Total : jumlah populasi)
= (104 : 16)
= 6,50
4. Skor/ nilai Maksimum = 8
5. Skor/ nilai minimum = 5
6. Standar deviasi = Angka atau nilai yang menunjukkan besarnya
penyimpangan nilai masing-masing individu
terhadap nilai rerata kelompoknya.

= 0,50

Frequencies

Statistics

		Faktor Memperkirakan Dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball
N	Valid	16
	Missing	0
Mean		6,50
Std. Deviation		0,50
Minimum		5,00
Maximum		8,00
Sum		104,00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Lampiran 32. Pengkategorian Data Penelitian Faktor Memperkirakan

Responden	Skor	Kategori
Guru A	7	Tinggi
Guru B	7	Tinggi
Guru C	5	Sangat Rendah
Guru D	7	Tinggi
Guru E	7	Tinggi
Guru F	5	Sangat Rendah
Guru G	8	Sangat Tinggi
Guru H	6	Rendah
Guru I	6	Rendah
Guru J	8	Sangat Tinggi
Guru K	8	Sangat Tinggi
Guru L	6	Rendah
Guru M	7	Tinggi
Guru N	5	Sangat Rendah
Guru O	6	Rendah
Guru P	6	Rendah

Kategori Penilaian

Pengkategorian Data Penelitian Faktor Memperkirakan Dalam Mendukung Tingkat Pemahaman Guru PJOK SMA Negeri se-Kota Yogyakarta Terhadap Permainan Softball Jumlah Guru				
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$	=	$X \geq 7,25$	3 Guru
Tinggi	$M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$	=	$6,75 < X < 7,25$	5 Guru
Sedang	$M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$	=	$6,25 < X < 6,75$	0 Guru
Rendah	$M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$	=	$5,75 < X < 6,25$	5 Guru
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 SD$	=	$X < 5,75$	3 Guru
			Jumlah =	16 Guru

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Keterangan:

SD : 0,50

0,5 SD : 0,25

1,5 SD : 0,75

Mean : 6,50

Lampiran 33. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Pengambilan Data di SMA N 1 Yogyakarta



Gambar 2. Pengambilan Data di SMA N 2 Yogyakarta



Gambar 3. Pengambilan Data di SMA N 3 Yogyakarta



Gambar 4. Pengambilan Data di SMA N 5 Yogyakarta



Gambar 5. Pengambilan Data di SMA N 5 Yogyakarta



Gambar 6. Pengambilan Data di SMA N 6 Yogyakarta



Gambar 7. Pengambilan Data di SMA N 9 Yogyakarta



Gambar 8. Pengambilan Data di SMA N 9 Yogyakarta



Gambar 9. Pengambilan di SMA N 8 Yogyakarta



Gambar 9. Pengambilan di SMA N 11 Yogyakarta