

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI SISWA KELAS V SD  
NEGERI ADISUCIPTO 1 KECAMATAN DEPOK YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
Agustina Sintya Dewi  
NIM. 17604221050

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

## **Abstrak**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok Yogyakarta tahun ajaran 2020/2021

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode survey dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket online. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas V SDN Adisucipto 1, dengan jumlah 62 siswa. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta dalam kategori sangat rendah 0%, rendah 3,22%, sedang 6,45%, tinggi 27,42% , sangat tinggi 62,91%.

*Kunci : Tingkat Pengetahuan, permainan kasti*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Agustina Sintya Dewi  
NIM : 17604221050  
Program Studi : PGSD Penjas  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas  
V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok  
Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021

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

Yogyakarta, 10 Desember 2020

Yang Menyatakan



Agustina Sintya Dewi  
NIM. 17604221050

**LEMBAR PERSETUJUAN**

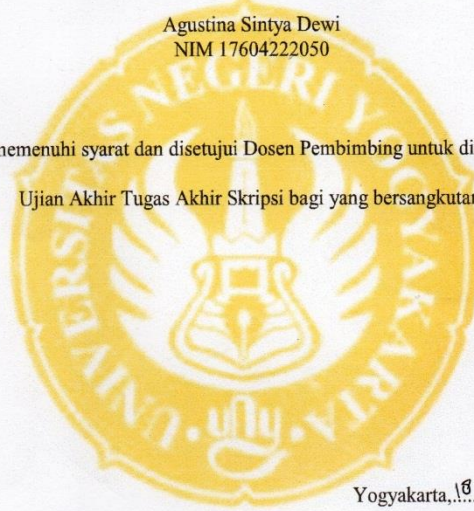
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI SISWA KELAS V SD  
NEGERI ADISUCIPTO 1 KECAMATAN DEPOK YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Disusun Oleh:

Agustina Sintya Dewi  
NIM 17604222050

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



Yogyakarta, 18 Desember 2020

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PGSD Penjas

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.  
NIP. 196707011994121001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing TA

AM Bahdi Utama, M.Pd.  
NIP. 196004101989031002

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI SISWA KELAS V SD  
NEGERI ADISUCIPTO 1, KECAMATAN DEPOK, YOGYAKARTA  
TAHUN AJARAN 2020/2021**

Disusun Oleh:

Agustina Sintya Dewi

NIM 17604221050


Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal, 8 Januari 2021

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		8/ Januari 2021
Amat Komari, M.Si. Sekretaris Penguji		8/ Januari 2021
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Anggota Penguji		8/ Januari 2021

Yogyakarta, 14 Januari 2021  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan



  
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes  
NIM 19660301 199001 1001

## **MOTTO**

1. “Barang siapa yang mengajarkan suatu ilmu, maka dia akan mendapatkan pahala dari orang-orang yang mengamalkannya dengan tidak mengurangi sedikit pun pahala orang yang mengerjakannya.” (HR Ibnu Majah)
2. Teruslah berusaha jadi yang terbaik walaupun belum bisa menjadi yang baik. Berdoa, tawakal dan selalu ikhtiar kepada-Nya, Karena rencana-Nya adalah rencana yang indah untuk kita (Agustina Sintya Dewi)

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan ini saya persembahkan karya sederhana ini untuk orang-orang yang selalu ada di sekeliling saya, selama ini selalu memberikan dukungan bagi kelancaran

Tugas Akhir Skripsi saya:

1. Terimakasih yang tak terhingga untuk Allah SWT, atas segala anugerah yangtelah dilimpahkan kepada saya, serta junjungan nabi besar Muhammad SAW atas segala suri tauladan yang telah diberikan
2. Kedua orang tua saya Bapak Sugeng dan Ibu Dewi Sri Kartini yang senantiasa mendoakan saya, memberi dukungan semangat, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti diberikan kepada saya.
3. Adik saya Finalia Putri yang selalu mendoakan dan memberi semangat selama ini.
4. Pacar saya Apri Dwi Kurniawan yang selalu memberi semangat, memberi motivasi, memberi bantuan selama ini
5. Kepada teman- teman saya, Savana dan Dinda serta teman-teman lain, yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu, terimakasih sudah membatu dan memberi dukungan selama ini

## **KATA PENGANTAR**

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas V Sd Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021” dengan baik dan lancar. Dalam penyusunan skripsi ini pasti penulis menghadapi kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan tangan dari berbagai pihak, salah satunya yaitu pembimbing skripsi penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak AM Bandi Utama, M.Pd. Dosen Pembimbing serta dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Koordinator Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan persetujuan serta bantuan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam melaksanakan penelitian ini.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kelancaran dan kesempatan dalam melaksanakan penelitian.
5. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Selaku Dekan Fakultas ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Seluruh bapak dan ibu dosen serta karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama

perkuliahan berlangsung dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.

7. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat dijabarkan di sini, selama penyusunan Tugas Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak dapat menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 10 Desember.....2020  
Penulis,



Agustina Sintya Dewi  
NIM. 17604221050

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	iv
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	v
<b>MOTTO</b> .....	vi
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	4
F. Manfaat Penelitian .....	4
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	6
A. Kajian Teori .....	6
B. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar .....	23
C. Penelitian Yang Relevan.....	23
D. Kerangka Berfikir .....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	26
A. Desain Penelitian .....	26
B. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	26
C. Devinisi Oprasional Variabel Penelitian.....	26
D. Populasi.....	27
E. Instrument Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data.....	27
F. Teknik Analisis Data .....	37
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> .....	39
A. Hasil Penelitian .....	39
B. Pembahasan .....	57
C. Keterbatasan Penelitian.....	63
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	65
A. Kesimpulan .....	65
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	65
C. Saran .....	65
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	29
Tabel 2. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	31
Tabel 3. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Instrumen .....	31
Tabel 4. Kriteria Daya Beda.....	33
Tabel 5. Hasil Analisis Daya Beda Instrumen .....	33
Tabel 6. Kategori Efektivitas Pengecoh.....	34
Tabel 7. Hasil Analisis Efektivitas Pengecoh Instrumen.....	34
Tabel 8. Reliabilitas Instrumen .....	36
Tabel 9. Norma Kategori.....	37
Tabel 10. Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan Kasti siswa kelas V .....	40
Tabel 11. Distribusi Data Frekuensi Sebaran Interval Kelas Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Kasti.....	41
Tabel 12. Kategori Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Kasti .....	42
Tabel 13. Statistik Tingkat Faktor Sejarah Dan Pengertian Permainan Kasti .....	44
Tabel 14. Kategori Faktor Sejarah Dan Pengertian Permainan Kasti .....	45
Tabel 15. Deskriptif Statistik Sarana Dan Prasarana Permainan Kasti.....	47
Tabel 16. Kategori Faktor Sarana Dan Prasarana .....	48
Tabel 17. Deskriptif Statistik Teknik Dasar Permainan Kasti .....	49
Tabel 18. Kategori Faktor Teknik Dasar.....	50
Tabel 19. Deskriptif Statistik Taktik Dalam Permainan Kasti.....	52
Tabel 20. Kategori Faktor Taktik Dalam Permainan Kasti.....	53
Tabel 21. Deskriptif Statistik Peraturan Dalam Permainan Kasti.....	55
Tabel 22. Kategori Faktor Peraturan Dalam Permainan Kasti.....	56

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Kasti.....	8
Gambar 2. Sikap Menangkap Bola Melambung .....	12
Gambar 3. Sikap Menangkap Bola Mendatar .....	12
Gambar 4. Sikap Menangkap Bola Menyusur Tanah .....	13
Gambar 5. Sikap Memegang Tongkat Pemukul .....	13
Gambar 6. Pukulan Mendatar Dan Pukulan Melambung .....	14
Gambar 7. Pukulan Merendah.....	14
Gambar 8. Gerakan Lari Lurus .....	15
Gambar 9. Gerakan Berlari Belok-Belok.....	15
Gambar 10. Diagram Batang Distribusi Data Frekuensi Sebaran Interval Kelas Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan Kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 .....	41
Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Materi Permainan Kasti.....	43
Gambar 12. Diagram Batang Faktor Sejarah Dan Pengertian Permainan Kasti .....	45
Gambar 13. Diagram Batang Faktor Sarana Dan Prasarana Permainan Kasti .....	48
Gambar 14. Diagram Batang Faktor Teknik Dasar Permainan .....	51
Gambar 15. Diagram Batang Faktor Taktik Permainan Kasti .....	53
Gambar 16. Diagram Batang Faktor Peraturan Permainan Kasti .....	56

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Expert Judgment .....	70
Lampiran 2. Surat Permohonan Expert Judgment .....	71
Lampiran 3. Surat Persetujuan Expert Judgment.....	72
Lampiran 4. Surat Persetujuan Expert Judgment.....	73
Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen Fakultas Ke Sekolah.....	74
Lampiran 6. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen Dari Sekolah.....	75
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Fakultas Ke Sekolah .....	76
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah .....	77
Lampiran 9. Soal Instrument Penelitian.....	78
Lampiran 10. Data Uji Coba Instrumen.....	85
Lampiran 11. Realibilitas Ganjip Genap (Teknik Belah 2/Splithalf) .....	86
Lampiran 12. R Table .....	87
Lampiran 13. Data Iteaman.....	88
Lampiran 14. Data Siswa Penelitian .....	98
Lampiran 15. Foto Kegiatan .....	99

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Pendidikan adalah salah satu usaha sadar serta terencana untuk mewujudkan suasana belajar yang baik, sehingga peserta didik mampu secara aktif meningkatkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan jasmani yaitu mata pelajaran wajib yang diikuti siswa pada jenjang sekolah seperti SD, SMP, SMA/ SMK serta di perguruan tinggi. Kiat, L.B dan Halijah (2015) menyatakan bahwa Pendidikan jasmani penting bagi anak karena dapat meningkatkan ranah Intelektual, emosional, spiritual, dan jasmaniah dalam pengasuhan secara ekstrinsik dan intrinsik. Pendidikan jasmani memiliki pengaruh terhadap pengembangan prestasi akademik maupun non akademik. Pendidikan jasmani mampu meningkatkan kepuasan diri, percaya diri, perkembangan kognitif, keterampilan sosial, dan prestasi akademik. Dalam pernyataan tersebut dapat dinyatakan bahwa Penjasorkes adalah bagian integral dalam pendidikan secara keseluruhan.

Menurut (NASPE, 2012) Pendidikan jasmani adalah bidang studi formal konten di sekolah yang berbasis standar dan mencakup penilaian berdasarkan standar serta tolok ukur. Hal ini didefinisikan dalam Bab 1 sebagai “program kurikulum dan pengajaran berbasis standar K-12 berurutan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif yang sehat, kebugaran fisik, sportivitas, efikasi diri, dan kecerdasan emosi.” Sebagai

subjek sekolah, pendidikan jasmani difokuskan dalam pengajaran anak-anak usia sekolah ilmu pengetahuan dan metode aktif secara fisik, hidup sehat. Pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan yang melibatkan aktivitas fisik sesuai perkembangan yang dirancang untuk anak dalam mengembangkan kebugaran, keterampilan motorik kasar serta kesehatan anak (Robinson L.E,2011:82)

Mata pelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar meliputi permainan olahraga, aktivitas pengembangan diri, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, Pendidikan luar kelas, kesehatan sekolah dasar, Rosdiani (2013). Pembelajaran tersebut diajarkan di Sekolah Dasar pada kelas I hingga kelas VI dengan materi bermacam-macam. Salah satunya yaitu materi permainan kasti.

Adanya Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada Pembelajaran Penjasokes di sekolah dasar diharapkan dapat berlangsung secara aktif dalam melibatkan semua ranah pendidikan baik secara afektif (sikap), psikomotor (ketrampilan fisik), maupun kognitif (konsep). Seperti contoh Kelas V semester II, Kompetensi Inti ke-3 “memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati kemudian menanya serta mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda yang ditemui di rumah, di sekolah atau ditempat lain” kemudian terdapat Kompetensi Dasar “3.2 memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, manipulative sesuai dengan konsep tubuh, usaha, ruang dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana atau tradisional”

Dapat diketahui bahwa permainan bola kecil yaitu salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di jenjang Sekolah Dasar. Permainan bola kecil yaitu permainan yang memakai sarana bola kecil. Macam-macam

permainan bola kecil, contohnya: *rounders*, kasti, bola bakar, dan lain sebagainya.

Materi pembelajaran permainan kasti telah diberikan guru di sekolah dasar khususnya di SD Negeri Adicucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta. Materi pembelajaran tentang permainan kasti seperti sejarah permainan kasti, teknik dasar permainan kasti, taktik permainan, sarpras dalam permainan kasti maupun peraturan dalam kasti sudah diberikan guru kepada siswa. Dengan pemberian materi tentu saja siswa dapat mengetahui materi tentang permainan kasti. Namun pada saat pengulangan materi ada beberapa siswa yang belum memahami bagaimana permainan kasti, hal tersebut dapat terjadi karena kebiasaan siswa yang malas belajar ketika di rumah, selain itu siswa mudah terpengaruh oleh perkembangan teknologi yang semakin canggih dengan banyak aplikasi *games* (game mainan) sehingga kegiatan belajar siswa terganggu dan saat ada pengulangan materi yang sama, siswa tersebut tidak bisa mengulang kembali materi yang telah diberikan. Berdasarkan pernyataan di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang permainan kasti dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas V Sd Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021”.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Materi Pembelajaran kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta, belum dipahami siswa secara keseluruhan

2. Minimnya pemberian materi terhadap permainan kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, untuk membatasi permasalahan agar lebih terfokus, maka dalam penelitian ini dibatasi pada Tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah tersebut diatas, rumusan masalahnya sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta.

### **F. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil pelaksanaan dapat dipergunakan sebagai informasi ilmiah dalam kajian mengenai pengetahuan kasti, selain itu hasil penelitian diharapkan juga dapat

memberikan sumbangan positif bagi proses belajar mengajar mata pembelajaran Penjasorkes di sekolah, Khususnya materi permainan kasti di SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi Guru

Dapat menjadi sumber referensi untuk diberikan kepada siswa dalam hal meningkatkan hasil kualitas pengajaran Penjasorkes, khususnya dalam materi permainan kasti.

### b. Bagi Sekolah

Memberikan informasi kepada pihak SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta tentang kemampuan siswa kelas V dalam hal kemampuan memahami permainan kasti.

### c. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui kemampuannya memahami pelajaran dalam permainan kasti, antara lain pada materi: gerak dasar bermain kasti, sarana prasarana dalam kasti, Teknik bermain kasti maupun peraturan pada saat bermain kasti.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan yaitu hasil yang didapatkan melalui indra, karena suatu objek yang sangat penting untuk membentuk tindakan seorang. Menurut Bloom (2009: 3-6) pengetahuan sama dengan aspek kognitif yang dijabarkan seperti:

- a. Mengetahui, artinya mengenali hal umum atau khusus, mengenal kembali metode serta proses, mengenali struktur serta perangkat.
- b. Mengerti artinya memahami
- c. Mengaplikasikan artinya kemampuan menggunakan abstrak dalam keadaan kongkrit
- d. Menganalisis artinya menjabarkan ledalam unsur bagian/ komponen sederhana yang dinyatakan dalam komunikasi
- e. Mensintesiskan artinya menyetukan unsur atau bagian sedemikian untuk membentuk kesatuan yang utuh
- f. Mengevaluasi artinya kemampuan untuk menetapkan nilai dari metode komunikasi untuk suatu tujuan

##### **2. Hakikat permainan Kasti**

###### **a. Pengertian permainan kasti**

Kasti berasal dari bahasa Belanda, olahraga ini menggunakan bola kecil sebagai objek permainannya. Dalam sejarah, bola kasti pertama kali dimainkan di Inggris pada zaman Tudor pada tahun 1744 di *Pretty little Pocket-Book* yang pada saat itu disebut “dasar-bola” oleh John Newbery. Sejarah bola kasti berasal dari

Dinasti Tudor yang merupakan dinasti Raja dan Ratu di Inggris Raya. Garis penguasa ini bermula sejak tahun 1485, ketika pangeran Henry VII berhasil mengalahkan Raja Richard III. Setelah pertempuran itu, Henry kemudian diterima sebagai Raja sesungguhnya di London. William Clarke menerbitkan edisi kedua buku *The Boy* pada tahun 1828, yang meliputi peraturan – peraturan dalam permainan bola kasti yang dicetak pertama di Inggris. Kemudian di Tahun berikutnya, buku ini diterbitkan kembali oleh *Massachusetts* yang pertama membuat aturan Nasional di Boston. Aturan – aturan ini kemudian diformalkan dan disusun oleh *Gaelic Athletic Association (GAA)* di Irlandia tahun 1884.

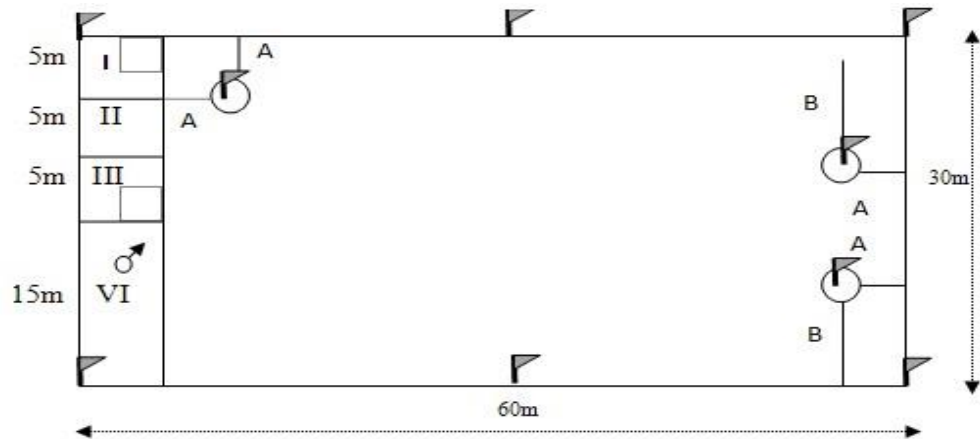
Menurut Suwarso dan Sumarya (2010: 2), permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil dikarenakan menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini di mainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mencari nilai dengan memukul bola kemudian dapat kembali lagi ke ruang bebas dengan selamat sehingga mendapatkan nilai, sedangkan regu jaga berusaha secepatnya mematikan lawan. Regu yang banyak mengumpulkan nilai lebih banyak, regu tersebut yang akan menjadi pemenang.

Dapat disimpulkan permainan kasti adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang diajarkan di Sekolah Dasar. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 orang. Teknik-teknik dasar permainan kasti meliputi: melempar bola, menangkap bola, memukul bola serta berlari.

#### **b. Lapangan Kasti**

Lapangan kasti memiliki bentuk persegi Panjang dengan ukuran 30 X 60 meter. Di area lapangan kasti juga disiapkan tiang pertolongan dan tiang bebas

yang memiliki tinggi *min* 1,5 meter dari permukaan tanah sehingga mudah dibedakan dengan tiang pembatas lapangan. Apabila digambarkan lapangan kasti, seperti berikut :



**Gambar 1. Lapangan Kasti**  
**Sumber : Suwarso, dkk. (2010:8)**

Keterangan :

I : Ruang Penjaga Belakang

II : Ruang Pemukul

III : Ruang pelempar

IV : Ruang Tunggu /Bebas

A : Tempat Perhentian pertama (home 1)

B : Tempat perhentian kedua (home 2)

C : Tempat Perhentian ketiga (home 3)

**c. Sarana dan Prasarana permainan Kasti**

Sarana Prasarana permainan kasti :

Alat Permainan kasti menurut Subarjah (2007: 5.17), yaitu

- a. Alat pemukul

Alat pemukul terbuat dari kayu, dengan panjang 50 – 60 cm. penampang pemukul berbentuk bulat atau bulat telur, garis tengahnya berukuran 3,5 cm dan bulat telur lebarnya 5 cm, serta tebalnya 3,5 cm. Panjang tempat pegangannya pemukul 15 – 20 cm. Tongkat pegangan memiliki ukuran 3 cm dan beratnya 70-80 gram.

b. Bola

Bola untuk permainan kasti dibuat sedemikian rupa yang berisi ijuk atau serabut.

Bola memiliki ukuran 19-21 cm dengan berat 70-80 gram.

c. Tiang pertolongan

Tiang pertolongan terbuat menggunakan bahan yang tidak mudah patah contohnya: kayu, piber, atau bambu. Tiang pertolongan ditancapkan di tengah lingkaran, dengan jari-jari 1 meter dan tinggi tiang pertolongan dari tanah 1,5 meter. Jarak tiang pertolongan dengan dari garis pukul 5 meter, jarak dari garis samping 5 meter.

d. Tiang hinggap atau tiang bebas

Tiang hinggap dalam permainan kasti ada yaitu yang ditancapkan dalam tanah, dengan jari-jari 1 meter, dan ada tiang ditancapkan dengan jarak 5 meter dan garis belakang serta 10 meter dari garis samping kanan dan kiri.

e. Nomor dada

Pada permainan kasti setiap pemain harus mengenakan nomor dada yang terbuat dari kain dan dipasang di depan dan punggung. Nomor dada memiliki urutan nomor 1-15. Nomor urut 1 sampai 12 dipakai pemain inti dan nomor 13 sampai 15 untuk cadangan.

f. Fasilitas/ lapangan

Lapangan kasti berbentuk persegi Panjang dengan ukuran lebar 30 cm dan Panjang 60 cm

**d. Teknik dan Taktik Dalam Permainan Kasti**

**1) Teknik dalam Permainan kasti**

**1. Melempar Bola**

Menurut Supardi dan Suroyo,2010: 4 Melempar merupakan gerakan yang harus dilakukan untuk dapat bermain kasti dengan baik. Teknik melempar bola dilakukan oleh regu penjaga. Setiap regu penjaga harus memiliki kemampuan menangkap bola yang baik.

Pada Buku Tematik Terpadu K-13 kelas 4 tema 1 Indahnya Kebersamaan (2014: 127), teknik dalam permainan kasti ada 3, seperti berikut:

**1. Melempar**

Melempar terdiri dari 3 jenis lemparan:

- a. Melempar bola menyusur tanah dengan cara bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan yang kuat, posisi badan bungkuk, kemudian bola dilempar menyusur tanah ke arah teman yang akan dituju.
- b. Melempar bola mendatar dengan cara bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, diantara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis, sedangkan jari kelingking serta ibu jari untuk mengontrol bola agar tidak jatuh, posisi

badan condong ke belakang kemudian ayunkan lengan dari bawah ke atas dan bola dilempar mendatar setinggi dada ke arah teman di hadapannya. Agar bola dengan mudah ditangkap oleh teman, lemparan setinggi dada dan jalannya bola mendatar.

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

## 2. Menangkap

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

Ada beberapa teknik menangkap bola dalam permainan kasti, Teknik ini digunakan oleh pemain penjaga. Teknik tangkapan antaralain:

- a) Menangkap Bola Lambung langkah-langkahnya adalah:
  - a. berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lalu lutut sedikit ditebuk pandangan mata kearah datangnya bola.
  - b. julurkan tangan keatas depan kepala dan badan sedikit condong kedepan.

- c. kedua telapak tangan membuka menyerupai bunga yang mekar dan siap menangkap bola, pandangan tetap ke bola.



**Gambar 2. Sikap Menangkap bola melambung**  
**Sumber : Eko Suwarso dan Sumarya (2010)**

- b) Menangkap Bola Mendatar langkah-langkahnya adalah :
  - a. berdiri dengan kaki sedikit kangkang, lutut sedikit ditekuk pandangan tertuju ke arah datangnya bola.
  - b. kedua lengan lurus kedepan dan tangan kanan atau tangan kiri yang di atas seperti bentuk tepuk tangan dari atas.



**Gambar 3. Sikap menangkap bola mendatar**  
**Sumber : Eko Suwarso dan Sumarya (2010)**

- c) Menangkap Bola Dari Bawah langkah-langkahnya adalah :
  - a. kedua tangan siap menerima bola dengan kaki berjongkok.
  - b. jari-jari tangan berada sejajar didekat tanah mengikuti arah bola yang akan datang

- c. pandangan ke arah bola agar dapat melihat arah bola datang



**Gambar 4. Sikap Menangkap bola menyusur tanah**  
**Sumber : Eko Suwarso dan Sumarya (2010)**

### 3. Memukul

Pemukul dipegang menggunakan satu tangan dan berdiri menyamping, kedua kaki dibuka selebar bahu, serta siku ditekuk. Letakkan pemukul di atas bahu, pandangan ke arah pelambung bola. Saat memukul ayunkan pemukul dengan meluruskan siku disertai lecutan pergelangan tangan.

Cara memegang tongkat kayu pemukul yang baik dan mudah dilakukan oleh siswa adalah seperti sikap tangan pada saat berjabat.



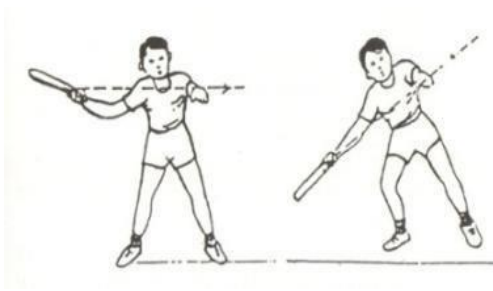
**Gambar 5. Sikap memegang tongkat pemukul**  
**Sumber: Depdikbud (1996:51)**

Depdikbud proyek (1996: 51-52), menjelaskan bahwa gerakan memukul bola dalam permainan kasti, meliputi:

a) Pukulan depan/ *fore hand*

Pukulan depan harus diutamakan karena mudah dilakukan, juga memberikan kemungkinan jarak pukulan akan lebih jauh.

b) Memukul bola mendatar dan bola melambung



**Gambar 6. Pukulan Mendatar Dan Pukulan Melambung**  
**Sumber : Depdikbud (1996:51)**

c) Memukul bola merendah



**Gambar 7. Pukulan Merendah**  
**Sumber : Depdikbud (1996:52)**

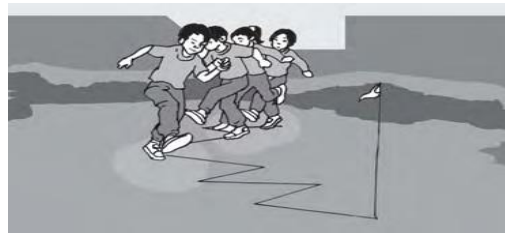
#### 4. Berlari

Menurut Subarjah (2007: 16), berlari dalam permainan kasti mempunyai manfaat yang sangat penting bagi pemain kasti manfaatnya untuk menghindari lemparan bola dari penjaga, pemain harus terampil dalam lari menuju tiang pertolongan atau tiang hinggap. pemain harus dapat berlari mengubah arah dengan tiba-tiba lari juga bisa dilakukan seperti: lari lurus, zig-zag, merunduk sambil berlari, melompat hal ini dilakukan supaya pelari tidak terkena lemparan bola dari lawan. Oleh karena itu pelari harus menguasai keterampilan lari sehingga akan lari terus dan tidak takut terkena lemparan bola, sebab waktu bola akan dilempar pelari sudah memperhatikan arah bola.

Pada saat bermain kasti, berlari sangat digunakan. Berlari memiliki maksud berlari ke tiang hinggap. Teknik ini dilakukan oleh regu pemukul. Seorang pemukul harus berlari menuju tiang hinggap atau ruang bebas (Supardi dan Suroyo, 2010: 8)



**Gambar 8. Gerakan Lari Lurus**  
**Sumber : Deni Kurniadi dan Suro Prapanca (2010:9)**



**Gambar 9. Gerakan Berlari belok-belok**  
**Sumber : Deni Kurniadi dan Suro Prapanca (2010:9)**

## **2) Taktik dalam Permainan kasti**

### **1. Memukul Bola**

Memukul bola sebaiknya tidak usah tinggi-tinggi supaya lawan tidak dapat kesempatan untuk membuat bola tangkap

a) Apabila bola harus dipukul kesamping kiri atau kanan

Pastikan ditiang pertolongan ada teman. Guna memberi kesempatan kepada teman, supaya dapat lari ketiang bebas, maka bola bergantian dipukul kekiri maupun kekanan. Sehingga pasangan lawan dilapangan terpaksa diubah saja karena pukulan yang berganti-ganti arahnya.

b) Taktik bola harus dipukul tinggi dan jauh kebelakang

Jika ditiang bebas banyak teman yang akan masuk, agar teman kita dapat lari keruang bebas maka bola harus dipukul tinggi sekali hingga jatuh dibelakang dengan jauh. Bola harus tinggi dikarenakan saat bola melayang diudara, teman kita dapat kesempatan untuk pulang ke ruang bebas

c) Taktik pembebas harus memukul bola

Pemukul yang pertama arah samping kiri atau kanan agar teman - teman dari tiang pertolongan dapat lari ketiang bebas. Pukulan yang berikutnya harus jauh tinggi ke belakang agar teman dari tiang pertolongan dapat masuk ke ruang bebas

## 2. Melempar Bola

Bola dilempar kepada kawan untuk ditangkap, bertujuan untuk mematikan lawan. Lemparan yang dilakukan dari dekat biasanya tidak mengenai sasarannya, karena pelempar kurang teliti melakukan lemparan tersebut

- 1) Jangan sekali melempar bila jarak dengan lawan tidak dekat.
- 2) Sebaiknya melempar 2 kali, yang kesatu lemparan “tipuan” sehingga lawan terpancing. Sehingga bola dengan mudah dapat dilempar.
- 3) Jangan melempar bola kearah samping, sebisa mungkin kearah muka.
- 4) Bila dari lawan banyak yang masuk, pada umumnya pelempar akan bingung tidak tahu siapa yang akan dilempar. Maka yang harus diperhatikan adalah :

- i. Jangan ragu (tenang)
  - ii. Berikan bola ke teman yang cepat larinya dan lemparannya kuat.
  - iii. Kejar lawan yang dekat serta halangi terus hingga bola dapat dilempar.
  - iv. Tetap focus kepada satu orang untuk dikejar
3. Lari
- 1) Larilah menjauhi bola dengan melihat kepada lawan yang memegang bola.
  - 2) Jangan memegang tiang pertolongan karena kita dapat mencoba lari ketiang bebas atau kembali lagi, jika percobaan itu gagal.
  - 3) Bila bola yang dipukul jatuh didekat tiang pertolongan, larilah ketiang bebas.
  - 4) Coba lari memasuki area ruang bebas, jika bola terpukul atau terlempar tinggi dan jauh.
  - 5) Jika terdapat teman yang gagal percobaan untuk lari keruang bebas, hendak teman yang lainnya ikut membantu dengan mencoba lari arah ruang bebas. Maka perlu diperhatikan:
    - a. Hendaknya pelari dibagi menjadi dua bagian.
    - b. Sebagian lari didekat garis batas kiri, dan lainnya didekat garis batas kanan.
    - c. Bila dikejar lawan, segera lari kembali agar teman yang lain ada kesempatan untuk lari menuju ruang bebas.

#### 4. Bekerja sama

1. Pemain harus dapat bekerja bersama (team work) dengan baik. Bermain dengan “jarak dekat” saja, melemparkan bola (mengoperkan) kepada teman yang dekat-dekat saja.
2. Melemparkan bola sebaiknya jangan tepat ke orangnya langsung, tapi kearah muka orang yang akan dioper
3. Teman yang minta bola jangan hanya diam, tetapi lari mencari celah untuk mendapatkan bola dan mendekati lawan
4. Hendaklah pemain lapangan harus sering melakukan “gerakan tipuan” digunakan untuk menipu lawan. contoh: bola seperti dilemparkan jauh sekali kebelakang (padahal bola itu masih dipegang oleh pemain), sehingga lawan yang ditiang bebas tertipu dan lari masuk keruang bebas. sebaliknya: pemain dibelakang melakukan “gerakan tipuan” digunakan untuk menipu pemain ditiang pertolongan.

#### e. Peraturan

Peraturan permainan kasti pada buku Penjasorkes KTSP SD (2006: 2-3), jumlah pemain setiap regu dapat disesuaikan dengan keadaan di sekolah/ lingkungan. Tiap regu, ditunjuk salah satu anak untuk menjadi kapten regu.

##### a) Regu pemukul

- 1) Setiap pemain berhak memukul 1 kali pukulan, kecuali pemain terakhir ia berhak memukul sebanyak 3 kali pukulan.
- 2) Setelah memukul, pemain harus meletakkan pemukul di dalam area pemukul.

- 3) Jika alat pemukul berada di luar area yang telah ditentukan, pemain tersebut tidak mendapatkan nilai, kecuali pemukul segera meletakkan pemukul dengan benar
- b) Regu penjaga
- 1) Mematikan musuh/ lawan main
  - 2) Menangkap langsung bola yang dipukul dari lawan
  - 3) Membakar ruang bebas, apabila ruang bebas kosong.
- c) Pelambung
- 1) Melambungkan bola secara wajar menyesuaikan dengan permintaan pemukul (lawan).
  - 2) Bila bola yang dilambungkan tidak terpukul, pelambung harus mengulang kembali.
  - 3) Apabila sudah 3 kali berturut bola tidak terpukul, si pemukul dapat lari bebas menuju pemberhentian 1
  - 4) Menangkap langsung bola yang telah dipukul.
  - 5) Membakar ruang bebas, apabila ruang bebas tidak dijaga
- d) Pukulan benar
- (1) Pukulan akan dinyatakan benar atau sah jika bola yang dipukul pemain melewati garis pukul.
  - (2) Saat dipukul, bola tidak boleh mengenai tangan dan tidak boleh juga jatuh di ruang bebas.
- e) Penghitungan nilai
- (1) Bila pemain memukul bola kemudian berlari ke pemberhentian I, II, III dan ruang bebas secara bertahap maka akan mendapat nilai “1”.

(2) Bila pukulan benar/ sah dan dapat kembali ke ruang bebas l a n g s u n g tanpa berhenti pada tiang pemberhentian maka mendapat nilai “2”.

(3) Regu penjaga akan mendapat nilai “1” jika berhasil menangkap langsung bola yang dipukul.

(4) regu yang berhasil mengumpulkan nilai terbanyak itulah pemenangnya.

f) Waktu permainan

1. Permainan kasti berlangsung selama 2 babak.
2. Tiap babak selama 30 menit dan pada setiap babak memiliki waktu istirahat 10 menit.

g) Pergantian tempat

Pergantian tempat antara regu pemukul dan penjaga terjadi bila:

1. Salah satu seorang regu pemukul terkena lemparan.
2. Bola ditangkap 3 kali secara berturut oleh regu penjaga.
3. Pemukul lepas saat memukul bola.
4. Salah satu pemain regu pemukul masuk ruang bebas melalui garis belakang.
5. Salah s a t u seorang regu pemukul, keluar dari ruang bebas maupun keluar dari batas lapangan.

Menurut Margiyani (2008: 8) menyatakan bahwa pada permainan kasti ada peraturan yang harus dilaksanakan. Peraturan tersebut yaitu:

1. Waktu permainan 2 x 20 menit dan paling lama 30 menit,(tidak terhitung waktu istirahat 10 menit).
2. Setiap regu terdiri dari 12 orang , salah satu ditunjuk menjadi kapten.

3. Bagian tubuh yang diperbolehkan dilempar atau dikenai bola, yaitu bagian pinggang sampai kaki. Lemparan yang mengenai kepala dianggap tidak sah.
4. Pemukul mendapatkan hak 1x pukulan, dan pembebas (*velloser*) memiliki hak memukul sebanyak 3x. Pukulan dianggap salah bila: bola terkena tangan, bola yang dipukul jatuh di area ruang bebas, serta bola keluar lapangan. Pukulan dianggap benar jika melampaui garis pukul dan tidak melewati garis samping sebelum bebas bendera tengah.
5. Pergantian bebas terjadi bila: bola tertangkap 3x oleh regu penjaga, pembebas memukul tiga kali dan pukulan ketiga tidak kena, ruang bebas atau ruang tunggu dibakar karena kosong, regu pemukul keluar dari garis batas lapangan, pemukul terlepas dari tangan.
6. Dalam permainan kasti diberikan nilai 1-3 Nilai 1 jika pemukul memukul dengan benar dan berlari ke tiang bebas dengan selamat, atau regu penjaga dapat menangkap bola, yang dipukul oleh pemukul. Nilai 2 bila pukulan benar dan pemukul bisa langsung kembali ke ruang bebas dengan selamat. Nilai 3 jika penjaga dapat menangkap bola secara langsung yang dipukul tiga kali berturut-turut.
7. Tanda peluit, wasit meniup peluit untuk memberikan peringatan seperti:
  - a) Dua kali tiupan pendek artinya pukulan pemukul salah
  - b) Satu kali tiupan panjang artinya pukulan pemukul salah
  - c) Dua kali tiupan panjang artinya bola hilang
  - d) Tiga kali tiupan panjang artinya memulai permainan atau permainan selesai.

## **f. Cara Bermain**

Supriyanti (2008: 2), cara bermain permainan kasti, yaitu:

1. Kasti dimainkan 2 regu, masing-masing regu terdapat 12 orang. Sebelum permainan dimulai, biasanya di adakan undian, guna menentukan tempat, regu yang akan menjadi pemukul dan regu penjaga. Satu orang regu penjaga akan bertugas sebagai pengumpan, dan regu yang main, secara bergantian untuk menjadi pemukul. Waktu permainan 2 x 30 menit, dengan istirahat 10 menit.
2. Pelambung akan mengumpan bola yang harus dipukul oleh pemukul, jika pemukul gagal dalam memukul bola maka permainan dinyatakan tidak sah dan mendapat point 0. Setelah bola terpukul maka pemukul berlari ke tiang hinggap/ pertolongan, dari tiang hinggap 1 lalu ke tiang hinggap 2, sampai kembali ke ruang bebas. Jika seseorang pemukul berhasil melewati tiang hinggap, 1 lalu ke tiang hinggap 2 dan kembali lagi keruang bebas dengan bola yang telah dipukul ia dapat pulang/ kembali karena pukulan teman, dia mendapat point 1.
3. Pemukul bola tidak akan selalu mulus, karena penjaga akan berusaha menangkap bola yang terpukul dan akan melempar atau menghambat bola itu ketubuh pemukul yang menuju tiang hinggap 1 atau 2. Bila sebanyak 3 kali bola ditangkap, akan dilakukan pergantian bebas/ tukar posisi (pemukul jadi penjaga, dan penjaga jadi pemukul dan mendapat nilai).
4. Untuk mematikan lawan, 1 lemparan dianggap sah bila bola mengenai pemukul, meskipun kejadian ini tidak sengaja/ lemparan mengenai pakaian pemain juga dianggap sah. Sedangkan lemparan yang digenggam itu tidak sah.

## **b. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Menurut Maksudin (2013:3) mengartikan karakter adalah ciri khas setiap manusia berkaitan dengan jati dirinya atau disebut daya qalbu, yang merupakan kualitas batin/rohani, cara perilaku (sikap dan perbuatan) cara berpikir, bekerja sama baik dengan keluarga, masyarakat, maupun negara.

Menurut Bloom (2009: 43), anak usia sekolah dasar biasanya mengalami pertumbuhan, baik pertumbuhan emosional, intelektual maupun pertumbuhan badaniyah/ fisik, dimana kecepatan pertumbuhan anak pada setiap aspek tidak sama, sehingga ada berbagai variasi tingkat pertumbuhan anak dari ketiga aspek. ini adalah suatu factor yang menyebabkan adanya perbedaan individual pada anak sekolah dasar walau anak memiliki usia yang sama.

### **1. Penelitian Yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Febria Leny Sundri (2016) dengan judul Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti Di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban, Sentolo, Kulon Progo dengan menggunakan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban berada pada kategori sangat tinggi 10,8% (7 siswa), kategori tinggi 16,9% (11 siswa), kategorisedang 43,1% (28 siswa), kategori rendah 21,5% (14 siswa), dan kategori sangat rendah 7,7% (5 siswa).
2. Penelitian yang dilakukan oleh Pungky Arif Amirudin (2014) yang berjudul Tingkat Pengetahuan Perilaku Kesehatan Pribadi Siswa Kelas Atas SD Negeri 1

Srowot Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan Perilaku Kesehatan Pribadi Siswa Kelas Atas SD Negeri 1 Srowot Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas dengan menggunakan metode survei. Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan perilaku kesehatan pribadi siswa kelas atas SD Negeri 1 Srowot adalah baik 62,7% (74 siswa), yang dikategorikan cukup 36,4% (43 siswa), dan yang dikategorikan kurang 0,8% (1 siswa).

## **2. Kerangka Berfikir**

Pendidikan jasmani penting bagi anak, karena mengembangkan ranah spiritual, Intelektual, emosional, dan jasmani selama pengasuhan secara ekstrinsik dan intrinsik. Penjas juga memiliki pengaruh terhadap pengembangan prestasi akademik anak. Penjas mampu meningkatkan percaya diri, keterampilan sosial, perkembangan kognitif, kepuasan diri dan prestasi akademik. Maka, Penjasorkes adalah bagian integral dari Pendidikan secara menyeluruh.

Kasti merupakan permainan bola kecil. Permainan kasti adalah permainan beregu. Permainan ini mengutamakan kegembiraan serta ketangkasan para pemain. Materi pembelajaran permainan kasti seperti gerak dasar, peraturan, cara bermain, dan sarana prasarana pastinya sudah diberikan oleh guru penjas. Dengan pemberian materi tersebut pastinya siswa dapat mengetahui materi tentang bola kecil, khususnya permainan kasti. Namun pada saat mengulang materi permainan kasti ada beberapa siswa yang belum memahami cara bermain kasti atau materi kasti secara keseluruhan seperti gerak dasar, peraturan, cara bermain, dan sarana prasarana. Hal ini dapat terjadi karena siswa yang malas belajar/ membaca buku ketika di rumah maupun

dikelas. Dalam proses pembelajaran, siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami materi yang sedang atau sudah siswa pelajari. Siswa ada yang mampu memahami materi secara keseluruhan dengan cepat dan ada juga yang sama sekali belum dapat mengambil pembelajaran dari apa yang telah siswa pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengerti.

Berdasarkan alasan diatas peneliti tertarik untuk meneliti Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas V Sd Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021. Karena menurut peneliti, hal tersebut perlu dibuktikan dengan penelitian mengenai pengetahuan siswa dalam permainan kasti. Sehingga hasil penelitian pengetahuan tentang permainan kasti yang dilakukan, diharapkan dapat digunakan sebagai pertimbangan guru penjas dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan dapat dijadikan acuan untuk siswa tentang kelemahan dalm materi permainan kasti sehingga dapat membantu dalam proses memberian nilai kepada siswa.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, Sugiyono (2012: 13) menyatakan penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilaksanakan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa harus membuat perbandingan/ menghubungkan dengan variabel lain. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa angket yang berisikan soal pilihan ganda (*multiplecoich*). Hasil dari angket tersebut dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif serta dituangkan dalam bentuk persentase.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilakukan di SD Negeri Adisucipto 1 kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta (55282). Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 11 Juni 2020 – Selesai,

#### **C. Devinisi Oprasional Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2012:59) adalah “Variabel penelitian adalah suatu bahan, sifat, nilai dari orang atau kegiatan yang mempunyai macam variasi yang tertentu, kemudian diterapkan untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan”. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah tentang pengetahuan siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta terhadap permainan kasti, yang menentukan adalah skor yang diperoleh siswa dalam menjawab soal yang berisi pertanyaan pilihan ganda tentang permainan kasti yang meliputi penjelasan tentang pengertian maupun sejarah permainan kasti, teknik

dasar dalam bermain kasti, taktik dalam permainan kasti, fasilitas dan sarana prasarana yang digunakan untuk permainan kasti, serta peraturan permainan kasti.

#### **D. Populasi**

Menurut Sugiyono (2017:80), definisi Populasi adalah yang terdiri atas; obyek/subyek yang mempunyai kualitas serta karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta berjumlah 62 siswa.

#### **E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Sugiyono (2017: 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati oleh penulis. Instrumen penelitian digunakan untuk alat pengumpulan data, instrumen yang baik digunakan pada penelitian adalah daftar pertanyaan serta kuesioner yang disampaikan dan diberikan kepada responden yang menjadi sampel dalam penelitian pada saat observasi sudah sesuai kisi-kisi. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes pertanyaan berupa soal pilihan ganda (*multiple choise*).

Menurut Sutrisno Hadi di dalam Eva Diah Pamungkas (2014: 39), menyatakan, harus menggunakan beberapa langkah yang harus ditempuh dalam membuat instrumen, langkah-langkah tersebut adalah :

##### **1. Mendefinisikan Konstrak**

Mendefinisikan konstrak yang dimaksud menjelaskan variabel yang akan diukur dalam penelitian. Dalam penelitian ini variabel yang diukur tersebut adalah Tingkat

Pengetahuan Siswa kelas V terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta.

## **2. Menyidik Faktor**

Menyidik faktor yaitu tahapan yang memiliki tujuan untuk menandai faktor yang diteliti. Faktor pada instrument ini adalah pengertian kasti, teknik dasar bermain kasti, fasilitas, sarana dan prasarana, serta peraturan permainan.

## **3. Menyusun Butir-butir Pernyataan**

Dalam menyusun butir pernyataan yang akan disusun, hanya mengenai faktornya saja. Jumlah butir pernyataan digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta. Sebelum menyusun butir pernyataan, peneliti menyusun tabel kisi-kisi.

Kisi-kisi sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel Penelitian	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Kasti siswa kelas V di SD Negeri Adi Sucipto 1 Kecamatan Sleman, Yogyakarta.	Pengertian dan sejarah permainan kasti	a. Pertama kali permainan kasti dimainkan	1,3	30 soal Pilihan Ganda
		b. Kategori permainan kasti	2,4	
	Sarana prasarana permainan kasti	c. Lapangan kasti	5,7	
		d. Alat dalam permainan kasti	6,8	
	Teknik dasar permainan kasti	e. Lemparan lambung dalam permainan kasti	9,14	
		f. Pukulan dalam permainan kasti	10,15	
		g. Menangkap bola kasti	11,13	
		h. Lari dalam permainan kasti	12,16	
	Taktik dalam permainan kasti	i. Taktik menyerang dalam permainan kasti	17,19	
		j. Taktik bertahan dalam permainan kasti	18,20	
	Peraturan permainan kasti	k. Waktu dalam permainan kasti	21,27	
		l. Penilaian dalam permainan kasti	22,28	
		m. Pergantian tempat dalam permainan kasti	23,26	
		n. Penentuan pemenang dalam permainan kasti	24,30	
		o. Perwasitan dalam permainan kasti	25,29	

## 2. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk pengumpulan data, serta instrumen yang baik jika digunakan dalam penelitian, maka diperlukan uji instrument untuk menguji validitas dan reliabilitas, sehingga dapat mengetahui tingkat pengetahuan responden. Untuk mengetahui apakah istrumen itu baik atau tidak, maka dilakukan langkah-langkah uji coba seperti berikut:

### a. Tingkat Kesukaran (TK)

Menurut Munadi (2013,144) tingkat kesukaran soal adalah angka yang menunjukkan besarnya kualitas peserta yang mengikuti tes yang menjawab benar pada suatu tes.

Analisis tingkat kesukaran soal yang dimaksud digunakan untuk menunjukkan porsi peserta test yang menjawab benar pada soal, supaya penulis dapat mengetahui apakah soal yang dibuat tergolong mudah atau susah. Rentang tingkat kesukaran dimulai dari 0,00 sampai 1,00. Bila butir soal memiliki angka kesukaran 0,00 maka soal tersebut tergolong sangat sukar, karena tidak ada siswa yang menjawab soal dengan benar, dan sebaliknya, jika soal memiliki angka kesukaran 1,00 maka soal tergolong mudah, karena peserta tes dapat menjawab soal dengan baik dan benar.

Rumus menghitung tingkat kesukaran menurut Kartowagiran (2012:14), yaitu:

$$P_i = \frac{n}{N}$$

Ket:

$P_i$  = Tingkat kesukaran butir soal ke  $i$ .

$I$  = Nomor butir soal.

$n$  = Banyak siswa menjawab butir soal dengan benar.

$N$  = Banyak siswa yang menjawab butir soal.

Kemudian hasil perhitungan tersebut dimasukkan kedalam kriteria tingkat kesukaran. Arikunto (2010:210) menyatakan kriteria tingkat kesukaran seperti berikut:

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Kesukaran**

Tingkat Kesukaran	Kriteria
0,00-0,30	Tinggi
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Rendah

Berdasarkan hasil analisis, instrument yang telah dibuat peneliti memiliki tingkat kesukaran, sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil analisis tingkat kesukaran instrumen**

Kategori	Keterangan	No Soal	Frekuensi	%
0,00-0,30	Tinggi	0	0	0%
0,31-0,70	Sedang	4, 13, 14, 19, 20, 23, 25, 28	8	27%
0,71-1,00	Rendah	1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 15, 16, 17, 18, 21, 22, 24, 26, 27, 29, 30	22	73%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis butir soal pilihan berganda (Multiple Chois) mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan jumlah 30 soal, dapat dilihat dari segi tingkat kesukaran melalui Program ITEMAN maka diperoleh hasil dari total 30 butir soal pilihan ganda menunjukkan sebanyak 0 butir soal (0%) kategori tinggi; 8 butir soal (327%) kategori sedang; dan 22 butir soal (73%) kategori rendah.

#### **b. Daya Beda (DP)**

Kartowagiran (2012:15), menyatakan dalam penulisan butir soal, daya beda butir tes berfungsi untuk menentukan bisa atau tidak suatu butir tes membedakan

kelompok dalam faktor yang diukur sesuai dengan perbedaan yang ada pada kelompok. Daya beda digunakan sebagai pembeda antara siswa yang cerdas dengan siswa yang kurang cerdas (Suke Silverius, 1991:172).

Indeks daya pembeda setiap soal dinyatakan dalam bentuk proporsi. Semakin tinggi indeks daya pembeda soal, berarti semakin mampu pula soal yang dibuat dapat mengetahui siswa yang belajar/ siswa yang memahami materi dengan siswa yang tidak belajar/peserta didik belum memahami materi. Indeks daya pembeda soal antara -1,00 sampai +1,00. Semakin tinggi daya pembeda soal, maka semakin kuat/ baik soal tersebut, Jika daya pembeda negatif (<0) maka lebih banyak siswa tidak belajar/peserta didik yang tidak memahami materi menjawab benar, dibandingkan dengan siswa belajar/peserta didik yang memahami materi yang diajarkan guru. untuk mengetahui daya pembeda soal bentuk pilihan ganda menurut Kartowagiran (2012:17) menggunakan rumus:

$$P_{bis} = \frac{Mb - Ms}{\sigma_{\tau}} \sqrt{\frac{pq}{1}}$$

**Keterangan :**

$P_{bis}$  = Korelasi Biserial

$Mb$  = Rerata-rata skor peserta yang menjawab benar

$Ms$  = Rerata skor peserta yang menjawab salah

$\sigma_{\tau}$  = Simpangan baku skor total

$p$  = Proporsi banyaknya peserta yang menjawab benar

$q$  = 1-p

Kemudian hasil perhitungan dimasukkan kedalam kategori yang ditetapkan.

Fernandes dalam Badrun Kartowagiran (2012:23) menyatakan kategori daya beda soal seperti berikut:

**Tabel 4. Kriteria Daya Beda**

<b>Indeks Beda (D)</b>	<b>Kriteria</b>
0,71-1,00	Baik sekali
0,41-0,70	Baik
0,21-0,40	Cukup
0,00 – 0,20	Jelek
D = negatif	Sangat Jelek (soal harus diganti)

Berdasarkan hasil analisis, maka instrument yang telah dibuat peneliti memiliki daya beda soal, berikut:

**Tabel 5. Hasil analisis daya beda instrumen**

<b>Kategori</b>	<b>Keterangan</b>	<b>No Soal</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>%</b>
0,71-1,00	Baik Sekali	1, 3, 4, 11, 13, 17, 20, 23	8	27%
0,41-0,70	Baik	2, 7, 9, 16, 18, 25, 26, 27	8	27%
0,21-0,40	Cukup	10, 14, 19, 21, 24, 29	6	20%
0,00-0,20	Buruk	8, 12, 15, 22, 30	5	16%
D (-)	Sangat Buruk	5, 6, 28	3	10%
<b>Jumlah</b>				<b>30</b>

Berdasarkan hasil analisis butir soal pilihan berganda (Multiple Chois) mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan jumlah 30 soal, dapat ditinjau dari segi daya beda melalui Program ITEMAN maka diperoleh hasil bahwa dari total 30 butir soal pilihan berganda menunjukkan sebanyak 8 butir soal (27%) kategori baik sekali; 8 butir soal (27%) kategori baik; 6 butir soal (20%) kategori cukup; 5 butir soal (16%) kategori buruk; 3 butir soal (10%) kategori sangat buruk sehingga lebih baik jika diganti .

### c. Efektivitas Pengecoh

Sudijono (2015:410) menyatakan, pengecoh dapat dikatakan menjalankan fungsi dengan baik bila pengecoh tersebut mempunyai daya tarik, sehingga siswa yang kurang menguasai materi akan merasa bimbang dan akhirnya terkecoh untuk memilih pengecoh sebagai jawaban yang benar. Suatu pengecoh dapat dikatakan berfungsi dengan baik bila dipilih minim 5% dari jumlah peserta tes. Kriteria efektivitas pengecoh menurut Arikunto (2012), yaitu:

**Tabel 6. Kategori efektivitas pengecoh**

Jumlah Pemilih	Kategori
$\geq 5\%$	Berfungsi baik
$< 5\%$	Berfungsi kurang baik

Berdasarkan hasil analisis, maka instrument yang telah dibuat peneliti memiliki efektivitas pengecoh, sebagai berikut:

**Tabel 7. Hasil analisis efektivitas pengecoh instrumen**

Kategori	Keterangan	No Soal	Frekuensi	%
$\geq 5\%$	Baik	(1A), (2AC), (3BD), (4AB), (5D), (6AC), (7ACD), (8D), (9AD), (10BD), (11BC), (12AC), (13ABD), (14ABC), (15AB), (16BC), (17AC), (18AB), (19ACD), (20BD), (21C), (22BD), (23ABD), (24BCD), (25ABCD), (26BC), (27AC), (28ABD), (29CD), (30AC)	65	54%
$< 5\%$	Kurang Baik	(1BCD), (2BD), (3AC), (4CD), (5ABC), (6BD), (7B), (8ABC), (9CD), (10AC), (11AD), (12BD), (13C), (14D), (15CD), (16AD), (17BD), (18AB), (19B), (20AC), (21ABD), (22AC), (23C), (24A), (26AD), (27BD), (28C), (29AB), (30BD)	55	46%
<b>Jumlah</b>			<b>120</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan hasil analisis butir soal pilihan berganda (Multiple Chois) mata pelajaran Penjasorkes dengan jumlah 30 soal, dapat dilihat dari segi efektivitas pengecoh melalui Program ITEMAN, maka diperoleh hasil dengan total 120 opsi dari 30 soal pilihan berganda yang diujikan diperoleh 65 opsi berfungsi baik dari 30 butir soal, dan 55 opsi memiliki fungsi yang kurang baik dari 29 butir soal. Penjabaran jumlah siswa memilih option disetiap soal telah dicantumkan pada lampiran.

#### **d. Uji Validitas**

Sa'dun (2013:98) menjelaskan soal tes yang baik adalah soal yang valid yang dapat mengukur kemampuan hasil tes tersebut sesuai dengan kenyataannya. Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (expertjudgement) yang handal di bidang permainan bola kasti (bola kecil). Konsultasi dengan ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak digunakan. Suatu instrumen dikatakan sah apabila telah memenuhi validitas yang telah ditetapkan.

validitas yang digunakan penulis yaitu validitas didasarkan pada pertimbangan para ahli. Validitas teoritik terdiri dari:

1. Validitas isi / validitas kurikuler (content validity)  
yaitu ketepatan suatu istrumen dilihat dari segi materi yang digunakan untuk tes atau dilihat dari segi dimensi dan indikator yang ditanyakan (untuk angket) pada kisi-kisi soal.
2. Validitas muka/ validitas bentuk soal (pertanyaan/pernyataan /face validity)  
yaitu keabsahan susunan kalimat atau kata-kata yang digunakan dalam membuat soal/ pernyataan/ pertanyaan, sehingga pengertiannya tidak menimbulkan arti yang berbeda.

Setelah melakukan uji validitas menggunakan pendapat ahli (expertjudgement), kemudian soal dilakukan uji coba instrument disekolah dasar yang berbeda namun setara. Saya melakukan uji coba instrument di SD Negeri Adisucipto 2 pada tanggal 3 Juni 2020 dengan menggunakan googleform yang disebarakan oleh wali kelas kedalam grub media sosial. Setelah mendapatkan hasil data maka dilanjutkan uji reliabilitas

e. Uji Reliabilitas

Menurut Sugiyono (2017:130) menyatakan bahwa uji reliabilitas yaitu mengukur sejauh mana hasil dengan menggunakan objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama juga. Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh hasil pengukuran agar tetap konsisten, apabila dilakukan pengukuran 2 kali/ lebih terhadap aspek yang sama dengan alat pengukur yang sama. Metode yang penulis gunakan dengan metode ganjil genap atau belah dua. Metode yang digunakan metode koefisien realibilitas yang paling sering digunakan, karena koefisien ini menggunakan variasi dari item, baik untuk format benar ataupun format salah/ seperti format pada skala likert. Sehingga koefisien alpha cronbach's merupakan koefisien yang paling umum dikenakan untuk mengevaluasi internal consistency. Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitis instrument yang peneliti buat, sebagai berikut:

**Tabel 8. Reliabilitas instrumen**

<b>Cronbach's Alpha</b>	<b>N of Items</b>
.753	30

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah survei, dengan mengisi soal pilihan ganda sebanyak 30 soal, dengan penilaian jika benar

mendapat nilai 1 dan jika salah mendapat nilai 0. Pengumpulan data diperoleh dengan cara membagikan soal kepada siswa melalui melalui guru kelas dan dikirimkan ke Grub media sosial. Siswa akan mengerjakan soal penelitian melalui Googlefrom. Pada batas waktu yang telah ditentukan namun dikarenakan pandemic, penulis juga menyesuaikan siswa. Setelah siswa melihat soal, siswa diperintahkan untuk membaca soal dengan cermat, dan mengerjakan soal pilihan ganda yang menurut siswa paling tepat. Setelah siswa selesai mengerjakan, soal dikirim melauai media online untuk diserahkan kepada peneliti.

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa baik Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti di SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.

Proses analisis dilakukan dengan metode pemberian nilai dengan system persentase. Rumus yang digunakan menurut (Saifudin Azwar, 2007:163) untuk menentukan kriteria nilai :

#### Norma Pengkategorian :

**Tabel 9. Norma Kategori**

No	Interval	Kategori
1.	$X > ( Mi + 1,5 SDi )$	Sangat Tinggi
2.	$( Mi + 0,5 SDi ) < X < ( Mi + 1,5 SDi )$	Tinggi
3.	$( Mi - 0,5 SDi ) < X < ( Mi + 0,5 SDi )$	Sedang
4.	$( Mi - 1,5 SDi ) < X < ( Mi - 0,5 SDi )$	Rendah
5.	$X < ( Mi - 1,5 SDi )$	Sangat Rendah

**Keterangan:**

**Mi : Nilai rata-rata Ideal (Mean Ideal)**

**X : Skor**

**SDi : Stándar Deviasi Ideal**

Kemudian dilakukan pemaknaan atau kesimpulan pembahasan atas permasalahan yang diajukan dalam bentuk presentase. Rumus yang digunakan menurut Koyan,(2013:72) untuk mengola sebagai berikut:

$$\text{Rentangan} = \frac{\text{Skor Real}}{\text{Skor Maksimum Ideal}} \times 100$$

**Keterangan :**

Skor Real : skor yang berhasil dicapai oleh siswa

Skor maksimum ideal : skor yang mungkin dapat dicapai siswa apabila mampu menjawab secara benar semua soal ujian

100 : skala yang tetap

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi tingkat pengetahuan terhadap materi permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) siswa kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta, dengan mengisi tes berupa soal pilihan ganda dengan jumlah 30 butir soal. Terbagi dalam lima factor yaitu, pengertian dan sejarah permainan kasti, sarana dan prasarana permainan kasti, Teknik dasar permainan kasti, taktik dalam permainan kasti, dan peraturan dalam permainan kasti. Hasil analisis data tingkat pengetahuan siswa kelas V terhadap materi permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan terhadap materi permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta didapatkan skor terendah (*minimum*) 11,00; skor tertinggi (*maximum*) 30,00; rata-rata (*mean*) 22,95; nilai tengah (*median*) 23,50; nilai yang sering muncul (*mode*) 24,00; *standar deviation* (SD) 4,23; (*Mean Ideal*) 15,00; dan (*Standar deviasi ideal*) 5,00. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut :

**Tabel 10. Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti Siswa Kelas V**

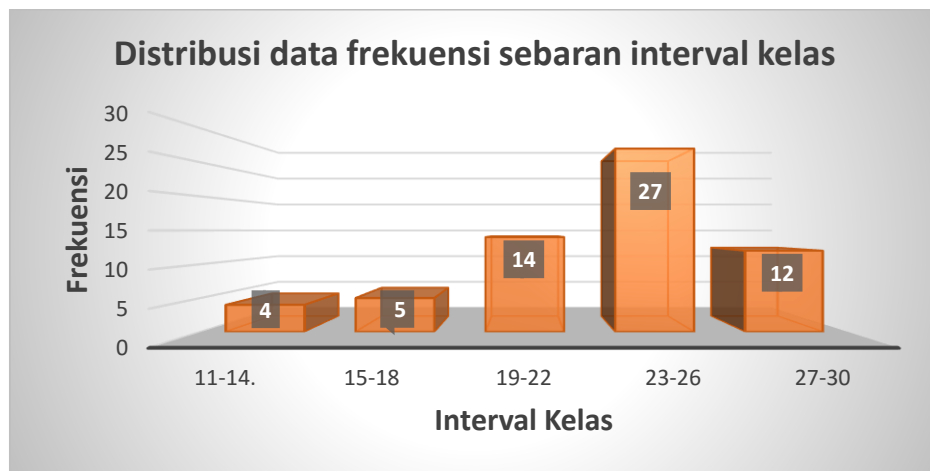
Statistik	
N	62
mean (rata rata)	22.95
Median	23.5
Mode	24,00
Sd. Deviation	4,23
Minimum	11,00
Maximum	30,00
Mean Ideal	15
Standar Deviasi Ideal	5

Setelah data hasil Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti siswa kelas V pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta diketahui, tahapan selanjutnya adalah mengelola data kedalam data sebaran frekuensi interval kelas. Hasil data sebaran interval kelas yaitu interval 27-30 sebesar 19,36% (12 siswa), interval 23-26 sebesar 43,54% (27 siswa), interval 9-22 sebesar 22,58% (14 siswa), interval 15-18 sebesar 8,07% (5 siswa), interval 11-14 sebesar 6,45% (4 siswa), dengan jumlah total siswa kelas V SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta sebanyak 62 siswa. Jika ditampilkan dalam bentuk distribusi data frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 11 sebagai berikut

**Tabel 11. Distribusi data frekuensi sebaran interval kelas Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti siswa kelas V**

No	Interval Kelas	Frekuensi	Persentase
1	27-30	12	19,36 %
2	23-26	27	43,54 %
3	19-22	14	22,58 %
4	15-18	5	8,07 %
5	11-14	4	6,45 %
Jumlah		62	100%

Berdasarkan data distribusi frekuensi sebaran interval kelas pada tabel diatas, Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 10. Diagram batang distribusi data frekuensi sebaran interval kelas Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti Siswa Kelas V**

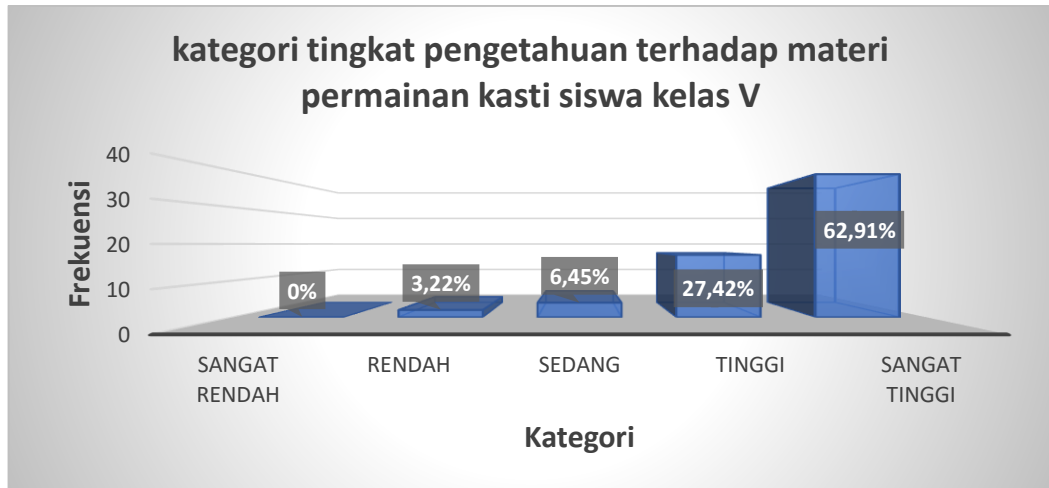
Setelah data hasil distribusi data frekuensi sebaran interval kelas Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta diketahui, tahapan selanjutnya adalah

menegelola data kedalam data kategori nilai. Tahapannya yaitu menggunakan rumus presentase dengan membagi jumlah scor benar yng diperoleh siswa dengan jumlah soal keseluruhan dikali seratus persen (100%), kemudian akan didapatkan asil nilai. Setiap responden siswa diketahui nilainya kemudian dilakukan pengkategorian. Hasil kategori sangat tinggi dengan interval ( $X > 22,5$ ), tinggi dengan interval (17,5-22,4) sedang dengan interval (12,5-17,4), rendah dengan interval (7,5-12,4), sangat rendah dengan interval ( $X < 7,4$ ). Jika ditampilkan dalam bentuk kategori frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainanan kasti Siswa Kelas V**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	kategori
1	$X > 22,5$	39	62,91 %	sangat tinggi
2	17,5 - 22,4	17	27,42 %	Tinggi
3	12,5 - 17,4	4	6,45 %	sedang
4	7,5 - 12,4	2	3,22 %	Rendah
5	$X < 7,4$	0	0%	sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan kategori frekuensi pada tabel diatas, tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainanan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti Siswa Kelas V**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta dalam kategori “sangat rendah” 0% (0 siswa), kategori “rendah” 3,22% (2 siswa). Kategori “sedang” 6,45% (4 siswa), kategori “tinggi” 27,42% (17 siswa), kategori “sangat tinggi” 62,91% (39 siswa). Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

#### 1. Faktor Sejarah dan Pernergetian Permainan Kasti

Deskriptif statistic data hasil penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sejarah dan pernergetian

permainan kasti didapatkan skor terendah (*minimum*) 0,00; skor tertinggi (*maximum*) 4,00; rata-rata (*mean*) 3,178; nilai tengah (*median*) 3,00; nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00; *standar deviation* (SD) 0,878; (*mean ideal*) 2,00; dan (*standar deviasi ideal*) 0,66. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut :

**Tabel 13. Statistik Tingkat Faktor Sejarah dan Pengertian Permainan Kasti**

Statistik	
N	62
mean (rata rata)	3,17
median	3,00
Mode	3,00
Sd. Deviation	0,87
Minimum	0,00
Maximum	4,00
mean Ideal	2,00
Standar Deviasi Ideal	0,66

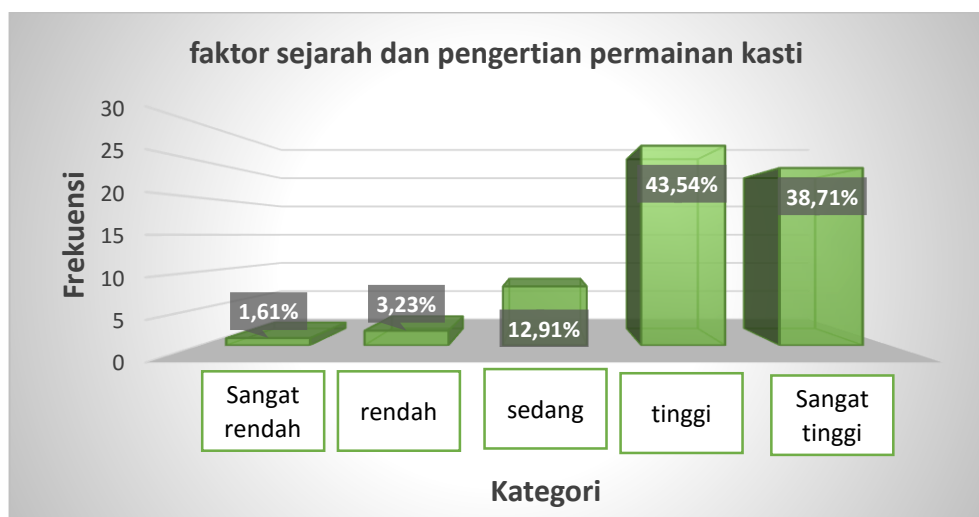
Setelah data Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta terhadap factor sejarah dan pengertian permainan kasti diketahui, tahapan selanjutnya adalah mengelola data kedalam data kategori nilai. Tahapannya yaitu menggunakan rumus presentase dengan membagi jumlah scor benar yng diperoleh siswa dengan jumlah soal keseluruhan dikali seratus persen (100%), kemudian akan didapatkan hasil nilai. Setiap responden siswa diketahui nilainya kemudian dilakukan pengkategorian. Hasil kategori sangat tinggi dengan interval ( $X > 3,1$ ), tinggi dengan interval (2,4-3,0) sedang dengan interval (1,7-2,3), rendah dengan interval (1,0-1,6), sangat rendah dengan interval ( $X < 0,59$ ). Jika

ditampilkan dalam bentuk kategori frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14. Kategori Faktor Sejarah dan Pengertian permainan kasti**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	kategori
1	$X > 3,1$	24	38,71 %	sangat tinggi
2	2,4-3,0	27	43,54%	Tinggi
3	1,7-2,3	8	12,91%	sedang
4	1,0-1,6	2	3,23 %	Rendah
5	$X < 0,59$	1	1,61 %	sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan kategori frekuensi pada tabel diatas, Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sejarah dan pengertian permainan kasti dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 12. Diagram batang Faktor Sejarah dan Pengertian permainan kasti**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1,

Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sejarah dan pengertian permainan kasti dalam kategori “sangat rendah” sebesar 1,61% (1 siswa), kategori “rendah” sebesar 3,23% (2 siswa). Kategori “sedang” sebesar 12,91% (8 siswa), kategori “tinggi” 43,54% (27 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 38,71% (24 siswa). Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sejarah dan pengertian permainan kasti masuk dalam kategori “tinggi”.

## 2. Sarana dan Prasarana dalam Permainan Kasti

Deskriptif statistic data hasil penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan sarana dan prasarana permainan kasti didapatkan skor terendah (*minimum*) 1,00; skor tertinggi (*maximum*) 4,00; rata-rata (*mean*) 3,612; nilai tengah (*median*) 4,00; nilai yang sering muncul (*mode*) 4,00; *standar deviation* (SD) 0,636; (*mean ideal*) 2,00 dan (*standar deviasi ideal*) 0,66 . Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

**Tabel 15 Deskriptif Statistik Sarana dan Prasarana Permainan Kasti**

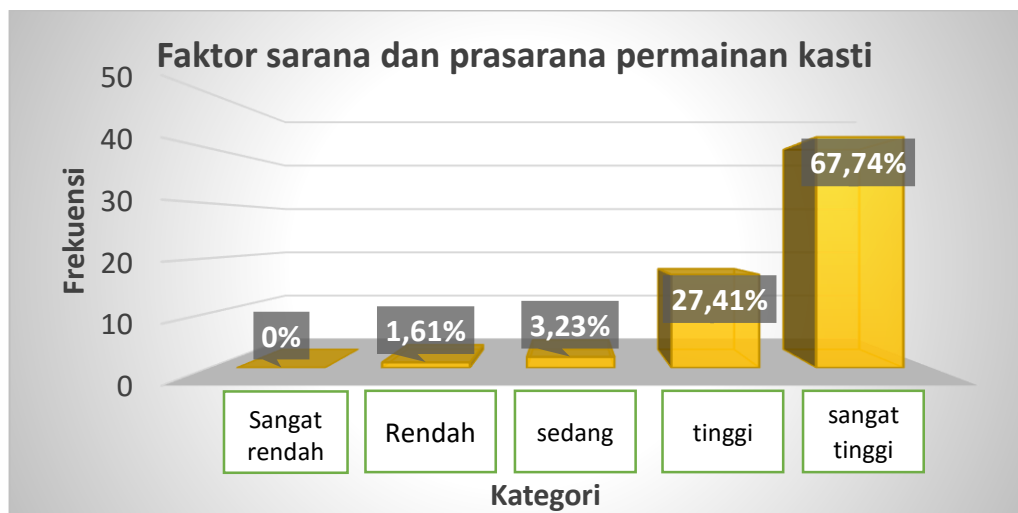
Statistik	
N	62
mean (rata rata)	3,61
median	4,00
Mode	4,00
Sd. Deviation	0,63
Minimum	1,00
Maximum	4,00
Mean ideal	2,00
SD Ideal	0,66

Setelah data Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta terhadap sarana dan prasarana permainan kasti diketahui, tahapan selanjutnya adalah mengelola data kedalam data kategori nilai. Tahapannya yaitu menggunakan rumus presentase dengan membagi jumlah scor benar yng diperoleh siswa dengan jumlah soal keseluruhan dikali seratus persen (100%), kemudian akan didapatkan hasil nilai. Setiap responden siswa diketahui nilainya kemudian dilakukan pengkategorian. Hasil kategori sangat tinggi dengan interval ( $X > 3,1$ ), tinggi dengan interval (2,4-3,0) sedang dengan interval (1,7-2,3), rendah dengan interval (1,0-1,6), sangat rendah dengan interval ( $X < 0,59$ ). Jika ditampilkan dalam bentuk kategori frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 16 sebagai berikut:

**Tabel 16. Kategori Frekuensi Faktor sarana dan prasarana**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	kategori
1	$X > 3,1$	42	67,74 %	sangat tinggi
2	2,4-3,0	17	27,41 %	Tinggi
3	1,7-2,3	2	3,23 %	sedang
4	1,0-1,6	1	1,61 %	Rendah
5	$X < 0,59$	0	0%	sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan kategori frekuensi pada tabel diatas, Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sejarah dan pengertian permaianan kasti dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 13. Diagram batang Faktor Sarana dan Prasarana Permainan Kasti**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sarana dan prasarana permaianan kasti dalam kategori “sangat rendah” sebesar 0,00% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 1,61% (1 siswa). Kategori “sedang” sebesar 3,23% (2 siswa), kategori “tinggi” 27,42% (17 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 67,74% (42 siswa). Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD

Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sarana dan prasarana kasti masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

### 3. Teknik Dasar Dalam Permainan Kasti

Deskriptif statistic data hasil penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan Teknik dasar permainan kasti didapatkan skor terendah (*minimum*) 1,00; skor tertinggi (*maximum*) 8,00; rata-rata (*mean*) 5,870; nilai tengah (*median*) 6,00; nilai yang sering muncul (*mode*) 7,00; *standar deviation* (SD) 1,833; (*mean ideal*) 4,00; dan (*standar deviasi ideal*) 1,33. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut

**Tabel 17. Deskriptif Statistik Teknik dasar Permainan Kasti**

Statistik	
N	62
mean (rata rata)	5,87
median	6,00
Mode	7,00
Sd. Deviation	1,83
Minimum	1,00
Maximum	8,00
mean ideal	4
SD Ideal	1,33

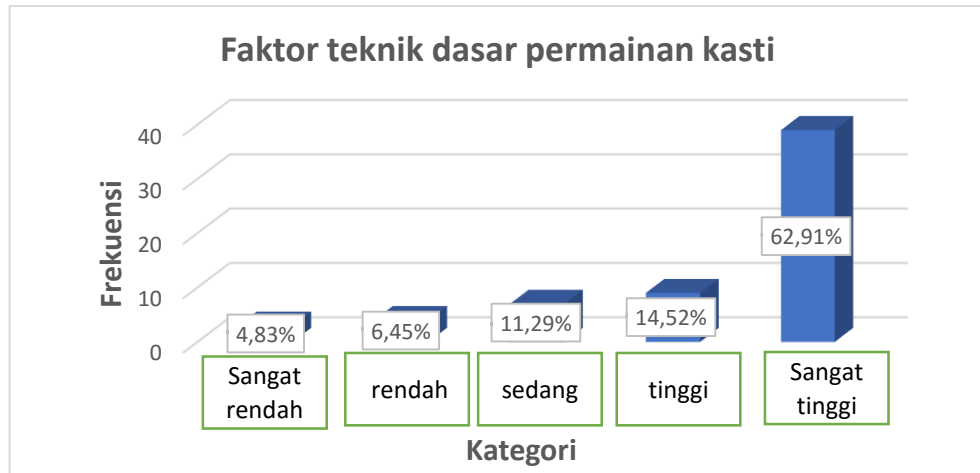
Setelah data Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta terhadap Teknik dasar permainan kasti diketahui, tahapan selanjutnya adalah menegelola data kedalam data kategori nilai. Tahapannya yaitu menggunakan

rumus presentase dengan membagi jumlah scor benar yng diperoleh siswa dengan jumlah soal keseluruhan dikali seratus persen (100%), kemudian akan didapatkan hasil nilai. Setiap responden siswa diketahui nilainya kemudian dilakukan pengekategorian. Hasil kategori sangat tinggi dengan interval ( $X > 5,9$ ), tinggi dengan interval (4,6-5,8) sedang dengan interval (3,3-4,5), rendah dengan interval (2,1-3,2), sangat rendah dengan interval ( $X < 0,2$ ). Jika ditampilkan dalam bentuk kategori frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 18 sebagai berikut:

**Tabel 18. Kategori Frekuensi Faktor Teknik dasar**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 5,9$	39	62,91 %	sangat tinggi
2	4,6-5,8	9	14,52 %	Tinggi
3	3,3-4,5	7	11,29%	Sedang
4	2,1-3,2	4	6,45%	Rendah
5	$X < 2,0$	3	4,83%	sangat rendah
Jumlah		62	100%	

Berdasarkan kategori frekuensi pada tabel diatas, Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Teknik dasar permainan kasti dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 14. Diagram Batang Faktor Teknik Dasar Permainan Kasti**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Teknik dalam permaianan kasti dalam kategori “sangat rendah” sebesar 4,83% (3 siswa), kategori “rendah” sebesar 6,45% (4 siswa). Kategori “sedang” sebesar 11,29% (7 siswa), kategori “tinggi” 14,52% (9 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 62,91% (39 siswa). Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sarana dan prasarana kasti masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

#### 4. Taktik dalam Permainan Kasti

Deskriptif statistic data hasil penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1,

Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan taktik dalam permainan kasti didapatkan skor terendah (*minimum*) 0,00; skor tertinggi (*maximum*) 4,00; rata-rata (*mean*) 2,887; nilai tengah (*median*) 3,00; nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00; *standar deviation* (SD) 1,117; (*mean ideal*) 2,00 dan (*standar deviasi ideal*) 0,66 . Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut :

**Tabel 19. Deskriptif Statistik Taktik dalam Permainan Kasti**

Statistik	
N	62
mean (rata rata)	2,88
median	3,00
Mode	3,00
Sd. Deviation	1,11
Minimum	0,00
Maximum	4,00
mean ideal	2,00
SD Ideal	0,66

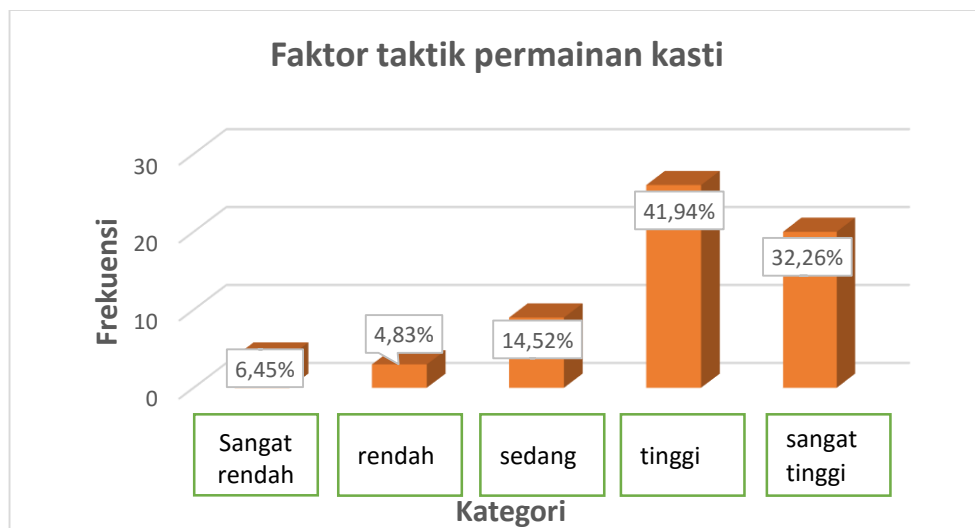
Setelah data Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta terhadap taktik dalam permainan kasti diketahui, tahapan selanjutnya adalah mengelola data kedalam data kategori nilai. Tahapannya yaitu menggunakan rumus presentase dengan membagi jumlah scor benar yng diperoleh siswa dengan jumlah soal keseluruhan dikali seratus persen (100%), kemudian akan didapatkan hasil nilai. Setiap responden siswa diketahui nilainya kemudian dilakukan pengkategorian. Hasil kategori sangat tinggi dengan interval ( $X > 3,1$ ), tinggi dengan interval (2,4-3,0) sedang dengan interval (1,7-2,3), rendah dengan interval (1,0-1,6), sangat rendah dengan interval ( $X < 0,59$ ). Jika

ditampilkan dalam bentuk kategori frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 20 sebagai berikut:

**Tabel 20. Kategori Frekuensi Faktor taktik dalam permainan kasti**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 3,1$	20	32,26 %	sangat tinggi
2	2,4-3,0	26	41,94 %	Tinggi
3	1,7-2,3	9	14,52 %	sedang
4	1,0-1,6	3	4,83 %	Rendah
5	$X < 0,59$	4	6,45 %	sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan kategori frekuensi pada tabel diatas, Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor taktik dalam permainan kasti dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 15. Diagram batang Faktor Taktik Permainan Kasti**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Taktik dalam permainan kasti dalam kategori “sangat rendah” sebesar 6,45% (4 siswa), kategori “rendah” sebesar 4,83% (3 siswa). Kategori “sedang” sebesar 14,52% (9siswa), kategori “tinggi” 41,94% (26 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 32,26% (20 siswa). Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor taktik dalam permainan kasti masuk dalam kategori “tinggi”.

#### **5. Peraturan dalam Permainan Kasti**

Deskriptif statistic data hasil penelitian tentang Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan taktik dalam permainan kasti didapatkan skor terendah (*minimum*) 2,00; skor tertinggi (*maximum*) 10,00; rata-rata (*mean*) 1,92; nilai tengah (*median*) 8,00; nilai yang sering muncul (*mode*) 8,00; *standar deviation* (SD) 2,04; (*mean ideal*) 5,00 dan (*standar deviasi ideal*) 1,66 . Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 21 sebagai berikut :

**Tabel 21. Deskriptif Statistik Peraturan dalam Permainan Kasti**

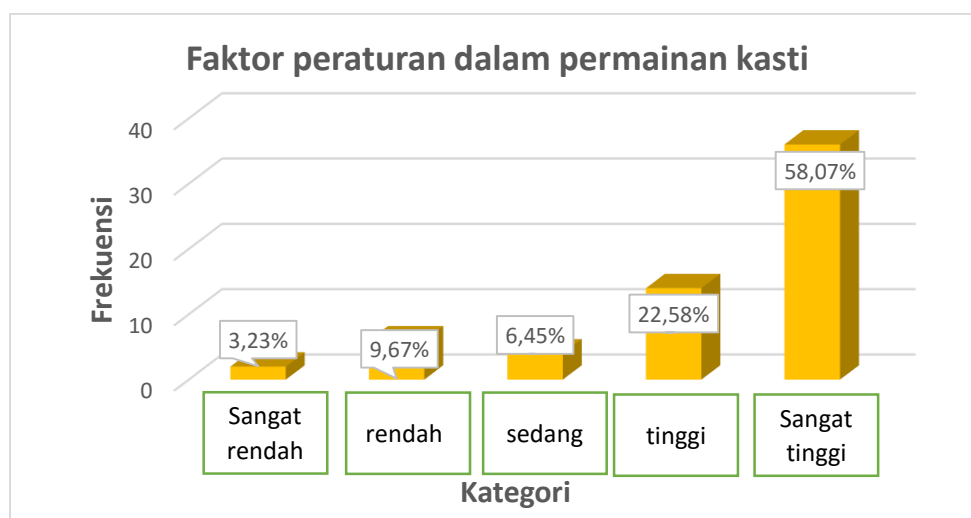
Statistik	
N	62
mean (rata rata)	1,95
median	8,00
Mode	8,00
Sd. Deviation	2,04
Minimum	2,00
Maximum	10,00
Mean Ideal	5
Sd ideal	1,66

Setelah data Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta terhadap peraturan dalam permainan kasti diketahui, tahapan selanjutnya adalah mengelola data kedalam data kategori nilai. Tahapannya yaitu menggunakan rumus presentase dengan membagi jumlah scor benar yng diperoleh siswa dengan jumlah soal keseluruhan dikali seratus persen (100%), kemudian akan didapatkan hasil nilai. Setiap responden siswa diketahui nilainya kemudian dilakukan pengkategorian. Hasil kategori sangat tinggi dengan interval ( $X > 7,50$ ), tinggi dengan interval (5,84-7,49) sedang dengan interval (4,17-5,83), rendah dengan interval (2,51-4,16), sangat rendah dengan interval ( $X < 2,50$ ). Jika ditampilkan dalam bentuk kategori frekuensi maka dapat disajikan pada tabel 22 sebagai berikut:

**Tabel 22. Kategori Frekuensi Faktor peraturan dalam permainan kasti**

No	Interval	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	$X > 7,50$	36	58,07 %	sangat tinggi
2	25.84 - 7,49	14	22,58 %	Tinggi
3	4,17 - 5,83	4	6,45 %	Sedang
4	2,51 - 4,16	6	9,67 %	Rendah
5	$X < 0,50$	2	3,23 %	sangat rendah
<b>Jumlah</b>		<b>62</b>	<b>100%</b>	

Berdasarkan kategori frekuensi pada tabel diatas, Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor peraturan dalam permainan kasti dapat disajikan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut :



**Gambar 16. Diagram Batang Faktor Peraturan Permainan Kasti**

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor peraturan dalam permainan kasti dalam kategori “sangat rendah” sebesar 3,23% (2 siswa), kategori

“rendah” sebesar 9,67% (6 siswa). Kategori “sedang” sebesar 6,45% (4 siswa), kategori “tinggi” 22,58% (14 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 58,07% (36 siswa). Berdasarkan tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor peraturan dalam permainan kasti masuk dalam kategori “sangat tinggi”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta. Dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal pertanyaan, dan terbagi kedalam 5 faktor, yaitu sejarah dan pengertian permainan kasti, sarana dan prasarana dalam permainan kasti, Teknik dasar permainan kasti, taktik dalam permainan kasti dan peraturan dalam permainan kasti. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah didapatkan, menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta, masuk dalam kategori “sangat tinggi”. Secara keseluruhan kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta yaitu dalam kategori “sangat tinggi” sebanyak 39 siswa dengan persentase 62,91%,

selanjutnya dalam kategori “rendah” dengan persentase 3,22% sebanyak 2 siswa, kategori sangat rendah 0% (tidak ada). Hal tersebut sesuai dengan observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa siswa di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta, setiap siswa memiliki buku pegangan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK), yang didalamnya mencakup materi tentang permainan kasti, selain itu pada saat pembelajaran PJOK siswa sangat menyukai permainan kasti. Immanuel (2015:109-110), mengutarakan bahwa pemahaman mengenai materi pembelajaran akan mudah dipahami apabila didukung oleh factor internal, yaitu minat dan motivasi siswa.

Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sejarah dan pengertian permainan kasti dalam kategori “tinggi”. Secara menyeluruh, kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta yaitu dalam kategori tinggi sebanyak 27 siswa dengan persentase 43,54%. Pada factor sejarah dan pengertian permainan kasti. Siswa banyak menjawab benar pada butir soal nomor 2 yaitu dengan pertanyaan “permainan kasti termasuk permainan ?” dengan jawaban “Bola Kecil” (*option B*). pada butir soal nomor 2 terdapat 60 siswa yang menjawab benar dan 2 siswa yang menjawab salah dengan total 62 siswa. Pada factor pengertian dan sejarah permainan kasti, siswa banyak menjawab salah terdapat pada butir soal nomor 4 yaitu dengan pertanyaan “Permainan kasti merupakan permainan?”. Jawaban yang

seharusnya adalah *Straiiking and Fielding games* (option B). pada butir soal nomor 4 terdapat 32 siswa menjawab benar dan 24 siswa menjawab salah. Dapat di artikan bahwa terdapat 60 siswa yang mengetahui bahwa permainan kasti merupakan permainan bola kecil. Menurut Suwarso dan Sumarya (2010:2) mengutarakan bahwa permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola tenis lapangan.

Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sarana dan prasarana dalam permainan kasti dalam kategori “sangat tinggi”. Secara menyeluruh, kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor sarana prasarana yaitu dalam kategori sangat tinggi sebanyak 42 siswa dengan persentase 67,74%. Pada factor sarana dan prasarana permainan kasti, siswa banyak menjawab benar pada butir soal nomor 8 yaitu dengan pertanyaan “permainan kasti menggunakan alat pemukul terbuat dari?” dengan jawaban “kayu” (*option C*). pada butir soal nomor 8 terdapat 61 siswa yang menjawab benar dan 1 siswa yang menjawab salah dengan total 62 siswa. Pada factor sarana dan prasarana permainan kasti, siswa banyak menjawab salah terdapat pada butir soal nomor 7 yaitu dengan pertanyaan “ukuran lapangan kasti adalah ?”. Jawaban yang seharusnya adalah 30x60 (*option B*). pada butir soal nomor 7 terdapat 48 siswa menjawab benar dan 14 siswa menjawab salah. Dapat di artikan bahwa terdapat 61 siswa yang

mengetahui bahwa permainan kasti merupakan permainan bola kecil. Menurut Suwarso,dkk (2010:8) mengutarakan bahwa lapangan kasti berbentuk persegi Panjang dengan ukuran 30 X 60 meter.

Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Teknik dasar dalam permainan kasti dalam kategori “sangat tinggi”. Secara menyeluruh, kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Teknik dasar yaitu dalam kategori sangat tinggi sebanyak 39 siswa dengan persentase 62,91%. Pada factor Teknik dasar dalam permainan kasti, siswa banyak menjawab benar pada butir soal nomor 11 yaitu dengan pertanyaan “telapak tangan menghadap ke atas dan berbentuk corong dan pandangan ke arah datangnya bola merupakan cara menangkap bola...” dengan jawaban “melambung” (*option B*). pada butir soal nomor 11 terdapat 54 siswa yang menjawab benar dan 8 siswa yang menjawab salah dengan total 62 siswa. Pada factor Teknik dasar dalam permainan kasti, siswa banyak menjawab salah terdapat pada butir soal nomor 14 yaitu dengan pertanyaan “untuk menghasilkan sasaran lemparan yang cepat dan tanpa hambatan (susah digapai lawan), maka menggunakan lemparan?”. Jawaban yang seharusnya adalah lemparan lambung (*option C*). pada butir soal nomor 14 terdapat 33 siswa menjawab benar dan 29 siswa menjawab salah. Dapat di artikan bahwa terdapat 54 siswa yang mengetahui bahwa permainan kasti dengan Teknik telapak

tangan menghadap ke atas dan berbentuk corong dan pandangan ke arah datangnya bola merupakan cara menangkap bola lambung.

Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Taktik dasar dalam permainan kasti dalam kategori “tinggi”. Secara menyeluruh, kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor Taktik dasar yaitu dalam kategori tinggi sebanyak 26 siswa dengan persentase 41,94%. Pada factor Taktik dasar dalam permainan kasti, siswa banyak menjawab benar pada butir soal nomor 17 yaitu dengan pertanyaan “suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, maupun tim terhadap lawan dengan tujuan mematahkan pertahanan dengan tujuan memiliki point banyak dan memenangkan permainan secara sportif disebut...” dengan jawaban “taktik menyerang” (*option C*). pada butir soal nomor 17 terdapat 53 siswa yang menjawab benar dan 7 siswa yang menjawab salah dengan total 62 siswa. Pada factor Taktik dasar dalam permainan kasti, siswa banyak menjawab salah terdapat pada butir soal nomor 19 yaitu dengan pertanyaan “usaha yang dijalankan untuk menerobos daerah pertahanan lawan, sehingga dapat membuat hasil/point, merupakan taktik?”. Jawaban yang seharusnya adalah taktik menyerang (*option C*). pada butir soal nomor 19 terdapat 33 siswa menjawab benar dan 29 siswa menjawab salah. Dapat di artikan bahwa terdapat 53 siswa yang mengetahui bahwa permainan kasti

dengan suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, maupun tim terhadap lawan dengan tujuan mematahkan pertahanan dengan tujuan memiliki point banyak dan memenangkan permainan secara sportif disebut taktik menyerang.

Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor peraturan dalam permainan kasti dalam kategori “sangat tinggi”. Secara menyeluruh, kategori Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berdasarkan factor peraturan yaitu dalam kategori sangat tinggi sebanyak 36 siswa dengan persentase 58,07%. Pada factor peraturan dalam permainan kasti, siswa banyak menjawab benar pada butir soal nomor 30 yaitu dengan pertanyaan “regu dikatakan menjadi pemenang jika didalam permainan kasti...” dengan jawaban “point yang didapatkan lebih besar dari lawan” (*option A*). pada butir soal nomor 30 terdapat 60 siswa yang menjawab benar dan 2 siswa yang menjawab salah dengan total 62 siswa. Pada factor peraturan dalam permainan kasti, siswa banyak menjawab salah terdapat pada butir soal nomor 28 yaitu dengan pertanyaan “apabila pemain memukul bola lalu berlari ke pemberhentian I,II,III dan ke ruang bebas secara bertahap, maka mendapatkan nilai?”. Jawaban yang seharusnya adalah 1 (*option A*). pada butir soal nomor 28 terdapat 30 siswa menjawab benar dan 32 siswa menjawab salah. Dapat di

artikan bahwa terdapat 60 siswa yang mengetahui bahwa permainan kasti akan dikatakan pemenang jika regu mendapatkan point lebih besar dari pada lawan.

Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta berkategori sangat tinggi. Hal ini berarti bahwa siswa mampu mengetahui dan memahami pembelajaran bola kecil khususnya pada saat pembelajaran kasti.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan dalam penelitian ini sudah diupayakan dengan maksimal, mungkin belum sesuai dengan maksud serta tujuan peneliti. Peneliti memiliki keterbatasan serta kelemahan yang muncul dan tidak dapat dihindari , yang dapat diutarakan sebagai berikut :

1. Peneliti tidak dapat memantau langsung/bertatap muka dengan responden dikarenakan wabah Corona, dan siswa diadakan pembelajaran dari rumah
2. Peneliti tidak dapat mengontrol kesungguhan siswa ketika menjawab angket soal tentang materi permainan kasti, karena penelit hanya bisa mengirim melalui media online
3. Pengumpulan data pada penelitian ini tidak dapat dipantau secara menyeluruh, terutama seperti kejujuran karena siswa dapat membuka google maupun media lain untuk membantu mengerjakan angket soal.

4. Pada saat pengumpulan data, siswa tidak dapat mengerjakan dan mengumpulkan secara Bersama, dikarenakan media sosial (HP) masih dibawa orang tua dan dipantau oleh orang tua sehingga siswa tidak dapat mengerjakan soal secara bersamaan.
5. Validitas hanya menggunakan validitas isi / Logika (kesinambungan antara kisi-kisi dan instrument soal) tidak menggunakan empirit.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengambilan data kemudian dianalisis serta pembahasan maka dapat diambil kesimpulan, bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta dalam kategori sangat rendah sebesar 0%, rendah 3,22%, sedang 6,45%, tinggi 27,42% , sangat tinggi 62,91%.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Setelah diketahui hasil penelitian dapat dijelaskan bahwa Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan kasti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) Siswa Kelas V di SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok, Yogyakarta masuk dalam kategori “tinggi”. Diharapkan untuk tetap mempertahankan ataupun dapat meningkatkan pengayaan materi terkhusus terkait materi tentang permainan kasti. Guru PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) serta pihak sekolah dapat menjadikan hasil penelitian menjadikan bahan pertimbangan supaya dapat lebih meningkatkan pengetahuan siswa khususnya pada aspek kognitif.

#### **C. Saran**

Beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti sehubungan dengan hasil penelitian tersebut, antara lain, yaitu :

a. Bagi Guru

Guru PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) harus lebih kreatif dan memotivasi siswa agar pembelajaran yang disampaikan dapat memicu siswa untuk menyukai dan mengetahui materi tentang bola kecil khususnya dalam permainan kasti.

b. Bagi siswa

Sebagai siswa dapat menjadikan hasil penelitian sebagai acuan dirinya sendiri sehingga siswa lebih semangat belajar serta siswa lebih memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi agar siswa lebih mengetahui serta memahami materi yang dijelaskan guru.

c. Untuk Peneliti berikutnya

Peneliti diharapkan dapat mengembangkan penelitiannya supaya lebih dalam lagi terkait pengetahuan siswa kelas V terhadap materi permainan kasti pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (pjok) di SD Negeri Adisucipto 1, kecamatan Depok, Yogyakarta serta melakukan pengawasan pada saat pengambilan data dan agar data yang didapatkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2012). Prosedur Penelitian Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. 2007. Metode Penelitian. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.
- Bloom. (2009). Karakteristi Siswa Sekolah Dasar. tersedia pada: <http://xpresiriau.com/artikel-tulisan-pendidikan/karakteristik-siswa-sekolah-dasar/>. Diakses pada tanggal 12 Januari 2020
- Depdikbud. (1996). *Pengajaran Permainan di Sekolah Dasar*. Jakarta.
- Eva Diah Pamungkas. (2014). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V dan VI SD Negeri Sendangsari, Kec. Pengasih, Kab. Kulon Progo terhadap Permainan Bolavoli Mini. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Febria Leny Sundri (2016) yang berjudul Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti Di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi Sarjana*, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIK UNY
- Kartowagiran. (2012). Penulisan Butir Soal. Makalah disampaikan pada Pelatihan penulisan dan analisis butir soal bagi Sumber daya PNS Dik-Rekinpeg, di Hotel Kawanua Aerotel, Jakarta pada tanggal 10 Oktober 2012
- Kiat, L.B., Dayaa Abd Hali, N., dan Halijah binti Ibrahim. (2015). "Issues and Future Trends in Teaching Physical Education: A Preliminary Study". Proceeding of 2015 IEEE Conference on e-Learning, E-Management and e-Services.
- Koyan, I Wayan. (2012). Buku Ajar 2012: Statistik Dua: Analisis Varian, Kovarians dan Jalur. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha Press.
- KTSP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Tingkat SD/MI Penjasorkes*. Jakarta.
- Kurniadi, D & Suro, P. (2010). BSE: *Penjas Orkes* untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Pembukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Kurniadi, D & Suro, P. (2010). BSE: *Penjas Orkes* untuk SD/MI Kelas IV. Jakarta: Pusat Pembukuan Kementerian Pendidikan Nasional
- Maksudin. (2013). Pendidikan Karakter Non-Dikotomik. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Munadi. 2013. Media Pembelajaran ( Sebuah Pendekatan Baru). Jakarta: Referensi.

- NASPE. (2012). Instruvtional Fremework For Fitness Educatio In Physical Education Guidance, Document. Reston, VA. AAHPERD
- Pungky Arif Amirudin (2014) yang berjudul Tingkat Pengetahuan Perilaku Kesehatan Pribadi Siswa Kelas Atas SD Negeri 1 Srowot Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas. *Skripsi Sarjana*, tidak diterbitkan. Yogyakarta: FIK UNY
- Robinson L.E. (2011). Effect of a mastery Climate Motor Program on Object Control Skill and Perceived Physical Competance In Preschoolers. *Research Quartely for Exercise And Sport*
- Sa'dun. 2013. InstrumenPerangkat Pembelajaran. Bandung: Rosdakarya.
- Subarjah, H. (2007). *Materi Pokok Permainan Kecil di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sudijono, Anas. 2015. Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung:Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung:Alfabeta,CV.<https://massugiyantojambi.wordpress.com/2011/04/15/teori-motivasi/>
- Suke Silverius. (1991). Evaluasi Hasil Belajar dan Umpan Balik. Cetakan Ke-1. Jakarta: PT Grasindo.
- Supardi & Suroyo. (2010). *BSE : Penjasorkes untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Supriyanti. (2008). *Bermin kasti*. Semarang : Aneka ilmu
- Suwarso, E dan Sumarya. (2010). *BSE. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Permohonan Expert Judgement

### SURAT PERMOHONAN

Hal : *Persetujuan Expert Judgment*

Lampiran : 1 Bendel soal penelitian

Yth. Bapak AM. Bandi Utama, M.Pd.

Di tempat


Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu tentang “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021” maka dengan ini saya mohon agar bapak berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrument penelitian ini sebagai *Expert Judgment*. Masukan tersebut sangat membantu dalam penelitian yang akan saya laksanakan nantinya.


Demikian permohonan dari saya, besar harapan saya, semoga Bapak berkenan dengan penelitian ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Yogyakarta, 22 Mei 2020

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
AM. Bardi Utama, M.Pd  
NIP. 19600410 198903 1002

Hormat saya

  
Agustina Sintya Dewi  
NIM. 17604221050

## Lampiran 2. Permohonan Expert Judgement

### SURAT PERMOHONAN

Hal : *Persetujuan Expert Judgment*

Lampiran : 1 Bendel soal penelitian

Yth. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

Di tempat


Dengan hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu tentang “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021” maka dengan ini saya mohon agar bapak berkenan ikut serta memberikan masukan terhadap instrument penelitian ini sebagai *Expert Judgment*. Masukan tersebut sangat membantu dalam penelitian yang akan saya laksanakan nantinya.


Demikian permohonan dari saya, besar harapan saya, semoga Bapak berkenan dengan penelitian ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih

Yogyakarta, 22 Mei 2020

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing

  
AM. Bandi Utama, M.Pd  
NIP. 19600410 198903 1002

Hormat saya

  
Agustina Sintya Dewi  
NIM. 17604221050

### Lampiran 3. Surat Persetujuan Expert Judgement

#### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AM. Bandi Utama, M.Pd

NIP : 19600410 198903 1002

Menerangkan bahwa saudara :

Nama : Agustina Sintya Dewi

NIM : 17604221050

Jurusan/ Prodi : POR / PGSD PENJAS

Judul : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti SD Negeri Adisucipto 1  
Kecamatan Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 22 Mei 2020

Yang Memvalidasi



AM. Bandi Utama, M.Pd

NIP. 19600410 198903 1002

## Lampiran 4. Surat Persetujuan Expert Judgement

### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

NIP : 196707011994121001

Menerangkan bahwa saudara :

Nama : Agustina Sintya Dewi

NIM : 17604221050

Jurusan/ Prodi : POR / PGSD PENJAS

Judul : Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti SD Negeri Adisucipto 1  
Kecamatan Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 22 Mei 2020

Yang Memvalidasi




Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

NIP. 19670701 199412 1 001

## Lampiran 5. Surat Izin Uji Coba Instrumen Fakultas Ke Sekolah

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN  
KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

---

Nomor : 50/UN34.16/LT/2020 22 Mei 2020  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**



**Yth . Kepala Sekolah SDN Adisucipto 2  
Lanud Adisucipto, Maguwoharjo, Kec. Depok,  
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Agustina Sintya Dewi
NIM	: 17604221050
Program Studi	: Pgsd Penjas - S1
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Kasti Siswa Kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Kecamatan Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021
Waktu Uji Instrumen	: 3 - 13 Juni 2020

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.  
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.  
NIP. 19720310 199903 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 of 1 22/05/2020, 11:53

## Lampiran 6. Surat Keterangan Uji Coba Instrumen Dari Sekolah



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
SD NEGERI ADISUCIPTO 2**

Kompleks Lanud Adisucipto, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55282  
Telepon (0274) 486661  
E-mail : adisuciptodua@gmail.com

### SURAT KETERANGAN

Nomor : 328/SD Adi 2/VI/2020

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Adisucipto 2, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa :

nama : AGUSTINA SINTYA DEWI  
NIM : 17604221050  
program studi : PGSD Penjas S-1

bahwa yang bersangkutan telah melaksanakan Uji Instrumen dengan Judul "**Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Kasti Siswa Kelas V SD Negeri Adisucipto 1 Sleman, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021**" yang dilaksanakan pada tanggal 3-13 Juni 2020.


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



Sleman, 20 Juni 2020  
Kepala SD Negeri Adisucipto 2  
*Supartilah*  
SUPARTILAH, S.Pd.SD.  
Pembina, IVa  
NIP 19680404 199403 2 004

## Lampiran 7. Surat Izin Penelitian Fakultas Ke Sekolah

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

---


Nomor : 262/UN34.16/PT.01.04/2020 10 Juni 2020  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SDN Adisucipto 1  
Lanud Adisucipto, Maguwoharjo, Kec. Depok,  
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta**

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Agustina Sintya Dewi  
NIM : 17604221050  
Program Studi : Pgsd Penjas - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Siswa Terhadap Permainan Kasti Siswa Kelas V SD Negeri Adisucipto 1 kecamatan Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021  
Waktu Penelitian : 11 - 23 Juni 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,  
**Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes.**  
NIP 19720310 199903 1 002

Tembusan :  
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

1 of 1 10/06/2020, 9:32

## Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian Dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SD NEGERI ADISUCIPTO 1**

Kompleks Lanud Adisucipto Jalan Janti, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55282  
Telepon (0274) 487178  
Website: [www.adisucipto1.sch.id](http://www.adisucipto1.sch.id), E-mail: [sdadisucipto1@yahoo.co.id](mailto:sdadisucipto1@yahoo.co.id)

**SURAT KETERANGAN**  
Nomor: 280/SD Adis I/Sket/VI/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Drs. Supramono  
NIP : 19630723 198506 1 002  
Pangkat Golongan : Pembina IV/a  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Negeri Adisucipto 1, Kecamatan Depok.  
Instansi : Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

Menerangkan dengan sungguh sungguh bahwa,

Nama : Agustina Sintya Dewi  
NIM : 1760421050  
Prodi : PGSD Penjas-S1

Sudah melakukan Penelitian di SD Negeri Adisucipto 1 pada tanggal 11 – 23 Juni 2020 dengan baik

Demikian surat keterangan ini di buat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagai mestinya.

Depok, 15 Juni 2020  
Kepala Sekolah  
  
Drs. Supramono  
NIP. 19630723 198506 1 002

## Lampiran 9. Soal Instrumen Penelitian

### SOAL PENELITIAN

#### 1. Identitas Siswa

- a. Nama Sekolah :
- b. Nama Siswa:
- c. Jenis Kelamin:
- d. Kelas:
- e. Nomor Presensi :

#### 2. Petunjuk Pengisian Soal

- a. Bacalah doa terlebih dahulu
- b. Bacalah soal dengan teliti dan cermat
- c. Berilah tanda (X) pada salah satu jawaban yang paling tepat

---

1. Permainan kasti pertama kali dimainkan pada tahun....

- a. 1744
- b. 1745
- c. 1746
- d. 1747

2. Permainan kasti termasuk permainan....

- a. Bola kecil
- b. Bola besar
- c. Targer
- d. Net

3. Permainan kasti pertama kali dimainkan di Negara...

- a. Belanda
- b. Inggris
- c. Prancis
- d. Indonesia

4. Permainan kasti merupakan permainan .....

  - a. Target Games
  - b. Straiiking and Fielding Games
  - c. Net Games
  - d. Invasion Games

5. Bentuk lapangan kasti adalah....

  - a. Lingkaran
  - b. Trapesium
  - c. Segitiga
  - d. Persegi Panjang

6. Alat yang diperlukan dalam permainan kasti adalah ...

  - a. Bola kasti dan pemukul
  - b. Bola kecil dan keranjang
  - c. Bola kecil dan coon
  - d. Bola kecil dan gawang

7. Ukuran lapangan kasti adalah ....

  - a. 20 X 60
  - b. 30 X 50
  - c. 30 X 60
  - d. 60 X 60

8. Permainan kasti menggunakan alat pemukul terbuat dari ...

  - a. Karet
  - b. Besi
  - c. Bambu
  - d. Kayu

9. Lemparan yang digunakan untuk mengoper bola kepada teman yang jauh adalah...

  - a. Lemparan melambung
  - b. Lemparan tinggi
  - c. Lemparan rendah
  - d. Lemparan datar

10. Akibat memukul tanpa ayunan, yaitu...
  - a. Bola melambung jauh
  - b. Lawan kesulitan menangkap bola
  - c. Bola mudah dipukul
  - d. Lawan mudah mengembalikan bola
11. Telapak tangan menghadap ke atas dan berbentuk corong dan pandangan ke arah datangnya bola merupakan cara menangkap bola ...
  - a. Samping
  - b. Melambung
  - c. Mendatar
  - d. Menggelinding
12. Manfaat yang diperoleh pemain pemukul dengan menguasai gerak lari antara lain...
  - a. Mencapai titik hinggap dengan selamat
  - b. Untuk mengejar lawan dengan cepat
  - c. Membuat tubuh bergerak cepat
  - d. Meningkatkan serangan
13. Posisi telapak tangan saat menangkap bola dalam permainan kasti, yaitu ...
  - a. Diluruskan
  - b. Dirapatkan
  - c. Membuka lebar
  - d. Membentuk keranjang
14. Untuk menghasilkan sasaran lemparan yang cepat dan tanpa hambatan (susah digapai lawan), maka menggunakan lemparan...
  - a. Lemparan tinggi
  - b. Lemparan rendah
  - c. Lemparan lambung
  - d. Lemparan samping

15. Pukulan yang biasanya digunakan dalam permainan kasti yaitu pukulan...
- Pukulan melambung
  - Pukulan mendatar
  - Pukulan ke bawah
  - Pukulan ke belakang
16. Agar tidak terkena lemparan lawan saat menuju tiang hinggap/ bebas, maka harus...
- Berjalan zig-zag menuju tiang hinggap/ bebas
  - Berlari cepat menuju tiang hinggap/ bebas
  - Berlari cepat dan sesekali berlari zig-zag, dan menghindar dari lemparan menuju tiang hinggap/ bebas
  - Berlari pelan sesekali menghindar dari lemparan menuju tiang hinggap/bebas
17. Suatu siasat yang dijalankan oleh perorangan, kelompok, maupun tim terhadap lawan dengan tujuan mematahkan pertahanan dengan tujuan memiliki point banyak dan **memenangkan permainan** secara sportif disebut..
- Taktik bertahan
  - Taktik perang
  - Taktik menyerang
  - Taktik pertarungan
18. Suatu siasat yang dilakukan oleh perorangan ,kelompok , maupun tim terhadap lawan dengan tujuan **menahan serangan** agar lawan tidak mendapatkan point sehingga tidak mengalami kekalahan, disebut..
- Taktik bertahan
  - Taktik perang
  - Taktik menyerang
  - Taktik pertarungan
19. Usaha yang dijalankan untuk **menerobos** daerah pertahanan lawan, sehingga dapat membuahkan hasil/ point, merupakan taktik...
- Taktik menerobos
  - Taktik bertahan

- c. Taktik menyerang
  - d. Taktik pertarungan
20. Taktik bertahan yang sering dilakukan dalam permainan kasti adalah...
- a. Memukul tanpa ayunan
  - b. Pukul dan lari
  - c. Pukulan melayang
  - d. Menjaga dan menutup ruang yang kosong
21. Lama waktu permainan kasti adalah ...
- a. 10-30 menit
  - b. 15-20 menit
  - c. 20-30 menit
  - d. 20-35 menit
22. Apabila pemain memukul bola dengan keras dan dapat langsung kembali ke ruang bebas maka mendapat nilai...
- a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
23. Pergantian tempat antara regu pemukul dan regu penjaga terjadi apabila...
- a. Pemain terjatuh saat berlari
  - b. Regu pemukul mendapatkan point
  - c. Bola menghilang saat permainan berlangsung
  - d. Bola tertangkap oleh penjaga 3 kali berturut - turut
24. Kemenangan permainan kasti ditentukan oleh ...
- a. Jarak
  - b. Waktu
  - c. Angka
  - d. Inning (lama permainan)
25. Pada saat wasit meniup peluit sebanyak 2 (dua) kali tiupan pendek, maka wasit memberikan tanda...
- a. Pukulan pemukul benar
  - b. Pukulan pemukul salah

- c. Bola hilang
  - d. Permainan selesai
26. Jika bola ditangkap 3 kali berturut-turut oleh penjaga maka ..
- a. Tim pemukul mendapatkan poin 1
  - b. Tim pemukul dapat berlari bebas
  - c. Pergantian tempat
  - d. Tim pemukul mendapatkan poin 3
27. Permainan kasti berlangsung sebanyak ... babak
- a. 2
  - b. 3
  - c. 4
  - d. 5
28. Apabila pemain memukul bola lalu berlari ke pemberhentian I,II,III dan ke ruang bebas secara bertahap, maka mendapatkan nilai...
- a. 1
  - b. 2
  - c. 3
  - d. 4
29. Pada saat wasit meniup peluit sebanyak 3 (tiga) kali tiupan panjang, maka wasit memberikan tanda...
- a. Pukulan pemukul benar
  - b. Pukulan pemukul salah
  - c. Bola hilang
  - d. Permainan selesai
30. Regu dikatakan menjadi pemenang jika dalam permainan kasti...
- a. Point yang didapatkan lebih besar dari lawan
  - b. Point yang didapatkan lebih rendah dari lawan
  - c. Point yang didapatkan seimbang dengan lawan
  - d. Kedua regu tidak mendapatkan point

### **KUNCI JAWABAN**

1. A	11. B	21. C
2. A	12. A	22. B
3. B	13. D	23. D
4. B	14. C	24. C
5. D	15. A	25. B
6. A	16. C	26. C
7. C	17. C	27. A
8. D	18. A	28. B
9. A	19. C	29. D
10. D	20. D	30. A

Lampiran 10. Data Uji Coba Instrumen

DATA UJI COBA INSTRUMEN SISWA KELAS 5 SD N ADISUCIPTO2																																		
NO	NAMA	6	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	JUMLAH	
1	ADDIWRAHMAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
2	ALVIN SENJA DIRGANTRA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24
3	ANDHIKA ATHA PRAYODHA	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
4	ANEVA FRIZKA WIJANARCO	P	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	18
5	ARDEJA ABDAH MAHARANI	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	26
6	ATABK DENIS REFANSYAH	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25
7	AUREL NAIWA MARSHELLA	P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	23
8	CASEY AURA PUTRI ATLASIA	P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26
9	DANENDRA REFANDI YOGA	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
10	DANSWARA REFANDI YOGA	L	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	25
11	EROL RAHIF ZAIN	L	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	16
12	KHANSA CAESATSANI CL	P	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	21
13	KYLA NINDYA PUTRI	P	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	18
14	MUHAMMAD HILDAN ADHA	L	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	26
15	MUHAMMAD ZAKI ATALLAH	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26
16	NARINDRA KUSUMA SAUITRI	P	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	19
17	NAUFAL HANAFI AZMI	L	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26
18	NAZRAL WIRASEPTAR	L	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
19	RAFI MARTINASYANUAR	L	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	19
20	RIZKIDZUL QURNAIN	L	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26
21	WISNU WIRASAKTI ADHIPTAMA	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
22	ZALDI DWI PAMUNGKAS	L	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	20

## Lampiran 11. Realibilitas Ganjip Genap (Teknik Belah 2/Splithalf)

### Scale: ALL VARIABLES

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	22	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	22	100.0

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

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.429
		N of Items	15 <sup>a</sup>
	Part 2	Value	.342
		N of Items	15 <sup>b</sup>
Total N of Items			30
Correlation Between Forms			.605
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.754
	Unequal Length		.754
Outman Split-Half Coefficient			.753

a. The items are: SOAL\_1, SOAL\_2, SOAL\_3, SOAL\_4, SOAL\_5, SOAL\_6, SOAL\_7, SOAL\_8, SOAL\_9, SOAL\_10, SOAL\_11, SOAL\_12, SOAL\_13, SOAL\_14, SOAL\_15.

b. The items are: SOAL\_16, SOAL\_17, SOAL\_18, SOAL\_19, SOAL\_20, SOAL\_21, SOAL\_22, SOAL\_23, SOAL\_24, SOAL\_25, SOAL\_26, SOAL\_27, SOAL\_28, SOAL\_29, SOAL\_30.

## Lampiran 12. R Table

NILAI-NILAI  $r$  PRODUCT MOMENT

N	Tingkat Signifikan		N	Tingkat Signifikan		N	Tingkat Signifikan	
	5%	1%		5%	1%		5%	1%
3	0,997	0,999	27	0,381	0,487	55	0,266	0,346
4	0,950	0,990	28	0,374	0,478	60	0,254	0,330
5	0,878	0,959	29	0,367	0,470	65	0,244	0,317
6	0,811	0,917	30	0,361	0,463	70	0,235	0,306
7	0,754	0,874	31	0,355	0,456	75	0,227	0,296
8	0,707	0,834	32	0,349	0,449	80	0,220	0,286
9	0,666	0,798	33	0,344	0,442	85	0,213	0,278
10	0,632	0,765	34	0,339	0,436	90	0,207	0,270
11	0,602	0,735	35	0,334	0,430	95	0,202	0,263
12	0,576	0,708	36	0,329	0,424	100	0,195	0,256
13	0,553	0,684	37	0,325	0,418	125	0,176	0,230
14	0,532	0,661	38	0,320	0,413	150	0,159	0,210
15	0,514	0,641	39	0,316	0,408	175	0,148	0,194
16	0,497	0,623	40	0,312	0,403	200	0,138	0,181
17	0,482	0,606	41	0,308	0,398	300	0,113	0,148
18	0,468	0,590	42	0,304	0,393	400	0,098	0,128
19	0,456	0,575	43	0,301	0,389	500	0,088	0,115
20	0,444	0,561	44	0,297	0,384	600	0,080	0,105
21	0,433	0,549	45	0,294	0,380	700	0,074	0,097
22	0,423	0,537	46	0,291	0,376	800	0,070	0,091
23	0,413	0,526	47	0,288	0,372	900	0,065	0,086
24	0,404	0,515	48	0,284	0,368	1000	0,062	0,081
25	0,396	0,505	49	0,281	0,364			
26	0,388	0,496	50	0,279	0,361			

Sumber: Sugiyono 2005. Statistika untuk Penelitian. Bandung: Alfabeta. Hal. 373

Lampiran 13. Data Iteman

MicroCAT (tm) Testing System

Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file data.txt

Page 1

Item Statistics				Alternative Statistics				
Seq. No.	Scale -Item	Prop. Correct	Point Biser.	Prop. Biser.	Alt. Endorsing	Point Biser.	Biser. Key	
1	0-1	0.864	0.775	0.494	A	0.864	0.775	0.494 *
					B	0.045	-1.000	-0.461
					C	0.045	-0.729	-0.334
					D	0.045	-0.038	-0.017
					Other	0.000	-9.000	-9.000
2	0-2	0.909	0.448	0.255	A	0.909	0.448	0.255 *
					B	0.000	-9.000	-9.000
					C	0.091	-0.448	-0.255
					D	0.000	-9.000	-9.000
					Other	0.000	-9.000	-9.000
3	0-3	0.818	0.805	0.551	A	0.045	-0.729	-0.334
					B	0.818	0.805	0.551 *
					C	0.045	-0.038	-0.017

D 0.091 -0.852 -0.485  
Other 0.000 -9.000 -9.000

4 0-4 0.636 0.710 0.554 A 0.318 -0.589 -0.451  
B 0.636 0.710 0.554 \*  
C 0.000 -9.000 -9.000  
D 0.045 -0.591 -0.271  
Other 0.000 -9.000 -9.000

5 0-5 0.864 -0.011 -0.007 A 0.045 -0.453 -0.208  
B 0.045 0.377 0.173 ?  
CHECK THE KEY C 0.045 0.101 0.046  
D was specified, B works better D 0.864 -0.011 -0.007 \*  
Other 0.000 -9.000 -9.000

6 0-6 0.864 -0.253 -0.161 A 0.864 -0.253 -0.161 \*  
B 0.045 -0.038 -0.017  
CHECK THE KEY C 0.091 0.360 0.205 ?  
A was specified, C works better D 0.000 -9.000 -9.000  
Other 0.000 -9.000 -9.000

7 0-7 0.773 0.410 0.295 A 0.091 -0.286 -0.163  
B 0.045 0.239 0.110  
C 0.773 0.410 0.295 \*  
D 0.091 -0.609 -0.347  
Other 0.000 -9.000 -9.000

MicroCAT (tm) Testing System

Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file data.txt

Page 2

Item Statistics				Alternative Statistics			
Seq. No.	Scale	Prop. Correct	Point Biser.	Prop. Alt.	Point Endorsing	Biser.	Key
8	0-8	0.909	0.206	0.117	A	0.045	-0.729 -0.334
				B	0.045	0.377	0.173 ?
				CHECK THE KEY		C	0.000 -9.000 -9.000
				D was specified, B works better		D	0.909 0.206 0.117 *
				Other	0.000	-9.000	-9.000
9	0-9	0.727	0.622	0.464	A	0.727	0.622 0.464 *
				B	0.182	-1.000	-0.723
				C	0.045	0.377	0.173
				D	0.045	0.377	0.173
				Other	0.000	-9.000	-9.000
10	0-10	0.909	0.286	0.163	A	0.000	-9.000 -9.000
				B	0.091	-0.286	-0.163
				C	0.000	-9.000	-9.000

D 0.909 0.286 0.163 \*  
Other 0.000 -9.000 -9.000

11 0-11 0.909 0.771 0.439 A 0.000 -9.000 -9.000  
B 0.909 0.771 0.439 \*  
C 0.091 -0.771 -0.439  
D 0.000 -9.000 -9.000  
Other 0.000 -9.000 -9.000

12 0-12 0.727 0.184 0.138 A 0.727 0.184 0.138 \*  
B 0.045 0.101 0.046  
CHECK THE KEY C 0.182 -0.405 -0.277  
A was specified, D works better D 0.045 0.377 0.173 ?  
Other 0.000 -9.000 -9.000

13 0-13 0.682 0.737 0.565 A 0.091 0.117 0.067  
B 0.182 -0.855 -0.585  
C 0.045 -0.591 -0.271  
D 0.682 0.737 0.565 \*  
Other 0.000 -9.000 -9.000

14 0-14 0.500 0.232 0.185 A 0.318 -0.367 -0.281  
B 0.136 0.132 0.084  
C 0.500 0.232 0.185 \*  
D 0.045 0.101 0.046  
Other 0.000 -9.000 -9.000

MicroCAT (tm) Testing System

Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file data.txt

Page 3

Item Statistics				Alternative Statistics			
Seq. No.	Scale -Item	Prop. Correct	Point Biser.	Prop. Alt.	Point Endorsing	Biser. Biser.	Key
15	0-15	0.773	0.060	0.043	A 0.773	0.060	0.043 *
				B	0.182	-0.055	-0.037
				C	0.045	-0.038	-0.017
				D	0.000	-9.000	-9.000
				Other	0.000	-9.000	-9.000
16	0-16	0.773	0.542	0.390	A 0.045	0.377	0.173
				B	0.182	-0.755	-0.517
				C	0.773	0.542	0.390 *
				D	0.000	-9.000	-9.000
				Other	0.000	-9.000	-9.000
17	0-17	0.909	0.771	0.439	A 0.091	-0.771	-0.439
				B	0.000	-9.000	-9.000
				C	0.909	0.771	0.439 *

D 0.000 -9.000 -9.000  
Other 0.000 -9.000 -9.000

18 0-18 0.864 0.412 0.263 A 0.864 0.412 0.263 \*  
B 0.091 -0.206 -0.117  
C 0.045 -0.591 -0.271  
D 0.000 -9.000 -9.000  
Other 0.000 -9.000 -9.000

19 0-19 0.409 0.257 0.203 A 0.500 -0.397 -0.317  
B 0.000 -9.000 -9.000

CHECK THE KEY C 0.409 0.257 0.203 \*

C was specified, D works better D 0.091 0.360 0.205 ?

Other 0.000 -9.000 -9.000

20 0-20 0.682 0.923 0.707 A 0.045 -0.591 -0.271  
B 0.227 -0.585 -0.421  
C 0.045 -1.000 -0.461  
D 0.682 0.923 0.707 \*  
Other 0.000 -9.000 -9.000

21 0-21 0.909 0.367 0.209 A 0.000 -9.000 -9.000  
B 0.045 -1.000 -0.461  
C 0.909 0.367 0.209 \*  
D 0.045 0.377 0.173  
Other 0.000 -9.000 -9.000

MicroCAT (tm) Testing System

Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file data.txt

Page 4

Item Statistics				Alternative Statistics			
Seq. No.	Scale -Item	Prop. Correct	Point Biser.	Prop. Alt.	Point Endorsing	Point Biser.	Key
22	0-22	0.818	0.205	0.140	A 0.045	-0.314	-0.144
				B 0.818	0.205	0.140	*
				C 0.045	0.101	0.046	
				D 0.091	-0.206	-0.117	
				Other 0.000	-9.000	-9.000	
23	0-23	0.591	0.832	0.657	A 0.182	-0.405	-0.277
				B 0.182	-0.455	-0.311	
				C 0.045	-1.000	-0.461	
				D 0.591	0.832	0.657	*
				Other 0.000	-9.000	-9.000	
24	0-24	0.773	0.323	0.232	A 0.000	-9.000	-9.000
				B 0.136	-0.049	-0.032	
				C 0.773	0.323	0.232	*

D 0.091 -0.529 -0.301  
Other 0.000 -9.000 -9.000

25 0-25 0.682 0.515 0.395 A 0.091 -0.609 -0.347  
B 0.682 0.515 0.395 \*  
C 0.091 0.279 0.159  
D 0.136 -0.593 -0.378  
Other 0.000 -9.000 -9.000

26 0-26 0.864 0.473 0.301 A 0.000 -9.000 -9.000  
B 0.091 -0.367 -0.209  
C 0.864 0.473 0.301 \*  
D 0.045 -0.453 -0.208  
Other 0.000 -9.000 -9.000

27 0-27 0.818 0.655 0.448 A 0.818 0.655 0.448 \*  
B 0.045 0.377 0.173  
C 0.091 -0.690 -0.393  
D 0.045 -1.000 -0.461  
Other 0.000 -9.000 -9.000

28 0-28 0.500 -0.199 -0.159 A 0.364 0.275 0.215 ?  
B 0.500 -0.199 -0.159 \*  
CHECK THE KEY C 0.045 0.101 0.046  
B was specified, A works better D 0.091 -0.206 -0.117  
Other 0.000 -9.000 -9.000

MicroCAT (tm) Testing System

Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation

Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00

Item analysis for data from file data.txt

Page 5

Item Statistics				Alternative Statistics			
Seq. No.	Scale	Prop. Correct	Point Biser.	Prop. Alt.	Point Endorsing	Biser.	Key
29	0-29	0.909	0.367	0.209	A	0.000	-9.000
					B	0.000	-9.000
					C	0.091	-0.367
					D	0.909	0.367
					Other	0.000	-9.000
30	0-30	0.909	0.125	0.071	A	0.909	0.125
					B	0.000	-9.000
					C	0.091	-0.125
					D	0.000	-9.000
					Other	0.000	-9.000

**MicroCAT (tm) Testing System**

**Copyright (c) 1982, 1984, 1986, 1988 by Assessment Systems Corporation**

**Item and Test Analysis Program -- ITEMAN (tm) Version 3.00**

**Item analysis for data from file data.txt**

**Page 6**

**There were 22 examinees in the data file.**

**Scale Statistics**

-----

**Scale:       0**

-----

<b>N of Items</b>	<b>30</b>
<b>N of Examinees</b>	<b>22</b>
<b>Mean</b>	<b>23.273</b>
<b>Variance</b>	<b>11.835</b>
<b>Std. Dev.</b>	<b>3.440</b>
<b>Skew</b>	<b>-0.593</b>
<b>Kurtosis</b>	<b>-0.887</b>
<b>Minimum</b>	<b>16.000</b>
<b>Maximum</b>	<b>28.000</b>
<b>Median</b>	<b>24.000</b>
<b>Alpha</b>	<b>0.627</b>
<b>SEM</b>	<b>2.101</b>
<b>Mean P</b>	<b>0.776</b>
<b>Mean Item-Tot.</b>	<b>0.287</b>
<b>Mean Biserial</b>	<b>0.418</b>



Lampiran 15. Foto Kegiatan

