

**TANGGAPAN SISWA KELAS V SD NEGERI BEJI TERHADAP
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN GERAK DASAR
MELALUI PERMAINAN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh
Frida Endrawanto
NIM. 14604221049

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TANGGAPAN SISWA KELAS V SD NEGERI BEJI TERHADAP
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN GERAK DASAR
MELALUI PERMAINAN**

Disusun Oleh:

Frida Endrawanto
NIM 14604221049

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

Mengetahui,
Kaprodi PGSD Penjas

Dr. Subagyo, M. Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Yogyakarta, 25 Juni 2018
Disetujui,
Dosen Pembimbing

Drs. Sudardiyono, M.Pd.
NIP. 19601219 198803 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Frida Endrawanto

NIM : 14604221049

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan

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

Yogyakarta, 25 Juni 2018
Menyatakan,



Frida Endrawanto
NIM. 14604221049

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TANGGAPAN SISWA KELAS V SD NEGERI BEJI TERHADAP PEMBELAJARAN KETERAMPILAN GERAK DASAR MELALUI PERMAINAN

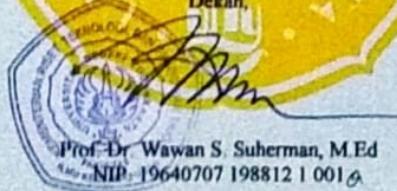
Disusun Oleh:
Frida Endrawanto
NIM 14604221049

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 17 Juli 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sudardiyono, M.Pd. Ketua Pengaji/Pembimbing		24-7-2018
Nurhadi Santoso, M.Pd. Sekretaris		23-7-2018
Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. Pengaji I		20-7-2018

Yogyakarta, 17 Juli 2018
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed
NIP. 19640707 198812 1 0016

MOTTO

La Tahla, “Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya” (Al-Baqarah : 286)

Betapa bodohnya manusia, dia menghancurkan masa kini sambil mengkhawatirkan masa depan, tapi menangis di masa depan dengan mengingat masa lalunya (Ali bin Abu Thalib)

Ever tried. Ever failed. No matter. Try again. Fail again. Fail better (Samuel Beckett)

Sukses bukan dilihat dari banyaknya uang, besarnya rumah, luasnya tanah. Tetapi sukses muncul ketika seseorang merasa nyaman dan bersyukur atas apa yang dimiliki (Penulis)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadirat Allah SWT sehingga skripsi dapat terselesaikan. Penulis persembahkan skripsi ini dengan penuh cinta, kasih sayang dan rasa syukur kepada:

1. Ayah tercinta Bahroni yang telah memberikan kebahagiaan, cinta dan kasih sayang yang tidak terhingga yang tentunya tidak mungkin dapat penulis balas, semoga selembar kertas ini dapat menjadi awal untuk membuat ayah bahagia. Ibu Mugiyem wanita terhebat dalam hidup penulis yang selalu memberi semangat hidup untuk pentang menyerah apapun kejadian, yang selalu menyebutku dalam lantunan doa-doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Jerih payah kedua orang tua tidak pernah tergantikan.
2. Atok Setyobudi dan Rina Andarini kakak penulis tersayang yang selalu memberi *support* penulis untuk mengerjakan skripsi, semoga penulis bisa memberi yang terbaik untuknya. Fatihatur Rohmah yang selalu menyemangati ketika susah, yang selalu mengingatkan saat lalai, dan yang selalu membangkitkan ketika jatuh untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
3. Teman-teman tercinta PGSD Penjas B atas segala bantuan dan dukungan yang telah diberikan.

TANGGAPAN SISWA KELAS V SD NEGERI BEJI TERHADAP PEMBELAJARAN KETERAMPILAN GERAK DASAR MELALUI PERMAINAN

Oleh:
Frida Endrawanto
NIM. 14604221049

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan karena belum diketahuinya tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Penelitian ini juga merupakan penelitian populasi karena menggunakan seluruh populasi sebagai subyek penelitian yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji yang berjumlah 31 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan angket. Uji validitas instrumen menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan hasil bahwa semua butir pernyataan dinyatakan valid. Sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan hasil koefisien 0,968. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan adalah sebanyak 3 siswa (9,67%) dalam kategori sangat baik, 6 siswa (19,36%) dalam kategori baik, 12 siswa (38,70%) dalam kategori cukup baik, 8 siswa (25,81%) dalam kategori tidak baik, dan 2 siswa (6,46%) dalam kategori sangat tidak baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar yang dilakukan melalui permainan.

Kata kunci : Tanggapan, Keterampilan Gerak Dasar, Permainan.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tangapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan”. Skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta. Keberhasilan skripsi ini juga atas dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, dengan rendah hati penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

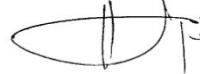
1. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan ikhlas telah membimbing serta memberikan ilmu serta arahan kepada penulis sehingga penelitian tugas akhir skripsi dapat terselesaikan.
2. Bapak Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. selaku validator instrumen penelitian tugas akhir skripsi yang telah memberikan saran perbaikan sehingga instrumen dapat digunakan untuk menyelesaikan penelitian tugas akhir skripsi.
3. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. selaku ketua penguji, Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd. selaku sekretaris penguji, dan Bapak Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D. selaku penguji utama yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap tugas akhir skripsi ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan atas bantuan dan motivasinya.
5. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah banyak memberikan bantuan dan pengarahan agar dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi.
6. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Pd. selaku Dekan FIK UNY atas segala izin yang diberikan.
7. Seluruh Dosen dan staf FIK UNY yang telah membekali ilmu yang sangat bermanfaat dan memberikan bantuan serta fasilitas agar tugas akhir skripsi dapat terselesaikan.

-
8. Bapak Drs. Parman selaku Kepala Sekolah SD Negeri Beji dan Ibu Margiyani, S.Pd. selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Beji atas segala bantuan dan konstribusi selama penelitian tugas akhir skripsi.
 9. Ibu Ristinah, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri Karangsari dan Bapak Heru, S.Pd. selaku guru pendidikan jasmani SD Negeri Karangsari yang telah meberikan izin dan bantuan selama melakukan ujicoba penelitian.
 10. Siswa siswi SD Negeri Beji yang bersedia menyediakan waktu untuk membantu dalam pengambilan data penelitian tugas akhir skripsi.
 11. Fatihatur Rohmah atas segala doa, motivasi, dan kerja keras yang ada setiap waktu sehingga tugas akhir skripsi dapat terselesaikan dengan lancar.
 12. Teman-teman PGSD Penjas B yang telah meneman dan senantiasa memberikan inspirasi dan canda tawa selama empat tahun perkuliahan.
 13. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini, atas segala bantuan dan perhatiannya selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan demi kesempurnaan tugas akhir skripsi. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 25 Juni 2018

Penulis,



Frida Endrawanto

NIM. 14604221049

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Deskripsi Teori	9
1. Tanggapan	9
a. Pengertian Tanggapan	9
b. Perbedaan Tanggapan dengan Pengamatan	10
c. Macam-macam Tanggapan	12
d. Faktor yang Mempengaruhi Tanggapan	13
2. Keterampilan Gerak Dasar	15
a. Pengertian Keterampilan Gerak Dasar	16
b. Macam-macam Gerak Dasar	18
c. Pentingnya Keterampilan Gerak Dasar	21
d. Keterampilan Gerak Dasar dalam Pendidikan Jasmani ..	25
3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar	28
4. Bermain	32
a. Pengertian Bermain	32
b. Pentingnya Bermain bagi Anak	34
B. Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir	40

BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	43
D. Populasi dan Subyek Penelitian	44
E. Instrumen Penelitian	44
F. Teknik Pengumpulan Data	51
G. Uji Coba Instrumen	51
H. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	56
A. Hasil Penelitian	56
1. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan	57
2. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Intern	59
3. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Ekstern	61
B. Pembahasan	63
1. Faktor Intern	64
2. Faktor Ekstern	65
C. Keterbatasan Penelitian	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	68
A. Kesimpulan	68
B. Implikasi Hasil Penelitian	68
C. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	70
LAMPIRAN	74

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1. Penskoran nilai pernyataan positif	46
Tabel 2. Contoh pengisian angket menggunakan <i>checklist</i> ..	46
Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian	49
Tabel 4. Norma kategori jenjang	54
Tabel 5. Norma kategori jenjang	56
Tabel 6. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan	57
Tabel 7. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan	57
Tabel 8. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Intern	59
Tabel 9. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Intern	59
Tabel 10. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Ekstern	61
Tabel 11. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Ekstern	61

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan	58
Gambar 2. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Intern	60
Gambar 3. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Ekstern	62

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi	75
Lampiran 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Keterampilan Gerak Dasar	76
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen	83
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	84
Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen	85
Lampiran 6. Angket Penelitian	86
Lampiran 7. Surat Izin Uji Coba Penelitian	89
Lampiran 8. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Coba Penelitian	90
Lampiran 9. Tabulasi Data Hasil Uji coba Penelitian	91
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas	92
Lampiran 11. Surat Izin Penelitian	93
Lampiran 12. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	94
Lampiran 13. Angket Penelitian yang Sudah Diisi	95
Lampiran 14. Tabulasi Data Hasil Penelitian	97
Lampiran 15. Statistik Data Penelitian Seluruh Faktor	99
Lampiran 16. Statistik Data Penelitian Faktor Internal	101
Lampiran 17. Statistik Data Penelitian Faktor Eksternal	103
Lampiran 18. Dokumentasi	105

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia pada dasarnya membutuhkan gerak untuk melakukan aktivitas guna mempertahankan hidup. Manusia secara tidak disadari sudah melakukan gerak sejak masih dalam masa anak-anak bahkan saat masih balita. Hal ini menunjukkan bahwa gerak merupakan suatu kebutuhan yang sangat penting untuk melangsungkan kehidupan. Gerak manusia yang baik dipengaruhi oleh gerak dasar yang baik pula karena gerak dasar merupakan unsur utama gerak dari seluruh manusia (Rithaudin, 2011: 31).

Gerak dasar manusia secara langsung sudah dapat dilakukan oleh semua orang tidak terkecuali oleh anak. Anak dalam melakukan aktivitasnya seperti saat bermain baik di lingkungan rumah maupun di sekolah sudah melakukan berbagai gerak dasar. Berjalan, berlari, dan melompat merupakan beberapa contoh gerak dasar yang dilakukan anak-anak ketika bermain. Banyak sekali gerak dasar yang secara tidak disadari dilakukan oleh anak-anak ketika bermain, seperti saat bermain kejar-kejaran, lompat tali, lempar tangkap bola, dan lain-lain. Permainan tersebut mengandung beberapa macam gerak dasar seperti berlari, melompat, melempar, dan menangkap. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas jasmani mempunyai pengaruh besar terhadap gerak dasar yang dilakukan seorang anak. Di lingkungan sekolah, aktivitas-aktivitas jasmani yang melibatkan gerak dasar tersebut dirancang lebih struktur dan terencana menjadi sebuah pembelajaran.

Pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan atau PJOK.

Keterampilan gerak dasar merupakan salah satu materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang terdapat dalam KTSP. Hal ini dibuktikan dengan adanya Standar Kompetensi (SK) yang tercantum dalam KTSP. Salah satu standar kompetensi yang memuat materi pembelajaran keterampilan gerak dasar tersebut adalah mempraktikkan gerak dasar dalam permainan sederhana atau aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya (KTSP dalam Rithaudin 2011: 32).

Pembelajaran keterampilan gerak dasar yang ada dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan perlu ditanamkan kepada anak semenjak sekolah dasar agar anak sadar pentingnya menguasai kemampuan gerak dasar dengan baik sehingga dapat berguna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, anak-anak usia sekolah dasar harus mendapatkan perhatian yang lebih terhadap perkembangan gerak dasar. Usia sekolah dasar merupakan masa-masa yang sangat menentukan pertumbuhan dan perkembangan fisik serta gerak anak yang memegang peranan penting dalam pembentukan individu yang berkualitas di kemudian hari (Hanief dan Sugito, 2015: 61). Keterampilan gerak dasar anak yang dilakukan dengan baik sejak masih dalam usia sekolah dasar sangat mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan fisik serta gerak anak secara keseluruan. Hal ini semakin memperkuat bahwa pembelajaran keterampilan gerak dasar harus lebih diperhatikan, khususnya pada saat anak masih duduk di bangku sekolah dasar.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan mata pelajaran berfungsi untuk mengembangkan keterampilan gerak dasar anak karena Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah mata pelajaran yang pembelajarannya dilakukan melalui aktivitas-aktivitas jasmani yang melibatkan gerak dasar. Aktivitas jasmani merupakan suatu bentuk rangsangan agar dapat mengeluarkan potensi-potensi yang dimiliki siswa dalam pembelajaran. Seorang guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan berperan penting untuk dapat menciptakan berbagai aktivitas jasmani dalam pembelajaran yang mampu merangsang pertumbuhan dan perkembangan gerak dasar anak. Dengan kata lain, aktivitas jasmani yang diciptakan guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus dapat mendorong siswa untuk aktif bergerak sehingga tujuan pembelajaran keterampilan gerak dasar dapat tercapai.

Namun masih ditemukan beberapa masalah dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar seperti yang terjadi di SD Negeri Beji. Pada saat Praktek Lapangan Terbimbing (PLT) di SD Negeri Beji, peneliti melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran keterampilan gerak dasar. Peneliti menjumpai beberapa masalah terkait dengan sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran keterampilan gerak dasar. Peneliti mendapati sarana dan prasarana di SD Negeri Beji terbatas dan kurang mendukung sehingga tidak dapat mendukung proses pembelajaran keterampilan gerak dasar. Pada akhirnya siswa menanggapi pembelajaran keterampilan gerak dasar tidak sungguh-sungguh sehingga banyak melakukan kesalahan-kesalahan ketika melakukan gerakan-gerakan yang ada dalam materi pembelajaran keterampilan gerak dasar.

Terdapat beberapa siswa yang masih salah ketika melakukan gerakan-gerakan dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar yang disebabkan oleh keterbatasan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran yang ada di SD Negeri Beji. Salah satu contohnya adalah ketika siswa mempraktikkan gerak dasar lokomotor seperti gerakan jalan lurus dan jalan cepat. Alat yang digunakan pada materi pembelajaran tersebut adalah sebuah alat yang terbuat dari spon berbentuk balok kecil berukuran panjang yang digunakan untuk aktivitas berjalan atau berlari. Alat itu digunakan sebagai patokan bagi siswa untuk melakukan gerakan jalan cepat, jalan lurus dan sebagainya. Alat tersebut seharusnya dalam keadaan lurus akan tetapi alat tersebut sudah dalam keadaan bengkok sehingga tidak layak untuk digunakan. Akibatnya siswa dalam mempraktikkan gerak dasar lokomotor gerakan jalan lurus dan jalan cepat menjadi berbelok-belok. Contoh lainnya adalah ketika mempraktikkan gerakan lempar tangkap bola. Bola yang digunakan adalah bola berukuran seperti bola tenis yang terbuat dari bahan plastik. Masih ditemui sejumlah siswa saat melakukan gerakan menangkap bola tersebut dengan posisi tangan yang tidak simetris sehingga bola tidak tertangkap.

Masalah-masalah di atas disebabkan oleh sarana berupa alat pembelajaran keterampilan gerak dasar yang ada di SD Negeri Beji terbatas dan kurang mendukung. Sementara itu, prasarana yang berupa halaman sekolah yang ada di SD Negeri Beji juga mengakibatkan masalah bagi terlaksananya pembelajaran keterampilan gerak dasar. Halaman sekolah tersebut dijadikan sebagai tempat yang digunakan untuk pembelajaran gerak dasar lokomotor lari. Halaman sekolah

tersebut terbilang kurang luas untuk dijadikan sebagai tempat pembelajaran gerak dasar lokomotor lari. Bahkan terkadang satu halaman sekolah tersebut digunakan untuk dua kelas. Padahal aktivitas-aktivitas gerakan lari harus membutuhkan tempat yang luas. Hal ini tentunya menjadi permasalahan yang harus dipertimbangkan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam menyusun aktivitas pembelajaran gerak dasar khususnya gerak dasar lokomotor lari agar dapat menghindari hambatan-hambatan yang mungkin terjadi saat proses pembelajaran seperti pembelajaran yang monoton dan kurang menarik perhatian siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan lain yang dilakukan pada saat pembelajaran keterampilan gerak dasar di SD Negeri Beji terdapat beberapa siswa yang menanggapi dengan tidak baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar yang disusun oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya beberapa siswa yang suka bermain dan berlari-lari sendiri tanpa menghiraukan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Bahkan masih terdapat sejumlah siswa yang hanya duduk saja tanpa mau melakukan gerakan pada saat pembelajaran. Tanggapan tidak baik oleh siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar tersebut bisa disebabkan karena pembelajaran keterampilan gerak dasar yang cenderung lebih berpusat pada guru dan menekankan pada penguasaan teknik saja. Guru terlalu berlebihan memberikan instruksi kepada siswa sehingga membuat siswa menjadi jemu dan merasa bosan terhadap proses pembelajaran yang dilakukan. Akibatnya pembelajaran

keterampilan gerak dasar kurang menarik perhatian siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

Pembelajaran keterampilan gerak dasar yang cenderung monoton dan kurang menarik perhatian siswa tersebut dapat menjadi kendala bagi terlaksananya proses pembelajaran keterampilan gerak dasar. Hal ini dapat mengakibatkan siswa dalam menanggapi pembelajaran keterampilan gerak dasar menjadi tidak baik. Belum adanya data tentang tanggapan siswa terhadap keterampilan gerak dasar melalui permainan menjadi salah satu masalah yang akan diteliti.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian untuk mengetahui bagaimana tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji jika pembelajaran keterampilan gerak dasar dilakukan melalui permainan. Penelitian tersebut berjudul “Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Sarana dan prasarana yang kurang mendukung untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar
2. Pembelajaran keterampilan gerak dasar yang cenderung berpusat pada guru dan lebih menekankan pada penguasaan teknik saja
3. Pembelajaran keterampilan gerak dasar yang monoton dan kurang menarik perhatian siswa
4. Kurangnya motivasi siswa dalam melakukan pembelajaran keterampilan gerak dasar

5. Belum diketahuinya tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan

C. Batasan Masalah

Permasalahan dalam penelitian ini perlu dibatasi dengan harapan penelitian dapat lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pembahasannya. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi ruang lingkup masalah penelitian pada tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, rumusan masalah penelitian ini adalah “Seberapa besar tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi dan sumbangan terhadap proses pembelajaran keterampilan gerak dasar di sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dapat dijadikan sebagai tambahan referensi dan masukan bagi guru

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam melakukan pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

b. Bagi siswa

Dapat memberikan pemahaman terkait materi pembelajaran keterampilan gerak dasar kepada siswa sekolah dasar.

c. Bagi peneliti

Menambah pengetahuan mengenai aktivitas pembelajaran keterampilan gerak dasar dan memberi pengalaman bagi peniliti untuk dijadikan modal sebagai guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelak.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Tanggapan

a. Pengertian Tanggapan

Tanggapan merupakan salah satu ciri-ciri kehidupan yang ada dalam diri manusia. Tanggapan muncul setelah manusia melakukan suatu perlakuan seperti melakukan pengamatan terhadap suatu fenomena yang terjadi. Menurut Suyanto (2006: 31) "tanggapan adalah gambaran tentang pengamatan yang berada dalam kesadaran manusia dan muncul setelah manusia mengamati sesuatu". Prawira (2016: 104) memperjelas pendapat di atas dengan menyatakan bahwa "tanggapan adalah suatu gambaran pengamatan terhadap suatu benda atau objek tertentu yang tinggal di dalam kesadaran manusia". Dari pengertian tersebut dapat disebutkan bahwa terjadinya tanggapan harus diawali suatu pengamatan terlebih dulu.

Pengamatan dilakukan terhadap suatu objek atau benda dengan menggunakan alat indra. Alat indra tersebut berfungsi menerima rangsangan atau stimulus dari objek atau benda yang diamati.

Dakir (1993: 53) menambahkan bahwa tanggapan dapat disebut sebagai hasil pengamatan. Tanggapan merupakan gambaran gejala jiwa yang muncul menyerupai benda yang diamati. Oleh karena itu, benda yang diamati dapat mempengaruhi tanggapan yang dihasilkan. Menurut Kartono

(1990: 57) "tanggapan adalah kesan-kesan yang didapatkan setelah seseorang sudah merasa bahwa rangsangan sudah tidak ada". Rangsangan didapatkan ketika seseorang melakukan pengamatan. Oleh sebab itu, tanggapan dapat juga diartikan sebagai gambaran ingatan pengamatan. Pengertian tanggapan tersebut diperkuat oleh Patty, dkk. (1982: 105) yang menjelaskan bahwa tanggapan adalah peristiwa ketika seseorang mengingat kembali sesuatu yang pernah diamati. Tanggapan juga merupakan suatu gambaran ingatan yang diperoleh dari pengamatan.

Berdasarkan berbagai pengertian tanggapan di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan adalah gambaran atau kesan-kesan yang muncul karena adanya suatu pengamatan terhadap objek atau fenomena yang terjadi. Tanggapan terjadi dalam keasadaran manusia. Tanggapan terjadi setelah seseorang melakukan pengamatan terhadap suatu objek atau fenomena melalui alat indranya.

b. Perbedaan Tanggapan dengan Pengamatan

Tanggapan erat hubungannya dengan pengamatan. Namun tanggapan merupakan hal yang berbeda dengan tanggapan. Oleh karena itu, agar mudah dalam memahami tentang tanggapan maka perlu memahami juga pengertian tentang pengamatan dan perbedaan di antara keduanya. Pengamatan adalah usaha yang dilakukan manusia untuk mengenal

lingkungan sekitarnya dengan menggunakan alat indra (Sugihartono, dkk. 2013: 8). Sedangkan perbedaan tanggapan dengan pengamatan menurut Prawira (2016: 105) adalah sebagai berikut:

- 1) Pengamatan berlaku pada waktu sekarang dan di sini sedangkan tanggapan tidak harus sekarang dan di sini.
- 2) Pengamatan mempunyai sifat sensoris dan memerlukan rangsangan sedangkan tanggapan bersifat imajiner dan tidak memerlukan rangsangan.
- 3) Pengamatan bersifat primer sedangkan tanggapan bersifat berdasar.
- 4) Pengamatan tidak dapat mengantisipasi waktu yang akan datang sedangkan tanggapan bisa mengatasi waktu yang akan datang. Dengan demikian pengamatan membutuhkan waktu dan tempat sedangkan tanggapan tidak demikian.
- 5) Pengamatan mempunyai sifat yang detail sedangkan tanggapan mempunyai sifat kabur sehingga pengamatan lebih jelas daripada tanggapan.

Menurut Dakir (1993: 53) terdapat empat perbedaan tanggapan dengan pengamatan sebagai berikut:

- 1) Dalam pengamatan terdapat benda sedangkan dalam tanggapan tidak ada benda.
- 2) Benda yang ada dalam pengamatan besifat nyata sedangkan dalam tanggapan bersifat bayangan saja.
- 3) Pengamatan tergantung oleh waku dan tempat sedangkan tanggapan tidak tergantung oleh waku dan tempat.
- 4) Pengamatan bersifat sensoris sedangkan tanggapan bersifat imajiner.

Menurut Suyanto (2006: 31), pada prosesnya tanggapan berbeda dengan pengamatan. Perbedaan tanggapan dengan pengamatan tersebut antara lain:

- 1) Pengamatan membutuhkan rangsangan sedangkan tanggapan tidak memerlukan rangsangan.
- 2) Pengamatan lebih jelas daripada tanggapan.

3) Pengamatan membutuhkan tempat dan waktu sedangkan tanggapan tidak membutuhkan tempat dan waktu.

Berdasarkan berbagai pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan merupakan hal yang berbeda dengan pengamatan. Pengamatan adalah usaha untuk memahami lingkungan sekitar dengan menggunakan alat indra. Terjadinya tanggapan adalah setelah adanya pengamatan.

Sedangkan perbedaan tanggapan dengan pengamatan dapat

disimpulkan secara garis besar sebagai berikut:

1) Pengamatan tergantung pada waktu dan tempat sedangkan tanggapan tidak tergantung tergantung pada waktu dan

tempat.

2) Pengamatan memerlukan rangsangan sedangkan tanggapan

tidak memerlukan rangsangan.

3) Dalam pengamatan terdapat benda yang bersifat nyata

sedangkan dalam tanggapan tidak terdapat benda.

4) Pengamatan bersifat lebih jelas daripada tanggapan karena

pengamatan bersifat lebih detail sedangkan tanggapan

bersifat cenderung kabur.

c. Macam-macam Tanggapan

Patty, dkk. (1982: 105-106) mendefinisikan tanggapan sebagai gambaran ingatan dari pengamatan. Kemudian Patty, dkk. (1982: 105-106) membedakan tanggapan menjadi 3 macam sebagai berikut:

1) Berdasarkan alat indra yang digunakan diantaranya tanggapan visula (penglihatan), tanggapan auditif (pendengaran), tanggapan penciuman dan sebagainya.

- 2) Berdasarkan proses terjadinya antara lain tanggapan ingatan dan tanggapan fantasi.
- 3) Berdasarkan terikatnya ada tanggapan kata dan tanggapan benda.

Suyanto (2006: 105) menyatakan macam-macam tanggapan menjadi tiga golongan besar sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan alat indra yang berperan meliputi tanggapan auditif (pendengaran), tanggapan visual (penglihatan), tanggapan perasa, dan sebagainya.
- 2) Berdasarkan terjadinya ada tanggapan ingatan, tanggapan fantasi, tanggapan pikiran, dan sebagainya.
- 3) Menurut lingkungannya meliputi tanggapan benda, tanggapan kata-kata, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan dikelompokkan menjadi tiga macam. Pertama berdasarkan alat indra yang digunakan untuk mengamati meliputi tanggapan auditif (pendengaran), tanggapan visual (penglihatan), tanggapan perasa, dan sebagainya. Kedua berdasarkan terjadinya ada tanggapan ingatan, tanggapan fantasi, tanggapan pikiran, dan sebagainya.

Terkahir berdasarkan lingkungannya meliputi tanggapan benda, tanggapan kata-kata, dan sebagainya.

- d. Faktor yang Mempengaruhi Tanggapan
- Menurut Dakir (1993: 53) bahwa terjadinya tanggapan diawali dengan adanya objek atau benda yang menjadi sasaran. Kemudian melakukan pengamatan terhadap objek tersebut. Setelah melakukan pengamatan maka timbul tanggapan.

Kemudian Dakir (1993: 54) mengemukakan bahwa tanggapan dipengaruhi faktor intern dan faktor ekstern sebagai berikut:

- 1) Faktor Intern
 - a) Kondisi alat indra
Alat indra dalam keadaan sehat dan baik dapat menjadikan pengamatan lebih jelas sehingga akan mempengaruhi tanggapan yang dihasilkan.
 - b) Perhatian yang tertuju
Perhatian yang tertuju akan menghindari rangsangan-rangsangan lain yang mengganggu sehingga pengamatan dapat menjadi lebih fokus.
- 2) Faktor Ekstern
 - a) Rangsang jelas
Rangsang yang lemah dapat menyebabkan sulitnya proses pengamatan dan juga sebaliknya rangsang yang terlalu kuat dapat mengganggu kefokusan pengamatan sehingga dapat mempengaruhi tanggapan.
 - b) Waktu cukup
Waktu yang cukup dapat memberikan kesempatan untuk lebih fokus dalam melakukan pengamatan sehingga dapat memberikan kesan yang akan tersimpan dalam ingatan.
Dalam penelitian ini yang akan diteliti adalah tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan pendekatan bermain yang telah dilakukan di SD Negeri Beji. Maka dari itu perlu diketahui juga faktor yang mempengaruhi tanggapan terhadap proses belajar. Secara umum Dakir (1993: 132) mengemukakan faktor yang mempengaruhi proses belajar dibagi menjadi dua yaitu :
 - 1) Faktor dari dalam, yaitu keadaan pribadi yang bersangkutan dapat berupa fisik dan psikis.

2) Faktor dari luar, yaitu pengaruh-pengaruh yang asalnya dari luar diri yang bersangkutan dapat berupa guru, materi, sarana prasarana, dan lingkungan.

Menurut Sugihartono, dkk. (2013: 9) menyatakan perbedaan hasil pengamatan atau persepsi juga dipengaruhi oleh individu atau orang yang melakukan pengamatan. Hal-hal yang mempengaruhi hasil pesepsi tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Pengetahuan, wawasan dan pengalaman yang dialami seseorang
- 2) Tingkat kebutuhan seseorang
- 3) Kesenangan atau hobi yang disukai
- 4) Kebiasaan atau pola hidup

Meninjau beberapa pendapat ahli di atas dapat disebutkan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi tanggapan diantaranya faktor intern yaitu faktor yang berasal dari dalam diri manusia berupa indra dan perhatian yang tertuju. Faktor ekstern yaitu faktor yang berasal dari luar berupa kejelasan rangsangan dan waktu yang cukup. Sedangkan proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor dari dalam yang berupa fisik dan psikis serta faktor dari luar berupa guru, materi, sarana prasarana, dan lingkungan. Sedangkan hasil pesepsi atau tanggapan dapat dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya wawasan seseorang, kebutuhan seseorang, hobi seseorang, dan pola hidup seseorang.

2. Keterampilan Gerak Dasar

a. Pengertian Keterampilan Gerak Dasar

Magill dalam Qomarullah, dkk. (2014: 3) menyatakan “gerak atau gerakan adalah perilaku karakteristik anggota badan tertentu atau kombinasi dari anggota badan yang merupakan komponen bagian dari keterampilan tindakan atau *motor*”. Selebihnya Swanson dalam Mutiah (2010: 168) berpendapat bahwa, “gerak juga merupakan ekspresi pembebasan dari belenggu ketidakberdayaan, simbolis, “*displacmen*”, maupun katarsis, khususnya pada anak-anak, mereka mengekspresikan dirinya secara langsung dan efektif melalui gerakan”. Selanjutnya Mutiah (2010: 168) mempunyai pendapat sendiri tentang gerak yaitu media untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikiran dan juga untuk mengalihkan ketakutan, kesedihan, kemarahan, kenikmatan, dan sebagainya.

Setiap anak dalam beraktivitas sehari-harinya selalu menggunakan gerak. Gerak yang dimaksud adalah gerak yang banyak melibatkan anggota tubuh seperti berlari, melompat, dan melempar. Dengan dipengaruhi usia dan intensitas gerakan, gerakan-gerakan tersebut akan berubah menjadi gerakan yang sempurna. Selain itu setiap anak normal mampu mengembangkan bermacam-macam gerakan. Berbagai macam gerakan tersebut disebut dengan pola gerak dasar (Widodo, 2010: 244). Pola gerak dasar tersebut merupakan suatu

kebutuhan yang berperan dalam aktivitas-aktivitas yang dilakukan anak.

Menurut Pangrazi dalam Bakhtiar (2014: 128) keterampilan gerak dasar adalah keterampilan manusia yang dapat membentuk dasar dari gerakan manusia itu sendiri. Selebihnya Bakhtiar (2014: 128) dalam jurnal yang berjudul “Strategi Pembelajaran, Lokasi Sekolah, dan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar” mengutip pendapat Goodway, dkk. (2006) dalam Gallahue, dkk. (2012) yang menyatakan bahwa “keterampilan gerak dasar merupakan bangunan dasar untuk aktivitas fisik dan olahraga ke depannya seperti halnya abjad ABC dalam pengenalan huruf”. Kemampuan gerak dalam keterampilan gerak dasar menunjukkan tingkat penguasaan dalam menggunakan anggota tubuh.

Kalaja (2012: 2) mempunyai pendapat terkait keterampilan gerak dasar, *“Fundamental movement skills are considered as one of the most important antecedents of physical activity”*. Pendapat lain dikemukakan oleh Logan, dkk. (2012: 1) bahwa *“Fundamental Movement Skill are the building blocks of more complex movements”*.

Bakhtiar (2015: 8) mendefinisikan gerak dasar merupakan keterampilan yang menggunakan peran otak besar, kekuatan otot tubuh yang melibatkan lengan dan kaki yang digunakan

dalam sebuah latihan atau untuk mencapai tujuan gerakan, seperti melempar sebuah bola, melompat, atau meloncat melewati gerakan air, atau menjaga keseimbangan. Dari pengertian Bakhtiar tersebut dapat dipahami bahwa gerak dasar juga melibatkan organ-organ dan bagian-bagian dari tubuh.

Tidak hanya tangan dan kaki tetapi juga menggunakan otak besar sebagai pengontrolnya. Riyanto, dkk. (2016: 16) mengungkapkan semua gerakan yang dilakukan oleh anak adalah hasil pola interaksi yang kompleks dari berbagai bagian dan sistem yang ada dalam tubuh yang dikontrol oleh otak.

“FMS (Fundamental Movement Skill) as an organized series of basic movements that involve the combination of movements patterns of two or more body segments (Gallahue dan Donelly, 2003 dalam Morgan, dkk. 2013: e1362)”. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa keterampilan gerak dasar adalah dasar dari gerakan-gerakan yang terorganisir hasil dari kombinasi dua atau lebih pola gerakan anggota tubuh. Morgan, dkk. (2013: e1362) menambahkan “FMS are considered to be the foundation skills that lead to be specialized movements sequences required for participation in many organized and nonorganized physical activities for children and adolescents”. Maksud dari pendapat tersebut adalah keterampilan gerak dasar merupakan pondasi dasar dari segala gerakan baik yang terorganisir maupun tidak

organisir yang dibutuhkan dalam aktivitas fisik untuk anak dan remaja.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa gerak dasar adalah kemampuan dasar yang membentuk berbagai macam gerakan yang lebih kompleks dengan melibatkan anggota-anggota tubuh untuk digunakan dalam suatu kegiatan. Dengan kata lain keterampilan gerak dasar merupakan dasar dari berbagai macam gerakan yang dilakukan oleh manusia. Semakin baik gerak dasar semakin baik pula gerakan yang dihasilkan. Oleh karena itu, gerak dasar dapat digunakan untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai macam keterampilan teknik dan aktivitas fisik.

b. Macam-macam Gerak Dasar

Widodo (2010: 244-245) menyebutkan bahwa gerak dasar terbagi menjadi tiga macam yaitu gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. Gerak dasar lokomotor adalah gerakan yang berpindah tempat dengan cara menggerakan bagian tubuh ke tempat lain, seperti jalan, lari, dan lompat. Gerak dasar nonlokomotor adalah gerakan yang tidak berpindah tempat, hanya sebagian tubuh yang bergerak tapi tidak sampai berpindah tempat, seperti mendorong, menarik, menekuk, dan memutar. Sedangkan gerak dasar manipulatif adalah gerakan

yang menggerakan sesuatu seperti melempar, menangkap, memukul dan sebagainya.

Menurut Isnaini dan Sabarini (2010: 2), "kemampuan gerak dasar dibedakan menjadi tiga macam yaitu gerak nonlokomotor, gerak lokomotor, dan gerak manipulatif". Gerak dasar nonlokomotor merupakan gerakan yang dilakukan di satu tempat dan tidak sampai berpindah tempat. Gerak dasar lokomotor adalah gerak yang dilakukan sampai bisa berpindah tempat. Gerak dasar manipulatif adalah gerak anggota tubuh dalam melakukan suatu gerakan dengan lebih terampil. Pernyataan di atas diperkuat oleh pendapat dari Qomarullah, dkk. (2014: 3-4) yang menyatakan bahwa kemampuan gerak dasar dikategorikan menjadi tiga macam,

1) Kemampuan lokomotor

Gerak dasar lokomotor adalah perilaku gerak memindahkan tubuh dari satu tempat ke tempat yang lain, sehingga dibuktikan dengan adanya perpindahan tubuh (traveling) dari satu titik ke titik lain. Gerakan-gerakan tersebut merentang dari gerak yang sifatnya sangat alamiah mendasar seperti merangkak, berjalan, berlari, dan melompat, hingga ke gerakan yang sudah berupa keterampilan khusus seperti meroda, guling depan, hingga handspring dan back-handspring.

2) Kemampuan nonlokomotor

Kemampuan non-lokomotor diartikan sebagai perilaku gerak anggota tubuh mengitari porosnya, pelaku tetap pada tempatnya, dan tidak berpindah tempat. Kemampuan nonlokomotor terdiri dari: menekuk dan meregang, mendorong dan menarik, mengangkat dan menurunkan, melipat dan memutar, mengocok, melingkar, melambungkan, dan lain-lain.

3) Kemampuan manipulatif

Gerak dasar manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau memindahkan objek dengan menggunakan tangan, kaki atau bagian tubuh yang lain, misalnya: melempar, menangkap, menyepak, memukul, dan

gerakan lain yang berkaitan dengan lemparan dan tangkapan sesuatu. Kemampuan manipulatif dikembangkan ketika anak tengah menguasai macam-macam obyek. Kemampuan manipulatif lebih banyak melibatkan tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan.

Pratomo (2012: 6) mempunyai pandangan lain mengenai macam-macam kemampuan gerak dasar. Gerak lokomotor adalah gerakan yang ditandai dengan perpindahan pergerakan tubuh dari satu titik berat bidang tumpu ke titik berat bidang tumpu lain. Gerakan ini seperti berjalan, berlari, meloncat, melayang dan sebagainya. Sedangkan gerak nonlokomotor adalah gerakan yang tidak ditandai dengan perpindahan pergerakan tubuh dari satu titik berat bidang tumpu ke titik berat bidang tumpu lain seperti membungkuk, memutar, mengayun dan sebagainya. Gerak manipulatif merupakan gerakan yang memerlukan suatu koordinasi sehingga menjadi suatu pola gerakan misalnya, melempar, menangkap, menendang, dan sebagainya.

Irfandi (2015: 3) menjelaskan bahwa gerak lokomotor adalah gerakan berpindah tempat yaitu berjalan, melompat, menyelinap, merayap, berguling. Gerak nonlokomotor adalah gerakan yang dilakukan tanpa berpindah tempat tetapi menggerakkan tubuh dengan menggunakan kemampuan kelentukan sendi ke segala arah seperti meliukkan badan, memutar bahu, mengangkat kaki, melakukan gerakan keseimbangan dengan berbagai bentuk gerakan kelentukan.

Gerak manipulatif adalah segala bentuk gerakan yang menggunakan alat seperti menendang bola, melempar benda dan gerakan-gerakan dalam permainan yang menggunakan alat.

Kalaja (2012: 2) memaparkan pemikirannya tentang macam-macam kemampuan gerak dasar sebagai berikut,

Fundamental movement skills (FMS) consist of locomotor, manipulative, and balance skills. Locomotor skills refer to a body moving from one point to another in a vertical or horizontal dimension. Activities, such as walking, running, jumping, hopping, skipping, galloping, sliding, leaping, and climbing are representative examples of locomotor movement skills.

Manipulative skills include either gross motor or fine motor movements.

Gross motor manipulative skills involve movements that give force to objects or receive force from objects. Throwing, catching, kicking, trapping, striking, volleying, bouncing, rolling, and punting are examples of fundamental gross motor manipulative skills. Fine motor manipulative skills refer to small object-handling activities that emphasize motor control, precision, and accuracy of movement. Balance refers to both the body remaining in place but moving around its horizontal or vertical axis and the process for maintaining postural stability.

Menurut pendapat Kalaja di atas menunjukkan bahwa keterampilan gerak dasar dibagi menjadi tiga macam yaitu keterampilan lokomotor, keterampilan manipulatif, dan keterampilan keseimbangan. Keterampilan lokomotor merupakan perpindahan tubuh dari titik satu ke titik lain dalam bidang vertikal atau horizontal misalnya berjalan, berlari, meloncat, dan lain-lain. Sedangkan keterampilan manipulatif dibedakan menjadi dua yaitu keterampilan motorik kasar dan keterampilan motorik halus. Keterampilan motorik kasar adalah gerakan yang lebih memerlukan kekuatan dalam pergerakannya seperti melempar, menendang, menangkap, dan lain-lain. Keterampilan motorik

halus merupakan gerakan yang tidak begitu memerlukan kekuatan yang menekankan pada kontrol, ketelitian dan keakuratan. Terakhir yaitu keterampilan keseimbangan adalah beregrak dalam bidang vertikal atau horizontal dengan mempertahankan pada satu titik.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat tiga macam gerak dasar. Pertama, gerak dasar lokomotor yaitu gerakan yang dilakukan anggota tubuh dengan ditandai adanya perpindahan dari satu tempat ke tempat lain misalnya, berjalan, berlari, dan melompat. Kedua, gerak dasar nonlokomotor adalah gerak tubuh yang berada pada satu titik dan tidak ada perpindahan tempat seperti mengayun, memutar, dan membungkuk. Ketiga, gerak dasar manipulatif merupakan gerakan yang cenderung memerlukan obyek sehingga menjadi suatu pola gerakan yang lebih terampil misalnya menendang, memukul, melempar, dan menangkap.

c. Pentingnya Keterampilan Gerak Dasar bagi Anak

Menurut Pangrazi dalam Bakhtiar (2015: 4) mempelajari keterampilan gerak dasar pada usia dini merupakan hal yang sangat penting karena apabila anak kurang mempelajari keterampilan gerak dasar maka anak akan mengalami hambatan atau kesulitan dalam mempelajari dan melakukan berbagai keterampilan gerak di kemudian hari, seperti mempelajari

keterampilan dalam suatu cabang olahraga (*sport skill*). Masa anak-anak merupakan masa yang tepat untuk mempelajari keterampilan gerak dasar, dan setelah masa anak-anak merupakan masa untuk mempelajari lebih dalam keterampilan motorik kasar, pada masa itulah masa yang sangat kritis untuk mempelajari keterampilan gerak dasar (Corbin dalam Bakhtiar, 2015: 4). Dengan demikian jika keterampilan gerak dasar dibina sejak usia dini maka pada saat anak sudah dewasa akan mempunyai keterampilan gerak yang baik. Bahkan dengan keterampilan yang baik tersebut anak dapat memperoleh banyak manfaat salah satunya dalam bidang prestasi.

Simoncoe Muskoka District Health Unit dalam Bakhtiar (2015: 16-17) menyebutkan bahwa gerak dasar mempunyai manfaat untuk berbagai aspek berikut ini,

- 1) Manfaat perkembangan gerak untuk kesehatan anak, seperti meningkatkan pertumbuhan otot, memperkuat tulang, mempertahankan tekanan darah, meningkatkan kinerja jantung dan paru-paru, meningkatkan postur tubuh, meningkatkan kebiasaan tidur yang baik, meningkatkan kebugaran dan tenaga, mempertahankan berat badan yang ideal pada anak, dan mengenalkan pola hidup sehat.
- 2) Manfaat perkembangan gerak pada perkembangan motorik anak seperti meningkatkan kekuatan otot, kelentukan, keseimbangan dan koordinasi tubuh, meningkatkan kinerja visual, meningkatkan kesadaran tubuh, dan mengembangkan gerakan yang lebih komplek seperti berlari, melompat, melempar, dan lain-lain.
- 3) Manfaat perkembangan gerak pada perkembangan kognitif anak seperti meningkatkan koneksi otak, merangsang pembelajaran, mengembangkan kemampuan berbicara dan berbahasa, meningkatkan daya ingat dan konsentrasi,

meningkatkan kreativitas dan kemampuan mengatasi permasalahan, meningkatkan pemikiran abstrak, serta mampu mengemukakan ide.

- 4) Manfaat perkembangan gerak pada kemampuan sosial anak seperti mendorong untuk bekerjasama, mendorong untuk berinteraksi sosial secara positif, mendorong jalinan persahabatan, dan meningkatkan pembelajaran tentang konsekuensi dari tingkah laku.
- 5) Manfaat perkembangan gerak pada perkembangan emosional anak seperti membangun rasa percaya diri, meningkatkan rasa keberhasilan, mengatasi rasa cemas dan depresi, meningkatkan kemampuan mengatasi tekanan, meningkatkan ilmu disiplin dan kontrol diri, mengurangi kebiasaan agresif, dan mampu mengungkapkan perasaan dengan baik.

Aktivitas gerak (*movement activities*) mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan psikomotorik, kognitif, dan afeksi (Gallahue dalam Mutiah, 2010: 169). Selebihnya Mutiah (2010: 169) menambahkan bahwa pengalaman gerak memberikan anak kesempatan untuk bereksplorasi dan berajar memecahkan masalah, terlebih anak juga dapat mengembangkan kemampuan intelektualnya di mana anak harus menerima, mengerti, dan memahami arti dari instruksi yang diberikan kepadanya. Di samping itu, gerak juga akan meningkatkan kreativitas anak di mana anak bisa berekspresi melalui penggunaan panca indranya dalam memunculkan suatu gerakan.

Gerak dasar erat kaitannya dengan keterampilan motorik seperti pendapat Bakhtiar (2015: 8) yang menyatakan bahwa “gerak dasar dikenal juga sebagai motorik dasar”. Pendapat

tersebut didukung oleh Riyanto, dkk. (2016: 16) yang menyatakan bahwa “perkembangan motorik merupakan proses tumbuh kembang kemampuan gerak seseorang”. Riyanto, dkk. (2016: 16) juga mengutip pendapat Oxendinie dalam Nugroho (2005: 9) bahwa keterampilan motorik adalah terminologi yang digunakan dalam berbagai keterampilan yang mengarah kepada penguasaan suatu keterampilan gerak dasar. Sehubungan dengan pendapat-pendapat di atas Wijaya dalam Rismayanthi (2013: 65) beranggapan bahwa masa kecil merupakan masa yang ideal untuk mempelajari keterampilan motorik dengan alasan sebagai berikut:

- 1) Tubuh anak masih dalam keadaan lentur sehingga mudah untuk mempelajari keterampilan motorik.
- 2) Keterampilan anak pada masanya masih tergolong sedikit sehingga akan mudah menerima keterampilan baru.
- 3) Motivasi anak dalam belajar motorik lebih tinggi dari pada saat dewasa.
- 4) Anak mempunyai sifat menyukai pengulangan gerakan sehingga otot akan lebih terlatih.
- 5) Anak akan lebih mempunyai waktu yang banyak dalam mempelajari keterampilan pada masa kecil.

Pendapat di atas menunjukkan pentingnya belajar gerak atau motorik sejak masih usia anak-anak. Oleh karena itu, pada saat anak masih dalam masanya sebaiknya anak belajar tentang gerak karena akan memberikan perubahan yang baik pada saat

dewasa. Belajar gerak merupakan kegiatan fisik yang mempunyai tujuan tertentu sehingga dapat menghasilkan perubahan dan kemampuan keterampilan anak yang dipengaruhi oleh beberapa faktor secara terpadu (Qomarullah, dkk. 2014: 3).

Perkembangan motorik bagi anak merupakan faktor yang sangat penting bagi perkembangan pribadi secara keseluruhan, Hurlock dalam Yusuf (2007: 104-105) mengemukakan pentingnya perkembangan motorik sebagai berikut:

- 1) Keterampilan motorik dapat memberikan kesenangan pada anak sehingga anak menjadi terhibur
- 2) Melalui keterampilan motorik anak dapat belajar dari yang tidak bisa menjadi bisa. Hal ini akan berpengaruh baik pada perkembangan rasa percaya diri pada anak.
- 3) Melalui keterampilan motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik dalam lingkungan rumah maupun lingkungan sekolah.
- 4) Keterampilan motorik yang normal dapat memungkinkan anak bisa bergaul dengan teman sebaya dengan baik. Di sisi lain keterampilan motorik yang tidak normal dapat memberikan dampak pergaulan yang buruk seperti anak akan terkucilkan.
- 5) Perkembangan motorik sangat penting terhadap perkembangan kepribadian anak.

Melalui pembelajaran motorik atau gerak di sekolah dasar dapat berpengaruh terhadap beberapa aspek kehidupan siswa.

Decaprio dalam Riyanto, dkk. (2016: 16) menjabarkan

pentingnya belajar motorik atau gerak sebagai berikut:

- 1) Melalui pembelajaran motorik atau gerak dapat memberikan kepuasaan pada kesenangan anak.
- 2) Melalui pembelajaran motorik atau gerak dapat membuat anak dari yang lemah menjadi independen.

- 3) Melalui pembelajaran motorik anak dapat menyesuaikan diri dengan keadaan lingkungan disekitarnya.
- 4) Melalui pembelajaran motorik dapat membantu anak dalam berbagai keterampilan.
- 5) Melalui pembelajaran motorik akan menjadikan anak mandiri sehingga bisa belajar untuk mengatasi persoalan diri sendiri.

Mempelajari gerak dasar dapat memberikan banyak manfaat bagi anak. Anak dapat memperoleh manfaat-manfaat tersebut melalui aktivitas-aktivitas gerak dasar yang dilakukan baik di lingkungan rumah maupun di sekolah. Manfaat yang diperoleh mencakup berbagai aspek seperti kesehatan, motorik, emosional, sosial, kognitif, dan lain-lain. Bahkan apabila gerak dasar ditekuni dengan baik akan menghasilkan manfaat lain seperti mendapatkan prestasi dalam bidang olahraga. Maka dari itu, sangat penting ketika anak masih dalam usia dini sebaiknya mendapatkan pembelajaran gerak dasar.

d. Keterampilan Gerak Dasar dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan serangkaian kegiatan aktivitas jasmani yang disusun secara terencana untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, serta untuk mendapatkan pertumbuhan dan perkembangan fisik sekaligus mental dalam rangka untuk mencapai kecerdasan, watak, dan sikap yang dewasa pada diri seorang individu

(Kosasih, 1993: 2). Terkait pengertian pendidikan jasmani di atas Bucher (1983: 7) mempunyai pendapat bahwa,

The word physical refers to the body. It is often used in reference to various bodily characteristics such as physical strength, physical development, physical prowess, physical health, and physical appearance. Therefore, when the word education is added to the word physical, thus forming the phrase physical education, it refers to the process of education that concerns activities that develop and maintain the human body.

Pendapat Bucher dia atas menjelaskan bahwa kata fisik atau jasmani berkaitan dengan tubuh di mana tubuh mempunyai sifat-sifat yang merujuk pada kekuatan fisik, perkembangan fisik, kemampuan fisik, kesehatan fisik, dan bentuk fisik. Namun, jika kata fisik atau jasmani tersebut digabungkan dengan kata pendidikan akan menjadi suatu frase yang memiliki pengertian tentang suatu proses pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas yang dapat mengembangkan dan memelihara tubuh seseorang.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses yang sudah terencana melalui berbagai macam aktivitas jasmani untuk membentuk manusia seutuhnya. Manusia dalam melakukan aktivitas fisik tentunya memerlukan gerak. Gerak yang baik merupakan perwujudan gerak dasar yang baik pula. Oleh karena

itu gerak dasar merupakan bagian yang penting dari pendidikan jasmani.

Salah satu tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar menurut BSNP dalam Hanief dan Sugito (2015: 61) adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar. Tujuan tersebut membuktikan bahwa gerak dasar merupakan unsur yang harus dikembangkan dan ditingkatkan dalam diri anak sebagai peserta didik di sekolah dasar. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan diharapkan dapat memberikan peranan dalam upaya melakukan pembelajaran pengembangan gerak dasar di sekolah bagi semua anak mengingat tidak semua anak dapat memiliki kesempatan yang sama untuk mempelajari keterampilan gerak dasar yang disebabkan oleh latar belakang budaya dan lingkungannya (Bakhtiar, 2015: 5). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam prosesnya lebih menekankan pada gerak dasar, sehingga siswa akan lebih mudah dalam melakukan pembelajaran gerak dasar khususnya siswa yang kurang memiliki gerak dasar yang baik (Budiono, dkk. 2014: 2). Aktivitas gerak yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan mampu mengarahkan anak sebagai peserta didik pada pertumbuhan dan perkembangan yang selaras (Sartinah, 2008: 63).

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di sekolah dasar pada dasarnya akan mendorong anak untuk belajar berbagai keterampilan gerak melalui permainan, atletik, maupun senam. Dengan melakukan kegiatan tersebut anak akan mendapatkan manfaat berupa meningkatnya kemampuan gerak dasar secara efektif dan terus menerus (Sartinah, 2008: 65). Oleh karena itu, dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu diupayakan pembelajaran yang dapat menimbulkan motivasi dan minat anak untuk bermain sekaligus dapat mengembangkan keterampilan gerak dasar (Corbin dalam Bakhtiar, 2014: 128).

Meninjau dari berbagai pendapat di atas dapat disebutkan bahwa gerak dasar merupakan salah satu materi pembelajaran yang ada dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Hal ini diperkuat dengan adanya materi gerak dasar yang tercantum dalam KTSP. Di dalam KTSP materi gerak dasar dirumuskan ke dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Standar kompetensi dan kompetensi dasar yang memuat materi gerak dasar tersebut berlaku untuk semua kelas di sekolah dasar termasuk kelas V.

Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan kelas V semester I standar kompetensi yang memuat materi gerak dasar yaitu “mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-

nilai yang terkandung di dalamnya”. Sedangkan kompetensi dasarnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran
- 2) Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran

Adapun dalam pembelajaran pendidikan jasmani kelas V semester II terdapat standar kompetensi yang memuat materi gerak dasar yaitu “mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya”.

Sedangkan kompetensi dasarnya adalah sebagai berikut:

- 1) Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran
- 2) Mempraktikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran

3. Karakteristik Anak Usia Sekolah Dasar

Menurut Corbin dalam Bakhtiar (2015: 16) “umur 6-12 tahun disebut masa kanak-kanak, dan masih termasuk masa keterampilan. Dengan demikian hendaknya anak mempelajari berbagai keterampilan sesudahnya adalah masa untuk memperhalus keterampilan”. Espenchade dan Ekert dalam Bakhtiar (2015: 16) menambahkan tentang karakteristik anak usia 6-12 tahun sebagai berikut:

- (1) pertumbuhan menjadi stabil, (2) anggota tubuh tumbuh menjadi lebih cepat, (3) meningkatnya kemampuan keseimbangan (pola gerak dasar menjadi lebih baik), (4) meningkatnya kekuatan dan daya tahan tubuh, (5) meningkatnya koordinasi mata dan tangan serta keterampilan manipulatif, (6) meningkatnya jangkauan dan perhatian, (7) membutuhkan latihan untuk meningkatkan

keterampilan, mendapatkan status sosial dan mengembangkan daya tahan, (8) suka berpetualang, (9) meningkatnya kemampuan bersosialisasi, (10) mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, (11) cakap dan bersifat kompetitif.

Bakhtiar (2015: 16) juga mengutip pendapat Hurlock yang menjelaskan karakteristik anak terkait dengan perkembangan motoriknya sebagai berikut: “(1) mempelajari keterampilan fisik yang diperlukan untuk permainan secara umum, (2) mencapai kebiasaan pribadi, (3) membangun sikap yang sehat mengenai diri sendiri”.

Sartinah (2008: 64), saat anak berusia 2 sampai 7 tahun perkembangan gerak berkembang secara kritis. Pada usia tersebut terdapat tahap-tahap penting yang merupakan sub perkembangan gerak dasar yaitu tahap pengenalan, tahap dasar, dan tahap kematangan. Sedangkan pada usia 7 sampai 14 tahun merupakan perkembangan gerak spesialisasi. Pada usia tersebut sub perkembangan gerak meliputi tahap transaksi dari gerak dasar ke gerak aplikasi, tahap aplikasi gerak yang bersifat spesialisasi dan lebih membutuhkan koordinasi, dan tahap pemanfaatan pada kegiatan gerak yang menimbulkan keterampilan dan koordinasi yang baik.

Izzaty (2013 : 102-103) menyatakan bahwa terdapat beberapa tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir, yaitu sebagai berikut:

1. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain
2. Sebagai makhluk hidup yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri
3. Belajar bergaul dengan teman sebaya
4. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita
5. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis, dan berhitung
6. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
7. Mengembangkan kata batin, moral, dan skala nilai
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga
9. Mencapai kebebasan pribadi

Yudanto dalam Irfandi (2015: 13) menjelaskan karakteristik anak usia 10-13 tahun sebagai berikut.

Anak sudah dapat menentukan pilihan-pilihannya akan cabang olahraga yang disukainya, secara umum mereka sudah memiliki kemampuan dan koordinasi dan kelincahan yang jauh lebih baik. Pada fase ini mereka memilih untuk mengkhususkan pada satu cabang olahraga yang dianggap mampu untuk dilakukan. Mereka juga sudah mulai bisa menilai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya. Anak mulai mencari atau menghindari aktivitas yang tidak disukainya.

Rismayanthi (2011: 11) mengemukakan bahwa “karakteristik anak kelas bawah sekolah dasar dalam perkembangan dan pertumbuhan fisiknya sudah mencapai kematangan, anak-anak telah mampu mengontrol tubuh dan keseimbangannya”. Anak-anak dapat melakukan gerakan melompat dengan kaki secara bergantian, dapat memainkan sepatu roda dua, dapat melakukan gerakan menangkap bola, dan telah mengalami perkembangan koordinasi antara mata dan tangan sehingga dapat memegang benda-benda yang ada di sekolah. Sedangkan apabila perkembangan anak dilihat dari sisi

sosial, anak usia kelas bawah sekolah dasar mempunyai karakteristik dapat melakukan perlakuan sesuai dengan jenis kelamin masing-masing, mulai dapat bersaing atau berkompetisi dengan teman sebayanya, anak sudah mulai mempunyai sahabat, anak sudah mengenal dan melakukan tindakan saling berbagi, dan mampu mandiri.

Lebih lanjut, Rismayanthi (2011:11) menjelaskan bahwa anak usia 6-8 tahun apabila dilihat dari sisi emosi mempunyai karakteristik telah dapat merespon dan mengekspresikan tanggapan terhadap orang lain, mampu mengendalikan emosi, telah dapat berpisah dari orang tua pada waktu tertentu, dan mampu belajar memahami tindakan yang benar dan yang salah. Sedangkan apabila dilihat dari sisi kecerdasan atau kognitifnya anak usia 6-8 tahun telah dapat melakukan seriasi, mengelompokkan obyek, suka terhadap angka dan tulisan, bertambahnya jumlah kosakatanya, suka berbicara, mampu memahami arti sebab akibat dari suatu tindakan, dan berkembangnya tingkat pengetahuan tentang ruang dan waktu.

Menurut Gallahue dalam Rithaudin (2011: 34) menjabarkan karakteristik anak usia 6-10 tahun menjadi tiga macam sebagai berikut:

- 1) Karakteristik Pertumbuhan Gerak dan Fisik
 - a. Pertumbuhan lambat khususnya pada periode akhir usia 6-10 tahun dari pada periode awal.

- b. Pertumbuhan meningkat baik tinggi badan yaitu 5,1-7,6 cm per tahun maupun berat badan yaitu 1,4-2,7 per tahun.
 - c. Pertumbuhan bersifat *cephalocaudal* dan *proximodital* yaitu pertumbuhan yang didominasi oleh otot besar daripada otot kecil.
 - d. Pertumbuhan anak putri lebih cepat daripada anak putra khususnya pada akhir fase ini yaitu pada fase pubertas.
 - e. Waktu dalam melakukan reaksi tergolong lambat karena masih kurang baik dalam melakukan koordinasi mata-tangan dan mata-kaki.
 - f. Dalam melakukan aktivitas bermain anak tidak bisa mencapai pada tingkatan intensitas yang tinggi dan dalam waktu yang lama karena anak selalu bersemangat sedangkan daya tahannya masih rendah.
 - g. Pada akhir fase ini anak sudah bisa melakukan dan menguasai gerak dasar yang lebih komplek atau sulit.
- 2) Karakteristik pertumbuhan kognitif
- a. Anak mempunyai sifat lebih suka bersama orang yang lebih dewasa tetapi masih perlu bimbingan dalam mengambil keputusan.
 - b. Anak akan lebih fokus pada apa yang mereka sukai.
 - c. Anak mempunyai tingkat imajinasi yang tergolong tinggi dan mampu mengekspresikannya secara ekstrim.
 - d. Anak akan tertarik pada teknologi sehingga orang tua harus bisa mengantisipasinya.
 - e. Anak masih kurang mampu dalam menyampaikan sesuatu yang ada di pikirannya secara nyata dan jelas.
 - f. Anak selalu ingin tau sesuatu dan ingin tau apa penyebabnya.
- 3) Karakteristik pertumbuhan afektif
- a. Mulai muncul bermacam-macam tingkat motivasi dalam melakukan sesuatu.
 - b. Anak akan cenderung ke kelompok yang lebih kecil karena ada sifat ego dalam dirinya.
 - c. Muncul sifat agresif dan kritis terhadap suatu kejadian.
 - d. Anak sudah bisa menerima keputusan orang lain terhadapnya seperti saat menerima hukuman karena melakukan kesalahan.

Banyak karakteristik yang ada dalam diri anak usia sekolah dasar. Sangat penting bagi guru untuk memperhatikan karakteristik anak dalam upaya mendidik dan mengembangkan

diri seorang anak agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik sesuai dengan usianya. Guru harus mempunyai strategi yang tepat dalam mendidik anak saat di sekolah supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai.

4. Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan tanpa ada beban untuk mempertimbangkan hasil akhir (Hurlock dalam Utama, 2011: 3). Bermain merupakan salah satu aktivitas yang dapat menimbulkan kegembiraan bagi pelakunya (Wibowo, 2010: 1). Salma (2012: 5) menjelaskan bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan anak yang dapat memberi rasa senang dan merupakan suatu cara bagi anak untuk mempelajari dunia luar. Sukintaka dalam Utama (2011: 3) bahwa “bermain adalah aktivitas jasmani yang dilakukan dengan sukarela dan bersungguh-sungguh untuk memperoleh rasa senang dari aktivitas yang dilakukan”. Soemitro dalam Utama (2011: 3) bermain adalah belajar menyesuaikan diri dengan keadaan di sekitarnya. Bermain membuka kreativitas anak untuk mengenal lingkungannya. Selain itu anak-anak memerlukan berbagai permainan agar mendapatkan manfaat seperti kesehatan fisik, mental, dan perkembangan emosinya.

Qomarullah, dkk. (2014: 4) mendefinisikan bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya, melampiaskan ketegangan dan menirukan peran orang yang dikagumi atau yang dijadikan guru. Jadi, dalam bermain tidak ada batasan bagi anak untuk berkreasi sesuai dengan keinginannya. Dengan kata lain di dalam bermain terdapat unsur kebebasan untuk menuangkan apa yang diinginkan oleh anak.

Drijarkara dalam Utama (2011: 3) menyatakan bahwa dalam bermain harus ada dua watak yaitu *eros* dan *agon*. *Eros* adalah bermain seharusnya dilandasi oleh rasa senang atau cinta terhadap komponen-komponen yang ada dalam bermain itu sendiri seperti teman bermain, waktu bermain, situasi bermain, dan sebagainya. Sedangkan *agon* adalah kerja keras atau perjuangan yang dilakukan untuk mengatasi segala tantangan, kesulitan, hambatan, permasalahan dalam bermain.

Furqon dalam Agustini, dkk. (2016: 232) permainan didefinisikan sebagai suatu aktivitas yang di dalamnya terdapat aturan-aturan yang lengkap dan juga terdapat unsur berkompetisi di antara pemain agar mendapatkan hasil yang diharapkan. Agustini, dkk. (2016: 232) menyimpulkan bahwa dalam permainan bukan hanya sekedar mencari kesenangan saja akan tetapi juga mencari kemenangan karena terdapat aturan-

aturan dalam permainan tersebut. Aturan-aturan dalam permainan tersebut tentunya merupakan aturan yang sudah disepakati bersama.

Meninjau berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan seseorang dengan sukarela dan sungguh-sungguh tanpa ada unsur paksaan agar memperoleh kepuasan bagi dirinya seperti memperoleh kesenangan. Di dalam bermain harus terdapat unsur yang dapat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang diinginkan. Pada dasarnya bermain tidak bisa dipisahkan dari kehidupan setiap orang karena bermain merupakan hak asasi setiap manusia (Wibowo, 2010: 2). Melalui bermain dapat memberikan banyak manfaat bagi pelakunya. Oleh karena itu, bermain sangat diperlukan bagi semua orang khususnya bagi anak-anak.

b. Pentingnya Bermain bagi Anak

Masa anak-anak merupakan masa yang sangat menyenangkan. Anak-anak akan melakukan aktivitas sesuai keinginannya tanpa terikat dengan aturan tertentu (Corbin dalam Bakhtiar, 2014: 128). Anak-anak akan belajar banyak hal tentang kehidupan dari bermain. Dwijayanta dalam Agustini, dkk. (2016: 231) bermain memberikan pengalaman yang dapat mendidik anak menjadi lebih baik dan juga sebagai rekreasi yang dapat

memberikan kesenangan karena anak-anak dapat menyalurkan

ketegangannya dengan cara yang positif dan bermanfaat.

Bermain dapat mengembangkan berbagai aspek yang ada dalam diri anak seperti kognitif, afektif, dan psikomotor. Aspek-aspek tersebut dibutuhkan untuk tumbuh kembang anak. Melalui bermain dapat meningkatkan kekuatan otot kasar dan otot halus, mengembangkan penalaran, menjadikan peka terhadap lingkungan, menimbulkan daya imajinasi dan fantasi, serta kreativitas (Wibowo 2010: 1).

Izzaty (2013: 112-113) menyatakan bahwa bermain sangat penting bagi perkembangan fisik, psikis, dan sosial anak. Melalui bermain dapat memberikan pengalaman berharaga. Bermain dengan teman memberikan pelajaran mengenai cara berinteraksi dengan orang lain. Bermain juga dapat memberikan kreativitas. Selain itu bermain juga berperan dalam perkembangan otot dan pembentukan tubuh.

Agustini, dkk. (2016: 231) menjelaskan hasil penelitian yang dilakukan oleh Shandro yang menyatakan bahwa metode bermain dapat meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa karena siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias dan merasa senang. Simon dalam Agustini, dkk. (2016: 232) bermain dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Aktivitas yang dilakukan dengan rasa senang dan sungguh-

sungguh dapat memberikan kemudahan untuk mencapai tujuan dan memperoleh manfaatnya. Jadi dalam bermain harus terdapat unsur kesenangan dan bersungguh-sungguh.

Gunawan (2009: 1-3) menjelaskan alasan mengapa anak-anak memerlukan bermain sebagai berikut:

- 1) Anak-anak dan makhluk hidup pada dasarnya mempunyai dorongan atau hasrat untuk bergerak. Bergerak dalam hal ini adalah bergerak yang diperlukan oleh tubuh.
- 2) Anak membutuhkan bermain untuk belajar bersosialisasi dengan orang lain dan juga mempersiapkan anak untuk hidup bermasyarakat.
- 3) Anak akan belajar bergaul dengan orang lain.
- 4) Anak dapat mengetahui kemampuan yang ada dalam dirinya dengan cara membandingkan dirinya dengan orang lain atau membandingkan saat ini dengan yang sudah berlalu.
- 5) Anak dapat belajar mengembangkan daya kreativitasnya dengan menirukan apa yang ada dalam pikirannya.
- 6) Bermain dapat dijadikan sebagai media untuk menunjukkan kemampuan yang dimiliki anak.

Salma (2012: 6) menjabarkan keuntungan-keuntungan yang dapat diperoleh dari bermain sebagai berikut:

- 1) Aktivitas dalam bermain dapat menambang nafsu makan anak.
- 2) Anak dapat belajar bagaimana mengontrol diri sendiri.
- 3) Berkembangnya berbagai keterampilan yang berguna bagi kehidupan anak.
- 4) Mengembangkan kemampuan intelektual anak.
- 5) Memberi kemampuan untuk berinteraksi atau bergaul dengan orang lain.
- 6) Belajar menaati peraturan.
- 7) Meningkatkan kekuatan karena menggunakan energi dalam tubuh.
- 8) Belajar memahami arti dari lingkungan sekitar.
- 9) Mengoptimalkan pertumbuhan fisik seperti tulang, otot, dan organ-organ.

- 10) Menngkatkan kreativitas.
- 11) Belajar mengatasi kemarahan, kekhawatiran, iri hati dan kesedihan.

Utama (2011: 4) menyatakan fungsi bermain dalam tiga aspek sebagai berikut:

1) Aspek psikis

Bermain dapat mengembangkan beberapa komponen aspek psikis seperti dalam hal kecerdasan, motivasi, emosi, mental, percaya diri, minat, kemauan, kecemasan, agresivitas, perhatian, konsentrasi, dan sebagainya. Sebagai contoh dalam hal kecerdasan, melalui bermain anak akan menghadapi berbagai masalah yang timbul dalam permainan tersebut dan harus mencoba mengatasi atau menyelesaikan pada saat itu juga dengan benar dan cepat. Contoh lainnya adalah dalam hal motivasi, melalui bermain anak akan menunjukkan apa yang dia inginkan dengan cara melakukan secara sungguh-sungguh dan bebas dalam mengekspresikan apa yang ada dalam pikirannya. Melalui bermain anak akan akan terbiasa dengan tekanan-tekanan baik dari dirinya sendiri maupun dari luar sehingga akan mampu mengelola emosi, kecemasan dan rasa percaya diri dengan baik. Melalui bermain anak akan mampu mengembangkan, mempertahankan, dan mengendalikan aspek-aspek psikis tersebut.

2) Aspek fisik

Bermain dapat mengembangkan aspek fisik anak seperti pertumbuhan dan perkembangan jasmani, kebugaran jasmani, kesehatan jasmani, kemampuan gerak dasar, dan unsur-unsur fisik yang ada. Faktor pertumbuhan dan perkembangan fisik anak pun akan berkembang melalui aktivitas bermain. Pertumbuhan fisik berkenaan dengan bertambahnya ukuran tubuh secara nyata yang dapat diukur

secara pasti, misalnya bertambahnya tinggi badan, berat badan, dan besar atau bertambah secara kuantitatatif. Sedangkan perkembangan fisik adalah semakin berkualitasnya kemampuan tubuh atau sekelompok otot dalam beraktivitas atau bergerak. Misalnya kemampuan melempar bola kecil semakin jauh dari hasil sebelum melakukan aktivitas bermain walaupun jumlah serabut otot-ototnya relatif sama. Melalui bermain juga memberi kesempatan pada anak untuk melatih kemampuan gerak dasar seperti gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Kemampuan gerak dasar ini dapat menjadi semakin baik dan berkualitas. Melalui aktivitas bermain maka kemampuan fisik anak akan berkembang secara optimal.

3) Aspek sosial

Aspek sosial pun juga akan berkembang dengan baik melalui aktivitas bermain seperti dalam hal kerja sama, komunikasi, saling percaya, menghormati, bermasyarakat, tenggang rasa, kebersamaan dan sebagainya. Melalui bermain anak mampu memciptakan suatu bentuk kerjasama untuk mencapai tujuan bersama, dalam kerjasama dipastikan ada komunikasi antar anggota regu, dan dalam kerjasama juga ada rasa saling percaya dan saling menghormati antar anggota untuk meraih tujuan bersama yang diinginkan.

B. Penelitian yang Relevan

1. Skripsi yang berjudul “Tanggapan Siswa terhadap Pembelajaran Penjasorkes dalam Membentuk Perilaku Disiplin Kelas IV, V, dan VI SD Muhammadiyah Mulusan II” oleh Wahyu Dwi Razali Bakhri. Penelitian ini dilatar belakangi pembelajaran penjasorkes sekolah dasar membentuk keterampilan cabang olahraga, aktivitas bermain dan penanaman nilai karakter. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tanggapan siswa SD Muhammadiyah Mulusan II terhadap pembelajaran penjasorkes dalam membentuk perilaku disiplin. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei berupa angket pada 34 siswa kelas IV, V, VI di SD Muhammadiyah Mulusan II. Analisis data menggunakan teknik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa terhadap pembelajaran penjasorkes dalam membentuk perilaku disiplin pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Muhammadiyah Mulusan II Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori kurang sebanyak 8 siswa (23,53%), cukup sebanyak 20 siswa (58,82%), kategori baik sebanyak 6 siswa (17,65%). Sedangkan berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 20,00 maka tanggapan siswa terhadap pembelajaran penjasorkes dalam membentuk perilaku disiplin pada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Muhammadiyah Mulusan II Kabupaten Gunungkidul masuk kategori cukup.
2. Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VI terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen Tahun Ajaran 2012/2013” oleh Rivan Emas Mahardika. Penelitian ini didasari dengan adanya masalah yang menyatakan bahwa

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih kalah pentingnya dengan mata pelajaran yang diujikan di ujian nasional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan angket sebagai instrumen penelitian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen yang berjumlah sebanyak 192 orang. Untuk menganalisis data digunakan statistik deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diperoleh persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sekolah dasar di Kecamatan Karanganyar yang berada pada kategori sangat baik dengan persentase 7,8 % (15 anak), pada kategori baik 21,4 % (41 anak), pada kategori cukup baik 39,6 % (76 anak), pada kategori kurang baik 24,5 % (47 anak), dan kategori sangat kurang dengan persentase 6,8 % (13 anak).

C. Kerangka Berpikir

Aktivitas gerak merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Bergerak merupakan kebutuhan setiap manusia untuk menjalankan segala aktivitasnya agar dapat mempertahankan hidup. Manusia memerlukan gerak yang baik demi meningkatkan kualitas hidupnya. Gerak yang baik sangat dipengaruhi oleh gerak dasar yang baik pula. Dengan kata lain gerak manusia yang baik merupakan perwujudan gerak

dasar yang baik, karena gerak dasar adalah gerak yang membentuk gerakan manusia yang lebih komplek. Untuk mewujudkan gerak dasar yang baik, maka pembinaan gerak dasar perlu dilakukan sejak saat masih kecil yaitu saat masih dalam masa anak-anak. Hal tersebut bertujuan agar kelak pada saat sudah dewasa anak akan mempunyai kualitas gerak yang baik sehingga dapat meningkatkan kualitas hidupnya pula. Pembinaan gerak dasar dapat dilakukan di lingkungan rumah maupun di sekolah. Di lingkungan sekolah pembinaan gerak dasar dapat dilakukan lebih struktural melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan sangat berperan untuk perkembangan kemampuan gerak dasar anak karena pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas-aktivitas jasmani. Salah satu tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar anak. Maka dari itu, gerak dasar merupakan salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Terbukti bahwa dalam KTSP menyebutkan materi gerak dasar merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang harus dikuasai anak sekolah dasar.

Tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar dapat tercapai apabila semua komponen dalam pembelajaran dapat berfungsi dengan baik seperti guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan itu sendiri, sarana dan prasarana yang ada di sekolah, dan metode pembelajaran yang digunakan. Namun masih terdapat kesenjangan dalam proses pembelajaran gerak dasar yang ditemui. Salah satunya seperti yang terjadi di SD Negeri Beji. Sarana dan prasarana yang meliputi alat-alat dan lapangan yang digunakan dalam pembelajaran gerak dasar kurang mendukung. Selain itu pembelajaran yang bersifat berpusat pada guru juga merupakan masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran gerak dasar. Kesenjangan-kesenjangan tersebut dapat membuat siswa dalam menanggapi dengan tidak baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar sehingga kurang menarik perhatian siswa. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji jika pembelajaran keterampilan gerak dasar dilakukan melalui permainan. Belum adanya tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan menjadi salah satu faktor dilakukannya penelitian ini. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam

rangka memperbaiki proses pembelajaran keterampilan gerak dasar.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Arikunto (2010: 234) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan tanpa ada maksud untuk menguji hipotesis tertentu. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan variabel yang diteliti tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Pada penelitian ini menggambarkan seberapa besar tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Survei tersebut dilakukan dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Beji yang beralamat di Jl. Mutihan, Wates, Kulon Progo. Penelitian dilakukan selama 6 bulan dari bulan Januari sampai bulan Juni.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 38) variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel merupakan sesuatu yang akan diukur atau diamati dalam sebuah penelitian. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah kesan-kesan atau gambaran yang muncul di benak siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap

pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan. Variabel tersebut diukur dengan menggunakan angket yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

D. Populasi dan Subjek Penelitian

Menurut Sugiyono (2013: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji. Siswa kelas V SD Negeri Beji bejumlah 31 siswa yang terdiri dari 22 siswa putra dan 9 siswi putri. Sedangkan subyek penelitian yang digunakan adalah seluruh populasi yaitu siswa kelas V SD Negeri Beji bejumlah 31 siswa yang terdiri dari 22 siswa putra dan 9 siswi putri. Karena semua populasi di gunakan dalam penelitian ini, maka penelitian ini disebut juga penelitian populasi.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 101) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan peniliti dalam melakukan kegiatan untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan menjadi lebih mudah. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah daftar pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada responden dengan tujuan untuk mendapat respons sesuai dengan penelitian (Arikunto, 2010: 102-103). Angket dalam penelitian ini menggunakan skala *Likert* berupa *checklist*. Menurut Sugiyono (2013: 93) skala *Likert* digunakan

untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekolompok orang tentang fenomena sosial. Sugiyono (2013: 94) menambahkan bahwa instrumen penelitian yang menggunakan skala *Likert* dapat dibuat dalam bentuk *checklist* ataupun pilihan ganda.

Arikunto (2010: 107) menyatakan bahwa dalam pemilihan alternatif jawaban yang digunakan dalam instrumen diserahkan pada keinginan dan kepentingan peneliti yang menciptakan instrumen tersebut. Sedangkan menurut Sugiyono (2013: 93) jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:

1. Selalu
2. Sering
3. Kadang-kadang
4. Tidak Pernah

Pendapat lain dikemukakan oleh Hadi (1991: 19-20) bahwa pada dasarnya skala *Likert* mempunyai lima tingkatan jawaban sebagai berikut:

SA	: Strongly Agree	= SS	: Sangat Setuju
A	: Agree	= S	: Setuju
UD	: Undecided	= BM	: Belum Memutuskan
DA	: Disagree	= TS	: Tidak Setuju
SDA	: Strongly Disagree	= STS	: Sangat Tidak Setuju

Hadi (1991: 19-20) menambahkan bahwa kategori lima tingkat jawaban tersebut perlu dimodifikasi untuk menghilangkan

kelemahan yang dikandung oleh skala lima tingkat dengan cara meniadakan kategori jawaban yang ada di tengah dengan alasan sebagai berikut:

1. Kategori yang di tengah mempunyai arti ganda, bisa diartikan belum dapat memutuskan atau memberi jawaban, bisa juga diartikan netral, setuju tidak, tidak setuju pun tidak, atau bahkan ragu-ragu.
2. Tersedianya jawaban di tengah itu menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah, terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya, ke arah setuju ataukah ke arah tidak setuju.
3. Maksud kategori SS-S-TS-STS adalah untuk melihat kecenderungan pendapat responden, ke arah setuju atau ke arah tidak setuju.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas maka peneliti dapat menyusun jawaban pernyataan dan skor dalam angket sebagai berikut:

Tabel 1. Penskoran nilai pernyataan positif

Jawaban	Skor
Selalu	4
Sering	3
Jarang	2
Tidak Pernah	1

Setelah menyusun jawaban dan skor pernyataan yang ada dalam angket, kemudian peneliti menggunakan *checklist* sebagai cara bagi responden untuk mengisi angket. *Checklist* yaitu cara

mengisi angket dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom yang sudah disediakan seperti contoh sebagai berikut:

Tabel 2. Contoh pengisian angket menggunakan *checklist*

N o	Pernyataan	Jawaban			
		Selalu (SS)	Sering (S)	Jarang (J)	Tidak Pernah (TP)
1	Pernyataan 1	✓			
2	Pernyataan 2	✓			
3	Pernyataan 3		✓		

Dalam menyusun angket harus berdasarkan pada aturan-aturan yang layak digunakan. Menurut Hadi (1991: 7) terdapat tiga langkah dalam menyusun angket sebagai berikut:

1. Mendefinisikan konstrak

Pada tahap ini peneliti harus mendefinisikan konstrak variabel yang diteliti.

Konstrak merupakan batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan diukur.

Konstrak dalam penelitian ini adalah tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

2. Menyidik faktor

Menyidik faktor bertujuan untuk mencari faktor-faktor yang dapat berpengaruh pada konstrak yang diteliti. Faktor yang dapat mempengaruhi tanggaan siswa V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan adalah sebagai berikut:

3) Faktor Intern

a) Kondisi alat indra

Alat indra dalam keadaan sehat dan baik dapat menjadikan pengamatan lebih jelas sehingga akan mempengaruhi tanggapan yang dihasilkan.

b) Perhatian yang tertuju

Perhatian yang tertuju akan menghindari rangsangan-rangsangan lain yang mengganggu sehingga pengamatan dapat menjadi lebih fokus.

4) Faktor Ekstern

c) Rangsang jelas

Rangsang yang lemah dapat menyebabkan sulitnya proses pengamatan dan juga sebaliknya rangsang yang terlalu kuat dapat mengganggu kefokusan pengamatan sehingga dapat mempengaruhi tanggapan.

d) Waktu cukup

Waktu yang cukup dapat memberikan kesempatan untuk lebih fokus dalam melakukan pengamatan sehingga dapat memberikan kesan yang akan tersimpan dalam ingatan.

3. Menyusun butir-butir pertanyaan

Dalam menyusun butir-butir pertanyaan harus berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi konstrak. Faktor-faktor tersebut kemudian dijabarkan menjadi indikator-indikator. Setelah selesai membuat indikator kemudian menyusun butir-butir pernyataan berdasarkan indikator-indikator yang telah disusun. Tahap selanjutnya adalah menyusun kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi instrumen penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item	Jumlah
Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan	Faktor Intern	Kondisi Alat Indra	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
		Perhatian yang Tertuju	7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	9
	Faktor Ekstern	Rangsang Jelas	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	9
		Waktu Cukup	25, 26, 27, 28, 29, 30	6
Jumlah				30

Keterangan:

Nomor butir permainan sepakbola : 1, 2, 3, 4, 7, 8, 9, 10, 16, 17, 18, 19, 25, 26, 27, 28

Nomor butir permainan kasti : 5, 6, 11, 12, 13, 14, 15, 20, 21, 22, 23, 24, 29, 30

Dalam menentukan jumlah item atau butir pernyataan yang sesuai dengan indikator, peneliti mempertimbangkan beberapa hal. Peneliti menentukan jumlah 6 item untuk indikator kondisi alat indra karena indikator berhubungan dengan keadaan alami yang ada pada diri siswa dan tidak bisa diubah oleh guru. Di samping itu kondisi alat indra juga tergantung pada masing-masing individu. Selanjutnya peneliti menentukan 9 item untuk indikator perhatian yang tertuju

karena di dalam indikator tersebut berkaitan dengan antusias dan konsentrasi siswa terhadap proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Begitu juga untuk indikator rangsang jelas, peneliti juga menentukan item yang berjumlah 9 item karena di dalam indikator tersebut berhubungan dengan kejelasan materi yang diberikan guru kepada siswa. Semakin jelas materi tersebut maka semakin besar kemungkinan siswa dapat memahami materi pembelajaran. Sedangkan untuk indikator waktu yang cukup berjumlah 6 item pernyataan karena indikator tersebut berkaitan dengan kemampuan guru untuk memanajemen waktu yang digunakan dalam pembelajaran.

Setelah selesai menyusun kisi-kisi dan butir-butir instrumen adalah melakukan uji validasi ahli atau *expert judgement*. Uji validasi ahli atau *expert judgement* dilakukan oleh ahli yang berkompeten dalam bidang penelitian yang bersangkutan yaitu Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd dan Bapak Soni Nopembri, M.pd, Ph.D. Hasil dari uji validasi ahli atau *expert judgement* dalam penelitian ini adalah bahwa instrumen layak digunakan dengan adanya revisi dan masukan dari para ahli sebagai berikut:

1. Penyesuaian judul penelitian dan faktor instrumen penelitian dengan butir-butir pernyataan di dalam angket.
2. Kalimat diperbaiki menjadi lebih singkat, jelas dan mudah untuk dipahami oleh siswa sekolah dasar.
3. Perbaikan pada pilihan jawaban pernyataan angket.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengambil data. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuesioner. Menurut Sugiyono (2013: 142) angket atau kuesioner adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Dalam penelitian ini angket atau kuesioner yang berupa seperangkat pernyataan diberikan langsung oleh peneliti kepada siswa kelas V SD Negeri Beji.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan oleh peneliti dengan cara datang langsung ke SD Negeri Beji. Peneliti meminta izin kepada Kepala Sekolah SD Negeri Beji yaitu Bapak Drs. Parman dan guru pendidikan jasmani yaitu Ibu Margiyani, S.Pd. Setelah mendapatkan izin kemudian peneliti menyampaikan angket kepada responden yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji dengan dibantu oleh Ibu Margiyani, S.Pd. Kemudian angket tersebut diisi oleh para siswa dan setelah selesai diisi kemudian dikumpulkan kepada peneliti untuk diolah.

G. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dilakukan terhadap butir-butir pernyataan yang telah disusun. Uji coba instrumen bertujuan untuk mengetahui apakah instrumen yang

telah disusun merupakan instrumen yang valid dan reliabel. Validitas dan reliabilitas instrumen dalam sebuah penelitian merupakan hal yang dapat menentukan bermutunya hasil penelitian. Oleh karena itu perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

1. Uji validitas instrumen

Menurut Arikunto (2010: 167) validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang digunakan mampu mengukur apa yang akan diukur. Uji validitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah butir-butir pernyataan yang telah disusun merupakan butir-butir pernyataan yang valid. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Pearson Product moment* (Arikunto, 2006 : 170).

$$r_{xy} = \frac{n\Sigma xy - (\Sigma x)(\Sigma y)}{\sqrt{\{n\Sigma x^2 - (\Sigma x)^2\}\{n\Sigma y^2 - (\Sigma y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dengan skor total

X = skor butir

Y = skor total

n = banyaknya subjek

Menurut Sugiyono (2013: 168), butir pernyataan angket dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada taraf signifikansi 0,05 atau 5% untuk N. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20*. Hasil pengolahan data uji validitas dengan menggunakan program tersebut menunjukkan bahwa r_{hitung} sebesar 0,493-0,857. Sedangkan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% untuk N yang berjumlah 23 menunjukkan angka 0,413 (Sugiyono 2013: 333). Dengan demikian

dapat disimpulkan bahwa r hitung lebih besar daripada r tabel sehingga tidak ada butir pernyataan yang gugur dan semua butir pernyataan angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan valid. Hasil uji validitas setiap butir pernyataan disajikan lengkap di dalam lampiran.

2. Uji reliabilitas instrumen

Menurut Sugiyono (2013: 121) instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2006: 239).

$$r_{11} = \left[\frac{K}{(k-1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \delta_b^2}{\delta_b^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen
 k : Banyaknya butir pernyataan atau pertanyaan
 $\sum \delta_b^2$: Jumlah varians butir
 δ_b^2 : Varians total

Menurut Arikunto (2006: 276) hasil koefisien korelasi dapat dikategorikan sebagai berikut:

1. Antara 0,800 sampai dengan 1,00 maka dinyatakan reliabilitas sangat tinggi
2. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 maka dinyatakan reliabilitas tinggi
3. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 maka dinyatakan reliabilitas cukup
4. Antara 0,200 sampai dengan 0,200 maka dinyatakan reliabilitas rendah
5. Antara 0,00 sampai dengan 1,200 maka dinyatakan reliabilitas sangat rendah

Berdasarkan perhitungan menggunakan bantuan program komputer

Microsoft Excel 2007 dan *IBM SPSS Statistics 20* menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas sebesar 0,968. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil koefisien reliabilitas berada pada kategori sangat tinggi dan lebih besar dari 0,600

sehingga instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dapat dinyatakan reliabel. Hasil data uji reliabilitas instrumen disajikan lebih lengkap di lampiran.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2013: 147) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Sugiyono (2013: 148) menambahkan bahwa dalam statistik deskriptif terdapat penyajian data melalui tabel, grafik, diagram lingkaran, pictogram, perhitungan modus, median, mean (pengukuran tendensi sentral), perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data melalui perhitungan rata-rata dan standar deviasi, perhitungan prosentase. Data yang telah diperoleh merupakan data kasar dari tiap-tiap butir. Selanjutnya data kasar tersebut diubah menjadi nilai dengan cara memasukkan ke dalam kategori yang telah ditentukan. Pada pengelompokan data, akan ditentukan terlebih dahulu kategori faktor tanggapan berdasarkan acuan klasifikasi kategori sebagai berikut (Sudijono, 1994: 161):

Tabel 4. Norma kategori jenjang

No.	Rentangan Normal	Kategori
1.	$X \geq M + 1,5 Sd$	Sangat Baik
2.	$M + 0,5 Sd \leq X < M + 1,5 Sd$	Baik
3.	$M - 0,5 Sd \leq X < M + 0,5 Sd$	Cukup Baik
4.	$M - 1,5 Sd \leq X < M - 0,5 Sd$	Tidak Baik
5.	$X < M - 1,5 Sd$	Sangat Tidak Baik

Keterangan :

$M = Mean$ (rerata)
 $Sd = Standar Deviasi$

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data. Mencari persentase dengan menggunakan rumus persentase sesuai dengan rumus Sudijono (1994: 40) sebagai berikut:

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

F = frekuensi

$N = Number of Cases$ (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Penelitian yang berjudul “Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan” secara keseluruhan diukur dengan menggunakan angket yang terdiri dari 30 butir pernyataan mengenai tanggapan terhadap keterampilan gerak dasar melalui permainan. Angket diberikan kepada responden yaitu seluruh siswa kelas V SD Negeri Beji yang berjumlah 31 siswa. Hasil dari pengisian angket oleh seluruh responden kemudian diolah dan dikelompokkan ke dalam tabel serta diagram agar mudah untuk dibaca. Pendistribusian dan pengelompokkan hasil penelitian didasarkan pada 5 kategori menurut Sudijono (1994: 161) yaitu sangat baik, baik, cukup baik, tidak baik, dan sangat tidak baik. Adapun ketentuan-kentuan kategori tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Norma kategori jenjang

No.	Rentangan Normal	Kategori
1.	$X \geq M + 1,5 Sd$	Sangat Baik
2.	$M + 0,5 Sd \leq X < M + 1,5 Sd$	Baik
3.	$M - 0,5 Sd \leq X < M + 0,5 Sd$	Cukup Baik
4.	$M - 1,5 Sd \leq X < M - 0,5 Sd$	Tidak Baik
5.	$X < M - 1,5 Sd$	Sangat Tidak Baik

Dari pengategorian di atas, berikut adalah analisis data deskriptif secara keseluruhan dan berdasarkan masing-masing faktor:

- 1. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan**

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* maka dapat disajikan statistik perhitungan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	88,90
<i>Median</i>	87,00
<i>Standar Deviation</i>	13,850
<i>Minimum</i>	62
<i>Maximum</i>	118
<i>Total</i>	2756

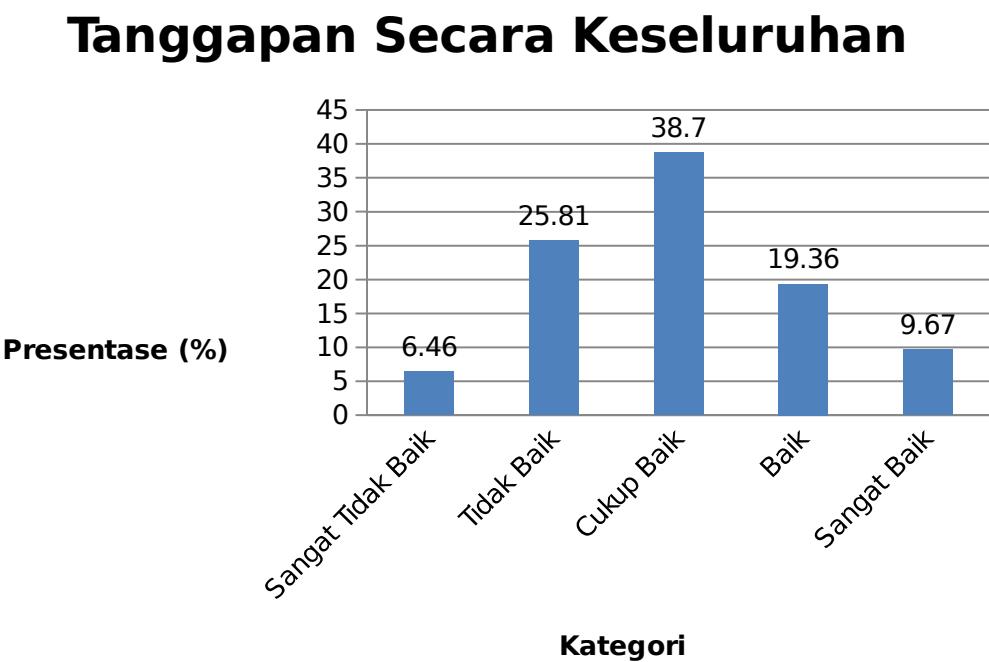
Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 88,90, nilai tengah (*median*) sebesar 87,00, dan standar deviasi (*standar deviation*) sebesar 13,85. Sedangkan skor tertinggi (*maximum*) sebesar 118, skor terendah (*minimum*) sebesar 62 dan jumlah total sebesar 2756. Dari hasil perhitungan tersebut maka dapat dikategorikan tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan sebagai berikut:

Tabel 7. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X \geq 110$	3	9,67%	Sangat Baik
2	$96 \leq X < 110$	6	19,36%	Baik
3	$82 \leq X < 96$	12	38,70%	Cukup Baik
4	$68 \leq X < 82$	8	25,81%	Tidak Baik
5	$X < 68$	2	6,46%	Sangat Tidak Baik
Jumlah		31	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan sebanyak

3 siswa (9,67%) berada pada kategori sangat baik, 6 siswa (19,36%) berada pada kategori baik, 12 siswa (38,70%) berada pada kategori cukup baik, 8 siswa (25,81%) berada pada kategori tidak baik, dan 2 siswa (6,46%) berada pada kategori sangat tidak baik. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,90 yang berada pada interval $82 \leq X < 96$ maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan termasuk dalam kategori cukup baik. Berikut adalah diagram tanggapan siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap keterampilan gerak dasar melalui permainan:



Gambar 1. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Secara Keseluruhan

2. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Intern

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* maka dapat disajikan statistik perhitungan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Intern

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	43,93
<i>Median</i>	42,00
<i>Standar Deviation</i>	7,44
<i>Minimum</i>	30
<i>Maximum</i>	58
<i>Total</i>	1362

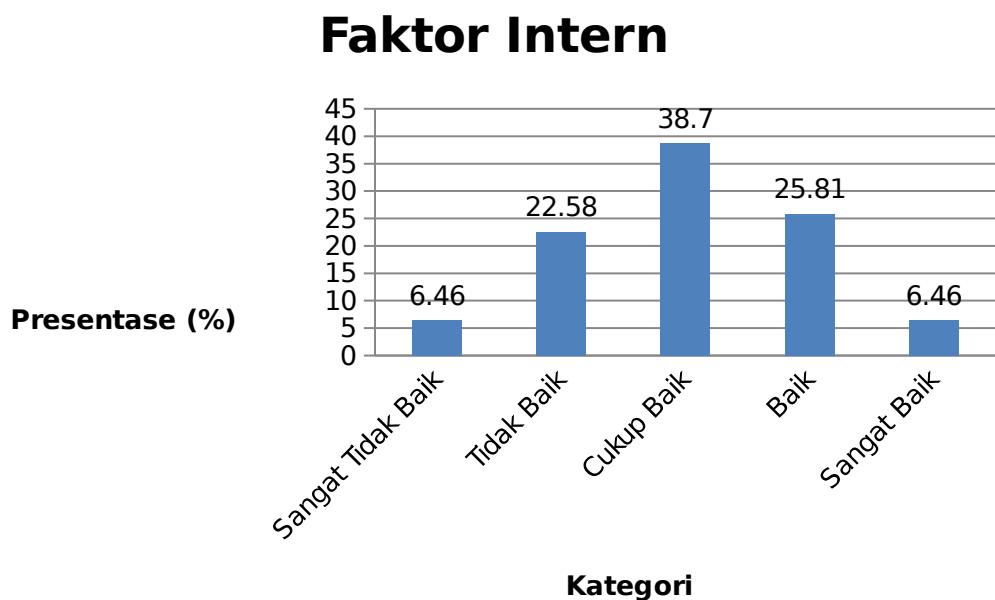
Dari data tabel di atas maka dapat dijabarkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 43,93, nilai tengah (*median*) 42,00, dan standar deviasi (*standar deviation*) 7,44. Sedangkan skor tertinggi (*maximum*) 58, skor terendah (*minimum*) 30 dan jumlah total 1362. Melihat hasil statistik tersebut maka dapat dikategorikan tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern sebagai berikut:

Tabel 9. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Intern

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X \geq 55$	2	6,46%	Sangat Baik
2	$48 \leq X < 55$	8	25,81%	Baik
3	$40 \leq X < 48$	12	38,70%	Cukup Baik
4	$33 \leq X < 40$	7	22,58%	Tidak Baik
5	$X < 33$	2	6,46%	Sangat Tidak Baik
Jumlah		31	100%	

Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan

berdasarkan faktor intern pada kategori sangat baik sebanyak 2 siswa atau 6,46%, kategori baik sebanyak 8 siswa atau 25,81%, kategori cukup baik sebanyak 12 siswa atau 38,70%, kategori tidak baik sebanyak 7 siswa atau 22,58%, dan kategori sangat tidak baik sebanyak 2 siswa atau 6,46%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 43,93 yang berada pada interval $40 \leq X < 48$ maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern termasuk dalam kategori cukup baik. Berikut adalah diagram tanggapan siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor intern:



Gambar 2. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Intern

3. Deskripsi Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Ekstern

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan menggunakan program *Microsoft Excel 2007* dan *IBM SPSS Statistics 20* maka dapat disajikan statistik perhitungan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Statistik Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Ekstern

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	44,97
<i>Median</i>	46,00
<i>Standar Deviation</i>	7,24
<i>Minimum</i>	32
<i>Maximum</i>	60
<i>Total</i>	1394

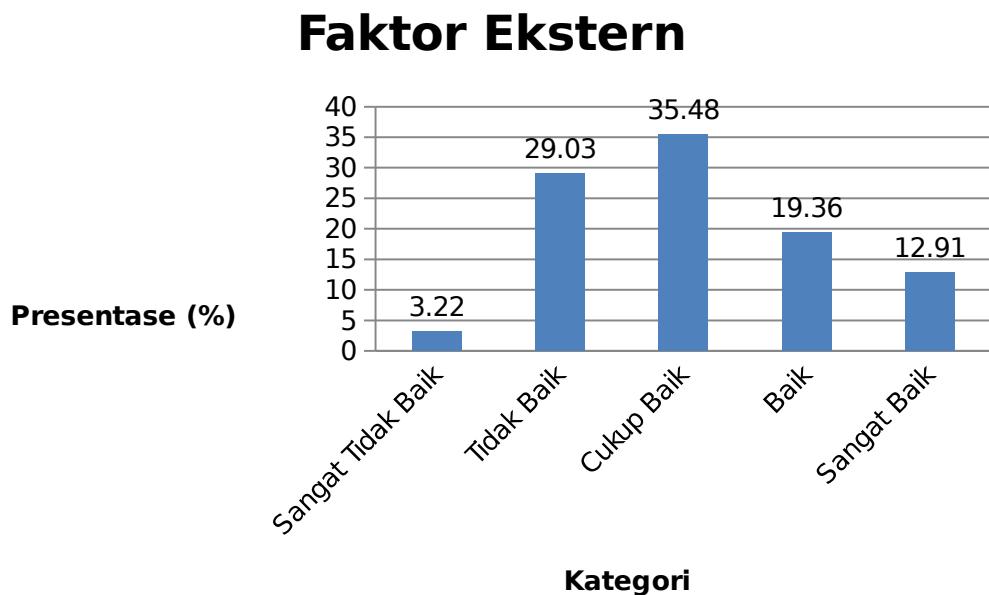
Dari data tabel di atas maka dapat dijelaskan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern dengan hasil rerata (*mean*) sebesar 44,97, nilai tengah (*median*) 46,00, dan standar deviasi (*standar deviation*) 7,24. Sedangkan skor tertinggi (*maximum*) 60, skor terendah (*minimum*) 32 dan jumlah total 1394. Menurut hasil statistik tersebut maka dapat dikategorikan tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern sebagai berikut:

Tabel 11. Kategori Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Faktor Ekstern

No	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1	$X \geq 56$	4	12,91%	Sangat Baik
2	$49 \leq X < 56$	6	19,36%	Baik
3	$41 \leq X < 49$	11	35,48%	Cukup Baik
4	$34 \leq X < 41$	9	29,03%	Tidak Baik
5	$X < 34$	1	3,22%	Sangat Tidak Baik
Jumlah		31	100%	

Menurut tabel di atas dapat disimpulkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan

berdasarkan faktor ekstern pada kategori sangat baik sebanyak 4 siswa atau 12,91%, kategori baik sebanyak 6 siswa atau 19,36%, kategori cukup baik sebanyak 11 siswa atau 35,48%, kategori tidak baik sebanyak 9 siswa atau 29,03%, dan kategori sangat tidak baik sebanyak 1 siswa atau 3,22%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44,97 yang berada pada interval $41 \leq X < 49$ maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern termasuk dalam kategori cukup baik. Berikut adalah diagram tanggapan siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan faktor ekstern:



Gambar 3. Diagram Batang Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji Terhadap Pembelajaran Keterampilan Gerak Dasar Melalui Permainan Berdasarkan Faktor Ekstern

b. Pembahasan

Berdasarkan data hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui

permainan secara keseluruhan berada pada kategori cukup baik. Hal ini didasarkan pada nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,90 yang berada pada interval $82 \leq X < 96$. Selain itu juga dapat dilihat pada jumlah frekuensi terbanyak terletak pada kategori cukup baik yaitu sebanyak 12 siswa (38,70%) dari seluruh responden yang berjumlah 31 siswa.

Seperti yang sudah dijelaskan di atas bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan secara keseluruhan termasuk dalam kategori cukup baik. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesan-kesan atau gambaran yang muncul dalam diri siswa kelas V SD Negeri Beji mengenai pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan tergolong cukup baik. Hasil tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang menunjukkan kategori cukup baik tersebut diperkuat dengan hasil analisis masing-masing faktor yang mempengaruhi tanggapan tersebut. Faktor tersebut terdiri dari dua faktor yaitu intern dan ekstern. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua faktor baik intern maupun ekstern termasuk dalam kategori cukup baik. Nilai rata-rata (*mean*) untuk faktor intern sebesar 43,93 yang berada pada interval $40 \leq X < 48$ termasuk dalam kategori cukup baik. Sedangkan untuk faktor ekstern mempunyai nilai rata-rata (*mean*) sebesar 44,97 yang berada pada interval $41 \leq X < 49$ termasuk kategori cukup baik juga. Melihat hasil tersebut maka pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan dapat dikatakan cukup baik untuk dijadikan sebagai salah satu alternatif yang dapat diterapkan oleh guru pendidikan

jasmani dalam proses pembelajaran khususnya keterampilan gerak dasar.

Selanjutnya untuk pembahasan lebih rinci dari masing-masing faktor yang mempengaruhi tanggapan yang terdiri dari faktor intern dan ekstern akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Intern

Tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang berdasarkan faktor intern termasuk dalam kategori cukup baik. Sebanyak 12 siswa atau 38,70% dari seluruh responden yang berjumlah 31 siswa memiliki tanggapan cukup baik. Selain itu nilai rata-rata sebesar 43,93 yang berada pada interval $40 \leq X < 48$ juga menunjukkan pada kategori cukup baik.

Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia. Menurut Dakir (1993: 54) faktor intern terdiri dari dua hal yaitu kondisi alat indera dan perhatian yang tertuju. Kondisi alat indera berhubungan dengan keadaan alami yang ada pada diri siswa dan tidak bisa diubah oleh guru. Di samping itu kondisi alat indera juga tergantung pada masing-masing individu. Kondisi alat indera yang sehat dan baik dapat menjadikan pengamatan siswa menjadi lebih jelas sehingga akan mempengaruhi tanggapan mereka terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang dihasilkan. Sedangkan perhatian tertuju berkaitan dengan antusias dan konsentrasi siswa terhadap proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Perhatian yang tertuju akan menghindari

rangsangan-rangsangan lain yang mengganggu sehingga pengamatan dan tanggapan terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan dapat menjadi lebih fokus. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan kondisi alat indra dan tingkat kefokusan atau perhatian yang tetuju yang digunakan untuk memberikan tanggapan maka siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

2. Faktor Ekstern

Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan yang berdasarkan faktor ekstern termasuk dalam kategori cukup baik. Sebanyak 11 siswa atau 35,48% dari seluruh responden yang berjumlah 31 siswa mempunyai tanggapan yang cukup baik. Di samping itu nilai rata-rata sebesar 44,97 yang berada pada interval $41 \leq X < 49$ juga menunjukkan pada kategori cukup baik.

Faktor ekstern merupakan faktor yang berasal dari luar diri manusia. Menurut Dakir (1993: 54) bahwa faktor ekstern yang mempengaruhi tanggapan terdiri dari dua hal yaitu rangsang yang jelas dan waktu yang cukup. Rangsang yang jelas berhubungan dengan kejelasan materi yang diberikan guru kepada siswa. Semakin jelas materi tersebut maka semakin besar kemungkinan siswa dapat memahami materi pembelajaran. Pembelajaran dalam hal ini adalah keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan. Sedangkan waktu yang cukup

berkaitan dengan kemampuan guru untuk memanajemen waktu yang digunakan dalam pembelajaran. Waktu yang cukup dapat memberikan kepada siswa kesempatan untuk lebih fokus dalam melakukan pengamatan khususnya dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar sehingga dapat memberikan kesan yang akan tersimpan dalam ingatan mereka. Pada akhirnya siswa dapat memberikan tanggapan terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan berdasarkan pada kesan-kesan yang tersimpan dalam ingatannya tersebut. Jadi dapat disimpulkan bahwa siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap kejelasan materi dan waktu yang diberikan dalam pembelajaran keterampilan gerak dasar dengan menggunakan permainan.

c. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan usaha semaksimal mungkin agar sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun pelaksanaan penelitian ini tidak terlepas dari berbagai keterbatasan yang ada. Maka dari itu peneliti perlu menjelaskan beberapa hal menjadi keterbatasan dalam penelitian ini.

1. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada pengisian angket oleh siswa sehingga cenderung timbul pengisian angket yang bersifat tidak obyektif karena berbagai hal seperti mengisi angket dengan asal-asalan, mengisi angket karena terpengaruh oleh teman, dan mengisi angket karena kurang pengetahuan.

2. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini ruang lingkupnya dapat dikatakan belum bisa mencakup semua aspek mengenai tanggapan siswa terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan sehingga perlu adanya penelitian lebih lanjut mengenai hal tersebut.
3. Hasil dari penelitian ini hanya berlaku pada siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

BAB V **SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dijelaskan maka dapat diambil kesimpulan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan adalah cukup baik yang terdiri dari 3 siswa (9,67%) berada pada kategori sangat baik, 6 siswa (19,36%) berada pada kategori baik, 12 siswa (38,70%) berada pada kategori cukup baik, 8 siswa (25,81%) berada pada kategori tidak baik, dan 2 siswa (6,46%) berada pada kategori sangat tidak baik. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 88,90 yang berada pada interval $82 \leq X < 96$ maka tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan termasuk dalam kategori cukup baik. Dengan kata lain, siswa kelas V SD Negeri Beji mempunyai tanggapan yang cukup baik terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil dan kesimpulan penelitian yang menunjukkan bahwa tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan termasuk dalam kategori cukup baik. Maka dari itu perlu dijelaskan implikasi dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Pembelajaran melalui permainan dapat dijadikan sebagai alternatif untuk digunakan ketika pembelajaran keterampilan gerak dasar agar siswa menjadi aktif dan tidak mudah bosan.

2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi guna meningkatkan dan memperbaiki kualitas pembelajaran yang di sekolah dasar.

C. Saran

Berdasarkan permasalahan mengenai penelitian tentang tanggapan siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap pembelajaran keterampilan gerak dasar melalui permainan maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru pendidikan jasmani disarankan agar lebih bervariatif dan berinovatif dalam menyampaikan pembelajaran keterampilan gerak dasar supaya dapat menarik perhatian siswa agar menjadi lebih antusias melakukan pembelajaran.
2. Bagi siswa kelas V SD Negeri Beji agar lebih bersungguh-sungguh dan serius ketika melakukan pembelajaran pembelajaran keterampilan gerak dasar walaupun tidak menyukainya.
3. Bagi sekolah supaya dapat mendukung dan memfasilitasi proses pembelajaran dengan baik khususnya pembelajaran keterampilan gerak dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustini, I.P., Tomi, A., & Sudjana, I.N. (2016). Peningkatan Keteramplan Gerak Dasar Lokomotor Menggunakan Metode Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Siswa Kelas III C SDN Krian 3 Kabupaten Sidoarjo. *Pendidikan Jasmani*, Volume 26 Nomor 02, 229-237.
- Arikunto, S. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakhtiar, S. (2014). Strategi Pembelajaran, Lokasi Sekolah, dan Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, Jilid 20 Nomor 2, 127-133.
- _____. (2015). *Merancang Pembelajaran Gerak Dasar Anak*. Padang: UNP Press.
- Bucher, C.A. (1983). *Foundations of Physical Education & Sport*. London: CV Mosby Company.
- Budiono, A., Simanjutak, V., & Yunitaningrum, W. (2014). Survei Kemampuan Gerak Dasar pada Siswa-siswi Kelas V Sekolah Dasar Negeri 7 Sungai Kakap Kabupaten Kubu Raya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, Volume 3 Nomor 6, 1-9.
- Dakir. (1993). *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Gunawan, W.M. (2009). *Bermain itu Asyik*. Yogyakarta: Eimatra Publishing.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hanief, Y.N. & Sugito. (2015). Membentuk Gerak Dasar pada Siswa Sekolah Dasar melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Sportif*, Volume 1 Nomor 1, 60-73.
- Irfandi. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor (PGDL) untuk Siswa SD. *Jurnal Genta Mulia*, Volume VII Nomor 2, 1-20.

Isnaini, F. & Sabarini, S.S. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan 3*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.

- Izzaty, R.E., Suardiman, S.P., Ayriza, Y., dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Kalaja, S.P., Jaakkola, T.T., Liukkonen, J.O., et al. (2012). Development of Junior High School Student's Fundamental Movement Skills and Physical Activity in Naturalistic Physical Education Setting. *Physical Education and Sport Pedagogy*, Volume 17 Issue 4, 1-18. Diambil pada tanggal 3 Januari 2018, dari <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17408989.2011.603124>
- Kartono, K. (1990). *Psikologi Umum*. Bandung: Mandar Maju.
- Kosasih, E. (1993). *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Erlangga.
- Logan, S.W., Robinson, L.E., Wilson, A.E., et al. (2012). Getting The Fundamental of Movement: A Meta-analysis of Effectiveness of Motor Skill Interventions in Children. *Child: care, health, and development*, Volume 38 Nomor 3, 305-315. Diambil pada tanggal 3 Januari 2018, dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/21880055>
- Morgan, P.J., Barnett, L.M., Cliff, D.P., et al. (2013). Fundamental Movement Skill Interventions in Youth: A Systematic Review and Meta-analysis. *Pediartics*, Volume 132 Nomor 5, e1361-e1383. Diambil pada tanggal 3 Januari 2018, dari <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/24167179>
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Patty, F., Woeryo, K., Syam, M.N., dkk. (1982). *Pengantar Psikologi Umum*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Pratomo, T.B. (2012). Aplikasi Model Pakem terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak dasar Anak. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, Volume 1 Nomor 1, 1-17.
- Prawira, P.A. (2016). *Psikologi Umum dengan Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Qomarullah, R., Hidayatullah, M.F., & Kristiyanto, A. (2014). Model Aktivitas Belajar Gerak Berbasis Permainan sebagai Materi Ajar Pendidikan Jasmani. *Indonesian Journal of Sports Science*, Volume 1 Nomor 1, 1-10.

- Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi Pembentukan Karakter dan Kedisiplinan Siswa Sekolah Dasar melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8 Nomor 1, 62-67.
- _____. (2013). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Sebagai Stimulasi Motorik bagi Anak Taman Kanak-kanak melalui Aktivitas Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9 Nomor 1, 64-72.
- Rithaudin, A. (2011). Survei Model Aktivitas Pengembangan Keterampilan Gerak Dasar di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Pengasih Kulon Progo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8 Nomor 1, 31-37.
- Riyanto, I.A., Kristiyanto, A., & Purnama, S.K. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Keterampilan Motorik Berbasis Permainan untuk Anak Sekolah Dasar Usia 9-10 Tahun. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, Volume 6 Nomor 1, 15-20.
- Salma. (2012). *Aneka Permainan Outbond untuk Kecerdasan dan Kebugaran*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Sartinah. (2008). Peran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam Perkembangan Gerak dan Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5 Nomor 2, 62-67.
- Sudijono, A. (1994). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sugihartono., Fathiyah, K.N., Setiawati, F.A., dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supendi, P. & Nurhidayat. (2008). *Fun Game*. Jakarta: Penebar Swadaya.
- Suyanto, A. (2006). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan Karakter melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8 Nomor 1, 1-9.
- Wibowo, Y.A. (2010). Bermain dan Kreativitas dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 7 Nomor 2, 1-9.
- Widodo, B. (2010). Melatih Keterampilan Gerak Dasar Anak Madrasah melalui aktivitas Olahraga. *Madrasah*, Volume 11 Nomor 2, 244-253.
- Yusuf, S. (2007). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEGIATAN RAGA DAN SIKAP
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Nama Mahasiswa : Frida Endrawanto
 NIM : 14609221049
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : POK
 Pembimbing : Drs. Sudardiyono, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	24.1.2018	Proposal	
2	12.2.2018	bab I d. pertama	
3	12.3.2018	bab I d. pertama	
4.	19.3.2018	bab I → lanjut bab II	
5.	2.4.2018	bab II → d. pertama	
6.	4.4.2018	bab II → lanjut bab III	
7	9.4.2018	bab III → d. pertama	
8.	18.4.2018	bab III → Analisis data Bab III	
9.	25.4.2018	Bab III Akhiran → d. pertama	
10.	28.6.2018	→ lanjut uji c	

Mengetahui
 Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
 NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Keterampilan Gerak Dasar

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Materi Gerak Dasar

Tabel 1. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas I semester I sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
I Semester I	Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari dan lompat dalam permainan sederhana, serta nilai sportivitas, kejujuran, kerjasama, toleransi dan percaya diri. 2. Mempraktikkan gerak dasar memutar, mengayun ataupun menekuk dalam permainan sederhana, serta nilai sportivitas, kejujuran, kerjasama, toleransi, dan percaya diri. 3. Mempraktikkan gerak dasar lempar tangkap dan sejenisnya dalam permainan sederhana serta nilai sportivitas, kejujuran, kerjasama, toleransi dan percaya diri.

Tabel 2. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas I semester II sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
I Semester II	Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan sederhana/aktivitas jasmani dan nilai yang terkandung di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari dan lompat ke berbagai arah dengan berbagai variasi dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, kejujuran, tanggung jawab dan toleransi. 2. Mempraktikkan gerak dasar memutar, mengayun ataupun menekuk dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran dan tanggungjawab.

		3. Mempraktikkan gerak dasar menangkap objek berbagai ukuran dalam permainan sederhana, dan kerjasama toleransi, kejujuran dan tanggungjawab.
--	--	---

Tabel 3. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas II semester I sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
II Semester I	Mempraktikkan variasi gerak dasar melalui permainan dan aktivitas jasmani, dan nilai nilai yang terkandung di dalamnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikan gerak dasar jalan, lari lompat yang bervariasi dalam permainan yang menyenangkan dan nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan menghargai diri sendiri. 2. Mempraktikkan gerak dasar memutar, mengayun, menekuk lutut dalam berbagai variasi permainan sederhana serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab, menghargai lawan dan memahami diri sendiri. 3. Mempraktikan gerak dasar melempar, menangkap, menendang, dan menggiring bola ke berbagai arah dalam permainan sederhana serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran dan tanggungjawab.

Tabel 4. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas II semester II sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
II Semester II	Mempraktikkan gerak dasar kebugaran jasmani dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan latihan dasar untuk meningkatkan kekuatan otot dada, otot punggung, dengan mengikuti aturan 2. Mempraktikkan latihan dasar untuk melatih kelentukan

		persedian anggota badan bagian atas dengan mengikuti aturan.
--	--	--

Tabel 5. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas III semester I sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
III Semester I	Mempraktikkan berbagai kombinasi gerak dasar melalui permainan dan nilai- nilai yang terkandung di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan kombinasi berbagai pola gerak jalan dan lari dalam permainan sederhana, serta aturan dan kerjasama. 2. Mempraktikan berbagai kombinasi gerak mengayun, membungkuk, dan menekuk dalam permainan sederhana serta aturan dan kerjasama. 3. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar melempar, mengakap, dan menendang dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana serta aturan dan kerjasama.

Tabel 6. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas III semester II sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
III Semester II	Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai nilai yang terkandung di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan gerak dasar jalan, lari dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggungjawab dan menghargai lawan dan diri sendiri. 2. Mempraktikkan kombinasi gerak memutar, menekuk lutut, mengayun lengan, dan meliukkan badan dengan koordinasi gerak yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama dan menghargai lawan dan diri

		<p>sendiri.</p> <p>3. Mempraktikkan kombinasi gerak dasar voli, memantulkan menendang dan mengotrol bola dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana serta nilai kerjasama, toleransi, tanggungjawab menghargai lawan atau diri sendiri dan bersedia berbagi tempat dan peralatan dalam bermain.</p>
--	--	--

Tabel 7. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas IV semester I sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
IV Semester I	Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan sederhana dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<p>1. Mempraktikkan gerak dasar dalam permainan bola kecil sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama tim, sportivitas, dan kejujuran**)</p> <p>2. Mempraktikkan gerak dasar atletik sederhana, serta nilai semangat, percaya diri dan disiplin**)</p> <p>3. Mempraktikkan gerak dasar permainan bola besar sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran**)</p>

Tabel 8. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas IV semester II sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
IV Semester II	Mempraktikkan gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<p>1. Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola kecil beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu,</p>

		<p>sportivitas, dan kejujuran**)</p> <p>2. Mempraktikkan gerak dasar berbagai gerakan yang bervariasi dalam permainan bola besar beregu dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama regu, sportivitas, dan kejujuran**)</p>
--	--	--

Tabel 9. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas V semester I sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
V Semester I	Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<p>1. Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**)</p> <p>2. Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**)</p> <p>3. Mempraktikkan variasi gerak dasar ke dalam modifikasi atletik, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran**)</p>

Tabel 10. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas V semester II sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
V Semester II	Mempraktikkan berbagai variasi gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya	<p>3) Mempraktikkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran**)</p> <p>4) Mempraktikkan variasi teknik dasar ke dalam modifikasi permainan bola kecil, serta nilai kerja sama, sportivitas, dan kejujuran**)</p> <p>5) Mempraktikkan variasi teknik dasar atletik yang dimodifikasi, serta nilai</p>

		semangat, sportivitas, kerjasama, percaya diri dan kejujuran**)
--	--	---

Tabel 11. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas VI semester I sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
VI Semester I	Mempraktikkan berbagai gerak dasar permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**) 2. Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola besar dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran**) 3. Mempraktikkan koordinasi gerak dasar dalam teknik lari, lempar dan lompat dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai semangat, sportivitas, percaya diri dan kejujuran

Tabel 12. Standar kompetensi dan kompetensi dasar materi gerak dasar kelas VI semester II sekolah dasar Kurikulum 2006

Kelas	Standar Kompetensi	Kompetensi dasar
VI Semester II	Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola besar dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja sama, sportivitas dan kejujuran**) 2. Mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerja

		<p>3. sama, sportivitas dan kejujuran**)</p> <p>Mempraktikkan pengembangan koordinasi beberapa nomor teknik dasar atletik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai sportivitas, percaya diri dan kejujuran**)</p>
--	--	--

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel Proposal TA, 1 lembar kisi-kisi instrumen, 1 bendel instrumen penelitian TA

Kepada Yth,
Bapak Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
Dosen Prodi PGSD PENJAS
di Fakultas Ilmu Keolahragaan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:
Nama : Frida Endrawanto
NIM : 14604221049
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TA : Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Keterampilan Gerak Dasar dengan Pendekatan Bermain

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, dan (3) draf instrumen penelitian TA.

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

Mengetahui,

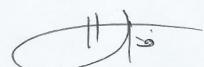
Dosen Pembimbing TA



Drs. Sudardiyono, M.Pd.
NIP. 19506815 198703 1 001

Yogyakarta, 30 April 2018

Pemohon,



Frida Endrawanto
NIM. 14604221049

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NIP : 19791112 2000312 1 002
Jurusan : POR

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

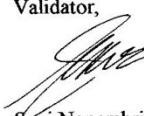
Nama : Frida Endrawanto
NIM : 14604221049
PRODI : PGSD Penjas
Judul TA : Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap
Keterampilan Gerak Dasar dengan Pendekatan Bermain

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan perbaikan
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan catatan
dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Mei 2018
Validator,


Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NIP. 19791112 2000312 1 002

Catatan:

- Beri tanda √

Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa : Frida Endrawanto
NIM : 14604221049
Judul TA : Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Keterampilan Gerak Dasar dengan Pendekatan Bermain

No Item	Saran
Komentar Umum/Lain-lain: 1. Sesuaikan judul dg pernyataan 2. Perbaiki kalimat singkat jelas dan mudah dipahami 3. Perbaiki pola dan jawab an pernyataan	

Yogyakarta, 11 Mei 2018
Validator,


Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NIP. 19791112 2000312 1 002

Lampiran 6. Angket Penelitian

Angket Penelitian

Tangapan Siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap Keterampilan Gerak Dasar dengan Pendekatan Bermain

A. Identitas Responden

Nama :

No Presensi :

B. Petunjuk Pengisian Angket

C. Contoh Pengisian Angket

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	J	TP
1.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi gerak dasar dalam permainan sepak bola	√			

D. Butir-butir Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	J	TP
1.	Saya mendengar dengan jelas penyampaian guru tentang menggiring bola dalam permainan sepakbola				
2.	Saya melihat dan menirukan contoh gerakan berlari yang dilakukan guru dalam permainan sepakbola				
3.	Saya memutar badan dengan cepat ketika melihat lawan mendekat dalam permainan sepakbola				
4.	Saya melompat untuk menyundul bola ketika bola mengarah ke kepala dalam permainan sepakbola				
5.	Saya memukul bola ketika bola menuju ke arah saya dalam permainan kasti				
6.	Saya melempar bola kepada teman yang memanggil untuk meminta bola dalam permainan kasti				
7.	Saya mengumpan bola kepada teman yang kosong				

	dalam permainan sepakbola				
8.	Saya menendang bola ke arah gawang dalam permainan sepakbola				
9.	Saya merentangkan kedua tangan untuk menjaga bola dari lawan dalam permainan sepakbola				
No	Pernyataan	SS	S	J	TP
10.	Saya mengangkat salah satu kaki ketika menerima bola dari teman dalam permainan sepakbola				
11.	Saya memutar badan ketika memukul bola dalam permainan kasti				
12.	Saya fokus pada pelempar bola agar pukulan tepat dalam permainan kasti				
13.	Saya mengarahkan pukulan ke ruang yang kosong dalam permainan kasti				
14.	Saya fokus mengayunkan tangan ketika memukul bola dalam permainan kasti				
15.	Saya berlari menuju tiang hinggap setelah memukul bola dalam permainan kasti				
16.	Penjelasan guru mempermudah saya melakukan lemparan bola dalam permainan sepakbola				
17.	Saya meloncat untuk menghindari benturan dalam permainan sepakbola				
18.	Saya menendang bola ke arah teman yang meminta bola dalam permainan sepakbola				
19.	Saya menahan bola yang datang menggunakan satu kaki dalam permainan sepakbola				
20.	Saya melempar bola seperti yang diajarkan guru dalam permainan kasti				
21.	Saya menangkap bola seperti yang diajarkan guru dalam permainan kasti				
22.	Saya memukul bola seperti yang diajarkan guru dalam permainan kasti				
23.	Saya melempar bola ke lawan yang berlari menuju tiang hinggap dalam permainan kasti				
24.	Saya membungkuk untuk menghindari bola mengenai kepala dalam permainan kasti				
25.	Saya tidak terburu-buru ketika melakukan lemparan				

	ke dalam saat bermain sepak bola				
26.	Saya tidak terburu-buru ketika melakukan tendangan bebas (<i>free kick</i>) dalam permainan sepakbola				
27.	Saya tidak terburu-buru ketika menggiring bola dalam permainan sepakbola				
28.	Saya menendang bola dengan cepat agar tidak direbut oleh lawan dalam permainan sepakbola				
29.	Saya berlari dengan cepat menuju tiang hinggap dalam permainan kasti				
30.	Saya tidak terburu-buru ketika memukul bola dalam permainan kasti				

Lampiran 7. Surat Izin Uji Coba Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Nomor : 5.22/UN.34.16/PP/20118

15 Mei 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

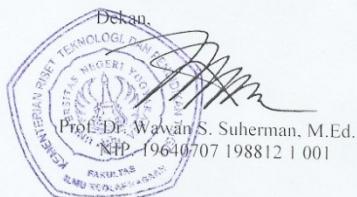
Kepada Yth.

Kepala SD Negeri Karangsari
di Tempat.

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

Nama	:	Frida Endrawanto
NIM	:	14604221049
Program Studi	:	PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	:	Sudardiyono, M.Pd.
NIP	:	195608151987031001
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :		
Waktu	:	Mei s/d Juni 2018
Tempat	:	SD Negeri Karangsari, Jln. Tentara Pelajar No. 09 Kopat. Karangsari Pengasih Kulonprogo.
Judul Skripsi	:	Tanggapan Siswa Kelas V Terhadap Keterampilan Gesek Dasar Dengan Pendekatan Bermain.

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



Tembusan :

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

Lampiran 8. Surat Keterangan Sudah Melakukan Uji Coba Penelitian

 <p>PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO DINAS PENDIDIKAN UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN PENGASIH SD NEGERI 1 KARANGSARI <i>Jl. Tentara Pelajar 09, Kopat, Karangsari, Pengasih, Kulon Progo 55652</i></p>					
<p>SURAT KETERANGAN NOMOR : 802.34/K1/V/2018</p> <p>Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Karangsari, UPTD PAUD DIKDAS Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, menerangkan bahwa :</p> <table><tr><td>Nama : Frida Endrawanto</td></tr><tr><td>NIM : 14604221049</td></tr><tr><td>Prodi : PGSD Penjas</td></tr><tr><td>Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan</td></tr><tr><td>Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta</td></tr></table> <p>Benar-benar telah melakukan dan melaksanakan ujicoba penelitian untuk penyusunan skripsi dengan judul "Tanggapan Siswa Kelas V SD Negeri Beji terhadap Keterampilan Gerak Dasar dengan Pendekatan Bermain".</p> <p>Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan bagi yang berkepentingan.</p> <p style="text-align: right;">Pengasih, 15 Mei 2018 Kepala Sekolah  Ristinah, S.Pd NIP. 19711117 199103 02 003</p>	Nama : Frida Endrawanto	NIM : 14604221049	Prodi : PGSD Penjas	Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan	Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Nama : Frida Endrawanto					
NIM : 14604221049					
Prodi : PGSD Penjas					
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan					
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta					

Lampiran 9. Tabulasi Data Hasil Uji coba Penelitian

Nama	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	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	102
2	4	3	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3	2	2	4	4	3	2	1	4	4	4	4	3	2	1	1	2	3	2	76
3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	95
4	2	3	2	1	2	2	1	1	1	2	3	2	2	3	2	1	1	3	3	1	1	1	1	2	1	1	1	3	3	3	55
5	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	1	2	2	68
6	2	2	2	1	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	67
7	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	4	2	2	3	3	3	3	75
8	2	2	2	1	2	2	1	1	1	1	2	3	3	1	2	1	1	2	3	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	46	
9	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	2	3	4	4	3	97
10	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	82
11	2	3	3	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	4	3	3	3	80
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	92
13	4	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	101
14	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	110
15	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	84	
16	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	105	
17	4	4	3	3	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	106
18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	113
19	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	100
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	99
21	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	2	2	2	4	4	4	3	100
22	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	113
23	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	102

Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas

No Soal	r hitung	r tabel (N= 23)	Keterangan
1	0,750	0,413	Valid
2	0,808	0,413	Valid
3	0,626	0,413	Valid
4	0,789	0,413	Valid
5	0,713	0,413	Valid
6	0,687	0,413	Valid
7	0,798	0,413	Valid
8	0,857	0,413	Valid
9	0,824	0,413	Valid
10	0,763	0,413	Valid
11	0,635	0,413	Valid
12	0,494	0,413	Valid
13	0,501	0,413	Valid
14	0,670	0,413	Valid
15	0,504	0,413	Valid
16	0,825	0,413	Valid
17	0,854	0,413	Valid
18	0,692	0,413	Valid
19	0,493	0,413	Valid
20	0,718	0,413	Valid
21	0,664	0,413	Valid
22	0,741	0,413	Valid
23	0,760	0,413	Valid
24	0,595	0,413	Valid
25	0,775	0,413	Valid
26	0,846	0,413	Valid
27	0,833	0,413	Valid
28	0,771	0,413	Valid
29	0,808	0,413	Valid
30	0,71	0,413	Valid

Case Processing Summary

	N	%
Cases	Valid	23 100,0
	Excluded ^a	0 ,0
	Total	23 100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,968	30

Lampiran 11. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Nomor : 5.21/UN.34.16/PP/20118

15 Mei 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Kepala SD Negeri Beji
di Tempat.

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

Nama : Frida Endrawanto
NIM : 14604221049
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 195608151987031001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Mei s/d Juni 2018
Tempat : SD Negeri Beji, Jln. Mutihan Wates, Wates Kulonprogo.
Judul Skripsi : Tanggapan Siswa Kelas V Terhadap Keterampilan Gesek Dasar Dengan Pendekatan Bermain.

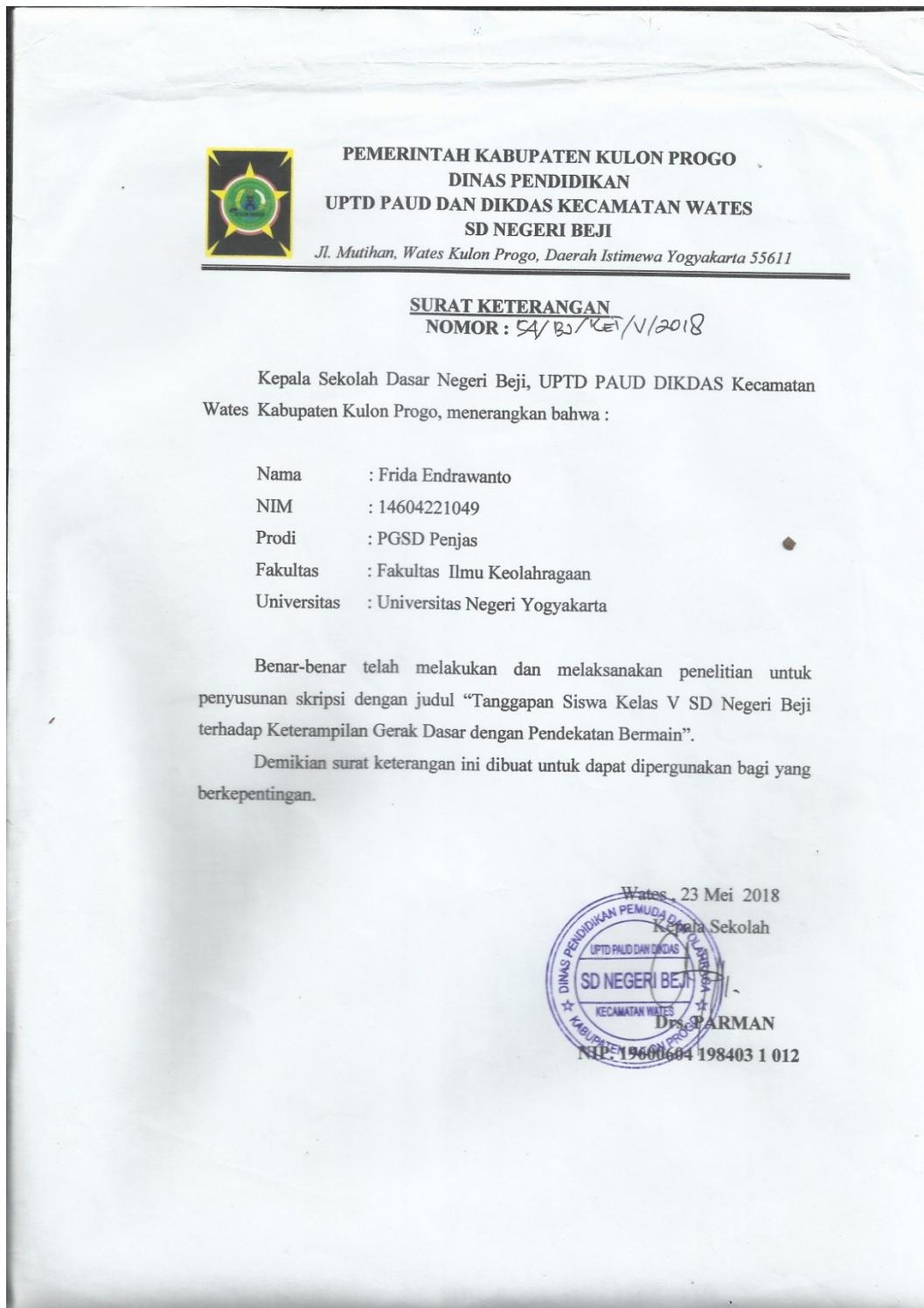
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapan terima kasih.



Tembusan :

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

Lampiran 12. Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian



Lampiran 13. Angket Penelitian yang Sudah Diisi

Angket Penelitian

Tangapan Siswa kelas V SD Negeri Beji terhadap Keterampilan Gerak Dasar dengan Pendekatan Bermain

A. Identitas Responden

Nama : Safira Ichairina
No Presensi : 26

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Pilihlah salah satu jawaban dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom jawaban yang sudah disediakan

2. Pilihlah salah satu jawaban sebagai berikut:

SS : Selalu	S : Sering
J : Jarang	TP : Tidak Pernah

3. Jawablah pernyataan sesuai dengan pendapat dan pemikiran yang sebenar-benarnya terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan.

C. Contoh Pengisian Angket

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	J	TP
1.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi gerak dasar dalam permainan sepak bola	✓			

D. Butir-butir Pernyataan

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	J	TP
1.	Saya mendengar dengan jelas penyampaian guru tentang menggiring bola dalam permainan sepakbola	✓			
2.	Saya melihat dan menirukan contoh gerakan berlari yang dilakukan guru dalam permainan sepakbola		✓		
3.	Saya memutar badan dengan cepat ketika melihat lawan mendekat dalam permainan sepakbola			✓	
4.	Saya melompat untuk menyundul bola ketika bola mengarah ke kepala dalam permainan sepakbola				✓
5.	Saya memukul bola ketika bola menuju ke arah saya dalam permainan kasti				✓
6.	Saya melempar bola kepada teman yang memanggil untuk meminta bola dalam permainan kasti		✓		
7.	Saya mengumpan bola kepada teman yang kosong dalam permainan sepakbola				✓
8.	Saya menendang bola ke arah gawang dalam permainan sepakbola				✓
9.	Saya merentangkan kedua tangan untuk menjaga bola dari lawan dalam permainan sepakbola				✓

23	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4
24	2	3	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2
25	4	3	3	2	4	3	2	2	4	1	2	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4
26	4	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	3	4	3	2	2	1	3	3	3	3	2
27	4	2	2	2	2	4	3	4	2	2	3	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	3	4	4
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4
29	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
31	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	4	1	3	

23	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	2	93	
24	2	3	2	4	2	3	3	4	2	2	3	2	3	2	4	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	79	
25	4	3	3	2	4	3	2	2	4	1	2	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	1	2	3	4	4	92
26	4	3	2	1	1	2	1	1	2	1	2	3	2	3	4	3	2	2	1	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	66	
27	4	2	2	2	2	4	3	4	2	2	3	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	2	1	3	2	2	89
28	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	4	2	106	
29	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	2	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	106	
30	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	118	
31	3	3	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	4	1	3	2	4	3	3	2	1	78	

Lampiran 15. Statistik Data Penelitian Seluruh Faktor

Statistics

	P1	Faktor_Keseluruhan
N	31	31
Valid	31	31
Missing	0	0
Mean	88,90	
Median	87,00	
Std. Deviation	13,850	
Minimum	62	
Maximum	118	
Sum	2756	

Faktor_Keseluruhan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
62	1	3,2	3,2	3,2
66	1	3,2	3,2	6,5
75	3	9,7	9,7	16,1
77	1	3,2	3,2	19,4
78	1	3,2	3,2	22,6
79	3	9,7	9,7	32,3
81	2	6,5	6,5	38,7
84	2	6,5	6,5	45,2
86	1	3,2	3,2	48,4
Valid	87	3,2	3,2	51,6
	89	3,2	3,2	54,8
	90	3,2	3,2	58,1
	91	3,2	3,2	61,3
	92	3,2	3,2	64,5
	93	3,2	3,2	67,7
	95	3,2	3,2	71,0
	96	3,2	3,2	74,2
	102	6,5	6,5	80,6
	105	3,2	3,2	83,9

106	2	6,5	6,5	90,3
109	1	3,2	3,2	93,5
114	1	3,2	3,2	96,8
118	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Faktor_Keseluruhan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	6	19,4	19,4
	Cukup Baik	12	38,7	58,1
	Sangat Baik	3	9,7	67,7
	Sangat Tidak Baik	2	6,5	74,2
	tidak Baik	8	25,8	100,0
	Total	31	100,0	100,0

Lampiran 16. Statistik Data Penelitian Faktor Internal

Statistics

	Intern1	Faktor_Intern
N	31	31
Valid	31	31
Missing	0	0
Mean	43,94	
Median	42,00	
Std. Deviation	7,447	
Minimum	30	
Maximum	58	
Sum	1362	

Faktor_Intern

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
30	1	3,2	3,2	3,2
32	1	3,2	3,2	6,5
35	1	3,2	3,2	9,7
36	1	3,2	3,2	12,9
37	3	9,7	9,7	22,6
38	1	3,2	3,2	25,8
39	1	3,2	3,2	29,0
40	2	6,5	6,5	35,5
41	3	9,7	9,7	45,2
Valid	42	6,5	6,5	51,6
	43	6,5	6,5	58,1
	45	3,2	3,2	61,3
	46	3,2	3,2	64,5
	47	3,2	3,2	67,7
	49	3,2	3,2	71,0
	50	6,5	6,5	77,4
	52	3,2	3,2	80,6
	53	6,5	6,5	87,1
	54	6,5	6,5	93,5

57	1	3,2	3,2	96,8
58	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Faktor Intern

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	8	25,8	25,8
	Cukup Baik	12	38,7	64,5
	Sangat Baik	2	6,5	71,0
	Sangat Tidak Baik	2	6,5	77,4
	Tidak Baik	7	22,6	100,0
	Total	31	100,0	100,0

Lampiran 17. Statistik Data Penelitian Faktor Eksternal

Statistics

	Ekstern1	Faktor_Ekstern
N	31	31
Valid	31	31
Missing	0	0
Mean	44,97	
Median	46,00	
Std. Deviation	7,241	
Minimum	32	
Maximum	60	
Sum	1394	

Faktor_Ekstern

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
32	1	3,2	3,2	3,2
34	2	6,5	6,5	9,7
35	1	3,2	3,2	12,9
38	2	6,5	6,5	19,4
39	3	9,7	9,7	29,0
40	1	3,2	3,2	32,3
41	1	3,2	3,2	35,5
43	1	3,2	3,2	38,7
44	2	6,5	6,5	45,2
Valid	45	3,2	3,2	48,4
	46	12,9	12,9	61,3
	47	3,2	3,2	64,5
	48	3,2	3,2	67,7
	49	9,7	9,7	77,4
	50	3,2	3,2	80,6
	51	3,2	3,2	83,9
	52	3,2	3,2	87,1
	56	3,2	3,2	90,3
	57	6,5	6,5	96,8

60	1	3,2	3,2	100,0
Total	31	100,0	100,0	

Faktor_Ekstern

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	6	19,4	19,4
	Cukup Baik	11	35,5	54,8
	Sangat Baik	4	12,9	67,7
	Sangat Tidak Baik	1	3,2	71,0
	Tidak Baik	9	29,0	100,0
	Total	31	100,0	100,0

Lampiran 18. Dokumentasi

	
<p>Pengisian angket oleh siswa kelas V SD Negeri Karangsari pada saat uji coba penelitian</p>	<p>Pengisian angket oleh siswa kelas V SD Negeri Karangsari pada saat uji coba penelitian</p>
	
<p>Koordinasi dengan Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Beji terkait pelaksanaan penelitian</p>	<p>Koordinasi dengan Guru Pendidikan Jasmani SD Negeri Beji terkait pelaksanaan penelitian</p>

	
<p>Penyampaian tata cara pengisian angket oleh peneliti</p>	<p>Penyampaian tata cara pengisian angket oleh peneliti</p>

	
<p>Proses pengisian angket oleh siswa kelas V SD Negeri Beji</p>	<p>Proses pengisian angket oleh siswa kelas V SD Negeri Beji</p>

