

**PEMAHAMAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR TENTANG
PERMAINAN *ROUNDERS* DALAM PEMBELAJARAN
PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN NGAGLIK
KABUPATEN SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh:
Arief Mutdihan Nindias
14604221086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**PEMAHAMAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR TENTANG
PERMAINAN *ROUNDERS* DALAM PEMBELAJARAN
PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN NGAGLIK
KABUPATEN SLEMAN**

Oleh :
Arief Mutdihan Nindias
NIM.14604221086

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan datanya menggunakan tes dalam bentuk soal benar salah. Instrumen penelitian sebanyak 32 butir soal dengan opsi pilihan jawaban benar dan salah. Uji validitas menggunakan korelasi *Product Moment* dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (*Kuder Richardson*). Subjek dalam penelitian ini adalah Guru PJOK Sekolah di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang berjumlah 31 guru. Teknik analisis data hasil perolehan jawaban soal yang benar dan salah dikategorikan dalam bentuk persentase melalui rumus penilaian acuan patokan.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, berada dalam kategori sangat tinggi sebesar 45%, tinggi 52%, sedang 3%, rendah sebesar 0% dan sangat rendah 0%.

Kata kunci: *pemahaman, guru PJOK Sekolah Dasar, permainan rounders.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Arief Mutdihan Nindias

NIM : 14604221086

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Tentang Permainan *Rounders* dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

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

Yogyakarta, 19 Maret 2019

Yang menyatakan,



Arief Mutdihan Nindias

NIM.14604221086

HALAMAN PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMAHAMAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR TENTANG
PERMAINAN *ROUNDERS* DALAM PEMBELAJARAN
PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN NGAGLIK
KABUPATEN SLEMAN

Disusun Oleh:

Arief Mutdihan Nindias
NIM: 14604221086

Telah Memenuhi Syarat Serta Disahkan Oleh Dosen Pembimbing dan Ketua
Prodi PGSD Pendidikan Jasmani Untuk Dilaksanakan Penelelitian Tugas Akhir
Skripsi Bagi Yang Bersangkutan



Yogyakarta, 19 Maret 2019

Mengetahui,
Ketua Podi PGSD Penjas

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Subagyo, M.Pd.

NIP 1956107 198203 1 003

Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.

NIP 19680117 199203 1001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

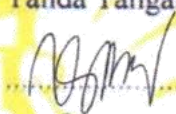


PEMAHAMAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR TENTANG
PERMAINAN *ROUNDERS* DALAM PEMBELAJARAN
PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI
SE KECAMATAN NGAGLIK
KABUPATEN SLEMAN

Disusun oleh:

Arief Mutdihan Nindias

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 18 April 2019

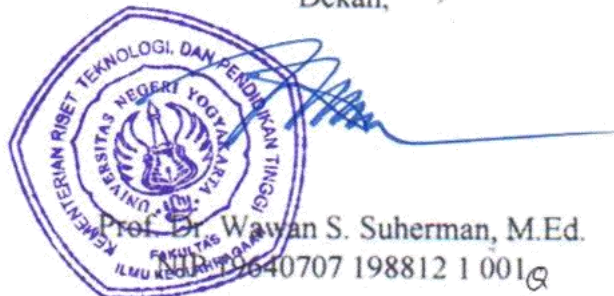
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		21/5/2019
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		10/5/2019
AM. Bandi Utama, M.Pd. Penguji Utama		9/5 2019

Yogyakarta, Mei 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
1640707 198812 1 001

HALAMAN MOTTO

“Jangan mengakhiri sesuatu tanpa kekhusuk-an”

(Celotehan Hayyati)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya terbaikku ini ku persembahkan kepada:

1. Kepada orang tua saya, yaitu Bapak Sri Maredhy Dwi Purwohandono dan Ibu Mutmainah serta saudara kandung saya, yaitu Lindra Mutdihandana
2. Kepada teman-teman yang sudah memberikan motivasi dan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Tentang Permainan *Rounders* dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman" dapat dilaksanakan dengan lancar dan sesuai harapan.

Penyusunan tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih Kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberi semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.
2. AM. Bandi Utama, M.Pd. Selaku Penguji utama yang telah memberikan masukan, saran, bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. selaku Sekretaris Penguji yang telah memberikan masukan, saran, bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan tugas akhir ini.

5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku dekan Fakultas ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas akademik.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Yang telah memberikan bekal ilmu serta informasi yang bermanfaat selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Teman-teman PGSD angkatan 2014 khususnya kelas PGSD C 2014, sahabat-sahabat terbaik saya serta keluarga yang selalu memberikan dorongan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 19 Maret 2019

Penulis,



Arief Mutdihan Nindias

NIM. 14604221086

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang	1
B. Identifikasi masalah.....	7
C. Pembatasan masalah.....	7
D. Rumusan masalah.....	8
E. Tujuan penelitian.....	8
F. Manfaat penelitian.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Pembelajaran PJOK.....	10
2. Hakikat Pemahaman.....	15
a. Pengertian Pemahaman	15
3. Hakikat Guru PJOK	22
4. Karakteristik Guru PJOK	26
5. Hakikat Permainan Rounders	28
6. Hakikat Melempar Bola	33
7. Hakikat Memukul Bola	36
8. Hakikat Menangkap Bola.....	37
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berfikir.....	41
BAB III. METODE PENELITIAN	43
A. Desain Penelitian.....	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44
C. Populasi Penelitian	44
D. Definisi Operasional Variabel.....	45
E. Instrumen dan teknik Pengumpulan Data	46
1. Instrumen Penelitian.....	46
2. Uji Coba Penelitian	49

a. Uji Validasi	50
b. Uji Reabilitas	53
c. Tingkat Kesukaran Soal	54
d. Teknik Pengumpulan Data	56
F. Teknik Analisis Data	57
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	59
A. Hasil Penelitian	59
1. Kemampuan Menerjemahkan	61
2. Kemampuan Menafsirkan	63
3. Kemampuan Mengekstrapolasi	65
B. Pembahasan	67
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi Hasil Penelitian	72
C. Keterbatasan Penelitian	73
D. Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran kelas IV	12
Tabel 2. Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran kelas V	13
Tabel 3. Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran kelas VI	14
Tabel 4. Daftar SD N dan Guru PJOK SD N Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	45
Tabel 5. Kisi-kisi Uji Coba Penelitian	48
Tabel 6. Bobot Skor Jawaban Tes	49
Tabel 7. Uji Validitas Instrumen	51
Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	52
Tabel 9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes	55
Tabel 10. Tingkat Kesukaran Butir Soal	55
Tabel 11. Pengkategorian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	58
Tabel 12. Deskriptif statistik pemahaman	60
Tabel 13. Norma Penilaian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	60
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK	62
Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Menafsirkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK	64
Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan	

Ngaglik Kabupaten Sleman permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK.....	66
---	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram taksonomi Bloom	21
Gambar 2. Lapangan <i>Rounders</i>	29
Gambar 3. Pemukul bola <i>Rounders</i>	30
Gambar 4. Bola <i>Rounders</i>	30
Gambar 5. Tempat hinggap.....	31
Gambar 6. Tiang bendera.....	31
Gambar 7. Lemparan atas	34
Gambar 8. Lemparan samping	35
Gambar 9. Lemparan bawah	35
Gambar 10. Memukul bola	37
Gambar 11. Menangkap bola lurus	38
Gambar 12. Menangkap bola melambung	38
Gambar 13. Menangkap bola datar	39
Gambar 14. Kerangka Berfikir.....	42
Gambar 15. Digram batang Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	61
Gambar 16. Digram batang Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman aspek kemampuan Menerjemahkan.....	63
Gambar 17. Digram batang Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan <i>Rounders</i> dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman aspek kemampuan menafsirkan	65

Gambar 18. Digram batang Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman aspek kemampuan mengekstrapolasi 67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	78
Lampiran 2. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	79
Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan <i>Expert Judgement</i>	80
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY.....	81
Lampiran 5. Surat dari BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK	82
Lampiran 6. Surat hasil telah melakukan penelitian	83
Lampiran 7. Butir-butir Soal Ujicoba Penelitian	84
Lampiran 8. Data Uji Coba Penelitian	90
Lampiran 9. Data Uji Validitas	91
Lampiran 10. Uji Reabilitas dan Tingkat Kesukaran Soal.....	92
Lampiran 11. Butir Soal Instrument Penelitian.....	93
Lampiran 12. Contoh Instrument Penelitian	99
Lampiran 13. Data Penelitian.....	104
Lampiran 14. Data Kemampuan Menerjemahkan	105
Lampiran 15. Data Kemampuan Menafsirkan	106
Lampiran 16. Data kemampuan mengekstrapolasi.....	107
Lampiran 17. Deskriptif Statistik.....	108
Lampiran 18. Deskriptif Statistik Masing-Masing Faktor	109
Lampiran 19. Tabel r.....	111
Lampiran 20. Dokumentasi	112

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada dasarnya pendidikan merupakan usaha pengembangan sumber daya manusia. Dalam kehidupan manusia sangat membutuhkan pendidikan, karena pendidikan merupakan usaha manusia untuk dapat mengembangkan potensi dirinya melalui pembelajaran atau cara lain. Untuk mencapai tujuan pendidikan yang paling tinggi harus melalui tahapan-tahapan mulai dari tujuan paling bawah ke tingkat yang paling atas. Untuk itu pemerintah terus melakukan upaya untuk memperbaiki kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia. Walaupun dalam kenyataannya kualitas dan kuantitas pendidikan di Indonesia belum seluruhnya merata.

Menurut Syarifudin, dkk (dalam Santoso, 2009:3) Pendidikan Jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga Negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan Jasmani yang diberikan di sekolah harus mengacu pada kurikulum pendidikan jasmani yang berlaku. Materi yang diajarkan pada setiap jenjang pendidikan harus benar-benar dipilih sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak. Tujuan yang hendak dicapai dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah dasar adalah untuk membantu siswa

meningkatkan kesegaran jasmani dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, serta kemampuan gerak dasar berbagai aktifitas jasmani (Depdiknas, 2006: 45).

Menurut Suryobroto (2004: 2), proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani akan berjalan dengan sukses dan lancar apabila didukung oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung dan penilaian. Keberadaan peran dan fungsi guru merupakan salah satu faktor yang sangat signifikan. Guru penjas menjadi aktor utama dalam penciptaan suasana pembelajaran pendidikan jasmani.

Guru adalah pendidik yang berada di lingkungan sekolah. Undang-Undang nomor 19 tahun 2017 tentang guru dan dosen menyebut guru adalah Pendidik Professional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Seseorang yang menginginkan menjadi pendidik maka ia dipersyaratkan mempunyai kriteria yang di inginkan oleh dunia pendidikan. Tidak semua orang bisa menjadi pendidik kalau yang bersangkutan tidak bisa menunjukkan bukti dengan kriteria yang ditetapkan. Untuk konteks di Indonesia, dewasa ini telah dirumuskan syarat kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru menurut Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2017 tentang Guru dan Dosen. Pada pasal 10 undang-undang tersebut disebutkan bahwa kompetensi guru meliputi kompetensi

pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Guru merupakan suatu profesi, yaitu suatu jabatan yang memerlukan keahlian khusus sebagai guru dan tidak dapat dilakukan sembarang orang diluar pendidikan. Guru adalah orang yang harus digugu dan ditiru, dalam arti orang yang memiliki kharisma atau wibawa hingga perlu untuk ditiru dan diteladani. Menurut *Hazkew dan Mc Lendon* dalam bukunya *This Teaching* (hlm. 10) yang dikutip Uno (2007:15) menyatakan, “*Teacher is Profesional person who conducts classes*”. (Guru adalah seseorang yang memiliki kemampuan dalam menata dan mengelola kelas). Sedangkan menurut *Grambs dan Mc Clare* dalam *Foundation of Teaching, An Introduction to Modern education* yang dikutip Uno (2007:15) menyatakan, “*Teacher are those persons who consciously direct the experiences and behavior of an individual so that education takes places*”. (Guru adalah mereka yang secara sadar mengarahkan pengalaman tingkah laku dari seseorang individu hingga dapat terjadi pendidikan).

Dalam upaya mencapai pembelajaran yang sesuai dengan prosedur kurikulum 2013, peran guru merupakan factor penting dalam menentukan tinggi rendahnya kualitas hasil pembelajaran. Menurut Ahmad (2009:142), latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar adalah dua aspek yang sangat mempengaruhi kualitas hasil pembelajaran guru. Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang guru semakin mudah untuk menerima informasi dan semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang diperolehnya, karena pengetahuan sangat erat hubungannya dengan pendidikan

dimana seorang guru yang memiliki pendidikan tinggi akan semakin luas pengetahuannya. (Notoatmodjo, 2010: 118).

Selain pendidikan, pengalaman kerja juga merupakan aspek yang mempengaruhi kualitas guru dalam proses pembelajaran, salah satu indikator pengalaman kerja adalah masa kerja. Pengalaman kerja yang dimiliki menjadi penentu kualitas pembelajaran guru tersebut. Oleh karena itu, dalam melaksanakan proses pembelajaran, pengalaman kerja guru mutlak harus dimiliki bagi setiap guru. Guru yang mempunyai pengalaman kerja yang banyak cenderung memiliki tingkat kualitas pembelajaran yang baik, dan sebaliknya guru yang berpengalaman kerja kurang, akan memiliki tingkat kualitas pembelajaran yang rendah (Muslich, 2007: 13). Apabila tingkat pendidikan, dan pengalaman kerja guru semakin meningkat, hal ini akan memberi peningkatan pula pada kualitas profesionalisme guru.

Guru pendidikan jasmani merupakan faktor yang dominan atau mendominasi dalam pelaksanaan pendidikan jasmani, karena bagi siswa guru pendidikan jasmani sering dijadikan tokoh teladan bahkan menjadi tokoh identitas diri. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus menguasai dan menerapkan pengetahuan pendidikan jasmani dengan baik. Disamping itu guru pendidikan jasmani sebaiknya mempunyai perilaku dan kemampuan yang memadai untuk mengembangkan siswanya secara utuh. Untuk melaksanakan tugasnya dengan baik sesuai dengan profesi yang dimilikinya guru pendidikan jasmani harus menguasai berbagai hal sebagai kompetensi yang dimiliki. Menurut Khuluqo

(2016:72) seorang pendidik dituntut menguasai sejumlah kemampuan dan keterampilan yang berkaitan dengan proses pembelajaran, antara lain:

1. Kemampuan menguasai bahan / materi pembelajaran.
2. Kemampuan dalam mengelola kelas.
3. Kemampuan dalam menggunakan metode, media dan sumber belajar.
4. Kemampuan untuk melakukan penilaian baik proses maupun hasil.

Fungsi guru pendidikan jasmani sendiri adalah membantu dan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh didalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Seorang guru mempunyai tanggung jawab yang kompleks terhadap pembelajaran. Seperti yang dikemukakan Suryobroto (2005:1-2), guru pendidikan jasmani tugasnya tidak hanya menyampaikan materi yang bersifat fisik dan motorik saja, melainkan semua ranah harus tersampaikan pada siswanya melalui pembelajaran dan pendidikan yang utuh. Tidak hanya aspek fisik yang diberikan oleh guru penjas melainkan semua ranah harus tersampaikan, diantaranya ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Dalam Struktur Kurikulum 2013, Pendidikan Jasmani termasuk kedalam kelompok B yaitu mata pelajaran yang kontennya dikembangkan oleh pusat dan dilengkapi dengan konten lokal yang dikembangkan oleh pemerintah daerah. Dalam pelaksanaannya mata pelajaran PJOK mendapat 4 jam per minggu di setiap kelasnya.

Dalam Kurikulum 2013 juga terdapat KD (Kompetensi Dasar) Kompetensi Dasar merupakan kompetensi mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan

dari Kompetensi Inti. Kompetensi Dasar adalah konten atau kompetensi yang terdiri atas sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik, kemampuan awal, serta ciri dari suatu mata pelajaran. Kompetensi Dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi Dasar SD/MI untuk setiap mata pelajaran mencakup mata pelajaran: Pendidikan Agama dan Budi Pekerti, Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Bahasa Indonesia, Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Ilmu pengetahuan Sosial, Seni Budaya dan Prakarya, dan pendidikan jasmani, Olahraga dan Kesehatan.

Permainan bola kecil merupakan salah satu materi yang ada dalam Kompetensi Dasar pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Di dalam materi permainan bola kecil terdapat beberapa permainan yang bisa diberikan ke siswa diantaranya : Kasti, *Rounders*, *Kippers*, dan Bola Bakar. Beberapa permainan bola kecil memiliki manfaat yang sama jika diajarkan kepada siswa, salah satunya *Rounders*. *Rounders* adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan keterampilan menetik dan menghindar dari sentuhan bola. Permainan ini membutuhkan kerjasama dan kekompakan semua pemain. Tetapi permainan *Rounders* jarang diberikan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis saat melakukan PLT di Wates Kulonprogo dengan melakukan observasi dan wawancara kepada 10 Guru PJOK diketahui bahwa materi permainan bola kecil yang banyak

diajarkan adalah permainan kasti padahal dalam kurikulum 2013 dijelaskan untuk kompetensi dasar permainan bola besar dan permainan bola kecil dapat dipilih sesuai dengan sarana dan prasarana yang tersedia. (dan dipastikan Guru tidak mengajarkan pada salah satu pembelajaran yang hanya diminati oleh gurunya melainkan diminati oleh siswanya agar siswa tidak terpaksa dan PJOK menjadi momok bagi siswanya). Oleh karena itu penulis ingin melakukan penelitian tentang Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, sehingga untuk kedepanya permainan *Rounders* bisa diajarkan seperti permainan bola kecil lainnya.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut:

1. Materi Permainan Bola Kecil belum semuanya diajarkan hanya permainan kasti yang banyak diajarkan di Sekolah Dasar.
2. Permainan *Rounders* belum banyak diajarkan padahal memiliki teknik permainan yang hampir sama dengan permainan bola kecil yang lain.
3. Belum diketahui secara pasti tentang pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas serta keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kemampuan peneliti

maka perlu kiranya diberikan batasan-batasan agar ruang lingkup peneliti ini menjadi jelas. Penelitian ini dibatasi pada pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: Seberapa tinggi tingkat pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan ruang lingkup dan permasalahan yang diteliti, penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat dijadikan kajian tentang pemahaman Guru PJOK tentang permainan *Rounders*.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori tentang permainan *Rounders*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Sebagai pengetahuan dan bahan dalam menyusun skripsi untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Jasmani.

b. Bagi Guru

Menjadi alat ukur tentang pemahaman terhadap permainan *Rounders* dan memperbaiki praktik-praktik pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.

c. Bagi siswa

Meningkatkan hasil belajar dan solidaritas siswa untuk menemukan pengetahuan dan pengembangan wawasan, meningkatkan kemampuan menganalisis suatu masalah melalui pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Pembelajaran PJOK

Pembelajaran merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik. Dalam belajar efektif baru akan terwujud bila anak-anak itu sendiri turut aktif dalam merumuskan serta memecahkan masalah. Jadi peserta didik juga menjadi penentu dalam aktivitas belajar.

Menurut Hamalik (2008: 57), pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan pembelajaran. Sedangkan pembelajaran menurut Mulyasa (2002: 100), adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Kegiatan pembelajaran diarahkan guna memberbudayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai semua kompetensi yang diharapkan. Kegiatan pembelajaran mengembangkan kemampuan untuk mengetahui, memahami, melakukan sesuatu, hidup dalam kebersamaan dan mengaktualisasikan diri.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar, karena pendidikan jasmani masuk dalam kurikulum pendidikan. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktifitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan

perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral (Depdiknas, 2007: 1).

Pendapat senada dikemukakan oleh Cholik & Lutan dalam Firmansyah (2009: 41) bahwa pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Secara esensial, pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak (firmansyah, 2009: 42). Jadi pembelajaran pendidikan jasmani yang harus diterapkan pada anak didik harus mengarah kepada *Developmental Appropriate Practice (DAP)*, artinya dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan kondisi perkembangan anak didik (siswa) secara praktis, maksudnya dalam penyelenggaraan PMB tidak berkepanjangan lebar, baik itu cara memberikan intruksi maupun pelaksanaan kepada siswa. Paling utama dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani dalam situasi yang demokratis dan *Enjoyment Of Sport* (dalam berolahraga penuh dengan kegembiraan), (Sudijandoko A., 2008).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan secara spesifik mempunyai dua makna yaitu: (1) pendidikan untuk jasmani, (2) pendidikan melalui aktifitas jasmani. Pendidikan untuk jasmani mempunyai pengertian bahwa pendidikan untuk meningkatkan kualitas jasmani misalnya: kekuatan, kelenturan, daya tahan, kecepatan dan sebagainya. Pendidikan melalui aktifitas jasmani adalah aktifitas jasmani dipergunakan sebagai alat/cara untuk mencapai tujuan pendidikan yakni aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini sesuai dengan pendapat *Wuest* dan

Bucher dalam (Sukadiyanto, 2008: 3) olahraga berfungsi sebagai sarana untuk (1) penyaluran emosi, (2) penguatan identitas, (3) kontrol sosial, (4) sosialisasi, (5) agen perubahan (6) penyaluran kata hati dan (7) mencapai keberhasilan.

Dalam model Silabus Mata Pelajaran Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan terdapat Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran kelas IV

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran
<p>3.2 Memahami variasi gerak dasar <i>lokomotor, non lokomotor</i>, dan <i>manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*</p> <p>4.2 Mempraktikan variasi gerak dasar <i>lokomotor, non lokomotor</i>, dan <i>manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*</p>	<p><i>Rounders</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melambungkan Bola • Melempar Bola • Menangkap Bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak informasi dan peragaan tentang variasi pola gerak melambungkan bola, melempar bola, menangkap bola ke berbagai arah, berbagai pegangan, dan posisi • Siswa membagi diri ke dalam delapan kelompok sesuai dengan materi (materi menjadi nama kelompok, contoh kelompok melambungkan bola, kelompok melempar bola, dan seterusnya). Di dalam kelompok ini setiap siswa secara berulang-ulang mempraktikkan gerak sesuai dengan nama kelompoknya. • Setiap anggota kelompok berkunjung ke kelompok lain untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompok lain setelah mendapat aba-aba dari guru. • Setiap anggota kelompok kembali ke kelompok masing-masing untuk mempelajari dan “mengajari” materi dari dan ke kelompoknya sendiri setelah mendapat aba-aba dari guru.

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menerima umpan balik secara individual maupun klasikal dari guru. • Siswa mencoba tugas variasi pola gerak permainan <i>rounders</i> kedalam permainan sederhana atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama. • Hasil belajar siswa dinilai selama proses dan akhir pembelajaran.
--	--	--

Tabel 2. Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran kelas V

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran
<p>3.2 Memahami Kombinasi gerak dasar <i>lokomotor</i>, <i>non lokomotor</i>, dan <i>manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*</p> <p>4.2 Mempraktikkan Kombinasi gerak dasar <i>lokomotor</i>, <i>non lokomotor</i>, dan <i>manipulatif</i> sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional</p>	<p><i>Rounders</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melambungkan bola • Melempar bola • Menangkap bola • Memukul bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menyimak tujuan pembelajaran, dan penjelasan permasalahan yang akan diselesaikan mengenai kombinasi pola gerak dasar permainan <i>rounders</i> (melambungkan, melempar, menangkap, dan memukul bola). • Siswa menyimak langkah-langkah menyelesaikan masalah dalam kombinasi pola gerak dasar permainan <i>rounders</i>. • Siswa mengumpulkan informasi yang sesuai, mencoba kombinasi pola gerak dasar permainan <i>rounders</i> secara berulang-ulang untuk mendapatkan penjelasan dan pemecahan masalah, serta menerima umpan balik dari guru. • Siswa berbagi tugas dengan teman dalam merencanakan dan menyiapkan karya sebagai laporan untuk menjawab permasalahan sesuai arahan guru.

		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersama kelompok memaparkan temuan dan karyanya didepan kelas secara bergantian yang dilandasi nilai-nilai didiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerja sama • Hasil belajar siswa dinilai selama proses dan di akhir pembelajaran berdasarkan kualitas laporan dan dalam mengatasi persoalan.
--	--	---

Tabel 3. Kompetensi Dasar, Materi Pokok, dan Pembelajaran kelas VI

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran
<p>3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar <i>lokomotor</i>, <i>non lokomotor</i>, dan <i>manipulatif</i> dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*</p> <p>4.2 mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar <i>lokomotor</i>, <i>non lokomotor</i>, dan <i>manipulatif</i> dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*</p>	<p><i>Rounders</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melambungkan bola • Melempar bola • Menangkap bola 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendapatkan pasangan sesuai dengan yang ditentukan guru melalui permainan. • Siswa bersama pasangan menerima dan mempelajari lembar kerja yang berisi perintah dan indikator tugas variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam permainan <i>rounders</i> (melambungkan, melempar, dan menangkap bola ke berbagai arah dalam posisi diam dan bergerak serta membandingkan ketepatan lemparan antara lemparan dari atas, samping, dan bawah). • Siswa berbagi tugas siapa yang pertama kali menjadi “pelaku” dan siapa yang menjadi “pengamat”. Pelaku melakukan tugas gerak satu persatu dan pengamat mengamati, serta memberikan masukan jika terjadi kesalahan (tidak sesuai dengan lembar kerja). • Siswa berganti peran setelah mendapatkan aba-aba dari guru. • Siswa mencoba tugas variasi dan kombinasi pola gerak dasar

		permainan <i>rounders</i> ke dalam permainan sederhana dan atau tradisional dilandasi nilai-nilai disiplin, percaya diri, sungguh-sungguh, dan kerjasama.
--	--	---

2. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman memiliki arti yang sangat penting dalam setiap pelaksanaan tugas ataupun pekerjaan. Pemahaman tidak akan bermakna dalam penerapannya apabila dalam penerapan tersebut tidak didukung oleh sesuatu pemahaman terhadap pengetahuan itu sendiri. Demikian halnya dengan pemahaman tidak dapat bermakna atau terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya.

Pemahaman dirumuskan sebagai abilitet guna menguasai pengertian atau makna. Ditunjukkan oleh penerjemah bahan dari satu bentuk ke bentuk yang lainnya, dengan menggunakan penafsiran bahan kemudian mengestimasi kecenderungan-kecenderunagn yang akan datang. Sehingga penerjemah tersebut dapat menyampaikan terjemahnya dengan kata-kata sendiri tanpa keluar dari konteks. (Hamalik,2005: 121)

Menurut (Hanafiah & Suhana 2012: 21) pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam menangkap pengertian, menerjemahkan kemudian mampu menafsirkan tentang suatu materi yang telah diketahui. Pemahaman tentang suatu materi tertentu harus melalui proses terlebih dahulu, proses tersebut melalui proses kognitif yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indra penglihatan, pendengaran maupun lainnya. Sehingga ada suatu proses berfikir dan

belajar tentang suatu hal, hal tersebut berarti konsep atau arti, situasi, serta fakta yang dapat diketahui. Kemudian diungkapkan maka akan mudah dimengerti oleh *audience*.

Menurut Purwanto (2010:44), yang dimaksud dengan pemahaman atau *comperehention* adalah tingkat kemampuan yang mengharapakan *testee* mampu memahami konsep atau arti, situasi, serta fakta yang dapat diketahuinya. Dalam hal ini *testee tidak* hanya hafal serta verbalistis tetapi konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. Sehingga dengan demikian pemahaman merupakan hal yang sangat sulit dalam tingkat proses pembelajaran. Sebagai seorang yang mendapat ilmu baik itu murid, mahasiswa maupun guru yang mendapat diklat sangatlah penting pemahamannya itu besar terhadap suatu hal yang diberikan baik itu secara teori maupun praktik.

Anas (2007: 18), mengemukakan bahwa pemahaman masuk dalam ranah kognitif. Proses kognitif adalah suatu proses yang dimulai dan penerimaan rangsangan oleh alat indra, kemudian terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dan pengetahuan tersebut sehingga menjadi suatu pola yang logis dan mudah untuk dimengerti.

Cara mempertahankan pendapat tersebut tentu saja dengan berlandaskan teori-teori yang berhubungan, bukan dengan asal-asalan. Selain itu orang tersebut dapat menjelaskan dengan sejelas-jelasnya kepada orang lain dan tanpa kesulitan ketika diberikan pertanyaan-pertanyaan tentang suatu materi yang telah kita pahami maka kita akan tetap bisa menjawab dengan memperluas cakupan jawaban tetapi masih saling berkesinambungan. Sehingga membuat orang yang

bertanya kepada kita merasa jelas dan mengerti tentang hal yang ditanyakan. Pemahaman sendiri memiliki tingkatan yang berbeda-beda sesuai dengan pendapat ahli.

1. Menerjemahkan
2. Menafsirkan
3. *Mengekstrapolasi*

Menurut Purwanto (2013: 14), pemahaman atau komprehensi juga dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Komprehensi terjemahan seperti dapat menjelaskan arti Bhineka Tunggal Ika dan dapat menjelaskan fungsi hijau daun bagi suatu tanaman.
- 2) Komprehensi penafsiran seperti dapat menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, dapat menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau dapat membedakan yang pokok dari yang bukan pokok.
- 3) Komprehensi *ekstrapolasi*, seseorang diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, atau dapat membuat ramalan tentang konsekuensi sesuatu, atau dapat memperluas persepsinya dalam arti waktu, dimensi, kasus, atau masalahnya.

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

- 1) Tingkat terendah dalam pemahaman adalah pemahaman terjemah, yang dimulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya mengartikan

Bhineka Tunggal Ika. Ditingkat ini seseorang tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang suatu materi atau konsep.

- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian pengetahuan terdahulu yang telah diketahui atau hanya beberapa bagian dari grafik dengan kejadian yang telah dialami. Kemudian dapat membedakan yang pokok dan yang bukan pokok sehingga pendengar dapat mengerti perbedaannya.
- 3) Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman *ekstrapolasi*. Diharapkan seseorang mampu melihat dengan baik sesuatu yang tertulis, dapat membuat ramalan (meramalkan atau memperkirakan) tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu dimensi, kasus ataupun masalahnya. Tentang apa saja tanpa keluar dari konsep awal meskipun terkesan penjelasan tersebut sangat luas.

Memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Pemahaman merupakan jenjang kemampuan berfikir yang setingkat lebih tinggi dari ingatan dan hafalan. Dijelaskan oleh Anas (2009: 15), bahwa dengan pengetahuan seseorang belum tentu memahami sesuatu dari yang dipelajari. Sedangkan dengan pemahaman seseorang tidak hanya sekedar menghafal sesuatu yang dipelajari, tetapi juga mempunyai kemampuan untuk menangkap makna dari yang dipelajari secara lebih mendalam, dalam konteks:

a. Mengetahui

Adalah mengerti tentang objek yang dijadikan pertanyaan. Tingkatannya tidak hanya paham pada pengertian dari objek itu, tetapi juga mampu memahami dari konsep kajian yang lebih luas dari objek tersebut.

b. Menafsirkan

Adalah kegiatan proses belajar dan kegiatan berpikir untuk mampu mendefinisikan dan mengartikan secara luas objek yang dijadikan sebagai variabel pertanyaan. Menafsirkan berarti orang tersebut dapat menyimpulkan secara langsung tanpa membaca dan mencari sumber tentang sebuah objek.

c. Memperkirakan

Adalah mampu berfikir ke depan terhadap sebuah objek. Memperkirakan berarti tidak hanya tahu dan mengerti saja, tetapi orang tersebut sudah mampu untuk melihat efek yang ditimbulkan dari memahami suatu objek. Memperkirakan terkait dengan kemampuan seseorang untuk menganalisa ke depan/ secara lebih luas dari sebuah objek.

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga tingkatan pemahaman, yaitu:

1. *Translation* (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
2. *Interpretation* (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari

grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dengan yang bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan.

3. *Ekstrapolation* (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan suatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat balik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi taksonomi bloom meliputi:

- 1) Pengetahuan

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.

- 2) Pemahaman (*comprehensif*)

Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.

- 3) Aplikasi (Penerapan)

Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.

4) Analisis

Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.

5) Sintesis aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.

6) Evaluasi

Aplikasi ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.



Gambar 1. Diagram taksonomi Bloom (Ibrahim, 2003: 74)

Dari empat teori tentang tingkatan yang mempengaruhi pemahaman dapat diambil kesimpulan yang sama bahwa tingkatan yang pertama yang mempengaruhi pemahaman adalah menerjemahkan yang memiliki arti tidak hanya paham pada pengertian objek tetapi dapat memahami konsep serta mampu menjelaskannya secara singkat. tingkatan yang kedua adalah menafsirkan yang memiliki arti dapat menghubungkan bagian-bagian yang terdahulu dengan yang akan diketahuinya tanpa mencari sumber tentang objek. Tingkatan yang ketiga

adalah mengekstrapolasi yang memiliki arti dapat mengetahui tentang akibat dari memahami suatu objek. Dengan itu peneliti ingin mengetahui pemahaman guru PJOK sekolah dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman berdasarkan ketiga faktor di atas.

3. Hakikat Guru PJOK

Guru adalah seseorang yang bertanggung jawab perkembangan peserta didik dengan mengupayakan seluruh potensi dan kemampuannya baik ranah kognitif, afektif, fisik maupun psikomotorik. Profesi guru merupakan sebuah jabatan yang memerlukan bekal dan landasan keilmuan atau pengetahuan secara profesionalisme yang baik dalam bidang pendidikan. Tidak setiap orang bisa menjalankan profesi tersebut, mengingat sangat diperlukan keterampilan atau kompetensi yang tinggi.

Menurut Siswoyo dkk (2008: 121), didalam undang-undang No.14 Tahun 2005 yang mengatur tentang kompetensi-kompetensi Guru dan Dosen, pasal 10 menyebutkan bahwa kompetensi guru terdiri dari kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi professional, dan kompetensi sosial.

a. Kompetensi pedagogik

Menurut Siswoyo (2008: 121), kompetensi pedagogic bukan hanya kompetensi yang bersifat teknis belaka, yaitu "*kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik*" (yang dirumuskan dalam PP RI No 19 Tahun 2005) karena "*pedagogy*" or "*pedagogy*" adalah "*the art and science of teaching and educating*" (Siswoyo,2006). Kompetensi

pedagogik ini mencakup selain pemahaman dan pengembangan peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, serta system evaluasi pembelajaran, juga menguasai ilmu pendidikan. Kompetensi ini diukur dengan *performace test* atau episode terstruktur dalam praktek pengalaman lapangan (PPL), dan *case based test* yang dilakukan secara tertulis.

b. Kompetensi kepribadian

Adalah kemampuan yang harus dimiliki pendidik di sekolah berupa kepribadian yang mantap, berakhlak mulia, arif dan berwibawa serta menjadi teladan peserta didik. Kompetensi kepribadian ini mencakup kemantapan pribadi dan akhlak mulia, kedewasaan dan kearifan, serta keteladanan dan kewibawaan. Kompetensi ini diukur dengan alat ukur portofolio guru/calon guru, tes kepribadian/potensi.

c. Kompetensi professional

Merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik di sekolah berupa penguasaan materi pelajaran secara luas dan mendalam. Dalam hal ini mencakup penguasaan materi keilmuan kurikulum dan silabus sekolah, metode khusus pembelajaran bidang studi dan wawasan etika dan pengembangan profesi. Kompetensi ini diukur dengan tertulis baik multiple choice maupun essay.

d. Kompetensi sosial

Adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh seorang pendidik di sekolah untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara efektif dan

efisien dengan peserta didik, sesama guru, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitar. Kompetensi ini diukur dengan portofolio kegiatan prestasi dan keterlibatan dalam berbagai aktifitas.

Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan didalam menjalankan tugas profesionalitasnya pun dituntut untuk memiliki keempat kompetensi sebagaimana yang telah dijelaskan diatas, hal tersebut dikarenakan seorang guru harus memiliki kualitas dan kapabilitas yang memadai didalam proses mentransmisikan dan mentransformasikan ilmu pengetahuan serta keterampilan kepada peserta didiknya.

Dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai seorang pendidik dan pengajar, seorang guru pendidikan jasmani olahraga kesehatan tidak semata-mata sebagai guru olahraga saja yang hanya mengajarkan berbagai bentuk aktivitas permainan dan olahraga seperti yang sudah menjadi stigma dalam pikiran sebagian orang awam. Mengingat pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah bagian integral system pendidikan nasional maka tujuan yang hendak dicapai juga tidak lepas dari tujuan pendidikan pada umumnya yaitu pembentukan karakter bangsa (*nation and character building*) secara holistic dengan mengoptimalkan dimain kognitif, afektif, psikomotor dan fisik.

Menurut Suryobroto (2005: 8-9) secara khusus tugas guru pendidikan jasmani secara nyata sangat kompleks antara lain:

a. Sebagai pengajar

Guru Pendidikan Jasmani sebagai pengajar tugasnya adalah lebih banyak memberikan ilmu pengetahuan yang mempunyai dampak atau

mengarah pada ranah peserta didik menjadi lebih baik atau meningkat. Melalui pembelajaran jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri, dan olahraga aktivitas di alam terbuka peserta didik mendapatkan banyak pengetahuan bagaimana hakikat masing-masing materi.

b. Sebagai pendidik

Guru Pendidikan Jasmani sebagai pendidik tugasnya lebih banyak memberikan dan menanamkan sikap atau afektif kepada peserta didik melalui pembelajaran pendidikan jasmani. Melalui pendidikan dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga aktivitas di alam terbuka peserta didik ditanamkan sikap, agar benar-benar menjadi manusia yang berbudi pekerti luhur dengan unsur-unsur sikap: tanggung jawab, jujur, menghargai orang lain, ikut berpartisipasi, rajin belajar, dan lain-lain.

c. Sebagai pelatih

Guru Pendidikan Jasmani sebagai pelatih tugasnya adalah lebih banyak memberikan keterampilan dan fisik yang mempunyai dampak atau mengarah pada ranah fisik dan psikomotor peserta didik menjadi lebih baik dan meningkat. Melalui pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi permainan dan bermain, atletik, senam, renang, beladiri dan olahraga aktivitas di alam terbuka peserta didik fisik dan keterampilan gerak yang baik.

d. Sebagai pembimbing

Guru pendidikan jasmani sebagai pembimbing tugasnya adalah lebih banyak mengarahkan kepada peserta didik pada tambahan kemampuan para peserta didiknya. Sebagai contoh: membimbing barisberbaris, petugas upacara, mengelola UKS, mengelola koperasi, kegiatan pecinta alam, dan juga membimbing peserta didik yang memiliki masalah atau khusus.

4. Karakteristik Guru PJOK

Menurut Uno (2007: 27) menyatakan bahwa posisi dan peran guru dalam proses pembelajaran yaitu :

a. Guru sebagai pemimpin belajar

Artinya guru sebagai perencana, pengorganisasian, pelaksana dan pengontrol kegiatan belajar mengajar.

b. Guru sebagai fasilitator belajar

Artinya guru sebagai pemberi kemudahan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan belajarnya melalui upaya dalam berbagai bentuk.

c. Guru sebagai moderator

Artinya guru sebagai pengantar arus kegiatan belajar peserta didik. Guru sebagai moderator artinya tidak hanya mengatur arus kegiatan belajar, tetapi juga bersama peserta didik harus menarik kesimpulan atau jawaban masalah sebagai hasil belajar peserta didik, atas dasar semua pendapat yang telah dibahas dan diajukan peserta didik.

d. Guru sebagai motivator

Artinya guru sebagai pendorong peserta didik mau melakukan kegiatan belajar. sebagai motivator guru harus dapat menciptakan kondisi kelas yang merangsang peserta untuk mau melakukan kegiatan belajar, baik individu maupun kelompok.

e. Guru sebagai evaluator belajar

Artinya guru sebagai penilai objektif dan komperhensif. Sebagai evaluator, guru berkewajiban mengawasi, memantau pembelajaran peserta didik dan hasil belajar yang dicapainya. Guru juga berkewajiban untuk upaya perbaikan proses belajar peserta didik, menunjukkan kelemahan dan cara memperbaikinya, baik secara individual, kelpok, maupun secara klaksikal.

Berdasarkan beberapa penjelasan diatas dapat disimpulkan baha hakikat guru pendidikan jasmani adalah seorang yang memiliki jabatan atau profesi yang membutuhkan keahlian khusus dalam bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Guru pendidikan jasmani harus memiliki kemampuan dasar setiap cabang olahraga yang diajarkan disekolah sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dijadikan sebagai objek penelitian dengan tujuan untuk mengetahui besarnya tingkat pemahaman dari para Guru PJOK terhadap permainan *Rounders*.

5. Hakikat Permainan *Rounders*

a. Pengertian permainan *Rounders*

Rounders termasuk permainan bola kecil. Permainan ini berasal Inggris. Permainan *rounders* dimainkan oleh 2 regu atau 2 tim. Satu regu sebagai regu pemukul dan satu regu sebagai regu penjaga. Masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. Lama permainan ditentukan dengan inning.

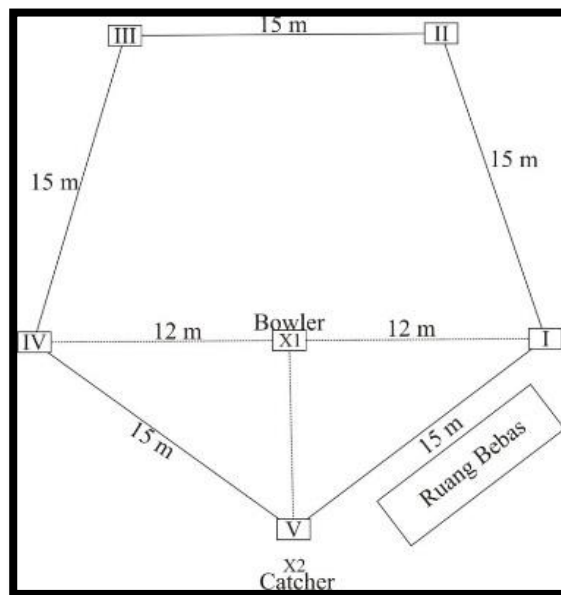
Teknik dasar permainannya hampir sama dengan permainan kasti. Peralatannya pun sama, yaitu bola dan kayu pemukul. Berat bola *rounders* antara 80 gram – 90 gram, keliling 19 cm – 22 cm. bola *rounders* terbuat dari serabut kelapa yang dilapisi karet. Adapun pemukulnya terbuat dari kayu. (Supardi & Suroyo, *Penjasorkes untuk SD/MI kelas V*, 2010:65).

Rounders termasuk permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil. Permainan *Rounders* dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai dalam permainan, regu itulah yang keluar sebagai pemenang.

Didalam *Rounders* terkandung nilai-nilai positif, utamanya bagi perkembangan jasmani. Permainan ini juga melatih kejujuran, kerjasama, dan tanggung jawab. *Rounders* dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Sehingga permainan ini sangat cocok dimainkan anak Sekolah Dasar.

b. Lapangan *Rounders*

Lapangan permainan berbentuk segi lima. Ditandai dengan empat tiang tegak lurus yang masing-masing panjangnya 1,20 meter dan di pasang setiap sudut. Jarak antara pemukulbola dengan tiang pertama 12 meter (jarak sama sampai tiang ketiga). Dari tiang ketiga ke tiang keempat 8,50 meter. Jarak antara pemukul dengan pelontar bola 7,50 meter. Arena pelontar bola 2,50 meter dan arena pemukul bola 2 meter. (Heryana & Verianti, Pendidikan jasmani Olahraga dan kesehatan untuk siswa SD-MI kelas V, 2010:67).



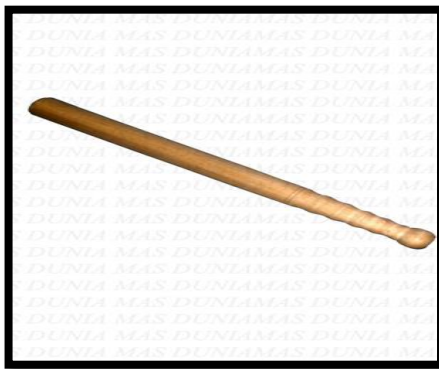
Gambar 2. Lapangan *Rounders*
Sumber : Heryana & Verianti (2010)

c. Peralatan permainan *Rounders*

(Jaya S & Marjuki, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas V, 2010:4).

Peralatan yang digunakan untuk bermain *Rounders* antara lain sebagai berikut:

- 1) Pemukul, terbuat dari kayu berbentuk bulat panjang. Panjang pemukul sekitar 50-80 cm dengan diameter 7cm. Bagian pegangan alat pemukul lebih kecil dibandingkan bagian ujung pemukul. Bagian pegangan diberi lekukan atau grip agar pegangan lebih kuat.



Gambar 3. Pemukul bola *Rounders*
Sumber : Jaya S & Marjuki (2010)

- 2) Bola. Terbuat dari bahan kulit atau karet. Ukuran bola dengan keliling 19-22cm, sedangkan berat bola 80-100 gram.



Gambar 4. Bola *Rounders*
Sumber :Jaya S & Marjuki (2010)

- 3) Tempat hinggap (base). Terbuat dari sabut kelapa, berbentuk persegi dengan ukuran 37 cm x 37 cm dengan tebal 5 cm-12 cm, sedangkan untuk tempat pelambung (pitcher) adalah 40 cm x 80 cm.



Gambar 5. Tempat hinggap
Sumber : Jaya S & Marjuki (2010)

- 4) Tiang bendera batas. Dipancangkan pada ujung garis perpanjangan dari garis lurus dari tiang hinggap V ke I, dan tiang hinggap V ke IV. Tinggi tiang bendera 1,5 m dari permukaan tanah.



Gambar 6. Tiang berdera
Sumber : Jaya S & Marjuki (2010)

- 5) Garis pembatas. Dibuat menggunakan serbuk kapur, digunakan untuk menentukan sah tidaknya bola jatuh hasil pukulan.

d. Peraturan permainan *Rounders*

Permainan rounders memiliki peraturan-peraturan yang harus diperhatikan. Berikut beberapa peraturan yang harus dijalankan dalam permainan

rounders. Peraturan ini dibuat dengan tujuan agar dalam permainan dapat berjalan dengan baik dan sportif (Juari, Wagino, dan Sukiri, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI, 2010:7,8)

Peraturan-peraturan tersebut, yaitu:

- a) Permainan rounders dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, dengan pemain cadangan sebanyak 6 orang.
- b) Sebelum permainan dimulai, diadakan undian. Regu yang memenangkan undian berhak memilih menjadi regu pemukul atau regu penjaga.
- c) Pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak 3 kali, apabila pukulan pertama atau kedua baik, ia harus berlari menuju base.
- d) Urutan memukul bola sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.
- e) Pemukul yang antre dibelakangnya tidak boleh mendahului pemukul didepanya.
- f) Setiap base hanya boleh diisi oleh satu orang pemain saja.
- g) Setiap pemain regu pemukul berpindah base, regu jaga boleh mematikan dengan cara mengetik atau membakar base.
- h) Lama permainan rounders ditentukan oleh inning. Satu inning, yaitu satu kali menjadi regu pemukul dan satu kali menjadi regu penjaga. Untuk peraturan resmi dilakukan dalam 7 inning.
- i) Pertukaran tempat terjadi apabila:
 1. Regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali.
 2. Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul sebanyak 5 kali.

- j) Kemenangan diraih oleh regu yang berhasil mengumpulkan jumlah poin yang paling banyak.
- k) Cara menentukan nilai atau angka, yaitu:
1. Setiap base yang dilewati pemain mendapat angka 1.
 2. Jika dibakar atau terkena tik, tidak mendapat nilai pada base tersebut.
 3. Apabila dapat kembali ke ruang tunggu dengan pukulan sendiri dan setiap base selamat maka akan mendapat angka 6.

6. Hakikat Melempar Bola

Melempar bola adalah teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan *Rounders*. Bagi regu penjaga kemampuan melempar bola ke rekan satu regu dengan tepat akan memudahkan ketika membakar base untuk mematikan pelari. Lemparan tidak tepat akan membuat teman kita kesulitan dalam menangkap bola. Akibatnya pelari dapat dengan leluasa masuk ke base dengan aman dan menghasilkan nilai. Jadi, kemampuan melempar bola sangat diperlukan dalam permainan *Rounders*.

Beberapa teknik melempar bola menurut (Jaya S & Marjuki, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas V, 2010:5,6) adalah sebagai berikut:

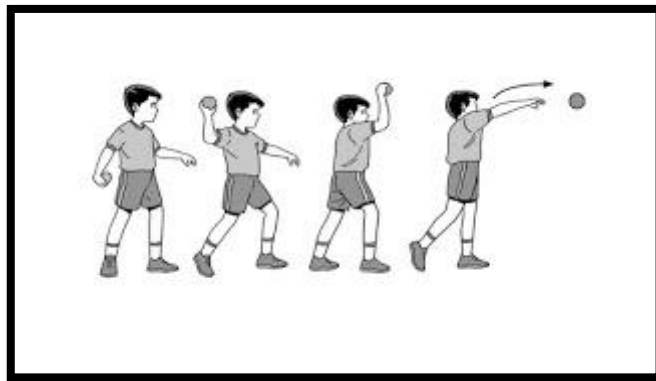
Melempar bola dalam permainan *rounders* ada tiga macam, yaitu melempar dari atas, dari samping, dan melempar bawah.

a) Melempar dari atas

Cara melakukan melempar bola dari atas adalah sebagai berikut:

- (1) Berdiri dengan sikap melangkah.

- (2) Tarik tangan yang digunakan untuk melempar ke belakang.
- (3) Pandangan ke arah sasaran.
- (4) Lemparkan bola kedepan dengan mengayunkan tangan lewat atas kepala.
- (5) Setelah bola lepas dari tangan, langkahkan kaki belakang ke depan.
- (6) Berat badan pada kaki depan dan lengan lurus.
- (7) Pandangan mengikuti arah bola.

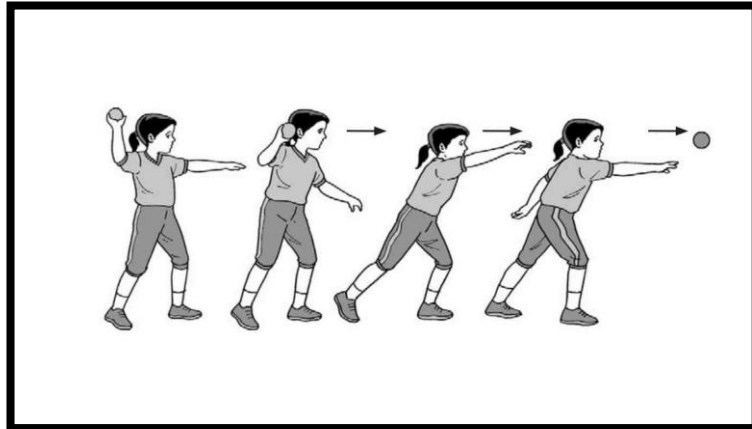


Gambar 7. Lemparan atas
Sumber : Jaya S dan Marjuki (2010)

b) Melempar dari samping

Cara melempar bola dari samping adalah sebagai berikut:

- (1) Berdiri dengan sikap melangkah
- (2) Pandangan ke arah sasaran.
- (3) Lemparkan bola kedepan melalui samping badan.
- (4) Setelah bola dilepas dari tangan, langkahkan kaki belakang ke depan.
- (5) Pandangan mengikuti arah bola yang dilempar.

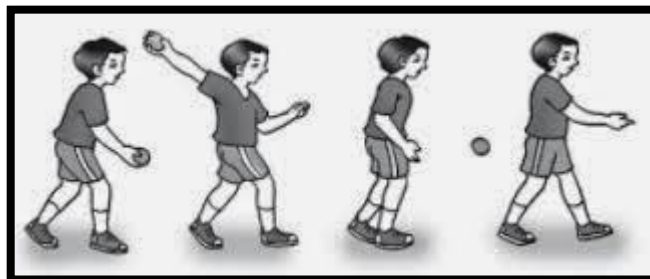


Gambar 8. Lemparan samping
Sumber : Jaya S & Marjuki (2010)

c) Melempar dari bawah

Cara melempar bola dari bawah adalah sebagai berikut:

- (1) Berdiri dengan sikap melangkah.
- (2) Pandangan ke arah sasaran.
- (3) Lemparkan bola dari samping badan, bersamaan itu tangan direndahkan sejajar lutut.
- (4) Langkahkan kaki belakang kedepan. Pandangan mengikuti arah bola yang dilempar.



Gambar 9. Lemparan bawah
Sumber : Jaya S & Marjuki (2010)

7. Hakikat Memukul Bola

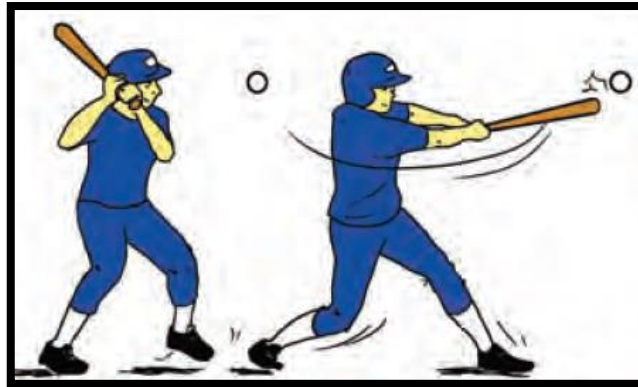
Keterampilan memukul bola wajib dikuasai setiap pemain rounders. Pukulan yang baik menjadi awal sebuah permainan. Cara memukul bola rounders adalah dengan sikap awal berdiri menghadap kesamping dari bidang lambung. Kedua kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk dan punggung agak membungkuk. Tongkat pemukul dipegang kedua tangan, dengan tangan kiri pada ujung, sedangkan tangan kanan di atasnya. Posisi awal tongkat adalah ditarik kebelakang dengan kedua siku ditekuk. Ayunkan tongkat melewati depan dada ke arah kebalikan dari posisi awal.

teknik memukul bola merupakan keterampilan yang perlu dipelajari dan dikuasai karena dengan pukulan yang baik maka kita dapat menguasai permainan. Memukul bola ini terdiri atas dua jenis pukulan, yaitu pukulan dengan ayunan (swing) dan pukulan tanpa ayunan (bunt). Pukulan tanpa ayunan (bunt) adalah pukulan yang hanya menyentuhkan kayu pemukul dengan bola tanpa mengayunkan kayu pemukul. Pemukul hanya menunggu bola mengenai kayu pemukul sehingga pantulan bola jatuhnya dekat dari pemukul. Pukulan tanpa ayunan (bunt) merupakan suatu teknik untuk mengelabui regu penjaga. (Juari, Wigono, dan Sukiri, Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI, 2010:6)

Cara melakukan pukulan yaitu :

1. Berdiri dengan posisi badan menyamping dari arah datangnya bola.
2. Posisi kaki dibuka selebar bahu.
3. Telapak kaki sejajar dengan lutut sedikit ditekuk.

4. Badan sedikit condong kedepan.
5. Pemukul dipegang dengan erat oleh kedua tangan dan berada di samping telinga kanan.
6. Pandangan mata lurus ke arah datangnya bola atau lemparan.

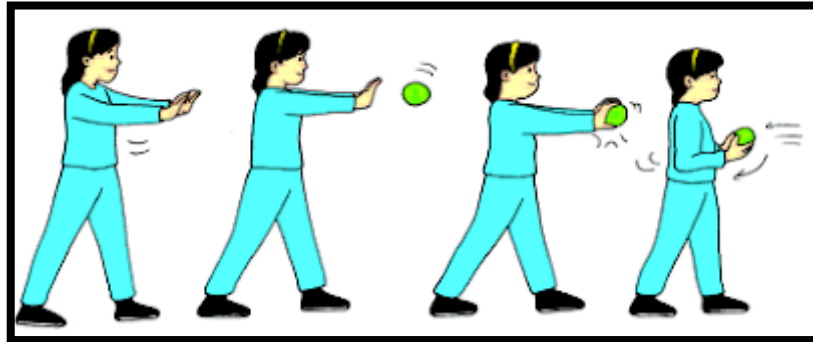


Gambar 10. Memukul bola
Sumber : Juari, Wigono, dan Sukiri (2010)

8. Hakikat Menangkap Bola

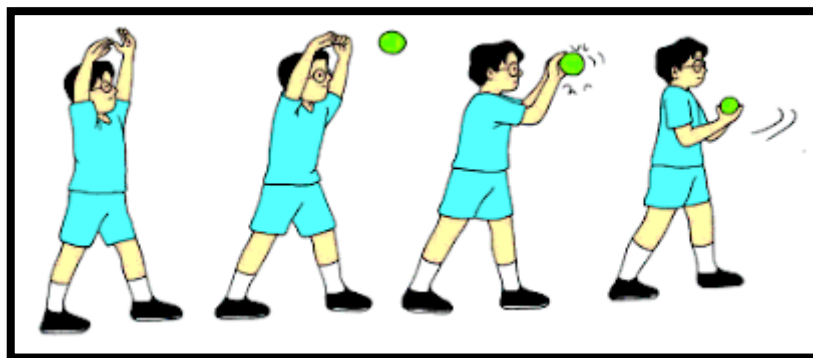
Cara menangkap bola ada beberapa macam, tergantung dari datangnya bola. Namun secara garis besar, datangnya bola dapat dikelompokkan menjadi tiga macam (Juari, wagino dan sukiri, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas VI, 2010:5,6) yaitu:

- 1) Bola yang datangnya langsung, cara menangkapnya
 - a. Tangan diluruskan ke depan atau sedikit ditekuk pada pergelangan sikut.
 - b. Sarung tangan (glove) menghadap kearah datangnya bola dan tangan yang lain berada di samping glove.
 - c. Apabila bola telah masuk glove, tangan yang lain segera menutup dan mengambil bola yang ada didalamnya.



Gambar 11. Menangkap bola lurus
 Sumber : Juari, Wigono, dan Sukiri (2010)

- 2) Bola yang melambung, cara menangkapnya, yaitu:
- a. Bola ditangkap setinggi atau melebihi kepala
 - b. Pada waktu menangkap bola, pandangan harus ke tangan yang sedang menangkap.
 - c. Setelah bola masuk ke glove, tangan yang lain segera menutup agar bola tidak terlepas lagi.
 - d. Gerakan follow trough adalah gerakan terakhir.



Gambar 12. Menangkap bola melambung
 Sumber : Juari, Wigono, dan Sukiri (2010)

- 3) Bola yang datang bergulir di tanah, cara menangkapnya, yaitu:
- Kaki dilangkahakan kedepan
 - Kedua lutut ditekuk dan badan dibungkukkan.
 - Tangan kiri di tanah (yang memakai glove) dan menghadap ke arah datangnya bola.
 - Setelah bola masuk ke glove, tangan yang lain segera menutup dan mengambil bola yang ada didalamnya.



Gambar 13. Menangkap bola datar
Sumber : Juari, Wigono, dan Sukiri (2010)

9. Hakikat kecepatan lari

Kecepatan lari adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam permainan rounders. Bagi regu pemukul kemampuan berlari sangatlah berperan dalam mendapatkan poin bagi satu regu. Kecepatan berlari memudahkan ketika menguasai base dengan aman dan menghasilkan nilai. Menurut Nossek yang dikutip Suharjana, (2007:40) lari sprint adalah: kemampuan untuk menempuh jarak tertentu dengan waktu yang sesingkat-singkatnya.

B. Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Iryandi (2017) berjudul “tingkat pemahaman Guru pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Terhadap Peraturan Permainan Bola Voli Mini Se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul” penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survey menggunakan tes hasil belajar sebagai instrument penelitian. Analisis data digunakan sebagai statistic deskriptif dengan prosentase. Skripsi, Fakultas Ilmu keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Zulqarnain (2012) berjudul “Tingkat Pemahaman Taktik dan Strategi Pemain Unit Kegiatan Mahasiswa Sepak Bola Universitas negeri Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berupa tes pemahaman dengan soal objektif untuk mengukur pemahaman dengan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Skripsi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.

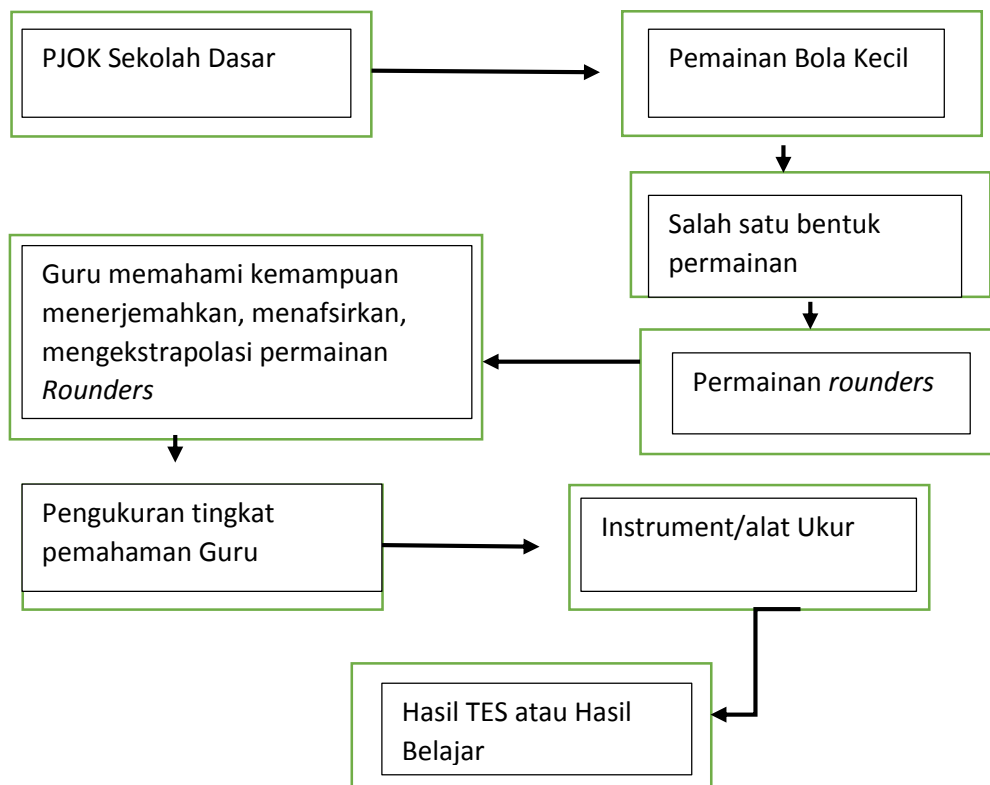
Penelitian tersebut memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, karena sama-sama menggunakan instrument penelitian berupa tes

dan mencoba memahami tentang keadaan suatu objek yang diteliti. Penelitian ini lebih dikembangkan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya tingkat pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

C. Kerangka Berfikir

Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah merupakan bentuk pembinaan tingkat pemahaman bagi siswa Sekolah Dasar. Bila pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan baik maka niscaya hasil pembinaanya akan tercapai. Mengingat bahwa pendidikan jasmani disekolah itu dilaksanakan secara berkesinambungan, terarah dan terprogram maka sepantasnya tes pemahaman permainan *rounders* juga dilaksanakan secara berkala dan teratur. Agar hasil dari tes tersebut hasilnya akan lebih baik.

Tes pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui besarnya tingkat pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders dalam pembelajaran PJOK* di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman. Sehingga hasil tes pemahaman permainan *Rounders* ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani untuk menambah pengetahuan mereka tentang permainan *Rounders*. Untuk itu perlu kiranya dicari tahu mengenai pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.



Gambar 14. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Arikunto (2010: 3) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimasukkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Penelitian ini menggambarkan apa adanya tentang pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Lebih lanjut Arikunto (2010: 156) menyatakan bahwa studi survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang ada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Metode ini dengan menggunakan instrumen tes untuk mengetahui pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

Teknik Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes. Pengukuran gejala yang diamati adalah berdasarkan fakta yang ada pada diri responden. Dari tes tersebut dapat diperoleh skor yang dapat dianalisis dengan menggunakan persentase. Teknik pengumpulan data yang digunakan berbentuk tes, yaitu dengan memberikan pertanyaan kepada responden dalam bentuk instrumen dengan pilihan 2 kategori ya dan tidak. Dalam penelitian ini variabel

yang digunakan adalah pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang dilihat dari 3 tingkatan faktor yaitu Menerjemahkan, Menafsirkan dan Mengekstrapolasi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dilakukan pada Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri yang berada di Wilayah Kecamatan Ngaglik Sleman. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2019.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri yang berada di Wilayah Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang berjumlah 31 Guru. Guru laki-laki sebanyak 17 Guru dan Guru Perempuan sebanyak 14 Guru. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan metode *total sampling*, artinya keseluruhan anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian.

Tabel 4. Daftar Sekolah Dasar Negeri dan Guru PJOK SD N Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru PJOK
1.	SD N BANTERAN 1	1
2.	SD N BRENGOSAN 2	1
3.	SD N BRENGOSAN 1	1
4.	SD N CANDIREJO	1
5.	SD N CLUMPRIT	1
6.	SD N DAYUHARJO	1
7.	SD N DONOHARJO	1
8.	SD N GENTAN	1
9.	SD N JONGKANG	1
10.	SD N KARANGJATI	1
11.	SD N KARANGMOLKO 1	1
12.	SD N KARANGMLOKO 2	1
13.	SD N MINOMARTANI 1	1
14.	SD N MINOMARTANI 2	1
15.	SD N MINOMARTANI 6	1
16.	SD N NGAGLIK	1
17.	SD N NGEBELGEDE 1	1
18.	SD N NGEBELGEDE 2	1
19.	SD N NGLEMPONG	2
20.	SD N REJONDANI	1
21.	SD N REJOSARI	1
22.	SD N SARDONOHARJO 2	1
23.	SD N SARDONOHARJO 1	1
24.	SD N SARIHARJO	1
25.	SD N SELOHARJO	1
26.	SD N SELOMULYO	1
27.	SD N SUKOMULYO	1
28.	SD N SUKOSARI	1
29.	SD N WONOSALAM	1
30.	SD N TARAMAN	1
Jumlah		31

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Secara

operasional, pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman adalah kemampuan guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik dalam menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi permainan *Rounders* yang diukur dengan tes kognitif.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Metode dalam penelitian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman menggunakan metode survei dengan teknik tes. Berikut penjelasan tentang instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data:

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2006: 160) menyatakan bahwa instrumen dalam penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga hasilnya lebih mudah di olah. Instrumen penelitian ini menggunakan tes. Lebih lanjut Sudijono (2007: 66) menyatakan bahwa tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk melakukan pengukuran penelitian.

a. Analisis Butir Soal

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah tes dengan menggunakan soal pilihan ganda (*multiple choice*). Dimana responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan. Menurut Mahmud (2011: 156)

“tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut disebutkan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- 1) Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- 2) Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- 3) Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- 4) Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Sedangkan menurut Suharsimi (2010: 167) menjelaskan bahwa langkah-langkah dan cara dalam penyusunan tes adalah sebagai berikut:

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

Skor dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka skor adalah 1 dan jika jawaban salah maka skor 0. Sebelum memasuki tahapan ujicoba penelitian, terlebih dahulu instrumen melalui tahap validasi atau disahkan oleh dosen ahli yaitu Bapak Hedi Ardiyanto, S.Pd, M.Or.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen uji coba pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah	
Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Terhadap Permainan <i>Rounders</i> dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman	1. Menerjemahkan	a.Menerjemahkan peraturan permainan <i>Rounders</i>	1,2,3,4	4	
		b. Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>Rounders</i>	5,6,7,8	4	
		c.Menerjemahkan gerak dasar permainan <i>Rounders</i>	9,10,11	3	
		d. Menerjemahkan taktik permainan <i>Rounders</i>	12,13,14	3	
	2. Menafsirkan	a.Menafsirkan aturan permainan <i>Rounders</i>	15,16,17	3	
		b. Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>Rounders</i>	18,19,20	3	
		c.Menafsirkan gerak dasar permainan <i>Rounders</i>	21,22,23	3	
		d. Menafsirkan taktik permainan <i>Rounders</i>	24,25,26	3	
	3. Mengekstrapolasi	a.Mengekstrapolasi aturan permainan <i>Rounders</i>	27,28,29	3	
		b. Mengekstrapolasi gerak dasar permainan <i>Rounders</i>	30,31,32	3	
		c.Mengekstrapolasi taktik permainan <i>Rounders</i>	33,34,35	3	
	Jumlah				35

Berdasarkan pendapat Sugiono (Iryandi, 2017: 50), skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan skala Gutman dengan interval 0-1, dengan alternative

jawaban “Benar” dan “Salah”. Untuk bobot skor jawaban tes ini dapat dilihat dalam tabel berikut

Tabel 6. Bobot Skor Jawaban Tes

Alternative jawaban	Skor Positive	Skor Negative
Benar	1	0
Salah	0	1

Sumber : Sugiyono, (2013:139-140)

2. Uji Coba Penelitian

Instrumen yang baik sebelum digunakan untuk pengambilan data sebenarnya perlu di ujicobakan guna sebagai alat pengumpul data yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2006, 167) bahwa tujuan diadakannya ujicoba antara lain adalah untuk mengetahui tingkat keterpahaman instrumen, apakah responden tidak menemukan kesulitan dalam menangkap maksud peneliti. Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan *validasi/expert judgment* yaitu Bapak Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd M.Or. Uji coba dilakukan pada Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngemplak pada bulan Oktober 2018 dengan subjek yang berjumlah 10 Guru PJOK. Uji coba dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngemplak karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek yang akan diteliti, kondisi

sekolah baik sarana dan prasarana hampir sama dan sekolah juga berdekatan. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (*judgement*) yang handal di bidang permainan *rounders*. Konsultasi dengan ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan. Suatu instrumen dikatakan sah apabila telah memenuhi validitas yang telah ditentukan.

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2011: 181), pengujian validitas tiap butir pernyataan dalam tes atau soal digunakan analisis item, yaitu mengkorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Sugiyono (2011: 182) berpendapat bahwa item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Korelasi yang digunakan yaitu “Korelasi *product moment*” dengan perhitungannya melalui bantuan komputer yaitu program SPSS versi 20 *for windows*. Adapun rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

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

Sumber : Sugiyono (2008: 228)

Keterangan :

r_{xy} : korelasi antara variabel x dan y

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

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

Perhitungannya menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 7. Uji Validitas Instrumen pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

No	Butir	r hitung	r tabel (10;5%)	Keterangan
1	BUTIR 1	.973	0,576	Valid
2	BUTIR 2	.973		Valid
3	BUTIR 3	.751		Valid
4	BUTIR 4	.117		Gugur
5	BUTIR 5	.664		Valid
6	BUTIR 6	.664		Valid
7	BUTIR 7	.664		Valid
8	BUTIR 8	.730		Valid
9	BUTIR 9	.973		Valid
10	BUTIR 10	.664		Valid
11	BUTIR 11	.623		Valid
12	BUTIR 12	.447		Gugur
13	BUTIR 13	.625		Valid
14	BUTIR 14	.580		Valid
15	BUTIR 15	.973		Valid
16	BUTIR 16	.579		Valid
17	BUTIR 17	.664		Valid
18	BUTIR 18	.751		Valid
19	BUTIR 19	.973		Valid
20	BUTIR 20	.973		Valid
21	BUTIR 21	.664		Valid
22	BUTIR 22	.846		Valid

23	BUTIR 23	.730		Valid
24	BUTIR 24	.973		Valid
25	BUTIR 25	.973		Valid
26	BUTIR 26	.580		Valid
27	BUTIR 27	.846		Valid
28	BUTIR 28	.973		Valid
29	BUTIR 29	.650		Valid
30	BUTIR 30	.208		Gugur
31	BUTIR 31	.973		Valid
32	BUTIR 32	.973		Valid
33	BUTIR 33	.688		Valid
34	BUTIR 34	.973		Valid
35	BUTIR 35	.973		Valid

Berdasarkan tabel di atas, menunjukkan bahwa terdapat tiga butir gugur, yaitu butir nomor 4, 12, dan 30 karena r_{hitung} sebesar $0,437 < r_{tabel}$ sebesar $0,444$, sehingga didapatkan 32 butir untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 8. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Terhadap Permainan *Rounders* dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal	Jumlah
Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Terhadap Permainan <i>Rounders</i> dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten	1. Menerjemahkan	a. Menerjemahkan peraturan permainan <i>Rounders</i>	1,2,3	3
		b. Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>Rounders</i>	4,5,6,7	4
		c. Menerjemahkan gerak dasar permainan <i>Rounders</i>	8,9,10	3
		d. Menerjemahkan taktik permainan <i>Rounders</i>	11,12	2
	2. Menafsirkan	a. Menafsirkan aturan permainan <i>Rounders</i>	13,14,15	3
		b. Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>Rounders</i>	16,17,18	3

Sleman		c. Menafsirkan gerak dasar permainan <i>Rounders</i>	19,20, 21	3
		d. Menafsirkan taktik permainan <i>Rounders</i>	22,23, 24	3
	3. Mengekstrapolasi	a. Mengekstrapolasi aturan permainan <i>Rounders</i>	25,26, 27	3
		b. Mengekstrapolasi gerak dasar permainan <i>Rounders</i>	28,29	2
		c. Mengekstrapolasi taktik permainan <i>Rounders</i>	30,31, 32	3
Jumlah			32	32

b. Uji Reliabilitas

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

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

K = jumlah item dalam instrumen

M = mean skor total

s_t^2 = varians total

Rumus tersebut dapat digunakan untuk menguji realibilitas butir soal pada penelitian ini karena rumus tersebut memenuhi syarat yaitu data yang digunakan merupakan instrumen dengan skor 1 dan 0. Dari hasil perhitungan reliabilitas didapatkan skor reliabilitas sebesar 0,922 yang menyatakan instrumen penelitian reliabel.

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal merupakan peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Pada umumnya dalam indeks tingkat kesukaran dinyatakan dalam proporsi yang besarnya berkisar 0,00-1,00 (Aiken, 1994: 66). Jika semakin besar indeks tingkat kesukaaran yang diperoleh dari hasil hitungan yang berarti semakin mudah soal itu. Perhitungan indeks tingkat kesukaran ini dilakukan untuk setiap nomor soal. Interval tingkat kesukaran soal ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes

Interval Tingkat Kesukaran Soal	Kategori Tingkat Kesukaran Soal
0,00 – 0,30	Sulit
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: (Aiken, 1994: 66)

Rumus ini dipergunakan untuk soal obyektif. Rumusnya adalah seperti berikut ini (Nitko, 1996: 310).

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah Guru yang Menjawab Benar Butir Soal}}{\text{Jumlah Guru yang Mengikuti Tes}}$$

Berikut Hasil perhitungan analisis tingkat kesukaran disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 10. Tingkat Kesukaran Butir Soal pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

No	BUTIR	Nilai	Keterangan
1	BUTIR 1	0,7	Sedang
2	BUTIR 2	0,6	Sedang
3	BUTIR 3	0,9	Mudah
4	BUTIR 4	0,9	Mudah
5	BUTIR 5	1	Mudah
6	BUTIR 6	1	Mudah
7	BUTIR 7	1	Mudah
8	BUTIR 8	1	Mudah
9	BUTIR 9	0,9	Mudah
10	BUTIR 10	0,7	Sedang
11	BUTIR 11	0,8	Mudah
12	BUTIR 12	0,9	Mudah
13	BUTIR 13	0,9	Mudah
14	BUTIR 14	1	Mudah
15	BUTIR 15	0,9	Mudah
16	BUTIR 16	0,9	Mudah
17	BUTIR 17	0,7	Sedang
18	BUTIR 18	0,7	Sedang
19	BUTIR 19	1	Mudah

20	BUTIR 20	0,8	Mudah
21	BUTIR 21	1	Mudah
22	BUTIR 22	0,7	Sedang
23	BUTIR 23	0,8	Mudah
24	BUTIR 24	1	Mudah
25	BUTIR 25	0,7	Sedang
26	BUTIR 26	0,6	Sedang
27	BUTIR 27	0,8	Mudah
28	BUTIR 28	0,7	Sedang
29	BUTIR 29	0,8	Mudah
30	BUTIR 30	0,8	Mudah
31	BUTIR 31	0,5	Sedang
32	BUTIR 32	0,5	Sedang

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran butir soal dalam kategori sedang sebanyak 11 soal dan dalam kategori mudah sebanyak 21 soal.

d. Teknik Pengumpulan Data

Tujuan pengumpulan data adalah untuk memperoleh data yang relevan akurat dan reliable yang berkaitan dengan penelitian. Pengumpulan data dimaksudkan untuk memperoleh keterangan dan informasi yang benar dan dapat dipercaya untuk dijadikan data. Menurut Suharsimi Arikunto (2013: 266) teknik pengumpulan data yang tepat sesuai dengan penelitian untuk mengukur ada atau tidaknya serta besarnya kemampuan objek yang diteliti, digunakan tes. Instrumen yang berupa tes ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian atau prestasi.

Metode tes. Metode ini digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden, yaitu mengenai tahapan tingkat pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, yaitu dengan cara:

- a. Membuat surat ijin penelitian kepada Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Mengedarkan surat ijin penelitian kepada yang bersangkutan.
- c. Menyebarkan lembar tes kepada guru pendidikan jasmani sekolah dasar yang dituju.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Menurut Sugiyono (2013: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek yang telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas 5 kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan teknik deskriptif melalui bentuk Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang disusun dengan 5 kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Ali, 2009: 43). Secara statistik 5 kategori tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 11. Pengkategorian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

Interval	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
0 – 20	Sangat Rendah

Sumber : Ali (2009:43)

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

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2006)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian berupa data yang dideskripsikan untuk mengetahui gambaran tentang pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang diukur dengan metode survei menggunakan tes berupa soal benar salah yang berjumlah 32 butir soal dengan alternatif jawaban, yaitu: benar diberi skor “1” dan salah diberi skor “0”. Soal yang digunakan diisi oleh responden sebanyak 31 guru PJOK Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar akan dijabarkan dalam bentuk pertanyaan yang terdiri dari tiga faktor yaitu faktor Menerjemahkan, Menafsirkan dan Mengekstrapolasi.

Setelah responden memilih jawaban kemudian dilakukan perhitungan skor dari dari masing-masing faktor dengan menggunakan aplikasi *SPSS 16*. Hasil data penelitian yang diperoleh, pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dapat dikategorikan menjadi 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Sehingga untuk pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman diperoleh hasil $sum = 2480$, skor minimum sebesar $= 46$, skor maksimum $= 100$, rerata ($mean$) $= 80$.

Tabel 12. Deskriptif statistik pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan Rounders dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

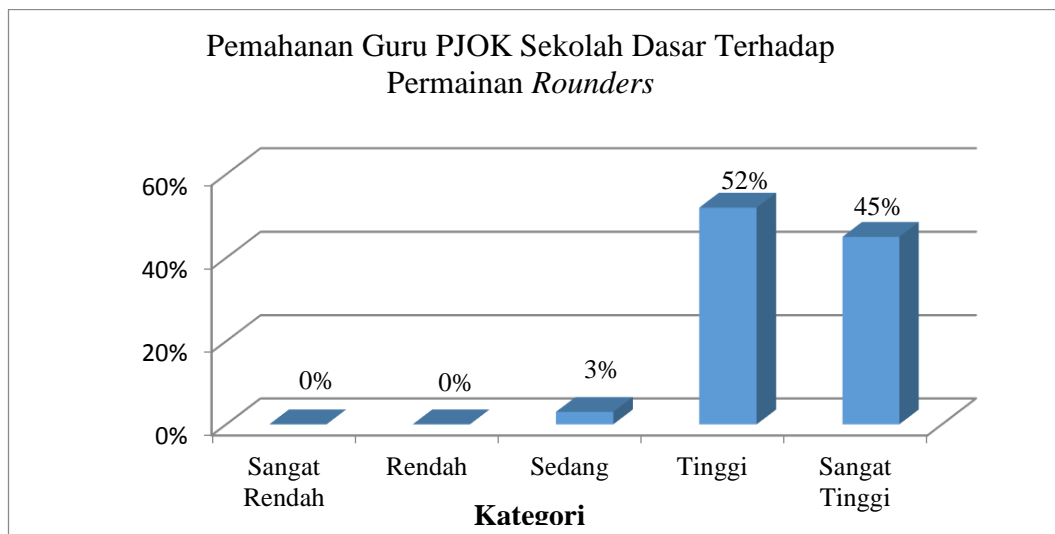
Skor Maksimum	100
Skor Minimum	46
Rerata	80

Deskripsi pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dapat dilihat pada tabel 13 dibawah ini :

Tabel 13. Norma Penilaian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	14	45 %
61 – 80	Tinggi	16	52 %
41 – 60	Sedang	1	3 %
21 – 40	Rendah	0	0 %
0 – 20	Sangat Rendah	0	0 %
Jumlah		31	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman terlihat pada gambar 15 dibawah ini.



Gambar 15. Diagram Batang pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 15 diatas diketahui bahwa pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, dalam kategori sangat tinggi sebesar 45%, tinggi 52%, sedang 3%, rendah 0% dan sangat rendah 0%.

Berikut akan disajikan data penelitian berdasarkan faktor-faktor yang mempengaruhi pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, yaitu sebagai berikut:

1. Faktor Menerjemahkan

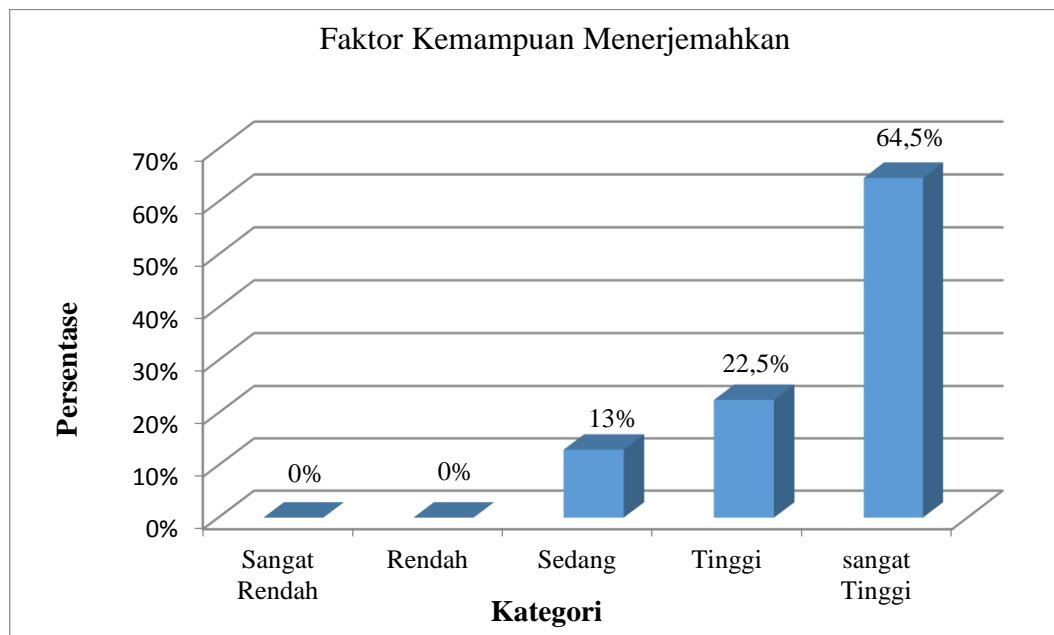
Dari data hasil penelitian mengenai faktor kemampuan menerjemahkan guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang terdiri dari 12 butir soal, diperoleh hasil $sum = 2585$; skor minimum = 58; skor

maksimum = 100; rerata (*mean*) = 83,4. Deskripsi tingginya faktor kemampuan menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK dapat dilihat pada tabel 14 dibawah ini:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK.

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	20	64,5%
61 – 80	Tinggi	7	22,5%
41 – 60	Sedang	4	13%
21 – 40	Rendah	0	0%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		31	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang mengenai Faktor Kemampuan Menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK terlihat pada gambar 17 dibawah ini.



Gambar 16. Diagram Faktor Kemampuan Menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 16 di atas diketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai Faktor Kemampuan Menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK, untuk kategori sangat tinggi sebesar 64,5%, tinggi 22,5%, sedang 13%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

2. Faktor Menafsirkan

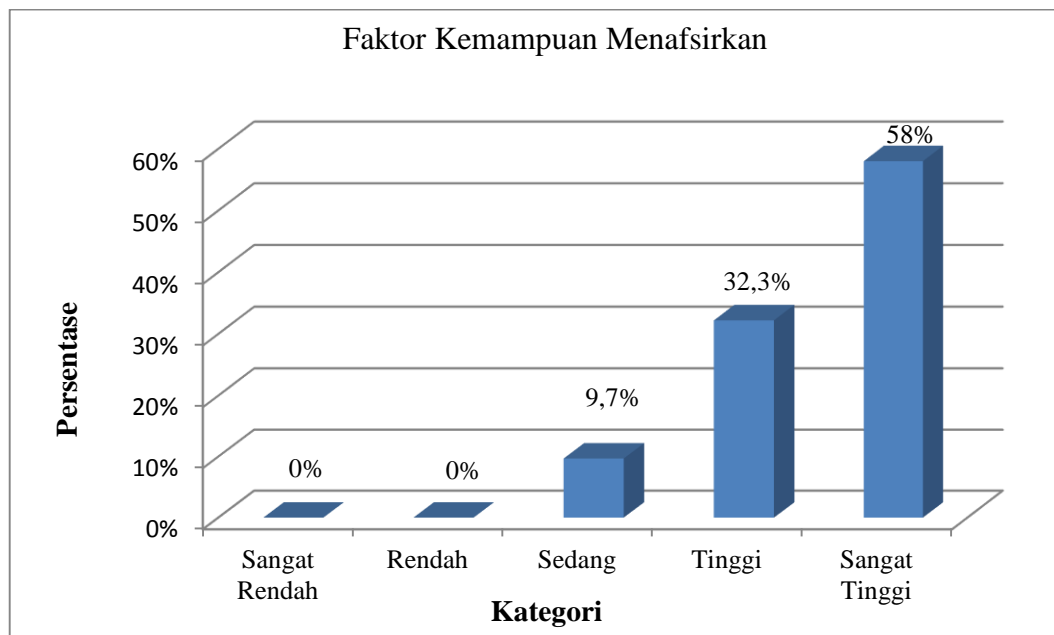
Dari data hasil penelitian mengenai faktor kemampuan menafsirkan guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang terdiri dari 12 soal, diperoleh hasil $sum = 2466$; skor minimum = 50; skor maksimum = 100; rerata ($mean$) = 79,5. Deskripsi tingginya faktor kemampuan menafsirkan Guru

PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK dapat dilihat pada tabel 15 dibawah ini:

Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Menafsirkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK.

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	18	58%
61 – 80	Tinggi	10	32,3%
41 – 60	Sedang	3	9,7%
21 – 40	Rendah	0	0%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		31	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang mengenai Faktor Kemampuan Menafsirkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK terlihat pada gambar 18 dibawah ini.



Gambar 17. Diagram Faktor Kemampuan Menafsirkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 18 di atas diketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai Faktor Kemampuan Menafsirkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK, untuk kategori sangat tinggi sebesar 58%, tinggi 32,3%, sedang 9,7%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

3. Faktor Mengekstrapolasi

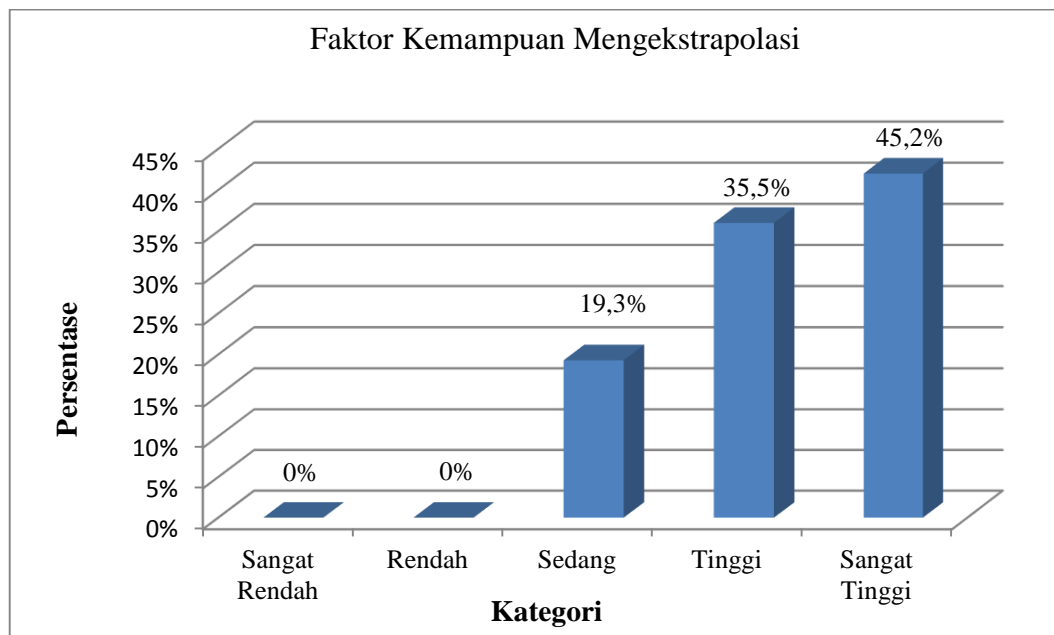
Dari data hasil penelitian mengenai faktor kemampuan mengekstrapolasi guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang terdiri dari 8 soal, diperoleh hasil $sum = 2370$; skor minimum = 25; skor maksimum = 100; rerata ($mean$) = 76,5. Deskripsi tingginya faktor kemampuan mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-

Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK dapat dilihat pada tabel 16 dibawah ini:

Tabel 16. Norma Penilaian Faktor Kemampuan Mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK.

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	14	45,2%
61 – 80	Tinggi	11	35,5%
41 – 60	Sedang	6	19,3%
21 – 40	Rendah	0	0%
0 – 20	Sangat Rendah	0	0%
Jumlah		31	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang mengenai Faktor Kemampuan Mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK terlihat pada gambar 19 dibawah ini.



Gambar 18. Diagram Faktor Kemampuan Mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 19 di atas diketahui bahwa besarnya hasil penelitian mengenai Faktor Kemampuan Mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK, untuk kategori sangat tinggi sebesar 45,2%, tinggi 35,5%, sedang 19,3%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

B. Pembahasan

Pemahaman merupakan proses berfikir yang setingkat lebih tinggi dari mengetahui dengan kata lain suatu tingkah laku yang tidak hanya menafsirkan sebuah kata tetapi kemampuan berfikir untuk mengingat kembali permasalahan untuk mengetahui sesuatu hal untuk dapat diambil intisarinnya. Serta pemahaman merupakan sebuah teori atau konsep yang dipelajari yang kemudian diungkap kembali dalam bentuk ide-ide dan gagasan.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Pemahaman Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se- Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dalam penelitian ini adalah tingginya skor/nilai isian tes yang benar tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, dalam kategori sangat tinggi sebesar 45%, tinggi 52%, sedang 3%, rendah 0% dan kategori sangat rendah 0%.

Faktor-faktor yang menjabarkan pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yaitu faktor kemampuan guru dalam menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa mengenai Faktor Kemampuan Menerjemahkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK, untuk kategori sangat tinggi sebesar 64,5%, tinggi 22,5%, sedang 13%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%.

Hasil penelitian mengenai Faktor Kemampuan Menafsirkan Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK, untuk kategori sangat

tinggi sebesar 58%, tinggi 32,3%, sedang 9,7%, rendah 0%, dan kategori sangat rendah 0%.

Hasil penelitian mengenai Faktor Kemampuan Mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK, untuk kategori sangat tinggi sebesar 45,2%, tinggi 35,5%, sedang 19,3%, rendah 0%, dan kategori sangat rendah 0%.

Guru merupakan manajer dalam proses pembelajaran (Esmaeli, Mohammadrezai, 2015: 1) yang akan mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar siswa. Kemampuan guru dalam merencanakan dan mengelola kelas sangat penting, disinilah pemahaman guru tentang materi pembelajaran sangat penting sebelum memasuki level aplikasi. Pemahaman seseorang guru dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya faktor pendidikan guru tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman rata-rata mempunyai pemahaman yang tinggi terhadap permainan *Rounders*, hal ini membuktikan bahwa dari 31 Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman mempunyai tingkat pendidikan yang sudah memenuhi kualifikasi yaitu merupakan lulusan Strata 1 prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani (PGSD Penjas). Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pemahaman yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang semakin baik pula pemahamannya (Hary, 2006: 67). Hasil

ini diperkuat oleh penelitian Emilda, Pitoewas, Nurmalisa, (2015: 1) bahwa kompetensi yang dimiliki oleh guru akan mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Faktor lingkungan juga merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pemahaman seseorang guru. Dalam lingkungan seseorang akan mempengaruhi pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang (Nasution, 2009: 8). Dalam hal ini lingkungan mempengaruhi pemahan guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, dimana lingkungan KKG guru PJOK di UPT Ngaglik terbangun sangat baik, pertemuan, workshop, pelatihan dan komunikasi antar guru terjalin harmonis. Dari 31 guru PJOK Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman semuanya aktif dalam pertemuan KKG, sehingga lingkungan memberikan pengaruh juga terhadap pemahaman guru tentang materi pembelajaran.

Selain faktor pendidikan dan faktor lingkungan juga terdapat pengalaman yang dapat mempengaruhi pemahaman guru. Manusia adalah individu sebagai orang yang menerima pengalaman, orang yang melakukan tanggapan atau penghayatan biasanya tidak melepaskan pengalaman yang sedang dialaminya Pariani & Nursalam (2001), lebih lanjut Vardiansyah (2008: 3) berpendapat bahwa pengalaman merupakan hal yang pokok bagi guru untuk mengetahui dan memahami peraturan olahraga yang digeluti, semakin lama pengalaman yang didapat maka semakin tinggi juga pemahamannya. Dari hasil penelitian juga diketahui bahwa guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman sebanyak 20 guru sudah mempunyai pengalaman mengajar

selama lebih dari 20 tahun dan sisanya rata-rata 5-10 tahun. Artinya guru-guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman sudah berpengalaman dan mempunyai pemahaman yang tinggi terhadap materi pembelajaran yang diajarkan.

Pada akhirnya pemahaman seorang guru dalam hal ini pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman sangat penting dalam menukung proses pembelajaran khususnya Permainan Rounders. Kemampuan guru dalam menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi permainan rounders sudah masuk dalam kategori tinggi, hanya perlu sedikit peningkatan dalam hal mengekstrapolasi.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman, dalam kategori sangat tinggi sebesar 45%, tinggi 52%, sedang 3%, rendah 0% dan sangat rendah 0%.

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui tingkat pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Dengan demikian pemahaman guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK memiliki peran penting untuk menunjang proses pembelajaran PJOK.
2. Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan atau evaluasi untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki pemahaman tentang permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK dalam usaha meningkatkan proses pembelajaran.
3. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya agar memudahkan penelitian selanjutnya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan menggunakan wawancara.
2. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
3. Observasi penelitian dilakukan di daerah Kabupaten yang berbeda memungkinkan adanya perbedaan latar belakang.
4. Pertanyaan yang diberikan termasuk kategori sedang dan mudah akan lebih baik lagi seandainya pertanyaan juga ada yang kategori sulit.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat penulis sampaikan yaitu:

1. Perlunya evaluasi mengenai pemahaman dalam hal mengekstrapolasi Guru PJOK Sekolah Dasar di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.
2. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang kemampuan guru pada level kognitif di atasnya.

Daftar Pustaka

- Anas, Y. (2009). *Managemen Pembelajaran dan Instruksi Pendidikan*. Jogjakarta: IRCiSod.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian kuantitatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bloom, B.S. *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educational Goals*. London. Longman Group Limited.
- Emilda, Pitoewas, Nurmalisa, (2015: 1). Hubungan tingkat pemahaman guru tentang kompetensi pedagogik dengan tingkat kemampuan mengajar guru, *Jurnal UNILA*, 1-13
- Esmaeli, Z & Mohammadrezai, H. (2015). The role of teachers authority in students learning. *Journal of Education and Pratic*, 6 (19), 1-16
- Firmansyah, H. (2009). “*Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani.*” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. (Volume 6, No. 1). Hlm. 41-42.
- Hanifah & Suhana, C (2012). *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung: PT Refika Aditama.
- Hamalik, O. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Heryana dan Verianti. BSE (2010) : *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa sd-mi kelas v*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Pendidikan Nasional.
- Irwanto, dkk. (2009). *Psikologi Pembeajaran & Pengajaran*. Bandung: Pustaka Bani Quraisy
- Iryandi, R. (2017). Tingkat pemahaman guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap peraturan permainan bola voli mini se- kecamatan bambanglipuro bantul. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Juari, Wagiono, dan Sukiri. BSE (2010) : *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa sd/mi kelas vi*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Pendidikan Nasional.
- Khuluqo, IE. (2017). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Pustaka Pelajar.
- Mulyasa. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.

- Muslich, M. (2007). *Sertifikasi guru menuju profesionalisme pendidik*. Jakarta: Bumi aksara.
- National Academy of education. (2009). *Guru yang Baik di Setiap Kelas*, Jakarta: PT Indeks.
- Notoatmodjo,S. (2010). *Pendidikan dan pelatihan sumber daya manusia*. Jakarta. Rineka Cipta.
- Pariani & Nursalam. (2001). *Pendekatan praktis metodologi riset keperawatan*. Jakarta: Salemba
- Purwanto, NM. (2010), *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Santoso, N. (2009). Pendidikan jasmani di sekolah menengah atas: antara harapan dan kenyataan. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*, 6 (2), 2-3.
- Siswoyo, dkk. (2013). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi pendidikan*, Yogyakarta: UNY Press.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sukadiyanto. (2008). *Pembelajaran pendidikan jasmani bagi guru sd/mi*. Makalah Pengajaran disajikan dalam pengabdian pada masyarakat (PPM). Di Dinas Pendidikan Kulonprogo.
- Supardi dan Suroyo. (2010). *BSE: penjasorkes untuk sd/mi kelas v*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Pendidikan Nasional.
- Suryobroto.AS, (2004). *Sarana dan prasarana pendidikan jasmani*, Yogyakarta.
- Suryobroto.AS, (2005). *Persiapan profesi guru pendidikan jasmani*, Yogyakarta.
- Toha, M. (2003). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: CV. Rajawali
- Tri dan Marjuki.(2010). *BSE:Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk siswa sd/mi kelas v*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Pendidikan Nasional.
- Uno, HB. (2007). *Model pembelajaran menciptakan proses mengajar yang kreatif dan efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.

Vardiansyah, D. (2008). *Filsafat Ilmu Komunikasi*. Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : ARIEF MUDIYANA HINDIAS
 NIM : 14604221086
 Program Studi : PGSD PENJAS
 Jurusan : FIK
 Pembimbing : Prof. Dr. Hari Amicullah Rahman, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	22/2/2018	Proposal	
2	7/6/2018	Revisi proposal	
3	9/8/2018	Bab I, II, III	
4	21/8/2018	Revisi Bab I, II, III Instrumen Penelitian	
5	1/10/2018	Uji coba instrumen	
6	25/10/18	Revisi instrumen Revisi data	
7	4/2/19	Analisis data Bab IV, V	
8	11/2/19	Revisi Bab IV, V	
9	19/2/19	Lampiran lengkap	
10	20/3/19	Lampiran Abstrak	
11	25/3/19	Kee ulian	

Mengetahui
 Kaprodi PGSD Penjas.

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

Lampiran 2. Surat Permohonan *Expert Judgement*

SURAT PERMOHONAN DAN EXPERT JUDGEMENT

HAL : Permohonan menjadi Expert Judgment
LAMP : 1 bendel


Kepada
Yth. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
Di Tempat
Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan dengan judul “Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Terhadap Permainan *Rounders* dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman” maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrument penelitian sebagai Expert Judgement. Masukan dari Bapak sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang saya lakukan.

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.


Yogyakarta, 14 Januari 2019

Mengetahui,
Dosen Pembimbing



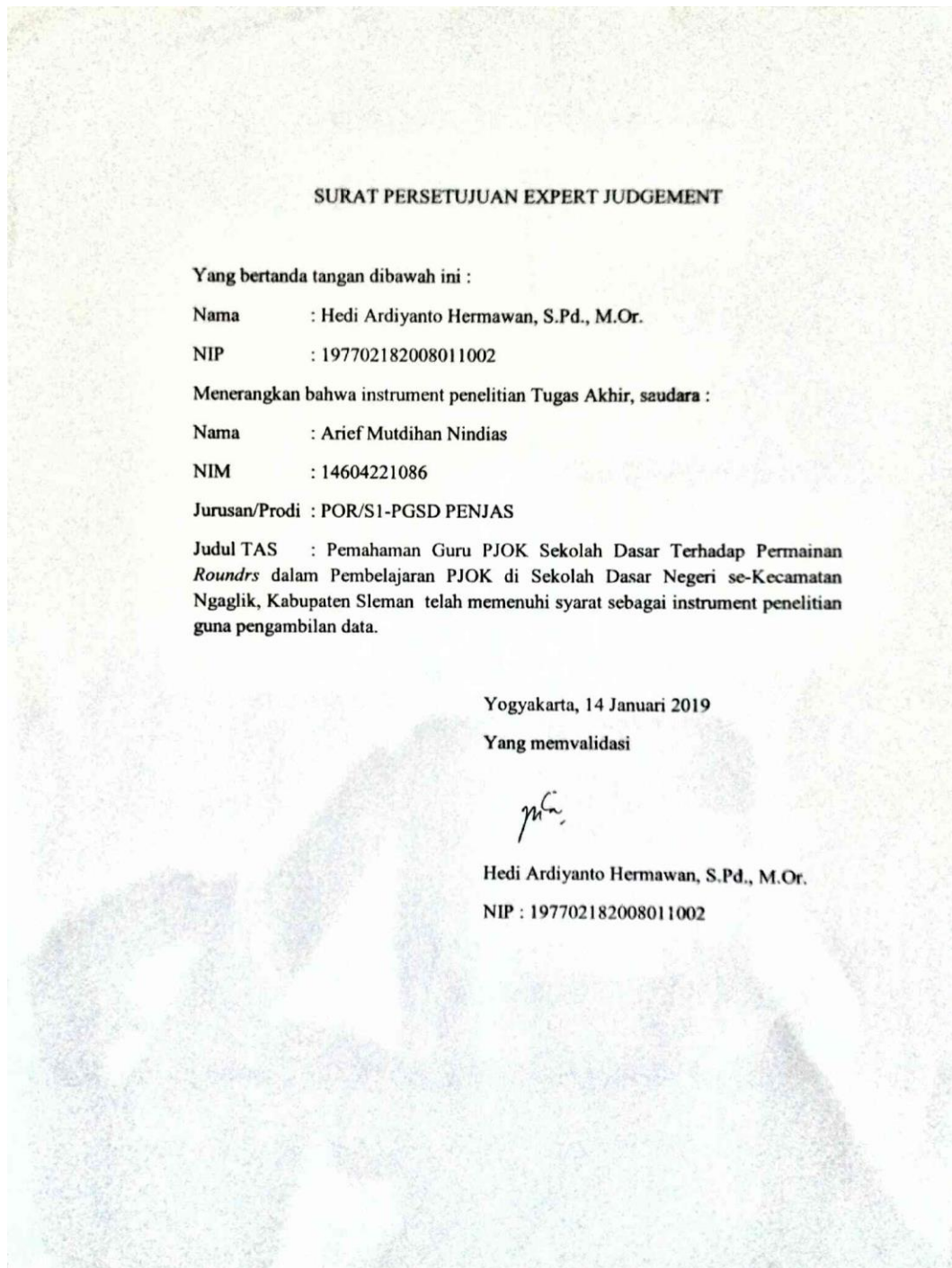
Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd.
NIP. 196801171992031001

Hormat Saya




Arief Mutdihan Nindias
NIM. 14604221086

Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan *Exper Judgement*



Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY

 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, 298, 291, 541


Nomor : 01.17/UN.34.16/PP/2019. 17 Januari 2019.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.


Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Kabupaten Sleman, Jl. Candi Gebang,
Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.

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

Nama : Arief mutdihan Nindias
NIM : 14604221086
Program Studi : Prof. Dr. Hari Amirulloh Rachman, M.Pd.
NIP : 196801171992031001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Januari s/d Februari 2019.
Tempat : SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.
Judul Skripsi : Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar Terhadap Permainan Rounders dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

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


Dekan,

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



Tembusan :

1. Kepala SD Negeri
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Surat dari BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN**
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650
Website: www.slemankab.go.id, E-mail : kesbang.sleman@yahoo.com

SURAT IZIN
Nomor : 070 / Kesbangpol / 236 / 2019
TENTANG PENELITIAN

KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.
Menunjuk : Surat dari Dekan FIK UNY
Nomo : 01.17/UN.34.16/PP/2019
Hal : Ijin Penelitian

Tanggal : 17 Januari 2019

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : ARIEF MUTDIHAN NINDIAS
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 14604221086/ 3404121504960003
Program/Tingkat : S1 FIK
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : JL Colombo No 1, Yogyakarta
Alamat Rumah : Klidon RT 003/ RW 033, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman
No. Telp / HP : 085385734901
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul
PEMAHAMAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR TERHADAP PERMAINAN ROUNDERS DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN
Lokasi : SD Negeri Se Kecamatan Ngaglik Kab Sleman

Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 18 Januari 2019 s/d 19 April 2019

Dengan ketentuan sebagai berikut :


1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.


Dikeluarkan di Sleman
Pada Tanggal : 18 Januari 2019
a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Camat Ngaglik
4. Kepala UPT Yandik Kec Ngaglik
5. Kepala Sekolah SD N ...
6. Dekan FIK UNY
7. Yang Bersangkutan


Dik. Ahmad Yudi Murtakaryadi, M.M
Pembid. Tingkat I, IV/b
NIP 19621003 198603 1 010

Lampiran 6. Surat Hasil Telah Melakukan Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT PELAYANAN PENDIDIKAN KECAMATAN NGAGLIK
Alamat : Jalan Kaliurang Km. 9,8 Gondangan, Sardonoharjo, Ngaglik Sleman, Yogyakarta
Telepon (0274) 882737, Email : uptngaglik2014@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.4/15/02/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Wahyu Iken Estri, S.E
NIP : 19630812 198609 2 001
Pangkat/Golongan : Penata TK I/IIID
Jabatan : Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik
Unit Kerja : UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik
Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman


Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Arief Mutdihan Nindias
Nomor Mahasiswa : 14604221086
Program/Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melaksanakan penelitian selama 1 bulan pada 18/01/2019 s/d 18/02/2019 yang berjudul "PEMAHAMAN GURU PJOK SEKOLAH DASAR TERHADAP PERMAINAN ROUDERS DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 19 Februari 2019
Kepala UPT,


NIP. 19630812 198609 2 001

Lampiran 7. Butir-butir Soal Ujicoba Penelitian

Tes Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap Permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

Nama Guru :

Asal Sekolah :

Bacalah, cermati, dan pahami pernyataan dibawah ini jika setuju beri tanda (v) di dalam kolom BENAR, jika tidak setuju beri tanda (v) pada kolom SALAH!

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
a.	Menerjemahkan		
1.	Pemain <i>Rounders</i> berjumlah 12 orang setiap regu		
2.	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai		
3.	Lama permainan ditentukan dengan inning		
4.	Urutan pemukul boleh berubah-ubah		
5.	Bola yang digunakan terbuat dari ijuk yang dicampur dengan karet dan lapisan luarnya dibungkus kulit. Bila tidak ada bisa diganti bola kasti.		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
6.	Kayu pemukul dibuat dari kayu dengan panjang kurang dari 1 meter dengan diameter 7 cm dan berat 370 gram		
7.	Base dalam <i>Rounders</i> ada 4 base		
8.	Jarak antara pelambung bola dan pemukul bola 7,50 meter		
9.	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan		
10	Melempar bola dalam permainan rounders ada tiga macam, yaitu melempar dari atas, dari samping, dan melempar bawah		
11	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah		
12	Agar bola hasil pukulan sulit di tangkap maka pukulan harus kencang		
13	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil ke base tanpa terkena bola / dimatikan lawan		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
14	Agar dapat mematikan regu pemukul, regu penjaga harus menangkap bola dan mengetik/mengetuk regu pemukul		
b.	Menafsirkan		
15	Saat bola lambung memenuhi syarat dan tidak dipukul oleh pemukul maka dianggap satu pukulan yang tidak kena		
16	Saat melakukan lemparan ke pemukul pelambung boleh melakukan gerakan pura-pura untuk menipu pemukul		
17	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama dikuasai regu penjaga maka regu pemukul yang berada di base boleh berlari ke base selanjutnya.		
18	Jarak antara base satu dengan yang lain semuanya sama		
19	Jarak antara pelambung dan pemukul bola 4 meter		
20	Arena pelontar bola 2,50 meter dan arena pemukul bola 2 meter		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	salah
21	Pemukul yang berhasil memukul bola berlari dengan gesit agar terhindar dari take dan dapat menuju ke base		
22	Agar bisa mematikan lawan maka regu penjaga harus sigap dalam menangkap bola dan mengetake lawan.		
23	Regu penjaga yang berhasil menangkap bola memberikan bola keteman yang dekat dengan lawan dengan lemparan yang mudah diterima		
24	Saat ada teman di base sebaiknya pemukul memukul bola di tempatkan ke tempat yang jauh dari teman yang berada di base agar teman yang berada di base bisa menuju base selanjutnya		
25	Saat regu penjaga berhasil menangkap bola segera mungkin bola di berikan ke teman yang berada di tiang hinggap untuk memudahkan mematikan regu pemukul		
26	Saat bola hasil pukulan jauh dan lama diambil lawan maka pemukul berlari melewati tempat hinggap 1,2,3,4 secara langsung		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
c.	Mengekstrapolasi		
27	Saat regu pemukul sedang ada yang memukul, . teman yang berada di ruang bebas keluar dari ruang bebas sebelum pemukul berlari ke base maka pemain yang keluar ruang bebas dianggap mati		
28	Bola lambung yang memenuhi syarat bila tidak . bisa dipukul dalam tiga kali kesempatan oleh pemukul, selanjutnya pemukul berlari ke base maka pemukul mendapat nilai 1		
29	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena . bola pemukul harus berlari ke base, tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke base		
30	Pelambung melemparkan bola dengan sekencang . -kencangnya ke arah jauh dari pemukul agar sulit di terima dianggap lemparan sah		
31	Saat mematikan lawan dengan berusaha . melempar bola ke lawan dengan sekencang-kencangnya dianggap sah		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
32	Regu penjaga yang berhasil menangkap bola, . melempar bola keteman yang dekat dengan lawan dengan lemparan yang mudah diterima agar bisa mematikan lawan		
33	Saat pemukul belum memukul bola. Teman yang . berada di base sebaiknya sudah berlari menuju ke base selanjutnya agar tidak dimatikan dan mendapat nilai		
34	Saat regu pelambung berhasil menangkap bola. Regu Pemukul masih ada yang berlari menuju . base sebaiknya dimatikan agar mendapat nilai.		
35	Saat bola pertama hasil pukulan jauh dan lama . diambil lawan sedangkan di base masih ada teman maka pemukul tidak usah menuju base agar teman yang berada di base bisa kembali ke ruang bebas		

Lampiran 8. Data Uji Coba Penelitian

No	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	31	32	33	34	35	TOTAL	
1	JM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
2	SB	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	26
3	AA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	26
4	NA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33
5	SK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	33
6	ABS	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	19
7	YB	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	22
8	SBR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
9	ABM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34
10	RB	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	23
Total	10	7	6	9	8	9	10	10	10	10	9	7	6	8	9	9	10	9	9	7	7	10	8	10	7	8	10	7	6	8	9	7	8	8	5	5	285	

Lampiran 9. Data Uji Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00002	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00003	46.0000	490.544	.751	.	.748
VAR00004	46.0000	504.444	.117	.	.755
VAR00005	46.0000	494.222	.664	.	.750
VAR00006	46.0000	494.222	.664	.	.750
VAR00007	46.0000	494.222	.664	.	.750
VAR00008	45.9000	490.989	.730	.	.748
VAR00009	45.9000	484.011	.973	.	.744
VAR00010	46.0000	494.222	.664	.	.750
VAR00011	46.3000	492.011	.623	.	.749
VAR00012	46.2000	517.067	.447	.	.762
VAR00013	46.1000	493.211	.625	.	.749
VAR00014	46.1000	496.767	.580	.	.749
VAR00015	46.3000	484.011	.973	.	.751
VAR00016	46.0000	496.889	.579	.	.751
VAR00017	46.0000	494.222	.664	.	.753
VAR00018	46.1000	490.544	.751	.	.748
VAR00019	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00020	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00021	46.0000	494.222	.664	.	.750
VAR00022	46.2000	487.289	.846	.	.746
VAR00023	46.1000	490.989	.730	.	.748
VAR00024	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00025	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00026	45.9000	500.100	.580	.	.753
VAR00027	46.2000	487.289	.846	.	.746
VAR00028	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00029	46.0000	496.889	.650	.	.751
VAR00030	46.1000	502.100	.208	.	.754
VAR00031	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00032	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00033	46.2000	490.844	.688	.	.748
VAR00034	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00035	46.3000	484.011	.973	.	.744
VAR00036	23.4000	126.711	1.000	.	.966

Lampiran 11. Butir Soal Instrument Penelitian

Tes Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap Permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri SE-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

Nama Guru :

Asal Sekolah :

Bacalah, cermati, dan pahami pernyataan dibawah ini jika setuju beri tanda (v) di dalam kolom BENAR, jika tidak setuju beri tanda (v) pada kolom SALAH!

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
a.	Menerjemahkan		
1.	Pemain <i>Rounders</i> berjumlah 12 orang setiap regu		
2.	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai		
3.	Lama permainan ditentukan dengan inning		
4.	Bola yang digunakan terbuat dari ijuk yang dicampur dengan karet dan lapisan luarnya dibungkus kulit. Bila tidak ada bisa diganti bola kasti.		

	Pertanyaan	jawaban	
		Benar	Salah
5.	Kayu pemukul dibuat dari kayu dengan panjang kurang dari 1 meter dengan diameter 7 cm dan berat 370 gram		
6.	Base dalam <i>Rounders</i> ada 4 base		
7.	Jarak antara pelambung bola dan pemukul bola 7,50 meter		
8.	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan		
9.	Melempar bola dalam permainan <i>rounders</i> ada tiga macam, yaitu melempar dari atas, dari samping, dan melempar bawah		
10	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah		
11	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil ke base tanpa terkena bola / dimatikan lawan		
12	Agar dapat mematikan regu pemukul, regu penjaga harus menangkap bola dan mengetik/mengetuk regu pemukul		

	Pertanyaan	jawaban	
		Benar	Salah
b.	Menafsirkan		
13	Saat bola lambung memenuhi syarat dan tidak dipukul oleh pemukul maka dianggap satu pukulan yang tidak kena		
14	Saat melakukan lemparan ke pemukul pelambung boleh melakukan gerakan pura-pura untuk menipu pemukul		
15	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama di kuasai regu penjaga maka regu pemukul yang berada di base boleh berlari ke base selanjutnya.		
16	Jarak antara base satu dengan yang lain semuanya sama		
17	Jarak antara pelambung dan pemukul bola 4 meter		
18	Arena pelontar bola 2,50 meter dan arena pemukul bola 2 meter		
19	Pemukul yang berhasil memukul bola berlari dengan gesit agar terhindar dari take dan dapat menuju ke base		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
20	Agar bisa mematikan lawan maka regu penjaga harus sigap dalam menangkap bola dan mengetake lawan.		
21	Regu penjaga yang berhasil menangkap bola memberikan bola keteman yang dekat dengan lawan dengan lemparan yang mudah diterima		
22	Saat ada teman di base sebaiknya pemukul memukul bola di tempatkan ke tempat yang jauh dari teman yang berada di base agar teman yang berada di base bisa menuju base selanjutnya		
23	Saat regu penjaga berhasil menangkap bola segera mungkin bola di berikan ke teman yang berada di tiang hinggap untuk memudahkan mematikan regu pemukul		
24	Saat bola hasil pukulan jauh dan lama diambil lawan maka pemukul berlari melewati tempat hinggap 1,2,3,4 secara langsung		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
c.	Mengekstrapolasi		
25	Saat regu pemukul sedang ada yang memukul, teman yang berada di ruang bebas keluar dari ruang bebas sebelum pemukul berlari ke base maka pemain yang keluar ruang bebas dianggap mati		
26	Bola lambung yang memenuhi syarat bila tidak bisa dipukul dalam tiga kali kesempatan oleh pemukul, selanjutnya pemukul berlari ke base maka pemukul mendapat nilai 1		
27	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena bola pemukul harus berlari ke base, tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke base		
28	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola ke lawan dengan sekencangkencangnya dianggap sah		
29	Regu penjaga yang berhasil menangkap bola, melempar bola keteman yang dekat dengan lawan dengan lemparan yang mudah diterima agar bisa mematikan lawan		

	Pertanyaan	Jawaban	
		Benar	Salah
30	Saat pemukul belum memukul bola. Teman yang berada di base sebaiknya sudah berlari menuju ke base selanjutnya agar tidak dimatikan dan mendapat nilai		
31	Saat regu pelambung berhasil menangkap bola. Regu Pemukul masih ada yang berlari menuju base sebaiknya dimatikan agar mendapat nilai.		
32	Saat bola pertama hasil pukulan jauh dan lama diambil lawan sedangkan di base masih ada teman maka pemukul tidak usah menuju base agar teman yang berada di base bisa kembali ke ruang bebas		

Lampiran 12. Contoh Instrument Penelitian

Tes Pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap Permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri SE-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

Nama Guru : *Andi Bardan*

Asal Sekolah : *SDN Sutomulyo*

Bacalah, cermati, dan pahami pernyataan dibawah ini jika setuju beri tanda (v) di dalam kolom YA, jika tidak setuju beri tanda (v) pada kolom TIDAK!

No	Pernyataan	Jawaban	
		Ya	Tidak
a.	Menerjemahkan		
1.	Pemain <i>Rounders</i> berjumlah 12 orang setiap regu	✓	
2.	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai	✓	
3.	Lama permainan ditentukan dengan inning	✓	
4.	Bola yang digunakan terbuat dari ijuk yang dicampur dengan karet dan lapisan luarnya dibungkus kulit. Bila tidak ada bisa diganti bola kasti.	✓	
5.	Kayu pemukul dibuat dari kayu dengan panjang kurang dari 1 meter dengan diameter 7 cm dan berat 370 gram	✓	
6.	Base dalam <i>Rounders</i> ada 4 base	✓	✓

7.	Jarak antara pelambung bola dan pemukul bola 7,50 meter	-	✓
8.	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan	✓	
9.	Melempar bola dalam permainan rounders ada tiga macam, yaitu melempar dari atas, dari samping, dan melempar bawah	-	✓
10.	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah		✓
11.	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil ke base tanpa terkena bola / dimatikan lawan	✓	
12.	Agar dapat mematikan regu pemukul, regu penjaga harus menangkap bola dan mengetik/mengetuk regu pemukul	✓	
b.	Menafsirkan		
13.	Saat bola lambung memenuhi syarat dan tidak dipukul oleh pemukul maka dianggap satu pukulan yang tidak kena	✓	
14.	Saat melakukan lemparan ke pemukul pelambung boleh melakukan gerakan pura-pura untuk menipu pemukul		✓
15.	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama di kuasai regu penjaga maka regu pemukul yang berada di base boleh berlari ke base selanjutnya.	✓	

16.	Jarak antara base satu dengan yang lain semuanya sama	✓	-
17.	Jarak antara pelambung dan pemukul bola 4 meter		✓
18.	Arena pelontar bola 2,50 meter dan arena pemukul bola 2 meter	-	✓
19.	Pemukul yang berhasil memukul bola berlari dengan gesit agar terhindar dari take dan dapat menuju ke base	✓	
20.	Agar bisa mematikan lawan maka regu penjaga harus sigap dalam menangkap bola dan mengetake lawan.	✓	
21.	Regu penjaga yang berhasil menangkap bola memberikan bola keteman yang dekat dengan lawan dengan lemparan yang mudah diterima	✓	
22.	Saat ada teman di base sebaiknya pemukul memukul bola di tempatkan ke tempat yang jauh dari teman yang berada di base agar teman yang berada di base bisa menuju base selanjutnya	✓	
23.	Saat regu penjaga berhasil menangkap bola segera mungkin bola di berikan ke teman yang berada di tiang hinggap untuk memudahkan mematikan regu pemukul	✓	
24.	Saat bola hasil pukulan jauh dan lama diambil lawan maka pemukul berlari melewati tempat hinggap 1,2,3,4 secara langsung	✓	

c.	Mengekstrapolasi		
25.	Saat regu pemukul sedang ada yang memukul, teman yang berada di ruang bebas keluar dari ruang bebas sebelum pemukul berlari ke base maka pemain yang keluar ruang bebas dianggap mati	✓	
26.	Bola lambung yang memenuhi syarat bila tidak bisa dipukul dalam tiga kali kesempatan oleh pemukul, selanjutnya pemukul berlari ke base maka pemukul mendapat nilai 1		✓
27.	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena bola pemukul harus berlari ke base, tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke base	—	✓
28.	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola ke lawan dengan sekencang-kencangnya dianggap sah		✓
29.	Regu penjaga yang berhasil menangkap bola, melempar bola keteman yang dekat dengan lawan dengan lemparan yang mudah diterima agar bisa mematikan lawan	✓	
30.	Saat pemukul belum memukul bola. Teman yang berada di base sebaiknya sudah berlari menuju ke base selanjutnya agar tidak dimatikan dan mendapat nilai		✓

31.	Saat regu pelambung berhasil menangkap bola. Regu Pemukul masih ada yang berlari menuju base sebaiknya dimatikan agar mendapat nilai.	—	✓
32.	Saat bola pertama hasil pukulan jauh dan lama diambil lawan sedangkan di base masih ada teman maka pemukul tidak usah menuju base agar teman yang berada di base bisa kembali ke ruang bebas	✓	—

Lampiran 13 . Data Penelitian

NO	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	31	32	Jumlah	Nilai	Kategori
1	SPY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	25	78,125	Tinggi
2	UTG	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	93,75	Sangat Tinggi
3	WYN	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	23	71,875	Tinggi
4	TP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	23	71,875	Tinggi
5	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	93,75	Sangat Tinggi
6	WP	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	78,125	Tinggi
7	AB	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	24	75	Tinggi
8	GN	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	23	71,875	Tinggi
9	AF	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	26	81,25	Sangat Tinggi
10	AR	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	90,625	Sangat Tinggi
11	KDS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	78,125	Tinggi
12	SG	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	22	68,75	Tinggi
13	PRW	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24	75	Tinggi	
14	IH	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	75	Tinggi
15	RTH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	27	84,375	Sangat Tinggi
16	WS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	25	78,125	Tinggi
17	MSA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	29	90,625	Sangat Tinggi
18	TS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	90,625	Sangat Tinggi	
19	RMH	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	87,5	Sangat Tinggi
20	HAN	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	87,5	Sangat Tinggi
21	SWN	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	26	81,25	Sangat Tinggi
22	STH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	27	84,375	Sangat Tinggi
23	ES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29	90,625	Sangat Tinggi	
24	NO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	23	71,875	Tinggi	
25	STN	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23	71,875	Tinggi	
26	NH	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	15	46,875	Sedang	
27	SRO	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	78,125	Tinggi		
28	AW	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	25	78,125	Tinggi
29	AAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	29	90,625	Sangat Tinggi
30	SDR	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	25	78,125	Tinggi
31	AMN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	100	Sangat Tinggi
Jumlah																												798	2493,75							
Rata-rata																												25,7419	80,44355	Sangat Tinggi						

Lampiran 14. Data Kemampuan Menerjemahkan

NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	jml	nilai	ktgr
1	SPY	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
2	UTG	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
3	WYN	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	9	75	T
4	TP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10	83,33	ST
5	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
6	WP	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	7	58,33	SD
7	AB	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	9	75	T
8	GN	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	9	75	T
9	AF	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	83,33	ST
10	AR	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
11	KDS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	9	75	T
12	SG	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10	83,33	ST
13	PRW	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	7	58,33	SD
14	IH	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	7	58,33	SD
15	RTH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
16	WS	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10	83,33	ST
17	MSA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
18	TS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
19	RMH	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
20	HAN	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	9	75	T
21	SWN	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
22	STH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
23	ES	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
24	NO	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	10	83,33	ST
25	STN	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	9	75	T
26	NH	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	7	58,33	SD
27	SRO	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	9	75	T
28	AW	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
29	AAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
30	SDR	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	10	83,33	ST
31	AMN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
Jumlah														311	2592	
Rata-rata														10	83,6	ST

Lampiran 15. Data Kemampuan Menafsirkan

NO	NAMA	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	jml	nilai	ktgr
1	SPY	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	T
2	UTG	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
3	WYN	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
4	TP	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	T
5	SS	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
6	WP	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
7	AB	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
8	GN	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
9	AF	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
10	AR	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
11	KDS	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	75	T
12	SG	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	8	66,67	ST
13	PRW	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
14	IH	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
15	RTH	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	T
16	WS	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	T
17	MSA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
18	TS	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
19	RMH	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
20	HAN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
21	SWN	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	T
22	STH	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	T
23	ES	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
24	NO	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	7	58,33	SD
25	STN	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	7	58,33	SD
26	NH	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6	50	SD
27	SRO	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	9	75	T
28	AW	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33	ST
29	AAN	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91,67	ST
30	SDR	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	75	T
31	AMN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
Jumlah														297	2475	
Rata-rata														9,6	79,84	T

Lampiran 16. Data Kemampuan Mengekstrapolasi

NO	NAMA	25	26	27	28	29	30	31	32	jml	nilai	ktgr
1	SPY	1	1	0	0	1	1	1	0	5	62,5	T
2	UTG	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	ST
3	WYN	0	0	1	1	1	1	0	0	4	50	SD
4	TP	1	0	1	0	1	0	1	0	4	50	SD
5	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	ST
6	WP	1	1	1	1	1	1	0	1	7	87,5	ST
7	AB	1	1	0	1	1	1	0	0	5	62,5	T
8	GN	0	0	1	1	0	1	1	0	4	50	SD
9	AF	1	1	1	1	1	0	1	0	6	75	T
10	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	ST
11	KDS	1	1	1	1	1	1	0	1	7	87,5	ST
12	SG	1	0	0	1	1	0	1	0	4	50	SD
13	PRW	1	1	1	1	1	1	0	1	7	87,5	ST
14	IH	1	0	1	1	1	1	1	1	7	87,5	ST
15	RTH	1	1	1	0	1	1	1	0	6	75	T
16	WS	1	1	1	1	1	0	1	0	6	75	T
17	MSA	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75	T
18	TS	1	1	1	1	1	0	1	1	7	87,5	ST
19	RMH	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	ST
20	HAN	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	ST
21	SWN	1	0	1	1	1	1	0	1	6	75	T
22	STH	1	0	1	1	1	1	0	1	6	75	T
23	ES	1	1	1	1	1	1	0	1	7	87,5	SD
24	NO	1	1	0	1	1	1	1	0	6	75	T
25	STN	1	1	1	1	1	1	1	0	7	87,5	ST
26	NH	0	0	1	0	1	0	0	0	2	25	SD
27	SRO	1	1	1	1	1	1	0	1	7	87,5	ST
28	AW	1	0	1	0	1	0	1	0	4	50	SD
29	AAN	0	1	0	1	1	1	1	1	6	75	T
30	SDR	1	0	1	1	1	1	1	0	6	75	T
31	AMN	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100	ST
Jumlah										190	2375	
Rata-rata										6,1	76,61	T

Lampiran 17. Deskriptif Statistik pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri se- Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman

Statistics

Pemahaman_Guru

N	Valid	31
	Missing	0
Mean		80.0000
Median		78.0000
Mode		78.00
Std. Deviation		1.02924E1
Minimum		46.00
Maximum		100.00
Sum		2480.00

Pemahaman_Guru PJOK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 46	1	3.2	3.2	3.2
68	1	3.2	3.2	6.5
71	5	16.1	16.1	22.6
75	3	9.7	9.7	32.3
78	7	22.6	22.6	54.8
81	2	6.5	6.5	61.3
84	2	6.5	6.5	67.7
87	2	6.5	6.5	74.2
90	5	16.1	16.1	90.3
93	2	6.5	6.5	96.8
100	1	3.2	3.2	100.0
Total	31	100.0	100.0	

Lampiran 18 . Deskriptif Statistik pemahaman Guru PJOK Sekolah Dasar terhadap permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman Masing- Masing Faktor

Statistics

		Faktor Menerjemahkan	Faktor Menafsirkan	Faktor Mengekstrapolasi
N	Valid	31	31	31
	Missing	0	0	0
Mean		83.3871	79.5484	76.4516
Median		83.0000	83.0000	75.0000
Mode		83.00 ^a	83.00	75.00
Std. Deviation		13.55403	10.81307	18.97338
Minimum		58.00	50.00	25.00
Maximum		100.00	100.00	100.00
Sum		2585.00	2466.00	2370.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Faktor_Menerjemahkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58	4	12.9	12.9	12.9
	75	7	22.6	22.6	35.5
	83	8	25.8	25.8	61.3
	91	4	12.9	12.9	74.2
	100	8	25.8	25.8	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Faktor_Menafsirkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	50	1	3.2	3.2	3.2
	58	2	6.5	6.5	9.7
	66	1	3.2	3.2	12.9
	75	9	29.0	29.0	41.9
	83	11	35.5	35.5	77.4
	91	6	19.4	19.4	96.8
	100	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Faktor_Mengektrapolasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	25	1	3.2	3.2	3.2
	50	5	16.1	16.1	19.4
	62	2	6.5	6.5	25.8
	75	9	29.0	29.0	54.8
	87	8	25.8	25.8	80.6
	100	6	19.4	19.4	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Lampiran 19. Tabel r

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

Lampiran 20. Dokumentasi



Gambar 1. Menyerahkan ijin penelitian kepada Kepala Sekolah SD N Sukosari dan memberikan angket penelitian kepada Guru PJOK SD N Sukosari



Gambar 2. Menerangkan cara pengisian angket kepada Guru PJOK SD N Wonosalam



Gambar 3. Peneliti mendiskusikan penelitian bersama Guru PJOK



Gambar 4. Peneliti membacakan hasil tes yang diisi oleh guru PJOK



Gambar 5. Guru PJOK SD N Gentan Membaca soal Penelitian



Gambar 6. Kepala Sekolah membaca surat ijin penelitian



Gambar 7. Peneliti dan Guru PJOK berdiskusi tentang cara mengisi angket



Gambar 8. Guru SD N Dayuharjo membaca angket penelitian



Gambar 9. Peneliti menjelaskan cara pengisian angket di depan Guru PJOK dan Kepala Sekolah



Gambar 10. Peneliti mendapat masukan dari Guru PJOK