

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH
OLAHRAGA PERMAINAN BOLA TANGAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2018**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

Ganes Aditya

NIM 15601241034

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH
OLAHRAGA PERMAINAN BOLA TANGAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2018**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

Ganes Aditya

NIM 15601241034

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH
OLAHRAGA PERMAINAN BOLA TANGAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI UNIVERSITAS
NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2018**

Oleh :
Ganes Aditya
NIM 15601241034

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah olahraga permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan tes pengetahuan. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa PJKR sebanyak 66 orang dengan soal tes pengetahuan sebanyak 35 butir.

Hasil menunjukan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah olahraga permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Kategori “sangat rendah” sebesar 0 % (0 mahasiswa) “rendah” sebesar 18,2 % (12 mahasiswa) “cukup” 37,8 % (25 mahasiswa) “baik” 36,4 % (24 mahasiswa) “sangat baik” 7,6% (5 mahasiswa) untuk faktor mengetahui Pada kategori sangat kurang 1,52 % (1 mahasiswa) kategori “kurang” sebesar 7,57 % (5 mahasiswa), kategori “cukup” sebesar 33,30 % (20 Mahasiswa), kategori “baik” sebesar 34,84 % (23 mahasiswa), kategori “sangat baik” sebesar 25,75 % (17 mahasiswa). Untuk faktor memahami Pada kategori sangat kurang 3 % (2 mahasiswa) kategori “kurang” sebesar 22,74 % (15 mahasiswa), kategori “cukup” sebesar 33,33 % (22 Mahasiswa), kategori “baik” sebesar 28,78 % (19 mahasiswa), kategori “sangat baik” sebesar 12,12 % (8 mahasiswa).

Kata kunci: *tingkatpengetahuan, bola tangan, prodi PJKR, FIK UNY.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawahini:

Nama : Ganes Aditya

NIM : 15601241034

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya ataupun dapat yang di tulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karyilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 4 Juli 2019
Yang Menyatakan,



Ganes Aditya
NIM.15601241034

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH
OLAHRAGA PERMAINAN BOLA TANGAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI UNIVERSITAS
NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2018**

Disusun oleh :

Ganes Aditya
NIM 15601241034

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

Yogyakarta, 4 Juli 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810916 200604 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Ermawan Susanto, M.Pd.
NIP.19780702 200212 1004

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH
OLAHRAGA PERMAINAN BOLATANGAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2018

Disusun Oleh:

Ganes Aditya
NIM. 15601241034

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 16 Juli 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Ermawan Susanto, M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing

Saryono, S.Pd.Jas.,M.Or.
Sekretaris

Sridadi, M.Pd.
Penguji

Tanda Tangan



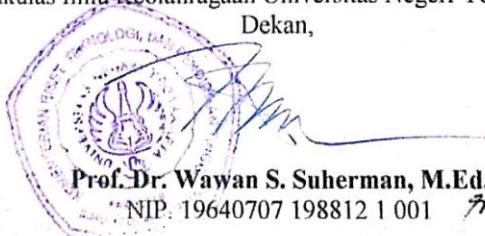
Tanggal

14/8/2019

15/8/2019

13/8/2019

Yogyakarta, 20 Agustus 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

MOTTO

1. Terus lah berlari untuk mencapai suatu tujuan dan cita-cita mu bahagiakan orang tuamu selagi dia masih tersenyum dan mendoakamu, bahwa ke suksesanmu adalah tanda bukti di setiap doa-doanya dan jangan lupa bersyukur kepada Allah SWT. (*GanesAditya*)
2. Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kamu harus terus bergerak. (*Albert Einstein*)
3. Lakukan yang terbaik, sehingga aku tak akan menyalahkan diriku sendiri atas segalanya. (*Magdalena Neuner*)

PERSEMBAHAN

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

1. Kedua orang tua saya Bapak Jumeno dan Ibu Sri Dewi Putri Ningsih yang telah mendidik dan membimbing saya sampai saat ini dengan penuh ketulusan hati dan kesabaran. Untuk adik Sekar Dwi Aqnes Tya, Mifta Arum Sukma dan keluarga besar saya yang selalu mendoakan dan memberi semangat selama ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah - NYA sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul“ Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018” dapat berjalan lancar dan terselesaikan tepat pada waktunya

Skripsi ini diselesaikan guna memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari bimbingan, pengarahan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Ermawan Susanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing, mengarahkan, memberikan saran dan kritik dengan penuh kesabaran sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
2. Prof Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof Dr. Wawan S.Suherman, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dalam penelitian.
4. Dr. Guntur, M.Pd., selaku Ketua Prodi PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membebikan kesempatan dan

kemudahan dalam penyusunan skripsi serta memberikan dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu sebagai bekal penulis untuk menghadapi tantangan berikutnya.
6. Seluruh staff karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan pelayanan dengan baik untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
7. Seluruh pihak mahasiswa PJKR yang mengikuti Mata Kuliah Permainan Olahraga Bola Tangan yang telah mengizinkan dan pengambilan data guna penyusunan skripsi.
8. Teman-teman PJKR A 2015 dan semua sahabatku yang telah memberikan dukungan dan semangat selama penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu saran dan kitik dari berbagai sumber yang dapat membangun sangat penulis harapkan agar bias menjadi lebih baik kedepannya. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Yogyakarta, 4 Juli 2019



Ganes Aditya
15601241034

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	3
C. Batasan Masalah.....	3
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	4
F. Manfaat Penelitian	4
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. KajianTeori.....	5
1. Hakikat Pengetahuan	5
2. Sejarah Permainan Bola Tangan.....	12
3. Mengenal Bola dan Lapangan	15
4. Ukuran Bola Tangan	16

5. Permainan Bola Tangan	17
6. Mengenal Peraturan Secara Sederhana	18
7. Pelanggaran	19
8. Jumlah Official	20
9. Teknik dalam Permainan BolaTangan	21
B. Kajian Hasil Penelitian Yang Relavan	22
C. Kerangka Berpikir	24
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	25
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	26
C. Subjek Penelitian.....	26
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	27
1. Instrumen Penelitian.....	27
2. Uji Coba Instrumen	30
3. Teknik Pengumpulan Data.....	35
E. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	
1. Subjek dan Waktu penelitian	38
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian	38
B. Pembahasan	
1. Faktor Mengetahui	47
2. Faktor Memahami	48
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	50
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	50
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	51
D. Saran – Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN	55

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl	11
Tabel 2. Populasi Penelitian	27
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	30
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	33
Tabel 5. Norma Penilaian	37
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan Bola tangan.....	39
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018	39
Tabel 8. Deskripsi Statistik faktor Mengetahui.	41
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 Berdasarkan Faktor Mengetahui.	42
Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Memahami.	44
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 Berdasarkan Faktor Memahami	44

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom	9
Gambar 2. Lapangan Bola Tangan <i>indoor</i>	17
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan.....	40
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Mengetahui.....	42
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Memahami.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Penelitian	56
Lampiran 2. Surat <i>Expert Judgement</i>	57
Lampiran 3. Soal Tes Pengetahuan.....	63
Lampiran 4. Hasil Olah Data Uji Coba (SPPS).....	72
Lampiran 5. Hasil Olah Data (SPSS).....	74
Lampiran 6. Deskriptif Statistik	77
Lampiran 7. Validasi Instrumen	79
Lampiran 8. Kartu Bimbingan.....	81
Lampiran 9. Dokumentasi	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah mata pelajaran yang merupakan bagian dari pendidikan keseluruhan yang dalam proses pembelajarannya mengutamakan aktivitas jasmani dan kebiasaan hidup sehat menuju pada pertumbuhan dengan pengembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang selaras, serasi, seimbang. (Eddy Suparman, 2000: 1). Sepaham dengan pendapat yang telah disampaikan sebelumnya, Roji (2007:1) menyatakan, bahwa yang dimaksud dengan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah “Proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani dan membiasakan pola hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari”.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, peneliti berpendapat bahwa yang dimaksud pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan hidup bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih. Pada pelaksanaan di lapangan dari hasil obersvasi mata kuliah permainan bola tangan di Universitas Negeri Yogyakarta khususnya mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 masih kurang efektif.

Disebabkan karena masih ada beberapa mahasiswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, bahkan jika ada mata kuliah pilihan seperti bola tangan atau *handball* tidak banyak mahasiswa yang mengetahui tentang permainan bola tangan. Padahal materi permainan bola tangan mudah dan gampang pada saat dipraktekan di lapangan. Tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 pada permainan bola tangan masih kurang dikarenakan bola tangan merupakan cabang olahraga baru yang di perkenalkan di Universitas Negeri Yogyakarta.

Upaya untuk pembelajaran pada permainan bola tangan yaitu pada mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 perlu di terapkan cara mengajar yang baik dan tepat. Hal ini dikarenakan, mahasiswa pada umumnya belum menguasai teknik dan peraturan-peraturan, bahkan mahasiswa kurang senang dengan pembelajaran bola tangan Pada pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 perlu di berikan sosialisasi permainan bola tangan untuk meningkatkan pengetahuan terhadap permainan bola tangan.

Maka diperlukan metode yang terpat untuk menambah wawasan tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi angkatan pada permainan bola tangan agar mahasiswa lebih mengerti tentang permainan bola tangan sehingga hasil pembelajaran tentang permainan bola tangan ini akan tercapai, lebih banyak mahasiswa yang mengerti tentang permainan bola tangan dan sekaligus menyenangkan.

Berdasarkan pemasalahan rendahnya tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi terhadap olahraga bola tangan, maka penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan wawasan tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 terhadap permainan bola tangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, terdapat beberapa masalah:

1. Pengetahuan mahasiswa terhadap permainan bola tangan masih belum diketahui, ditandai dari antusias mahasiswa yang kurang dalam mengikuti mata kuliah permainan bola tangan.
2. Kurangnya wawasan atau mensosialisasikan permainan bola tangan ke mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka perlu ada pembatasan masalah serta agar permasalahan menjadi spesifik, jelas, terpusat, sehingga tujuan penelitian dapat tercapai maka fokus utama dari penelitian adalah belum diketahuinya peningkatkan pengetahuan pada permainan bola tangan atau *handball* pada mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 Universitas Negeri Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan mahasiswa Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 tentang permainan bola tangan atau *handball* di Universitas Negeri Yogyakarta ?

E. Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan pada Permainan bola tangan atau *handball* mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 Universitas Negeri Yogyakarta

F. Manfaat

Masalah dalam penelitian ini penting untuk diteliti dengan harapan dapat memberi manfaat antara lain:

1. Dapat dijadikan evaluasi dosen dan mahasiswa
2. Dapat dijadikan bahan pembelajaran untuk dosen asisten dosen dan mahasiswa
3. Dapat mengembangkan kemampuan keterampilannya dan mampu memahami terhadap nilai-nilai atau peraturan yang terdapat dalam permainan bola tangan atau *handball*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan suatu proses yang dilakukan dalam kehidupan sehari – hari baik itu secara langsung dan tidak langsung. Berdasarkan Poerwodarminto (2002), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain. Berdasarkan Soekidjo Notoatmojo (2007: 140-142) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

- a. *Tahu (know)* Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.
- b. *Memahami* diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

- c. Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).
- d. Analisis adalahsuatau kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.
- e. Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
- f. Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada. Berdasarkan uraian di atas pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman.

Pengetahuan yang dicakup dalam domain kognitif menurut Taksonomi Bloom yang dikutip dalam buku Budi Susetyo (2015:19-21) memiliki enam tingkatan, yaitu:

- a) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pengetahuan merupakan kemampuan tahap paling dasar. Pengetahuan adalah mengingat dan mengungkap kembali segala informasi yang sudah di pelajari sebelumnya

b) Pemahaman (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kemampuan untuk memahami suatu objek. Pemahaman bukan hanya mengingat informasi, melainkan berkaitan dengan kemampuan menjelaskan, menerangkan, menafsirkan atau kemampuan menangkap makna. Kemampuan ini dapat berupa kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, atau kemampuan ekstrapolasi.

c) Penerapan (*Application*)

Penerapan adalah kemampuan untuk menerapkan konsep. Penerapan berhubungan dengan kemampuan mengaplikasikan suatu bahan pelajaran yang sudah dipelajari, seperti teori, rumus-rumus, dalil, hukum, konsep, ide. Seperti contohnya menyelesaikan suatu persoalan dengan menggunakan rumus atau hukum tertentu.

d) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan kemampuan menentukan bagian-bagian dari suatu masalah dan menunjukkan hubungan antar bagian tersebut, melihat penyebab-penyebab dari suatu peristiwa atau memberi argument-argumen yang mendukung suatu pernyataan

e) Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis adalah kemampuan menggabungkan atau merangkai beberapa informasi menjadi satu kesimpulan, ciri dari kemampuan ini adalah kemampuan berfikir induktif. Contohnya adalah memilih nada dan irama kemudian menggabungkannya menjadi sebuah musik.

f) Evaluasi (*Evaluations*)

Evaluasi adalah kemampuan yang paling tinggi dalam domain kognitif.

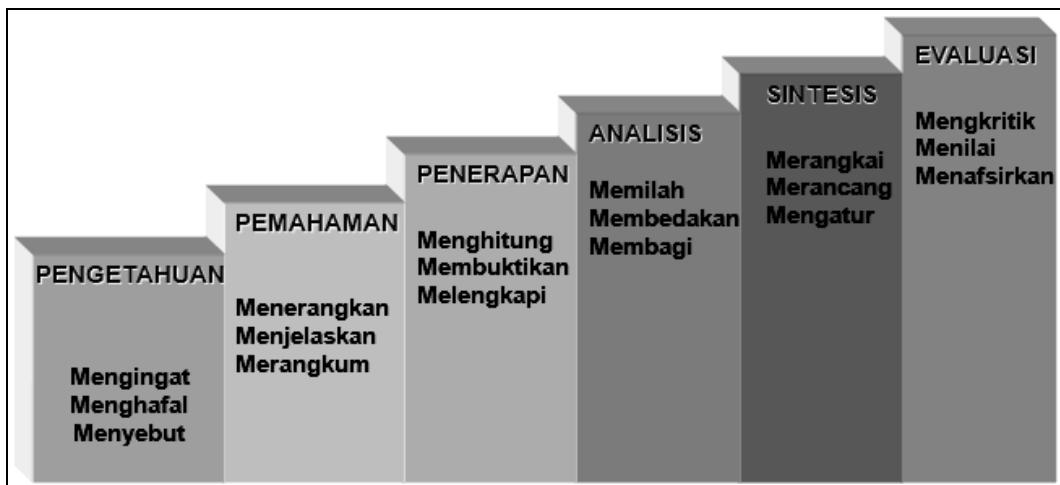
Kemampuan dalam evaluasi berkenaan dengan membuat penilaian terhadap objek tertentu baik itu penilaian bai-buruk, benar-salah, atau bermanfaat-tidak bermanfaat berdasarkan kriteria tertentu.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil penginderaan manusia terhadap suatu objek melalui indera yang dimilikinya untuk memperoleh informasi tentang objek tersebut. Dengan pengetahuan, mahasiswa dapat mengetahui dan menerima makna dan arti dari objek yang sudah dipelajari.

Selanjutnya dalam Taksonomi Bloom (Efendi, 2018:4), tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

- 1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
- 2) Ranah Afektif (*Affective Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
- 3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Ranah kognitif memuat tujuan pembelajaran dengan proses mental yang berawal dari tingkat pengetahuan ke tingkat yang lebih tinggi yakni evaluasi. Tingkatan ranah kognitif dalam taksonomi Bloom diperlihatkan dalam gambar berikut:



Gambar 1. Tingkatan Taksonomi Bloom (Sumber: Effendi, 2018:4)

Pada tingkatan pengetahuan dipengaruhi oleh beberapa faktor, berdasarkan (Soekidjo Notoatmodjo, 2007: 35) Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, sosial ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada. Berdasarkan Sukmadinata (2007:41) yang dikutip oleh Noor Utomo (2013:10) pengetahuan dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal meliputi jasmani dan rohani. Faktor jasmani diantaranya adalah keadaan indera seseorang, sedangkan faktor rohani diantaranya adalah kesehatan psikis, intelektual, psikomotor, serta afektif dan kognitif.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi tingkat pengetahuan dapat berupa:

1) Tingkat pendidikan

Pendidikan seseorang akan berpengaruh dalam memberi respon yang akan datang dari luar. Orang yang berpendidikan tinggi akan memberikan respon yang lebih rasional terhadap informasi yang akan datang dan akan berpikir sejauh mana keuntungan yang mungkin akan mereka peroleh dari gagasan tersebut.

2) Paparan media massa

Melalui media baik cetak maupun elektronik berbagai informasi yang diterima oleh masyarakat, sehingga seseorang yang lebih sering mendengar atau melihat media massa (TV, Radio, Majalah) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah mendapat informasi media.

3) Ekonomi

Dalam memenuhi kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder keluarga dengan status ekonomi lebih baik mudah tercukupi dibandingkan keluarga dengan status ekonomi rendah. Hal ini akan mempengaruhi kebutuhan informasi yang termasuk kebutuhan sekunder.

4) Hubungan Sosial

Manusia adalah mahluk sosial dimana dalam kehidupan saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Hubungan sosial terbentuk karena adanya

pengaruh lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Anderson & Krathwohl dalam (Gunawan & Palupi, 2012: 30) menyatakan bahwa ranah Taksonomi Blom sebagai berikut:

Tabel 1. Taksonomi dari Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi (<i>communication spectrum</i>)
Menciptakan (<i>Creating</i>)	Menggeneralisasikan (<i>generating</i>), merancang (<i>designing</i>), memproduksi (<i>producing</i>), merencanakan kembali (<i>devising</i>)	Negosiasi (<i>negotiating</i>), memoderatori (<i>moderating</i>), kolaborasi (<i>collaborating</i>)
Mengevaluasi (<i>Evaluating</i>)	Mengecek (<i>checking</i>), mengkritisi (<i>critiquing</i>), hipotesa (<i>hypothesising</i>), eksperimen (<i>experimenting</i>)	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan (<i>net meeting</i>), berkomentar (<i>commenting</i>), berdebat (<i>debating</i>)
Menganalisis (<i>Analyzing</i>)	Memberi atribut (<i>attributeing</i>), mengorganisasikan (<i>organizing</i>), mengintegrasikan (<i>integrating</i>), mensahihkan (<i>validating</i>)	Menanyakan (<i>Questioning</i>), meninjau ulang (<i>reviewing</i>)
Menerapkan (<i>Applying</i>)	Menjalankan prosedur (<i>executing</i>), mengimplementasikan (<i>implementing</i>), menyebarluaskan (<i>sharing</i>),	<i>Posting, blogging, menjawab (replying)</i>
Memahami/mengerti (<i>Understanding</i>)	Mengklasifikasikan (<i>classification</i>), membandingkan (<i>comparing</i>), menginterpretasikan (<i>interpreting</i>), berpendapat (<i>inferring</i>)	Bercakap (<i>chatting</i>), menyumbang (<i>contributing</i>), <i>networking</i> ,
Mengingat (<i>Remembering</i>)	Mengenali (<i>recognition</i>), memanggil kembali (<i>recalling</i>), mendeskripsikan (<i>describing</i>), mengidentifikasi (<i>identifying</i>)	Menulis teks (<i>texting</i>), mengirim pesan singkat (<i>instant messaging</i>), berbicara (<i>twittering</i>)
	Berpikir Tingkat Rendah	

(Sumber: Gunawan & Palupi, 2012: 30)

2. Sejarah Permainan Bola Tangan

a. Sejarah Bola Tangan

Sejarah bola tangan tentu tidak luput dari orang – orang terdahulu yang membawa dan mengenalkan bola tangan ke Negara – Negara, Universitas, sekolah hingga ke desa – desa masyarakat sekitar. Berdasarkan Ermawan Susanto (2005:3-5) Sebagaimana dalam diktat I bolatangan sebagai sebuah pengantar pembelajaran maka sejarah bolatangan akan kita ulangi lagi untuk memudahkan mahasiswa mengenal sejarah bolatangan. Olahraga bola tangan merupakan salah satu olahraga yang sampai saat ini dapat ditelusuri kebenaran sejarahnya dan telah berusia sangat tua. Sebuah fakta yang meyakinkan telah menunjukkan bahwa seorang laki-laki akan senantiasa lebih mahir menggunakan tangan daripada kakinya, sebagaimana telah diklaim oleh sejarawan olahraga terkenal, bahwa ia memainkan bolatangan jauh lebih awal daripada sepakbola. (IHF info,2005).

Olahraga bola tangan tidak hanya untuk mencari keringat, mengikuti pembelajaran di sekolah maupun di Universitas. Berdasarkan Hari Amirullah Rachman (2005: 5-6). Pada tahun 1928 International Amateur Hand Ball Federation (IAHF) telah dideklarasikan bertepatan dengan Olimpiade Amsterdam dan diketuai oleh Avery Brundage dari USA. Tahun 1938 di Berlin diadakan turnamen bola tangan sedunia yang pertama. Namun pada tahun 1946 dalam kongres di Kopenhagen IAHF dibubarkan karena terjadi perselisihan faham antar anggotanya, namun demikian dibentuk federasi baru dengan nama International Hand Ball Federation atau disingkat IHF. IHF

diprakarsai Denmark, Swedia, Finlandia, Perancis, Belanda, Norwegia, Polandia dan Swiss. Di Indonesia permainan bola tangan telah dikenal dan dilakukan sejak penjajahan Belanda.

Pada PON II tahun 1951 di Jakarta permainan bola tangan dimasukkan dalam acara pertandingan, meskipun hanya diikuti tim dari Jakarta, Jawa Tengah, Jawa Barat, dan Jawa Timur. Selain dipertandingkan di PON, permainan bola tangan juga pernah di mengisi acara dalam Pekan Olahraga mahasiswa (POM) ke-V di Medan tahun 1960. Induk organisasi bola tangan di Indonesia yaitu Asosiasi Bola Tangan Indonesia (ABTI) .

b. Pengertian Bola Tangan

Bola tangan adalah olahraga permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alatnya, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua regu bola tangan. Berdasarkan Agus Mahendra (2000:6) Bola tangan (*handball*) adalah olahraga beregu di mana dua regu dengan masing-masing 7 pemain (6 pemain dan 1 penjaga gawang) berusaha memasukkan sebuah bola ke gawang lawan. Permainan ini mirip dengan bola tangan, tapi cara memindahkan bola adalah dengan tangan pemain, bukan kaki. Bola tersebut boleh dilemparkan, atau ditembakkan.

permainan ini adalah memasukan bola sebanyak-banyaknya kedalam gawang lawan, dan mencegah agar tim lawan tidak dapat memasukkan bola kegawang sendiri. Dalam permainan ini lebih tepat disebut sebagai permainan kombinasi antara permainan basket dan permainan bola tangan, karena keterampilan teknik dasar ketika memainkan bola dengan tangan lebih

menyerupai teknik dasar basket yang terdiri dari passing, dribling, shooting. Sedangkan lapangan permainan serta bentuk-bentuknya lebih mirip lapangan bola tangan, terdiri dari gawang berjaring, serta daerah-daerah yang dibatasi oleh peraturan yang membatasi peluang gerak pemain, termasuk mekanisme permainannya.

c. Permainan Bola Tangan

Permainan bola tangan di bagi menjadi dua versi, yaitu versi *indoor* (didalam ruangan dan versi *outdoor* (diluar ruangan).

1) Bola Tangan Versi *Indoor*

Bola tangan di dalam gor atau yang biasa di sebut bermain bola tangan di ruangan (didalam gor) dilakukan dengan dua team untuk memainkan olahraga bola tangan Berdasarkan Hari Amirullah Rachman dan Ermawan Susanto (2005:18) dalam bukunya mengatakan bahwa bola tangan dimainkan didalam ruangan oleh dua regu yang berlawanan, tiap regu yang melakukan permainan di lapangan berjumlah 7 orang pemain yang terdiri dari 6 pemain lapangan dan 1 orang sebagai penjaga gawang. Dan permainannya dimainkan di atas lapangan keras dengan ukuran panjang 40 m dan lebar ukuran 20 m. lama waktu permainan adalah 2 x 30 menit. Obyek dari permainan ini adalah melempar bola sampai masuk menjadi gol di gawang lawan.

Permainan bola tangan dapat dimainkan baik putra maupun putri, anak-anak sampai dengan orang dewasa. Yang membedakan dalam

permainan bola tangan ini dengan penggolongan usia dan jenis kelamin, dan ukuran bola yang berbeda.

2). **Bola Tangan Versi *Outdoor***

Bola tangan di luar ruangan biasanya di mainkan seperti lapangan kecil atau lapangan besar sama halnya dengan bola tangan versi *indoor* dimainkan dengan dua team agar bias memainkan permainan bola tangan ini berdasarkan Agus Mahendra (2000 : 101) Bola tangan Versi *outdoor* ini dimainkan oleh dua regu yang berlawanan, tiap regu yang melakukan permainan dilapangan berjumlah 11 pemain yang terdiri dari 10 pemain lapangan dan 1 penjaga gawang. Sedangkan untuk pemain pegganti berjumlah 2 orang pemain lapangan dan 1 orang penjaga gawang. Penjaga gawang tidak di perbolehkan menggantikan seorang pemain lapangan, akan tetapi sebaliknya seorang pemain lapangan boleh menggantikan penjaga gawang. Ukuran lapangan yaitu dengan panjang 90 - 110 m dan lebar ukuran 55 - 65 m.

3) **Mengenal Bola dan Lapangan**

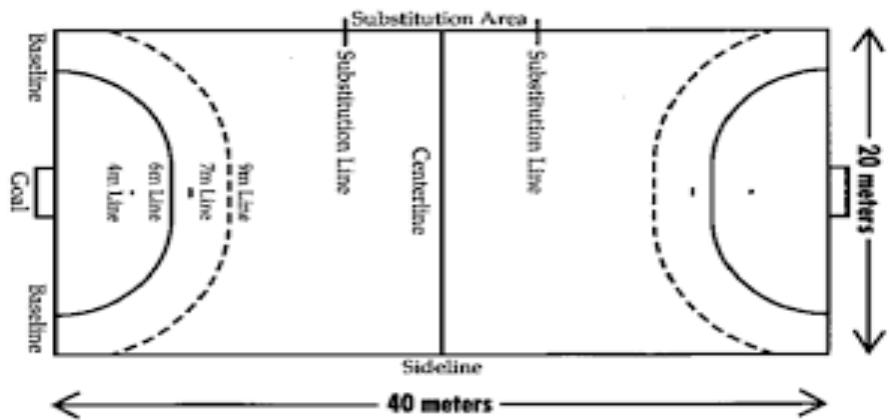
Mengenal bola dan lapangan lebih dalam lagi biasanya awal mula perkenalan dalam permainan bola tangan yang pertama dimulai dari ukuran lapangan, ukuran bola, waktu yang di tentukan, jumlah waktu yang di tentukan dan jenis – jenis apa saja yang tidak boleh dilanggar pada saat bermain olahraga permainan bola tangan berdasarkan Ermawan Susanto (2005: 16) melihat bentuk dan sifat bola dalam permainan bolatangan sepertinya mudah untuk memainkannya dengan baik. Untuk itu sebelum

mereka benar-benar bermain bolatangan, mereka harus diperkenalkan lebih dulu dengan apa yang akan mereka hadapi dalam permainan ini. Mengenal permainan bola tangan ini yang dimaksud adalah mengerti akan sifat-sifat atau karakteristik benda-benda atau objek yang akan dikenalnya itu. bahwa bola itu berbentuk bundar.

Sedangkan keras lemahnya pantulan bola, adalah tergantung dari kita sendiri seberapa keras lemahnya bola itu membentur sesuatu. Dengan kata lain bahwa semakin keras bola itu membentur benda lain (tanah atau lantai lapangan), semakin kita memantulkan bola dengan keras maka pantulan bola itu memantul dan melinting. Permainan bolatangan ini dimainkan di dalam ruangan dengan lantai keras dan datar, ini akan lebih baik artinya anak-anak tertentu akan lebih mudah dan lebih cepat untuk menyesuaikan.

4) Ukuran Bola Tangan

Mahasiswa pelajar maupun atlet sebelum mengerah ke mata kuliah pelajaran ataupun latihan yang paling penting mengetahui berapa ukuran bola tangan. Berdasarkan Agus Mahendra dan Ermawan Susanto (2005-17) Pemain berjumlah enam orang dan satu penjaga gawang. Obyek dari permainan ini ialah melempar bola sampai masuk menjadi gol di gawang lawan. Bolatangan dimainkan di atas lapangan dengan panjang 40 m dan lebar 20 m. Saat berlangsung permainan, masing-masing tim terdiri atas 6 pemain dan 1 penjaga gawang. Waktu yang digunakan adalah 2 x 30 menit.



Gambar 2. Lapangan Bola Tangan *indoor*

(Sumber: Hari Amirullah Rachman, 2005: 12)

Peraturan sekilas terlihat sama antara putra dan putri. Hanya ukuran bola yang berbeda. Untuk anak-anak ukuran bola lebih kecil lagi. Sebagai petunjuk, ukuran bola adalah sebagai berikut. Untuk usia di bawah 8 tahun lingkaran bola adalah 48 cm dan berat paling tidak 290 gram (size 0). Untuk anak putra (usia 8-12 tahun) dan anak putri (usia 8-14) lingkaran bola adalah 50- 52 cm dan berat paling ringan 315 gram (size 1). Untuk remaja putra usia 12-16 tahun dan remaja putri usia lebih dari 14 tahun lingkaran bola adalah 54-56 cm dan berat paling ringan adalah 325-400 gram (size 2). Untuk putra usia lebih dari 16 tahun lingkaran bola adalah 58-60 cm dan berat paling ringan adalah 425-475 gram (size 3).

5) Pemain Bola Tangan

Dalam permainan bola tangan ini mahasiswa pelajar maupun atlet harus mengetahui berapa jumlah setiap team agar bias bermain olahraga bola tangan. Berdasarkan Ermawan Susanto (2005:17-20) Setiap tim terdiri dari 12 pemain. Namun, hanya 7 pemain yang ada di lapangan

termasuk dengan seorang penjaga gawang. Selebihnya adalah pemain pengganti selama permainan berlangsung. Mereka masuk dan meninggalkan lapangan permainan dari daerah pergantian. Para pemain bergantian posisi antara menyerang dan bertahan, tergantung dari penguasaan bola.

Penjaga gawang dari tiap-tiap tim memakai pakaian yang berbeda warna dengan pemain lain. Attacking positions: LW - *left wing* LB - *left back* CB - *centre back or playmaker* RB - *right back* RW - *right wing* PV - *pivot* GK - *goal keeper*. Defending positions: OD - *outside defender* HD - *half defender* FD - *forward defender* GK - *goal keeper*.

Berkaitan dengan sifat-sifat bola, maksudnya bahwa jika permukaan lantai lapangan itu kebetulan miring atau permukaannya tidak rata, maka sudah barang tentu akan mengakibatkan gerakan bola yang jatuh ke lantai menjadi tidak normal atau tidak seperti yang diharapkan. Selain lapangan itu permukaannya mungkin miring dan tidak rata, sesuai dengan keadaan di daerah anda, mungkin juga permukaan lapangan itu terlapisi oleh rumput, atau mungkin juga permukaan lapangan itu merupakan tanah gundul tanpa rumput sehingga menjadi keras sewaktu kering dan menjadi gembur (lunak) setelah tersiram hujan.

6) Mengenal Peraturan secara Sederhana

Mengenal peraturan secara sederhana misalnya pada saat bermain bola tangan ada salah satu pemain yang menyenggol pemain lawan maka tindakan wasit yang dilakukan adalah memberi sanksi kepada pemain yang

melanggar agar pemain yang melanggar tidak mengulanginya kembali. Berdasarkan Ermawan Susanto (2005:20-23) Memperkenalkan peraturan-peraturan kepada anak-anak, bukan berarti selalu dilakukan dengan ceramah atau anjuran dengan kata-kata saja, tetapi justru harus lebih banyak menjalani atau melakukan atau mempraktikkan di lapangan. Selama praktik di lapangan inilah selalu diselipkan pesan-pesan yang sifatnya sederhana yang mengarah kepada kebiasaan mentaati aturan. Peraturan - peraturan itu sendiri belum perlu peraturan yang sebenarnya ada di permainan bolatangan, namun bisa berupa peraturan-peraturan dalam bentuk permainan anak-anak. Pada prinsipnya penting diingat bahwa mereka terbiasa melakukan.

Dengan metode seperti itu maka anak-anak akan terbiasa dan mengetahui bagaimana cara bermain bola tangan yang sebenarnya dan sederhana, dalam memperkenalkan permainan bola tangan pada anak-anak dapat diselingi dengan berbagai permainan – permainan yang membuat senang agar pada saat latihan atau memperkenalkan tidak bosan.

7) Pelanggaran

Pelanggaran merupakan suatu yang sangat memungkinkan dilakukan oleh seorang pemain karena sangat rawan sekali dengan adanya team yang nakal atau supporter yang memanas – manasin pemain berdasarkan Ermawan Susanto (2005:23) Pelanggaran pertama, seorang pemain mendapat peringatan dari wasit dengan melayangkan kartu kuning. Pelanggaran kedua – sebuah penangguhan waktu selama 2 menit yang

akan diberikan kepada pemain. Selama waktu itu sebuah tim bermain tanpa satu pemain. Pemain memungkinkan kembali bermain hanya setelah selesai waktu penangguhan dan masuk ke dalam daerah pergantian pemain. Sebuah tim bisa mendapatkan maksimal 3 kartu kuning. Setelah itu jika terjadi pelanggaran dihukum dengan penangguhan waktu 2 menit. Jika sebuah tim kembali mendapat tiga kali penangguhan waktu 2 menit, pemain mendapat kartu merah dari wasit dan didiskualifikasi dari pertandingan dan tidak dapat berpartisipasi dalam pertandingan itu. Setelah 2 menit berlalu pemain bersangkutan dapat diganti dengan pemain lain.

8) Jumlah Official

Jumlah official harus di tentukan dan harus mengetahui dasar dari permainan bola tangan tersebut, jika official tidak tau apa – apa tentang permainan bola tangan maka team yang akan bermain pasti akan lebih susah untuk dimengerti. Berdasarkan Ermawan Susanto (2005: 23-24) Pada umumnya terdapat 4 official: 2 wasit, 1 pencatat waktu dan pencatat skor. Terdapat 2 wasit karena permainan sangat cepat. Satu wasit berada di luar garis gol dan memperhatikan apakah setiap terjadinya gol ada pelanggaran atau tidak dan benar atau salah jika bola telah dimainkan untuk proses terjadinya gol.

Pencatat waktu mengawasi waktu dan mencatat waktu ketika seorang pemain masuk lapangan sesudah penghentian waktu atau diskualifikasi. Penjaga skor menjaga papan skor dan statistik pertandingan. Penjaga waktu

dan penjaga skor juga menyampaikan ke wasit jika terjadi pergantian yang tidak sah. Sedangkan durasi waktu yang digunakan Untuk orang dewasa, waktu pertandingan 2 x 30 menit.

9) Teknik Dalam Permainan Bola Tangan

a) Teknik Dasar *Dribbling*

Teknik *dribbling* adalah ketrampilan menggiring bola dengan tujuan untuk melakukan penyerangan membawa bola dan di dekatkan dengan area tembakan/ kea rah gawang lawan. Dalam teknik *dribbling* pada permainan bolatangan sering dikenal dengan teknik tiga langkah sekali pantul, teknik dasar *dribbling* ini menggunakan tiga cara : yang pertama bergerak bebas yang kedua berhadapan dengan lawan atau satu lawan satu yang ketiga pemain lawan tidak membuat halangan.

b) Teknik Dasar *passing*

Teknik dasar *passing* atau melempar bola adalah ketrampilan memberikan bola kepada teman atau team dalam permainan bola tangan. Tujuannya *passing* adalah untuk memberikan bola kepada teman kita yang kemudian teman yang kita umpan melakukan *shooting*.

c) Teknik Dasar *Shooting*

Teknik dasar *shooting* atau pada saat menembak adalah teknik melakukan tembakan sebagai bagian untuk mencetak gol ke arah gawang lawan dalam permainan bola tangan. Tujuan *shooting* adalah untuk mencetak gol sebanyak-banyaknya kea rah gawang lawan.

d) Teknik Dasar *blocking*

Teknik dasar blocking adalah teknik yang mempunyai kemampuan pemain untuk menghadang pemain lawan pada saat menyerang atau ketika akan membuat gol. Tujuan dari teknik adalah untuk menghalangi dari team lawan saat melakukan serangan yang mungkin dilakukan hingga memungkinkan terjadinya gol.

B. Kajian hasil penelitian yang relevan

1. Hasil penelitian Satrio Aji (2016) dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di Smp Negeri 1 Sawangan” merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang adalah 37 siswa, karena keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga disebut penelitian populasi/total sampling. Instrumen yang digunakan adalah tes benar-salah, yang diadopsi dari penelitian Arief Bagas Wirawan (2013) dengan koefisien validitas sebesar 0,748 dan reliabilitas sebesar 0,886. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan sepakbola siswa peserta ekstrakurikuler sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), kategori “rendah” sebesar 13,51% (5 siswa), kategori

- “cukup” sebesar 21,62% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 21,62% (8 siswa), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).
2. Desain penelitian dilakukan oleh Novianta Wahyu Prasetyawan (2016) dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas Xi Di Sma N 1 Prambanan Klaten” ini adalah deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas XI SMA Negeri 1 Prambanan Klaten yang terdiri atas 8 kelas yang berjumlah 260 siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik probability sampling dengan jenis simple random sampling mengingat anggota populasi dalam penelitian ini bersifat homogen adapun jumlah sampel berjumlah 155 siswa dan teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskritif kuantitatif dalam bentuk persentase Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola besar kelas XI di SMA N 1 Prambanan Klaten berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 4,52% (7 siswa), kategori “kurang” sebesar 28,39% (44 siswa), kategori “cukup” sebesar 32,26% (50 siswa), kategori “baik” sebesar 30,97% (48 siswa), kategori “sangat baik” sebesar 3,87% (6 siswa).

C. Kerangka berpikir

Dari jabaran kajian teori, Peneliti mengidentifikasi masalah yang terjadi di mata kuliah bola tangan yakni tentang tingkat pengetahuan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi tahun 2018 terhadap olahraga bola tangan, pengetahuan peserta didik terhadap materi permainan bola tangan.

Pengetahuan merupakan salah satu bentuk hasil belajar yang harus di ingat atau dimengerti untuk menambah ilmu. Karena itu pengetahuan sangat penting bagi mahasiswa. Dalam permainan bola tangan mahasiswa tidak hanya bersenangsenang atau bermain sesuka namun mahasiswa harus memahami materi yang di ajarkan oleh dosen.

Meningkatkan pengetahuan mahasiswa tentang permainan bola tangan maka dosen juga harus aktif menjelaskan secara jelas materi permainan bola tangan dan berikan kesempatan mahasiswa untuk menjelaskan sesuai pemahaman mereka tentang materi permainan bola tangan. Permainan bola tangan juga memiliki manfaat untuk mahasiswa karena didalam permainan bola tangan ini mengandung nilai-nilai yang berguna meningkatkan ketrampilan kognitif mahasiswa seperti kerja sama, kejuran, menghargai, semangat, dan percaya diri.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Untuk memperoleh data suatu penelitian diperhatikan prosedur tertentu dalam penelitian, sehingga memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Dalam penelitian ini dikemukakan hal-hal yang berkaitan dengan penelitian antara lain, definisi operasional variabel penelitian, subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *deskriptif*.

Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang berusaha untuk menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang berdasarkan data-data, juga menyajikan data, menganalisis data dan menginterpretasi. Penelitian survei biasanya termasuk dalam penelitian ini, (Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, 2008 : 44). Penelitian ini bertujuan untuk menilai atau mengukur tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap matakuliah olahraga permainan bola tangan di program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2018.

Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei, dengan menggunakan instrumen tes pengetahuan dalam mengambil data dari sampelnya. Tes pengetahuan yang digunakan termasuk *closedend questionare*, yaitu responden memilih alternatif jawaban yang telah disediakan.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Pemahaman terhadap variabel penelitian bagi peneliti memiliki tujuan agar dalam penelitian yang dilakukan memperoleh kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan. Variabel adalah objek penelitian atau sesuatu yang menjadi titik perhatian suatu penelitian, (Suharsimi Arikunto, 2006 : 118). Sedangkan ahli lain menyebutkan, variabel penelitian adalah sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan penelitian, Cholid Narbuko, Abu Achmadi, 2008 : 118). Dari kedua pengertian tersebut dapatlah disimpulkan bahwa variabel penelitian meliputi faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti.

Variabel dalam penelitian ini adalah, tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap matakuliah olahraga permainan bola tangan di program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2018. Sedangkan definisi operasional variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu : pengetahuan umum bola tangan, sarana prasarana bola tangan, teknik bola tangan, peraturan bola tangan.

C. Subjek Penelitian

Pengetahuan tentang populasi penelitian merupakan hal pokok dalam penelitian. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian (Suharsimi Arikunto, 2006 : 130). Dalam penelitian ini populasinya yaitu mahasiswa PJKR Universitas Negeri Yogyakarta. yang mengikuti kegiatan matakuliah olahraga permainan bolatangan yang berjumlah 66 mahasiswa. Sebanyak 15 PJKR A terdiri dari 8 perempuan dan 7 laki – laki , 15 PJKR B terdiri dari 7 perempuan

dan 8 laki- laki , 13 PJKR C terdiri dari 1 perempuan dan 12 laki –laki, 13 PJKR D terdiri dari 3 perempuan dan 10 laki – laki , dan 9 PJKR E.4 perempuan dan 5 laki – laki.

Tabel 2. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah tiap kelas
1.	PJKR A	15
2.	PJKR B	15
3.	PJKR C	13
4.	PJKR D	13
5.	PJKR E	10
Jumlah		66

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data, agar kegiatan tersebut menjadi sistematik dan diper mudah olahnya, (Suharsimi Arikunto, 2005 : 101). Dari pendapat kedua ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pada prinsipnya meneliti atau melakukan penelitian adalah melakukan pengukuran, maka harus ada alat ukur yang baik.

Alat ukur dalam penelitian dinamakan instrumen penelitian. Instrumen yang baik harus valid dan reliabel. Instrumen dikatakan valid apabila dapat mengukur apa yang hendak diukur dengan tepat. Instrumen dikatakan reliabel apabila mampu mengukur objek yang sama secara konsisten. Instrumen yang

digunakan dalam penelitian ini adalah tes pengetahuan, yang berupa tes pengetahuan dengan soal objektif untuk mengukur pengetahuan.

Sebagai alat pengambil data, tes pengetahuan dalam penelitian ini disajikan dalam bentuk tertutup, artinya responden langsung menjawab pada pertanyaan yang telah disediakan dengan memberi tanda centang (V) huruf (B) jika pernyataan tersebut dianggap benar dan huruf S apabila pernyataan tersebut dianggap salah. Tes yang digunakan adalah tes benar salah (*true-false*) yang soalnya berupa pernyataan-pernyataan (*statement*) ada yang benar dan ada yang salah. Untuk mencari skor akhir bentuk tes benar-salah menggunakan rumus tanpa denda, yaitu:

$$S = R$$

Keterangan.

S = skor yang diperoleh

R = jawaban yang benar (Suharsimi Arikunto, 2009 : 165-168)

Instrumen penelitian disusun untuk memperoleh serta mengambil suatu data dengan menempuh langkah-langkah yang tepat agar sesuai dengan tujuan penelitian.

a. Mendefinisikan konstrak

Dalam hal ini peneliti membuat batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan diteliti atau diukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan mahasiswa, yaitu tingkat tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap matakuliah olahraga permainan bola tangan di program studi

pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2018.

b. Menyidik faktor

Menyidik faktor merupakan tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang ditemukan dalam konstrak yang akan diteliti. Faktor-faktor tersebut meliputi tingkat pengetahuan mahasiswa yang mengikuti matakuliah bola tangan. Faktor yang digunakan antara lain sejarah permainan bola tangan, pengertian bola tangan, teknik bola tangan dan peraturan bola tangan.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan

Langkah yang harus ditempuh selanjutnya adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstrak. Butir-butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor, kemudian berdasarkan faktor-faktor disusun butir soal yang dapat memberikan gambaran dari faktor-faktor tersebut. Guna memberi gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian ini, maka disajikan kisi-kisinya pada tabel sebagai berikut ini :

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Matakuliah Permainan	Mengetahui	1. Mampu mengetahui pengetahuan umum bola tangan. 2. Mampu menyebutkan informasi dan materi yang disampaikan Dosen.	1,2,3,4, 5,6,7,8, 9,10 11,12,1 3,14,14 ,16,17, 18.	10 8
	Memahami	3. Menjelaskan gerak dasar setiap teknik permainan bola tangan. 4. Menerapkan peraturan permainan bola tangan	19,20,2 1,22,23 ,24,25, 26. 27,28,2 9,30,31 ,32,33, 34,35.	8 9
			35	35

2. Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Instrumen dalam suatu penelitian dianggap valid apabila mampu mengukur apa yang hendak diukur sesuai dengan tujuan penelitian. Suatu penelitian deskriptif yang menggunakan tes pengetahuan dalam

pengambilan datanya, maka uji validitas instrumen merupakan suatu poin yang sangat perlu dilakukan sebelum tes pengetahuan digunakan sebagai alat pengambil data dalam uji penelitian. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah suatu alat ukur atau instrumen penelitian tersebut sudah valid atau belum. Sehingga orang sering menyebut uji validitas ini dengan uji kesahihan butir instrumen.

Tahapan yang sangat penting dalam proses penelitian ilmiah adalah menyusun alat ukur (instrumen) penelitian sebagai pedoman untuk mengukur variabel-variabel penelitian. Alat ukur tersebut harus valid dan reliabel, yang dikatakan valid adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kehandalan atau kesahihan suatu alat ukur, (Ridwan, 2002 : 2).

Uji validitas butir instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan cara menganalisis data hasil uji instrumen dengan mengkorelasikan skor total dengan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Karl Pearson. Alasan penulis menggunakan rumus tersebut adalah untuk mengetahui koefisien korelasinya atau tingkat pengetahuan mahasiswa dalam bermain Bola tangan.

Rumus Pearson Product Moment:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{n \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

r_{xy} = koefisien korelasi antara x dan y

N = caca subjek uji coba

$\sum X_2$ = jumlah X (skor butir)

$\sum X$ = jumlah X kuadrat

$\sum Y_2$ = jumlah Y (skor faktor)

$\sum Y$ = Jumlah Y kuadrat

$\sum XY$ = jumlah hasil dari X kali Y

(Suharsimi Arikunto, 2006 : 170)

Ujicoba instrumen dilakukan di Universitas Negeri Yogyakarta subjek penelitian sebanyak 66 mahasiswa. Berdasarkan hasil ujicoba, dihitung dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows* diperoleh hasil 66 dari 35 butir soal valid dengan nilai r hitung $>$ dari r tabel. Sesuai rumus, apabila r hitung $<$ dari r tabel, maka soal dinyatakan gugur. Sehingga untuk mengumpulkan data penelitian yang layak digunakan adalah 35 butir soal.

Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

No Butir	r hitung	r tabel 5%	Keterangan
BUTIR 1	0.700	0,334	Valid
BUTIR 2	0.800	0,334	Valid
BUTIR 3	0.500	0,334	Valid
BUTIR 4	0.700	0,334	Valid
BUTIR 5	0.700	0,334	Valid
BUTIR 6	0.600	0,334	Valid
BUTIR 7	0.700	0,334	Valid
BUTIR 8	0.700	0,334	Valid
BUTIR 9	0.800	0,334	Valid
BUTIR 10	0.700	0,334	Valid
BUTIR 11	0.700	0,334	Valid
BUTIR 12	0.500	0,334	Valid
BUTIR 13	0.700	0,334	Valid
BUTIR 14	0.500	0,334	Valid
BUTIR 15	0.700	0,334	Valid
BUTIR 16	0.600	0,334	Valid
BUTIR 17	0.400	0,334	Valid
BUTIR 18	0.500	0,334	Valid
BUTIR 19	0.600	0,334	Valid
BUTIR 20	0.800	0,334	Valid
BUTIR 21	0.700	0,334	Valid
BUTIR 22	0.700	0,334	Valid
BUTIR 23	0.700	0,334	Valid
BUTIR 24	0.600	0,334	Valid
BUTIR 25	0.600	0,334	Valid
BUTIR 26	0.700	0,334	Valid
BUTIR 27	0.700	0,334	Valid
BUTIR 28	0.800	0,334	Valid
BUTIR 29	0.600	0,334	Valid
BUTIR 30	0.700	0,334	Valid
BUTIR 31	0.800	0,334	Valid
BUTIR 32	0.700	0,334	Valid
BUTIR 33	0.400	0,334	Valid
BUTIR 34	0.800	0,334	Valid
BUTIR 35	0.900	0,334	Valid

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Langkah selanjutnya adalah menguji reliabilitas (keandalan) instrumen. Analisis keandalan butir hanya dilakukan pada butir yang sah saja, bukan butir yang belum tentu diujikan kesahihannya. Pengertian reliabel adalah keajekan (konsistensi) alat pengumpul data penelitian, (Ridwan, 2002 : 2).

Reliabilitas menunjuk bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, karena instrumen tersebut sudah baik. Suharsimi Arikunto (2006 : 195) menunjukkan bahwa untuk mencari reliabilitas instrumen yang skornya bertingkat menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus alpha digunakan setelah menemukan jumlah varians butir dan varians total kemudian dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \cdot XY - (\bar{X})(\bar{Y})}{\sqrt{\{n \cdot \bar{X}^2 - (\bar{X})^2\} \{n \cdot \bar{Y}^2 - (\bar{Y})^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{II} = reliabilitas instrumen
k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal
 \bar{D}_b^2 = jumlah varian butir/item
 V_t^2 = varian total (Suharsimi Arikunto, 2006 :196)

Berdasarkan hasil analisis data juga dengan bantuan *SPSS 16.0 For Windows* maka diperoleh nilai reliabilitas dengan rumus *Alpha Cronbach* sebesar 0,723. Jika diinterpretasikan kedalam tingkat keandalan, maka dapat disimpulkan instrumen tersebut memiliki reliabilitas sangat tinggi.

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk pengambilan data. Metode atau teknik, menunjuk suatu kata abstrak dan tidak diwujudkan dalam benda, tetapi dapat dilihatkan penggunaannya, melalui angket, wawancara, pengamatan ujian (tes), dokumentasi dan lainnya, (Riduwan,2002:24).

Peneliti dapat menggunakan salah satunya tergantung masalah yang dihadapi. Teknik pengumpulan data dengan cara memberikan soal objektif yang berisi tentang taktik dan strategi dalam permainan futsal, pada sampel yakni Mahasiswa yang mengikuti matakuliah permainan olahraga bolatangan Ciri khas metode survei adalah data yang dikumpulkan dari responden dengan menggunakan tes pengetahuan yaitu menggunakan soal obyektif. Tes pengetahuan merupakan salah satu ciri penelitian deskriptif. Dengan mengumpulkan data yang diperoleh dari tes pengetahuan yang telah diisi oleh mahasiswa PJKR yang mengikuti mata kuliah permainan olahraga bolatangan sebagai responden dalam penelitian ini.

E. Teknik Analisis Data

Setelah data dikumpulkan, langkah selanjutnya data dianalisis terhadap hasil-hasil yang diperoleh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Yaitu data dari hasil tes yang sudah di kumpulkan kenudian dianalisis menggunakan presentase. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bolatangan di program studi PJKR tahun 2018.

Pengkategorian disusun dengan 5 kategori yaitu dengan kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Penghitungan terhadap pengkategorian norma interval dapat dilihat di lampiran 10. Berdasarkan Ngalim Purwanto (2009: 97).

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri dari lima kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian.

Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*, mengacu pada Saifuddin Azwar (2010:36) untuk menentukan kriteria skor dengan penilaian acuan norma (PAN), penilaian acuan norma pada dasarnya menggunakan kurve normal dan hasil perhitungannya sebagai dasar penelitian.

Dua kenyataan yang ada dalam kurve normal yang dipakai untuk membandingkan sesuatu atau menafsirkan angka yang diperoleh dari masing-masing siswa yaitu angka rerata (*mean*) dan angka simpang baku (*standard deviation*).

Tabel 5. Norma Penilaian

Norma	Kategori
$M + 1,5 SD \leq X$	Sangat tinggi
$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	Rendah
$X < M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Sumber : Saifuddin Azwar (2010:109)

Keterangan :

M : Rata – rata Hitung (mean)

SD : Standar Deviasi

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relative presentase, menggunakan rumus sebagai berikut

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

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = Jumlah sample

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Subjek dan Waktu Penelitian

Subjek penelitian mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2019.

2. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 di lakukan dengan tes pilihan ganda dengan soal berjumlah 35 butir dan terdiri dari dua faktor yaitu mengetahui dan memahami. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 21.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 di peroleh skor terendah (*minimum*) 48,57, skor tertinggi (*maxsimum*) 80,00 , nilai rata – rata (*mean*) 64,15 , nilai tengah (*median*) 65,71, nilai yang sering muncul (*mode*) 68,57, standar deviasi (SD) 8,28. Hasil selengkapnya akan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Materi Permainan Bola Tangan.

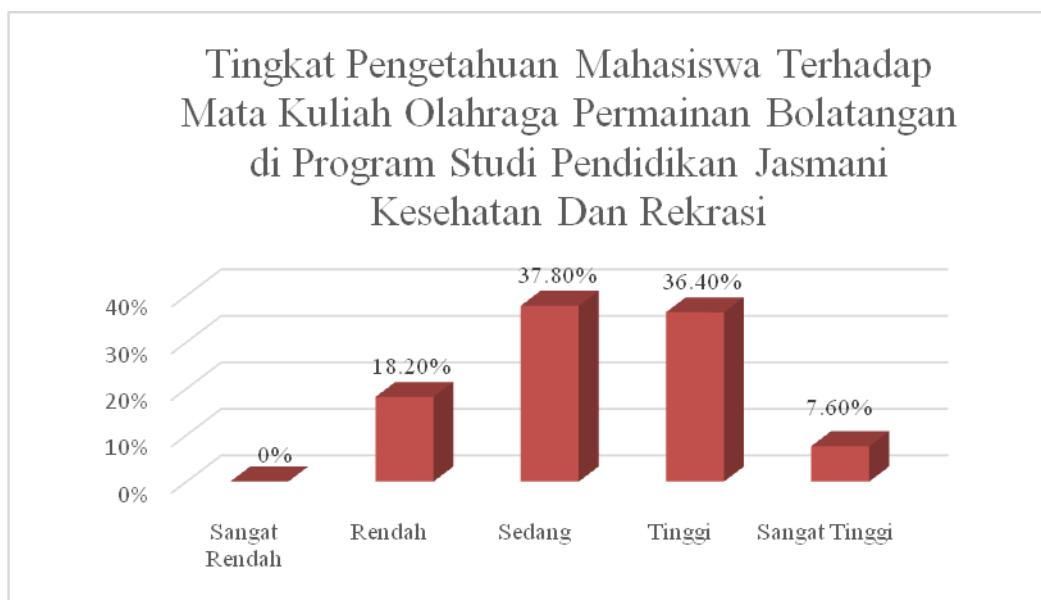
Statistik	
<i>N</i>	66
<i>Mean</i>	64,1559
<i>Median</i>	65,7100
<i>Mode</i>	68,57
<i>Std. Deviation</i>	8,28351
<i>Minimum</i>	48,57
<i>Maximum</i>	80,00
<i>Sum</i>	4.234,29

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 sebagai berikut :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Tinggi	5	7,6%
2	66-75	Tinggi	2	36,4%
3	56-65	Sedang	2	37,8 %
4	41-55	Rendah	1	18,2 %
5	0-40	Sangat Rendah	0	0 %
Jumlah			66	100 %

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Berdasarkan Tingkat Pengetahuan.

Berdasarkan tabel dan gambar diatas menunjukan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Pada kategori “sangat rendah” 0 % (0 mahasiswa) kategori “rendah” sebesar 18,20% (12 mahasiswa), kategori “sedang” sebesar 37,80% (25 mahasiswa), kategori “tinggi” sebesar 36,40% (24 mahasiswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 7,60% (5 mahasiswa) . Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 64,15. tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Termasuk masuk dalam kategori “tinggi”. Rincian tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan

Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 berdasarkan faktor sebagai berikut :

a. Faktor Mengetahui

tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 berdasarkan faktor mengetahui diperoleh skor terendah (*minimum*) 40,00 , skor tertinggi (*maximum*) 90,00 , nilai rata – rata (*mean*) 68,33 , nilai tengah (*median*) 70,00 , nilai yang sering muncul (*mode*) 70,00 , standar deviasi (SD) 11,03 hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Mengetahui

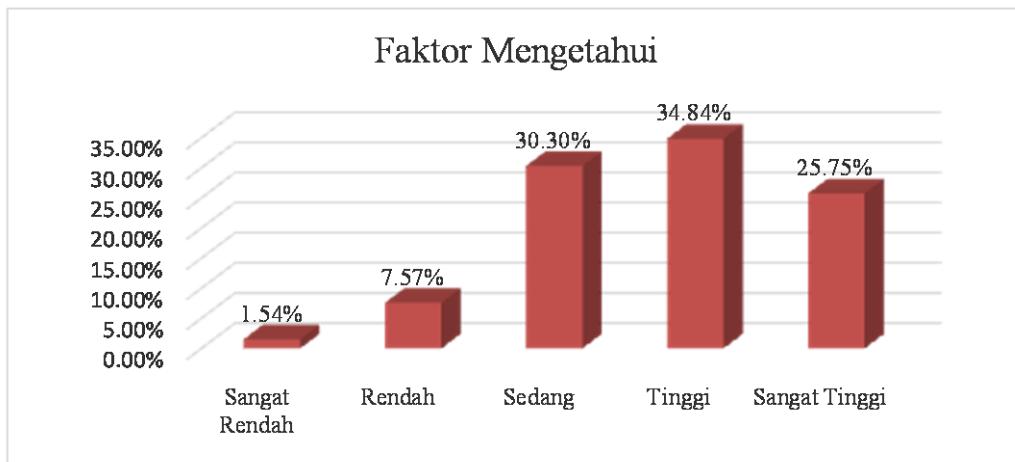
Statistik	
<i>N</i>	66
<i>Mean</i>	68,3333
<i>Median</i>	70,0000
<i>Mode</i>	70,00
<i>Std. Deviation</i>	11,03607
<i>Minimum</i>	40,00
<i>Maximum</i>	90,00
<i>Sum</i>	4510,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 sebagai berikut :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 Berdasarkan Faktor Mengetahui.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Tinggi	1	25,75%
2	66-75	Tinggi	2	34,84%
3	56-65	Sedang	2	30,30%
4	41-55	Rendah	5	7,57%
5	0-40	Sangat Rendah	1	1,54%
Jumlah			66	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 berdasarkan faktor mengetahui sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Berdasarkan Faktor Mengetahui.

Berdasarkan tabel dan gambar diatas menunjukan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Pada kategori “sangat rendah” 1,54 % (1 mahasiswa) kategori “rendah” sebesar 7,57 % (5 mahasiswa), kategori “sedang” sebesar 33,30% (20 mahasiswa), kategori “tinggi” sebesar 34,84% (23 mahasiswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 25,75 % (17 mahasiswa) . Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 68,33. tingkat pengetahuan mahasiswa terhadapa mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Berdasarkan faktor mengetahui Termasuk masuk dalam kategori “tinggi”.

b. Faktor Memahami

tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 berdasarkan faktor mengetahui diperoleh skor terendah (*minimum*) 40,00 , skor tertinggi (*maxsimum*) 84,00 , nilai rata – rata (*mean*) 62,48 , nilai tengah (*median*) 64,00 , nilai yang sering muncul (*mode*) 64,00 , standar deviasi (SD) 10,61 hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Memahami

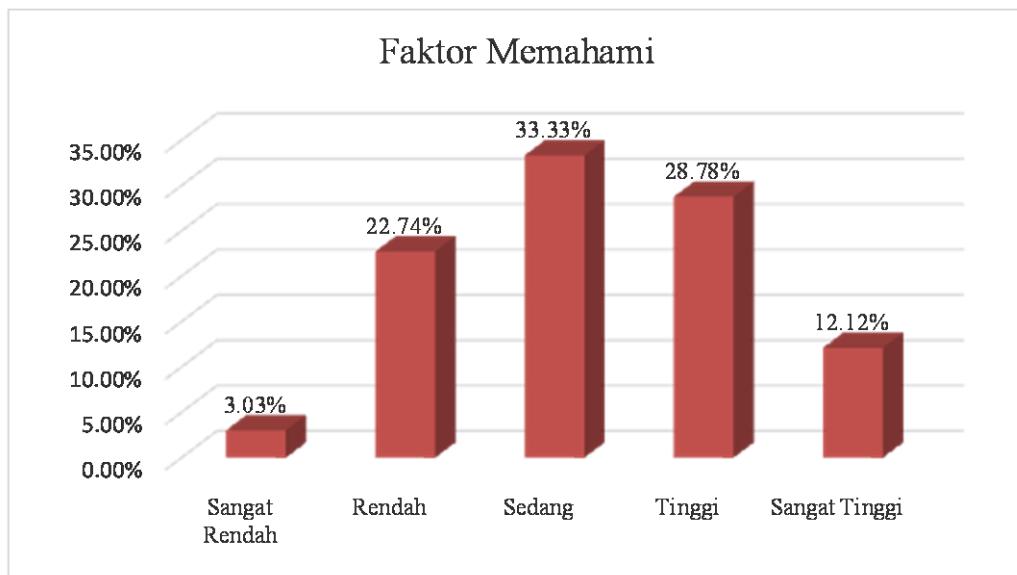
Statistik	
<i>N</i>	66
<i>Mean</i>	62,4848
<i>Median</i>	64,0000
<i>Mode</i>	64,00
<i>Std. Deviation</i>	10,61239
<i>Minimum</i>	40,00
<i>Maximum</i>	84,00
<i>Sum</i>	4124,00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 sebagai berikut :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 Berdasarkan Faktor Memahami.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	76-100	Sangat Baik	8	12,12%
2	66-75	Baik	19	28,78%
3	56-65	Cukup	22	33,33%
4	41-55	Kurang	15	22,74%
5	0-40	Sangat Kurang	2	3,03%
Jumlah			66	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 faktor memahami sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 Berdasarkan Faktor Memahami.

Berdasarkan tabel dan gambar diatas menunjukan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Pada kategori “sangat rendah” 3 % (2 mahasiswa) kategori “rendah” sebesar 22,74 % (15 mahasiswa), kategori “sedang” sebesar 33,33% (22 mahasiswa), kategori “tinggi” sebesar 28,78 % (19 mahasiswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 12,12 % (8 mahasiswa) . Berdasarkan nilai rata-rata yaitu 62,48. tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Berdasarkan faktor memahami Termasuk masuk dalam kategori “ tinggi”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018. Masuk dalam kategori “tinggi”. Artinya bahwa ada beberapa mahasiswa yang sudah mengetahui dan memahami tentang permainan bola tangan, tetapi masih ada sebagian mahasiswa yang belum memahami.

Dari hasil analisis terdapat persentase paling besar yaitu pada kategori “sedang” sebesar 37,80% (25 mahasiswa). Persentase kedua yaitu pada kategori “sedang” sebesar 36,40% (24 mahasiswa), artinya mahasiswa sudah mengetahui memahami tentang permainan bola tangan, mata kuliah permainan bola tangan yang diajarkan yaitu teknik dasar *dribbling*, teknik dasar *passing*, teknik dasar *shooting*, teknik dasar *blocking*, sejarah bola tangan, peraturan bola tangan.

mahasiswa mampu menggabungkan informasi dalam diri peserta didik dan materi yang disampaikan dosen, mahasiswa mampu menjelaskan gerak dasar setiap jenis permainan bola tangan, dan mahasiswa mampu memberikan contoh peraturan permainan dalam setiap jenis permainan bola tangan. Kategori paling rendah yaitu pada kategori “rendah” sebesar 18,20% (12 mahasiswa) dan “sangat rendah” sebesar 0% (0 mahasiswa). Artinya bahwa mahasiswa cukup tinggi dalam memahami materi permainan bola tangan.

Secara teori mahasiswa cukup baik untuk memahami, Kurangnya pengetahuan tersebut selain dari mahasiswa, juga ada beberapa faktor dari luar mahasiswa, misalnya kurangnya sosialisasi terhadap mata kuliah bola tangan, namun dosen kurang bisa mengkoordinir atau mengondisikan untuk bersosialisasi, adanya dosen yang jarang berangkat karena adanya tugas diluar kota sehingga materi yang disampaikan akan berrkurang. Pengetahuan harus dimiliki setiap peserta didik karena pengetahuan termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran. Pengetahuan adalah proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali. Faktor mengetahui dan memahami sebagai berikut :

1. Faktor Mengetahui

Dari hasil analisis tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018, faktor mengetahui terdapat persentase paling besar yaitu pada kategori “sedang” sebesar 30,30% (20 mahasiswa). Persentase kedua yaitu pada kategori “tinggi” sebesar 34,84% (24 mahasiswa), Kategori paling rendah yaitu pada kategori “rendah” sebesar 7,57% (5 mahasiswa) dan “sangat rendah” sebesar 1,52% (1 mahasiswa).

tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018, berdasarkan faktor mengetahui

“cukup tinggi” karena Pengetahuan harus dimiliki setiap mahasiswa karena pengetahuan termasuk ke dalam ranah kognitif dalam pembelajaran.

Pengetahuan adalah proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode dan proses, atau mengingat kembali. Mahasiswa sudah mempunya bekal pengetahuan dengan adanya mata kuliah bola tangan dan dibantu dengan alat media lainnya seperti buku, gambar, video dan tentunya dosen. Meskipun bolatangan baru diajarkan di Universitas Negeri Yogyakarta kemampuan pengetahuan mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi sudah cukup tinggi.

2. Faktor Memahami

Dari hasil analisis tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018, faktor memahami terdapat persentase paling besar yaitu pada kategori “sedang” sebesar 33,33% (22 mahasiswa). Persentase kedua yaitu pada kategori “tinggi” sebesar 28,78% (19 mahasiswa), Kategori paling rendah yaitu pada kategori “rendah” sebesar 22,74% (15 mahasiswa) dan “sangat rendah” sebesar 3,03% (2 mahasiswa).

Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018, berdasarkan faktor memahami “cukup tinggi”.

Pada faktor memahami ini apa yang di sampaikan oleh Dosen ketika pembelajaran berlangsung atau praktek mahasiswa tentunya akan memahami proses belajar dari pengetahuan atau mengetahui dan memahami dengan dibantu dosen dalam penyampaian materi baik itu di ruangan atau di luar ruangan seperti praktek di lapangan dan teori di dalam kelas. mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi dalam mata kuliah olahraga permainan bola tangan faktor memahami Sangat tidak mudah dosen dalam menyampaikan materi agar mahasiswa mudah mengerti pada mata kuliah olahraga permainan bola tangan. sehingga dalam faktor memahami mahasiswa Universitas Negerei Yogyakarta cukup tinggi.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 berada pada kategori “sangat rendah” 0 % (0 mahasiswa) kategori “rendah” sebesar 18,20% (12 mahasiswa), kategori “sedang” sebesar 37,80% (25 mahasiswa), kategori “tinggi” sebesar 36,40% (24 mahasiswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 7,60% (5 mahasiswa). Sehingga pada faktor mengetahui dan memahami pada mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas negeri Yogyakarta Tahun 2018 “cukup tinggi”

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahui Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 dapat digunakan untuk mengetahui pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di Universitas lain.

2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa.
3. Mahasiswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang mata kuliah permainan bola tangan.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan menggunakan wawancara
2. Penelitian ini hanya membahas Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.

D. Saran-saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.
2. Agar melakukan penelitian tentang Tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap mata kuliah permainan bola tangan di program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018 dengan menggunakan metode lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra (2000). *Bola tangan*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Aji Satrio (2016). Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY
- Akdon dan Riduwan (2007). Rumus dan Data dalam Aplikasi Statistika. Bandung: Alfabeta.
- Budi Susetyo. (2015). *Prosedur Penyusunan dan Analisis Tesuntuk Penilaian Hasil Belajar Kognitif*. Bandung: Refika Aditama
- Cholid Nabuko & Abu Ahmadi. (2008). *Metodologi Penelitian*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Efendi, R. (2018). Konsep revisi taksonomi bloom dan implementasinya pada pelajaran matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. Volume 2 Nomor 1.
- Ermawan Susanto. (2017). Olahraga Permainan Bola Tangan. Yogyakarta: UNY Press
- Gunawan, I & Palupi, A.R. (2012). Taksonomi Bloom – revisi ranah kognitif: kerangka landasan untuk pembelajaran, pengajaran, dan penilaian. *Jurnal Premiere Educandum*. Volume 2 (2) : pp.16-40.
- Hari A. Rachman & Ermawan Susanto.(2005). *Bola Tangan, sebuah pengantar dalam pembelajaran*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ngalim Purwanto. (2009). *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Noor Utomo, (2013). *Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler SMK N 1 Magelang Terhadap peraturan Violation dan foul permainan bola Basket*. Skripsi. Yogyakarta
- Poerwodarminto (2002). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Depdiknas.
- Prasetyawan, N.W. (2016). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Terhadap Materi Permainan Bola Besar Dalam Pembelajaran Penjasorkes Kelas Xi Di SMA Negeri 1 Prambanan Klaten. Skripsi.
- Riduwan. (2002). *Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung : Alfabeta.

- Roji. (2007). Buku Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SMP. Jakarta: PT. Glora Angkasa Pratama. Erlangga.
- Safuddin Azwar, S. (2010). Sikap manusia Teori dan Pengukurannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soekidjo Notoatmodjo. (2007). Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
-
- . (2009). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.

LAMPIRAN

1. Lampiran Surat Izin Penelitian



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

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

Nomor : 07.13/UN.34.16/PP/2019.

4 Juli 2019

Lamp. : 1 Eks.

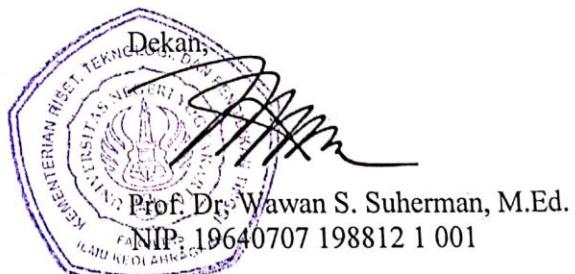
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Wakil Dekan I FIK UNY
di Tempat.

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

Nama : Ganes Aditya
NIM : 15601241034
Program Studi : PJKR
Dosen Pembimbing : Ermawan Susanto, M.Pd..
NIP : 197807022002121004
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : 22 Mei 2019 s/d selesai
Tempat : FIK UNY
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Permainan Bola Tangan di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta.

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



Tembusan :

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

2. Lampiran Surat *Expert Judgement*

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 2 Bendel

Kepada Yth,

Ermawan Susanto, M.Pd.

Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

di Fakultas Ilmu Keolahragaan

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

Nama : Ganes Aditya

NIM : 15601241034

Program Studi : PJKR

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

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

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

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Pemohon,



Ganes Aditya

NIM. 15601241034

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ermawan Susanto, M.Pd.
NIP : 19780702 200212 1 004
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:
Nama : Ganes aditya
NIM : 15601241034
Program Studi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

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

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Validator,

Ermawan, Susanto M.Pd.

NIP. 19780702 200212 1 004

Catatan:

- Beri tanda ✓

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 2 Bendel

Kepada Yth,

Ermawan Susanto, M.Pd.

Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

di Fakultas Ilmu Keolahragaan

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

Nama : Ganes Aditya

NIM : 15601241034

Program Studi : PJKR

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

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

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

Dosen Pembimbing TA,



Ermawan Susanto, M.Pd.

NIP. 19780702 200212 1 004

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Pemohon,



Ganes Aditya

NIM. 15601241034

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 2 Bendel

Kepada Yth,

Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.

Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

di Fakultas Ilmu Keolahragaan

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

Nama : Ganes Aditya

NIM : 15601241034

Program Studi : PJKR

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

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

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

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Pepohon,



Ganes Aditya

NIM. 15601241034

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 19830314 200801 1 012
Jurusan : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Ganes Aditya
NIM : 15601241034
Program Studi : PJKR
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

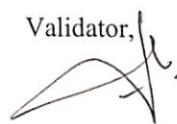
- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Validator,



Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.

NIP. 19830314 200801 1 012

Catatan:

- Beri tanda ✓

Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 2 Bendel

Kepada Yth,

Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.

Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

di Fakultas Ilmu Keolahragaan

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

Nama : Ganes Aditya

NIM : 15601241034

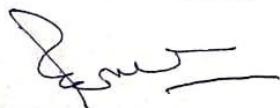
Program Studi : PJKR

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa Terhadap Mata Kuliah Olahraga Permainan Bola Tangan Di Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2018.

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

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

Dosen Pembimbing TA,



Ermawan Susanto, M.Pd.

NIP. 19780702 200212 1 004

Yogyakarta, 7 Mei 2019

Pemohon,



Ganes Aditya

NIM. 15601241034

3. Lampiran Soal Tes Pengetahuan

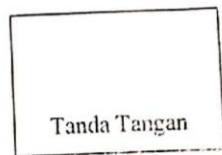
SOAL PENELITIAN

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA TERHADAP MATA KULIAH
OLAH RAGA PERMAINAN BOLA TANGAN DI PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI UNIVERSITAS
NEGERI YOGYAKARTA TAHUN 2018**

A. Identitas Responden

Nama Siswa :

NIM/Prodi :



Tanda Tangan

B. Petunjuk Pengisian

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

SOAL TES PENGETAHUAN

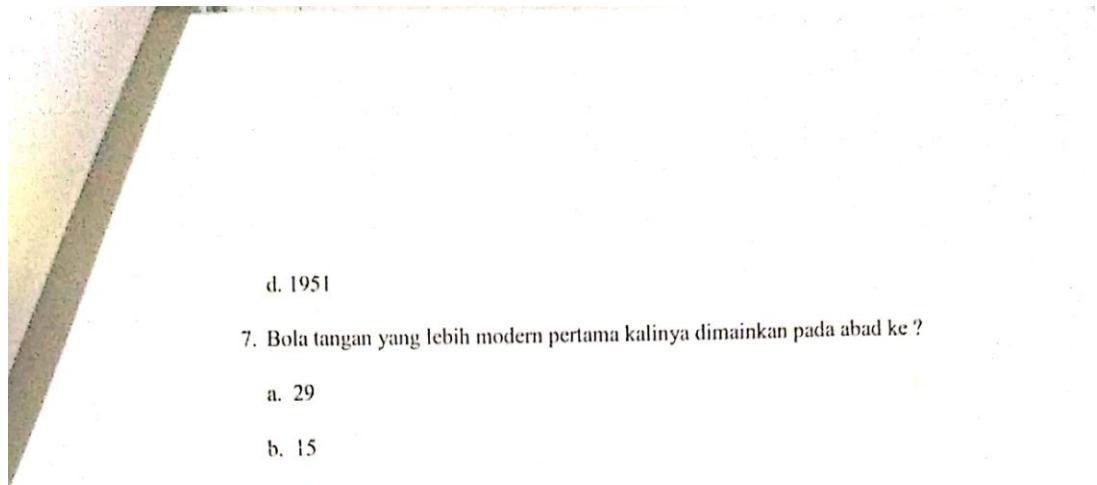
1. Permainan bola tangan dimainkan pada masa ?

- a. Yunani kuno
- b. Penjajahan
- c. Modern
- d. Romawi

2. Apa organisasi internasional dalam permainan bola tangan ?

- a. WBF
- b. IHF
- c. IJF
- d. BWF

- 
3. Berapa anggota IAHF setelah tahun 1963 ?
 - a. 50
 - b. 35
 - c. 13
 - d. 23
 4. Negara mana yang pertama kali menyelenggarakan olimpiade permainan bola tangan ?
 - a. Indonesia
 - b. Berlin
 - c. Argentina
 - d. Portugal
 5. Tahun berapakah olimpiade bola tangan diselenggarakan di Berlin ?
 - a. 1997
 - b. 1877
 - c. 1938
 - d. 1898
 6. Tahun berapakah PON kedua yang diselenggarakan di Jakarta untuk permainan bola tangan ?
 - a. 1557
 - b. 1998
 - c. 2015



d. 1951

7. Bola tangan yang lebih modern pertama kalinya dimainkan pada abad ke ?

a. 29

b. 15

c. 19

d. 35

8. Pada tahun berapakah olimpiade bola tangan di selenggerakan di los angeles ?

a. 1990

b. 2001

c. 1984

d. 1995

9. Pada olimpiade bola tangan pertama kali di selenggerakan di berlin pada tahun 1938 dan sampai akhir di selenggerakan di ?

a. Indonesia

b. Athena Yunani

c. Malaysia

d. Timor leste

10. Pada tahun 1928 Internasional Amateur Handball federation (IAHF) telah dideklarasikan dan bertepatan dengan Olimpiade Amsterdam yang di ketuai oleh Avery Brundage dari ?

a. Indonesia

b. Belanda



c. Rusia

d. USA

11. Sarana dan prasarana apa saja yang dibutuhkan untuk permainan bola tangan ?

a. Bola dan gawang

b. Lapangan dan bola

c. Lintasan dan lapangan

d. Lapangan dan bola

12. Bagaimana perbedaan lebar lapangan indoor dan outdoor bola tangan ?

a. Indoor : 40-20 m dan outdoor 110-65 m

b. Indoor : 20-40 m dan outdoor 65-60 m

c. Indoor : 50-60 m dan outdoor 70-80 m

d. Semua jawaban benar

13. Berapakah ukuran lingkaran bola untuk pemain yang berusia 12-16 tahun ?

a. Lingkaran bola 54-56 cm berat 325-400 gram

b. Lingkaran bola 30-50 cm berat 275-300 gram

c. Lingkaran bola 25-45 cm berat 200-275 gram

d. Lingkaran bola 55-57 cm berat 315-425 gram

14. Berapakah berat bola untuk pemain putri dewasa dan remaja diatas 14 tahun ?

a. 425-475 gram

b. 325-375 gram

c. 525-575 gram

d. 565-576 gram

15. Berapakah jarak tempat penalti yang harus dilakukan setiap pemain ?

- a. 8 m
- b. 5 m
- c. 9 m
- d. 7 m

16. Berapakah ukuran gawang bola tangan ?

- a. 4×3 m
- b. 3×2 m
- c. 5×2 m
- d. 4×4 m

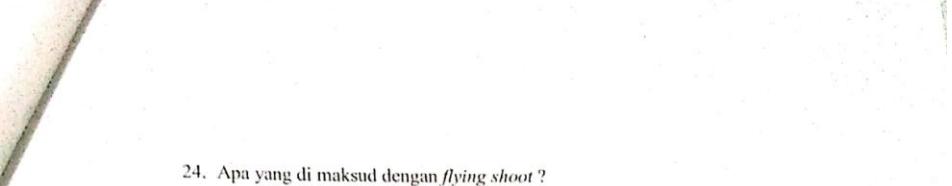
17. Pada sekeliling gawang permainan bola tangan terdapat garis. Apa fungsi garis tersebut ?

- a. Untuk membagi kedua pemain
- b. Untuk menandai daerah yang hanya boleh dimasuki penjaga gawang.
- c. Untuk membatasi pemain bagian belakang
- d. Semua jawaban salah

18. Berapa ukuran lapangan boia tangan ?

- a. 40×20 m
- b. 30×35 m
- c. 25×35 m
- d. 50×45 m

- 
19. Apa yang di maksud dengan *dribbling* ?
 - a. Mengoper bola
 - b. Mengumpam bola
 - c. Menendang bola
 - d. Memantulkan bola
 20. *Dribbling* dalam permainan bola tangan dinamakan dengan teknik ?
 - a. Satu langkah sekali pantul
 - b. Lima langkah sekali pantul
 - c. Tiga langkah sekali pantul
 - d. Empat langkah sekali pantul
 21. Apa yang dimaksud dengan *passing* ?
 - a. Menendang bola pada teman
 - b. Membuang bola pada lawan
 - c. Memantulkan bola pada dinding
 - d. Melempar bola kepada teman
 22. Tujuannya passing agar kita dapat ?
 - a. Mengatur strategi penyerangan maupun bertahan
 - b. Mengatur waktu agar cepat beristirahat
 - c. Mengatur skor agar cepat menang
 - d. Mengatur wasit agar team lawan kalah
 23. Pada saat passing lemparan atas setinggi ?
 - a. Lutut
 - b. Bahu
 - c. Perut
 - d. Rambut

- 
24. Apa yang di maksud dengan *flying shoot* ?
 - a. Tembakan Melayang
 - b. Tembakan Menyamping
 - c. Tembakan ke belakang
 - d. Tembakan ke atas
 25. Tujuan dari *shooting* adalah untuk ?
 - a. Mencetak gol ke arah gawang lawan
 - b. Mencetak gol ke arah gawang sendiri
 - c. Menghindari ketika lawan merebut bola
 - d. Menakut-nakuti lawan
 26. Apa yang di maksud dengan *blocking* ?
 - a. Menghalangi pihak teman
 - b. Menghalangi pihak lawan
 - c. Menghalangi wasit
 - d. Menghalangi juri
 27. Berapa jumlah pemain dalam permainan/olahraga bola tangan ?
 - a. 11
 - b. 5
 - c. 7
 - d. 9
 28. Ketika kita memegang tangan lawan maka apa yang terjadi ?
 - a. Pelanggaran
 - b. *Penalty*
 - c. Berkelahi



d. Pulang

29. Ketika kita shooting akan tetapi pada saat melompat sudah memasuki garis gawang lawan maka ?

- a. Sah
- b. Tidak sah
- c. Tetap yakin pada diri sendiri
- d. Pura-pura tidak melihat garis

30. Berapa meter garis lingkaran untuk lemparan gawang ?

- a. 10 m
- b. 11 m
- c. 15 m
- d. 13 m

31. Berapakah waktu yang dibutuhkan permainan bola tangan untuk usia 8 -12 tahun ?

- a. 2×15 menit
- b. 2×20 menit
- c. 2×30 menit
- d. 2×35 menit

32. Berapakah waktu permainan bola tangan untuk usia 16 tahun lebih ?

- a. 2×40 menit
- b. 2×35 menit
- c. 2×25 menit
- d. 2×30 menit



33. Berapa jumlah pemain cadangan bola tangan ?

- a. 3
- b. 6
- c. 5
- d. 7

34. Berapa lama rata-rata waktu istirahat pada permainan bola tangan

- a. 11 menit
- b. 10 menit
- c. 20 menit
- d. 35 menit

35. Berapa waktu permainan bola tangan untuk usia 12-16 tahun ?

- a. 2×35 menit
- b. 2×45 menit
- c. 2×25 menit
- d. 2×40 menit

4. Lampiran Hasil Olah Data Uji Coba (SPPS)

No	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	Jumlah
1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	25			
2	1	1	0	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	0	1	1	0	1	32	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	31	
5	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	25	
6	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	32	
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	35	
8	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	21	
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	30	
10	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	28	
Jumlah	7	8	5	7	7	6	7	7	8	7	7	5	7	5	7	6	4	5	6	8	7	7	7	6	6	7	7	8	6	7	8	7	4	8	9	

Statistics		
Tingkat Pengetahuan		
N	Valid	10
	Missing	0
Mean		28,80
Median		29,50
Mode		25 ^a
Minimum		21
Maximum		35
Sum		288
a. Multiple modes exist. The smallest value is shown		

Tingkat Pengetahuan					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21	1	10,0	10,0	10,0
	25	2	20,0	20,0	30,0
	28	1	10,0	10,0	40,0
	29	1	10,0	10,0	50,0
	30	1	10,0	10,0	60,0
	31	1	10,0	10,0	70,0
	32	2	20,0	20,0	90,0
	35	1	10,0	10,0	100,0
	Total	10	100,0	100,0	

5. Lampiran Hasil Olah Data (SPSS)

NO	Mengetahui										Memahami																									Skor	Nilai
	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		
1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25	71.43		
2	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	26	74.29		
3	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	24	68.57		
4	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	24	68.57	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	26	74.29		
6	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	18	51.43		
7	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	22	62.86		
8	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	27	77.14		
9	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17	48.57			
10	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	19	54.29			
11	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	25	71.43		
12	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21	60.00		
13	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	23	65.71		
14	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	17	48.57		
15	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	26	74.29			
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24	68.57		
17	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	24	68.57			
18	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	24	68.57		
19	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	24	68.57		
20	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	24	68.57			
21	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	17	48.57			

22	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	24	68.57		
23	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	26	74.29
24	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	22	62.86	
25	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	27	77.14		
26	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	22	62.86		
27	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24	68.57			
28	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	26	74.29	
29	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	22	62.86	
30	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	18	51.43	
31	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	23	65.71	
32	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	21	60.00	
33	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	25	71.43		
34	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	21	60.00	
35	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	19	54.29		
36	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23	65.71	
37	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	27	77.14		
38	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	25	71.43		
39	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	21	60.00	
40	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	19	54.29	
41	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	80.00		
42	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	20	57.14	
43	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	19	54.29		
44	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	23	65.71	
45	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	24	68.57	
46	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	24	68.57	

47	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	20	57.14	
48	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	17	48.57
49	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	23	65.71	
50	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	24	68.57	
51	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	20	57.14	
52	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	27	77.14	
53	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	19	54.29
54	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	25	71.43	
55	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	20	57.14
56	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	26	74.29
57	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	20	57.14	
58	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	20	57.14	
59	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	22	62.86
60	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	22	62.86	
61	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	18	51.43	
62	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	21	60.00	
63	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	24	68.57	
64	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	20	57.14	
65	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	22	62.86	
66	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	22	62.86	

6. Lampiran Deskriptif Statistik

Statistics

		Pengetahuan Bola tangan	Nilai Mengetahui	Nilai Memahami
N	Valid	66	66	66
	Missing	0	0	0
	Mean	64.1559	68.3333	62.4848
	Median	65.7100	70.0000	64.0000
	Mode	68.57	70.00	64.00
	Std. Deviation	8.28351	11.03607	10.61239
	Minimum	48.57	40.00	40.00
	Maximum	80.00	90.00	84.00
	Sum	4,234.29	4510.00	4124.00

Pengetahuan Bola tangan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
	48.57	4	6.1	6.1	6.1
	51.43	3	4.5	4.5	10.6
	54.29	5	7.6	7.6	18.2
	57.14	7	10.6	10.6	28.8
	60.00	5	7.6	7.6	36.4
	62.86	8	12.1	12.1	48.5
Valid	65.71	5	7.6	7.6	56.1
	68.57	13	19.7	19.7	75.8
	71.43	5	7.6	7.6	83.3
	74.29	6	9.1	9.1	92.4
	77.14	4	6.1	6.1	98.5
	80.00	1	1.5	1.5	100.0
	Total	66	100.0	100.0	

Nilai mengetahui

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40.00	1	1.5	1.5
	50.00	5	7.6	9.1
	60.00	20	30.3	39.4
	70.00	23	34.8	74.2
	80.00	12	18.2	92.4
	90.00	5	7.6	100.0
	Total	66	100.0	100.0

Nilai memahami

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	40.00	2	3.0	3.0
	44.00	2	3.0	6.1
	48.00	6	9.1	15.2
	52.00	7	10.6	25.8
	56.00	5	7.6	33.3
	60.00	6	9.1	42.4
	64.00	11	16.7	59.1
	68.00	9	13.6	72.7
	72.00	10	15.2	87.9
	76.00	5	7.6	95.5
	80.00	1	1.5	97.0
	84.00	2	3.0	100.0
	Total	66	100.0	100.0

7. Hasil Uji Validitas Instrumen

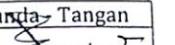
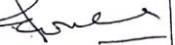
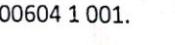
No Butir	r hitung	r tabel 5%	Keterangan
BUTIR 1	0.700	0,334	Valid
BUTIR 2	0.800	0,334	Valid
BUTIR 3	0.500	0,3344	Valid
BUTIR 4	0.700	0,334	Valid
BUTIR 5	0.700	0,334	Valid
BUTIR 6	0.600	0,334	Valid
BUTIR 7	0.700	0,334	Valid
BUTIR 8	0.700	0,334	Valid
BUTIR 9	0.800	0,334	Valid
BUTIR 10	0.700	0,334	Valid
BUTIR 11	0.700	0,334	Valid
BUTIR 12	0.500	0,334	Valid
BUTIR 13	0.700	0,334	Valid
BUTIR 14	0.500	0,334	Valid
BUTIR 15	0.700	0,334	Valid
BUTIR 16	0.600	0,334	Valid
BUTIR 17	0.400	0,334	Valid
BUTIR 18	0.500	0,334	Valid
BUTIR 19	0.6000	0,334	Valid
BUTIR 20	0.800	0,334	Valid
BUTIR 21	0.700	0,334	Valid
BUTIR 22	0.7000	0,334	Valid
BUTIR 23	0.700	0,334	Valid
BUTIR 24	0.600	0,334	Valid
BUTIR 25	0.600	0,334	Valid
BUTIR 26	0.700	0,334	Valid
BUTIR 27	0.700	0,334	Valid
BUTIR 28	0.800	0,334	Valid
BUTIR 29	0.600	0,334	Valid
BUTIR 30	0.700	0,334	Valid
BUTIR 31	0.800	0,334	Valid
BUTIR 32	0.700	0,334	Valid
BUTIR 33	0.400	0,334	Valid
BUTIR 34	0.800	0,334	Valid
BUTIR 35	0.900	0,334	Valid

Variabel	<i>Nilai Cronbach Alpha</i>	Keterangan
Pemahaman Siswa	0,723	Reliabel

8. Kartu Bimbingan

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : GANES APITYA
 NIM : 15601241034
 Program Studi : PGKR
 Pembimbing : ERMAWAN SUSANTO, S.N. Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1.	04-09-2019	Konfirmasi	  
2.	01-16-2019	Bab I	  
3.	02-06-2019	Bab II & III	  
4.	02-10-2019	Bab III Instrumen penelitian	 
5.	05-02-2019	perbaikan Surat penelitian	 
6.	05-06-2019.	Bab III pengumpulan data	 
7.	05-13-2019	Konfirmasi surat perizinan	 
8.	05-15-2019	Bab I-III	 
9.	05-30-2019	Bab I - III tata kerulisan	 
10.	06-14-2019,	Bab IV	 
11.	06-15-2019	Bab (IV - V) penulisan Kata-kata	 
12.	21-6-2019	keselarasan (bab I-IV)	 
13.		AC. Surap Ujian / perbaikan	 

Ketua Jurusan POR,

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

9. Dokumentasi

- a. Sedang melakukan pengambilan data penelitian, tempat di depan hall senam.



- b. Sedang melakukan pengambilan data penelitian, tempat di ruang kelas

