

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI  
TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN  
KECAMATAN PUNGELAN KABUPATEN BANJARNEGARA**

**SKRIPSI**

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



Oleh:  
Marni  
NIM 17604227010

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

# **TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN KECAMATAN PUNGGELAN KABUPATEN BANJARNEGARA**

Oleh:  
Marni  
17604227010

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survey. Teknik pengumpulan data berupa angket. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Peserta Didik kelas V dan VI SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara dengan responden sejumlah 30 peserta didik. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 2 Sawangan dan terdapat empat butir gugur. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri I Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara masuk dalam kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 33,3% (10 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 36,7% (11 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 23,3% (7 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 3,3% (1 peserta didik).

Kata Kunci : *tingkat pengetahuan, permainan kasti.*

## SURAT PERNYATAAN

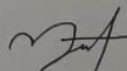
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Marni  
NIM : 17604227010  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI  
Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan  
Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara

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

Yogyakarta, 15 Juli 2019

Yang Menyatakan,



**Marni**  
NIM 17604227010

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI  
TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN  
KECAMATAN PUNGCELAN KABUPATEN BANJARNEGARA**


Disusun oleh:

Marni  
NIM 17604227010

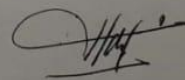
Telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 16 Juli 2019.....

Mengetahui,  
Ketua Program Studi

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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing

  
**Drs. Sudardivono, M.Pd**  
NIP. 19560815 198703 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI  
TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN  
KECAMATAN PUNGCELAN KABUPATEN BANJARNEGARA

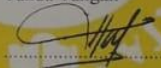

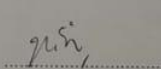
Disusun oleh:

Marni  
NIM 17604227010

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas (PGSD Penjas)  
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal, 28 Oktober 2019


TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sudardiyono, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		6/11 2019
Ahmad Rithaudin, M.Or. Sekretaris		6/11 2019
Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or. Penguji		6/11 -19

Yogyakarta, 6 November 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

  
Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes  
NIP. 19650301 199001 1 001

v

## **MOTTO**

Ubahlah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu.

(Norman Vincent Peale)

Rahasia kesuksesan adalah mengetahui yang orang lain tidak tahu.

(Aristotle Onassis)

Hiduplah bahagia dengan orang yang mencintai dan kamu cintai.

(Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku yang selalu mendoakan yang terbaik bagi anak-anaknya serta kasih sayang yang tidak terhingga.
2. Suami dan anak-anakku yang telah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik-adikku yang selalu memberikan dukungan dan semangat.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Alhamdulillah puji dan syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN KECAMATAN PUNGGELAN KABUPATEN BANJARNEGARA** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar strata satu di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu untuk membimbing saya dalam mengerjakan skripsi ini serta telah memberikan banyak masukan kepada saya sehingga skripsi ini dapat selesai.
2. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. selaku Ketua Penguji , Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or.selaku Sekretaris, dan Bapak Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or. selaku Penguji 1 yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Drs. Guntur, M.Pd. selaku Ketua Jurusan FIK UNY dan Ketua Program Studi Bapak Dr. Subagyo, M.Pd beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas pemberian kesempatan dalam menempuh studi S1.
5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.



6. Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara yang telah berperan serta dalam membantu penelitian.
7. Kedua Orang Tua, Suami dan anak-anakku serta adik-adikku yang saya cintai dan banggakan yang telah memberikan dukungan.
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk semuanya.

Berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya serta membalas segala kebaikan semua pihak yang memberikan bantuan kepada penulis.

*Wassalamua'alaikum Wr. Wb*

Yogyakarta, 28 November 2019

Penulis,

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vi</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>6</b>
A. Deskripsi Teori.....	6
1. Hakikat Pengetahuan .....	6
a. Definisi Pengetahuan .....	6
b. Tingkat Pengetahuan.....	7
c. Mengaplikasikan Pengetahuan.....	8
2. Hakikat Permainan Kasti .....	9
a. Pengertian Permainan Kasti.....	9
b. Teknik Dasar Permainan Kasti.....	10
c. Sarana dan Prasarana.....	12
d. Peraturan Permainan Kasti.....	14
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	22
B. Penelitian Yang Relevan .....	25

C. Kerangka Berpikir.....	26
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
A. Desain Penelitian .....	28
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	28
C. Populasi.....	29
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	29
1. Instrumen Penelitian .....	29
2. Teknik Pengumpulan Data .....	31
E. Uji Coba Instrumen .....	32
1. Uji Validitas.....	32
2. Uji Realibilitas.....	35
F. Teknik Analisis Data.....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>38</b>
A. Hasil Penelitian .....	38
1. Pengertian.....	41
2. Faktor Teknik Dasar.....	43
3. Faktor Sarana dan Prasarana.....	45
4. Peraturan Permainan.....	47
B. Pembahasan.....	49
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	50
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
A. Kesimpulan .....	51
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	51
C. Saran-Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	54
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	55

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba .....	31
Tabel 2 Uji Validasi Instrumen. ....	33
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	35
Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas .....	35
Tabel 5. Norma Penilaian .....	36
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Terhadap Permainan Kasti .....	39
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti.....	39
Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Pengertian.....	41
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Pengertian .....	41
Tabel 10.Deskripsi Statistik Faktor Teknik Dasar .....	43
Tabel 11.Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Teknik Dasar .....	43
Tabel 12.Deskripsi Statistik Faktor Sarana dan Prasarana.....	45
Tabel 13.Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Sarana dan Prasarana ....	45
Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Permainan .....	47
Tabel 15.Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Peraturan Permainan.....	47

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom .....	8
Gambar 2 Lapangan Kasti.....	13
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti. ....	40
Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Pengertian .....	42
Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Teknik Dasar .....	44
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Sarana dan Prasarana ..	46
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Peraturan Permainan ...	48

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	56
Lampiran 2. Lembar Permohonan <i>Expert Judgement</i> .....	60
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba .....	61
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian .....	62
Lampiran 5. Instrumen Uji Coba .....	60
Lampiran 6. Data Uji Coba .....	67
Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	68
Lampiran 8. Tabel r .....	69
Lampiran 9. Instrumen Penelitian .....	70
Lampiran 10. Data Penelitian.....	74
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	76
Lampiran 12. Dokumentasi Uji Coba di SD Negeri 2 Sawangan.....	79
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian di SD Negeri 1 Sawangan.....	80

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya, dan tidak langsung dapat berdiri sendiri, dapat memelihara dirinya sendiri. Pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jenis, yaitu pendidikan formal, non formal dan informal. Pendidikan formal yaitu jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang, mulai dari pendidikan anak usia dini (PAUD), sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), sekolah menengah atas (SMA), dan pendidikan tinggi (Universitas). Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur. Sedangkan pendidikan informal adalah jenis pendidikan yang berasal dari keluarga dan lingkungan dimana peserta didiknya dapat belajar secara mandiri.

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam berolahraga, di Indonesia sudah ada kurikulum tentang pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada sekolah dasar. Dengan adanya mata pelajaran tersebut diharapkan agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Pembentukan landasan karakter moral yang kuat melalui

internalisasi nilai – nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meliputi beberapa aspek, diantaranya yaitu permainan dan olahraga meliputi olahraga tradisional dan permainan, salah satunya adalah permainan kasti. Permainan merupakan salah satu materi dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar. Permainan adalah suatu kegiatan yang menarik, menantang dan yang menimbulkan kesenangan yang unik, baik dilakukan oleh seorang ataupun lebih, yang dilakukan oleh anak – anak atau orang dewasa, tua atau muda, orang miskin atau kaya, laki – laki atau perempuan.

Permainan kasti termasuk dalam permainan bola kecil, yang menjadi salah satu pembelajaran pendidikan jasmani kelas V dan VI di SD Negeri 1 Sawangan, Kecamatan Punggelan. Kurikulum yang digunakan di SD Negeri 1 Sawangan adalah Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi dengan memperkuat proses pembelajaran dan penilaian autentik untuk mencapai kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan. Kurikulum 2013 memadukan tiga konsep yang menyeimbangkan sikap, keterampilan, dan pengetahuan. Pada silabus terdapat kompetensi dasar, yaitu: 3.2 Menerapkan prosedur kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional dan 4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan



konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

Materi permainan kasti meliputi pengertian permainan kasti, gerak dasar, peraturan permainan dan sarana prasarana. Pelaksanaan pembelajaran permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan belum terlaksana sesuai harapan dikarenakan sarana dan prasarana yang dibutuhkan tidak tersedia dengan lengkap. Sarana dan prasarana yang belum memadai membuat pengetahuan anak terbatas dan proses pembelajaran tidak dapat berjalan dengan lancar.

Pengetahuan merupakan kemampuan peserta didik untuk bisa mengingat kembali materi yang telah diberikan. Pengetahuan ini sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran praktik yang dilaksanakan di lapangan. Semakin tinggi tingkat pengetahuan maka akan semakin menguasai pembelajaran praktik di lapangan, begitu juga sebaliknya apabila tingkat pengetahuan peserta didik rendah maka peserta didik tersebut akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran praktik. Ada beberapa indikator dalam pengetahuan permainan kasti, yaitu pengertian, teknik dasar, sarana prasarana dan peraturan permainan kasti.

Pelaksanaan pembelajaran permainan kasti di sekolah dasar dilaksanakan dengan dua cara yaitu pemberian teori di dalam kelas dan pelaksanaan praktik di lapangan. Pada kenyataannya meskipun peserta didik sudah diberikan materi tentang permainan kasti baik tentang gerak dasar, peraturan ataupun sarana prasarana tetapi beberapa peserta didik belum mampu melaksanakan praktik permainan kasti sesuai yang diharapkan oleh guru. Hal tersebut disebabkan karena

beberapa peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru dan juga kemalasan peserta didik untuk mempelajari kembali materi tentang permainan kasti.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “ Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara”.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Kurangnya sarana prasarana dalam permainan kasti.
2. Peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru terutama tentang permainan kasti.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan.

### **C. Batasan Masalah**

Karena ada beberapa masalah maka dalam penelitian ini dibatasi pada tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara ?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kecamatan Banjarnegara.

## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

### 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang masih berkaitan dengan pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi Peserta Didik.

Pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti dapat bertambah.

#### b. Manfaat bagi Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pembinaan kepada peserta didik dalam penyampaian materi tentang permainan kasti.

#### c. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah agar lebih memperhatikan pembelajaran secara teori tentang materi permainan kasti.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

###### **a. Definisi Pengetahuan**

Pengetahuan adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berpikir yang lebih rendah Sudijono (2007: 50). Pengetahuan merupakan jenjang berpikir paling dasar.

Pengetahuan adalah “sui generis” artinya berhubungan dengan apa yang paling sederhana dan paling mendasar. Sebab pengetahuan merupakan peristiwa paling dasar dan tak dapat direduksikan, tidak dapat dijelaskan dengan istilah yang lebih dasari daripadanya. Sinonim seperti “kesadaran” berguna untuk maksud penjelasan tetapi tidak dapat mengantar kita cukup jauh menurut Kenneth Gallagher P. Dalam Hadi (2011: 23).

Pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui berkenaan dengan hal (mata pelajaran). (Qonita Alya, 2009:761). Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya.

Sesuai pendapat para ahli di atas yang dimaksud pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat atau mengenali kembali dan merupakan jenjang berfikir yang paling dasar yang berkaitan dengan proses pembelajaran..

## **b. Tingkat Pengetahuan**

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Menurut Bloom dalam Huda (2013: 170-171), membuat klasifikasi (*taxonomi*) yang dapat dipakai untuk merangsang proses berfikir pada manusia.

Menurut Bloom kecakapan berfikir pada manusia dapat dibagi dalam 6 kategori yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)  
Mencakup ketrampilan mengingat data atau informasi.
- 2) Pemahaman (*comprehension*)  
Individu memahami makna, terjemahan, interpola, dan interpretasi atas instruksi-instruksi dan masalah-masalah. Pada tahap ini pula mereka umumnya mampu menyatakan suatu masalah dengan caranya sendiri.
- 3) Penerapan (*application*)  
Tahap ini memungkinkan individu untuk menggunakan suatu konsep dalam situasi yang baru. Individu pada tahap ini pula bisa menerapkan apa yang telah dipelajari di ruang kelas ke dalam situasi-situasi yang rumit di tempat kerja.
- 4) Analisis (*analysis*)  
Pada tahap ini, individu sudah mampu memisahkan materi-materi atau konsep-konsep ke dalam bagian-bagian komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Individu mampu membedakan antara fakta dan dugaan.
- 5) Sintesis (*Synthesis*)  
Individu yang mencapai level sintesis mampu membangun semacam struktur atau pola dari berbagai elemen yang berbeda-beda. Ia mampu menggabungkan berbagai macam bagian ke dalam satu keseluruhan, dengan menekankan pada upaya menciptakan makna atau struktur yang baru.
- 6) Evaluasi (Evaluation)  
Pada tahap akhir ini, individu sudah bisa membuat penilaian tentang nilai suatu gagasan atau materi.



6 Aspek dalam Ranah Kognitif

**Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom**  
(sumber:<https://www.google.com/>)

### **c. Mengaplikasikan Pengetahuan**

Dalam mengaplikasikan pengetahuan, terdapat peran penting guru dalam proses pembelajaran. Menurut (Sukmadinata, 2016: 265) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan oleh guru dalam mengaplikasikan pengetahuan, yaitu :

- 1) Guru hendaknya banyak menghubungkan bahan pelajaran yang diberikan dengan pengalaman peserta didik,
- 2) Guru hendaknya banyak memberi contoh dan kasus-kasus,
- 3) Guru meminta peserta didik memberikan contoh aplikasi dari sesuatu prinsip, kaidah atau dalil,
- 4) Guru meminta peserta didik untuk melakukan suatu peragaan,
- 5) Guru memberikan tugas-tugas berupa aplikasi pengetahuan dalam pekerjaan,
- 6) Guru menciptakan beberapa kegiatan agar para peserta didik mendapatkan pengalaman,
- 7) Guru mengecek aplikasi ini dalam praktek,
- 8) Guru memberikan beberapa komentar yang konstruktif terhadap pelaksanaan suatu aplikasi,
- 9) Guru berusaha menyediakan alat-alat yang diperlukan dalam pelajaran, dan menyesuaikan alat tersebut dengan kebutuhan peserta didik secara individual.

## **2. Hakikat Permainan Kasti**

### **a. Pengertian Permainan Kasti**

Permainan bola kasti termasuk permainan bola kecil. Permainan bola kasti merupakan permainan tradisional yang saat ini sudah jarang dimainkan. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa, sudah sewajarnya melestarikan permainan tradisional ini. Permainan bola kasti dilakukan secara beregu. Karena dimainkan secara beregu, pasti lebih menarik dan menyenangkan. Melalui permainan kasti ini melatih peserta didik untuk bekerja sama, disiplin, tolong-menolong, dan bersikap sportif, Arifin & Raharjo (2017: 39).

Kasti adalah salah satu permainan yang sangat populer di Indonesia. Permainan ini mengalami perkembangan yang kemudian menimbulkan kesukaran-kesukaran karena perbedaan pendapat. Akan tetapi, kesukaran-kesukaran tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) ada yang tidak mungkin ditetapkan sebagai peraturan. Dalam hal ini bila ada pertandingan, segala sesuatu hanya dipertanggung jawabkan atas kebijaksanaan wasit. Kurniasih (2011: 1).

Menurut Fadel & Harun (2016: 96) kasti atau gebokan merupakan sejenis olahraga bola. Permainan kasti sudah dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda. Akan tetapi saat ini permainan kasti mulai kurang dikenal dan terpinggirkan. Permainan ini dilakukan di lapangan atau pekarangan yang luas. Apabila diamati permainan kasti merupakan jenis permainan yang lebih mengutamakan kegiatan fisik. Banyak membutuhkan aktivitas gerak. Apabila

permainan bola kasti ini dilakukan secara benar dan baik, maka akan memiliki tingkat kebugaran jasmani yang lebih baik Supriyanti (2008: 1).

#### **b. Teknik Dasar Permainan Kasti**

Penguasaan teknik dasar dalam suatu cabang olahraga merupakan salah satu unsur yang menentukan menang atau kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan disamping unsur kondisi fisik dan mental. Menurut Arifin & Raharjo (2017: 17) pada olahraga permainan bola kasti terdapat teknik dasar. Teknik dasar tersebut harus dikuasai oleh pemain agar dapat bermain bola kasti dengan benar. Gerakan dalam teknik dasar permainan kasti termasuk dalam gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Keterampilan perorangan atau individu dalam permainan kasti sangat berhubungan erat dengan keterampilan dasar yang betul-betul sudah dikuasainya. Dan bila teknik sudah dikuasai dengan baik, maka dalam diri seseorang akan timbul rasa percaya diri dalam melakukan suatu taktik atau strategi yaitu bagaimana iya akan menghindari lemparan dari regu penjaga, yaitu dengan cara melompat, membungkuk ataupun meliuk dan cara yang lainnya sehingga sulit untuk dilempar. Dengan demikian akan bisa mengumpulkan nilai yang maksimal Supriyanti (2008: 34).

Teknik dasar permainan bola kasti menurut (Ngatuyono & Riswanti, 2016: 14-18)

1. Gerak memukul (gerak manipulatif)  
Di dalam permainan kasti, ada beberapa gerak memukul bola, yaitu:
  - a) Gerak pukulan lurus  
Cara melakukannya sebagai berikut:  
Posisi badan menghadap pelambung. Stik pemukul dipegang dengan kuat dan posisi kaki agak dibuka. Sebelum memukul bola, mintalah



- pada pelambung agar bola yang datang lurus, mengarah ke dada, dan tidak terlalu cepat. Untuk menghasilkan pukulan yang keras, ayunkan tangan diikuti gerakan badan. Posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan. Apabila tangan kanan memukul maka posisi kaki kiri di depan.
- b) Gerak pukulan atas atau lambung  
 Cara melakukannya sebagai berikut:  
 Posisi badan tegak dengan kedua kaki terbuka. Tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas. Pandangan agak ke atas mengarah bola yang akan dipukul. Tangan menggenggam stik pemukul dengan baik. Posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan. Apabila tangan kanan memukul maka posisi kaki kiri di depan.
  - c) Gerak pukulan samping  
 Cara melakukannya sebagai berikut:  
 Posisi badan agak miring atau menyamping. Kedua kaki terbuka sama seperti pada pukulan atas. Misalnya, memukul dengan tangan kanan, posisi kaki kanan berada di depan. Kemudian, bola dipukul sekuatnya dengan arah menyamping.
2. Gerak melampar bola (gerak manipulatif)  
 Dalam permainan kasti, ada beberapa cara melepar bola, yaitu
    - a) Gerak melempar bola rendah  
 Cara melakukannya sebagai berikut:  
 Bola dipegang dengan tangan kanan atau kiri. Ayunkan tangan yang memegang bola, dari belakang ke depan sambil melepaskan bola. Posisi badan tegak dan pandangan lurus ke depan. Posisi kaki disesuaikan dengan tangan yang memegang bola tadi. Apabila tangan kanan yang melempar, posisi kaki kiri berada di depan.
    - b) Gerak melempar bola datar  
 Cara melakukannya sebagai berikut:  
 Tangan yang memegang bola berada di samping pinggang. Posisi telapak tangan yang memegang bola menghadap ke depan. Posisi kaki terbuka dan badan agak miring. Bola dilemparkan lurus ke arah yang dituju.
    - c) Gerak melempar bola lambung atau tinggi  
 Cara melakukannya sebagai berikut:  
 Posisi tangan yang memegang bola berada di samping kepala dan ditekuk menghadap ke depan. Ayunkan tangan yang memegang bola dari arah belakang kepala. Lepaskan tangan lurus ke depan. Posisi kaki disesuaikan dengan tangan yang melempar. Tujuannya agar mendapat lemparan yang sempurna.
  3. Gerak menangkap bola  
 Beberapa gerak menangkap bola dalam permainan kasti, yaitu
    - a) Menangkap bola menyusur tanah  
 Cara melakukannya sebagai berikut

Posisi badan membungkuk. Kedua kaki terbuka sejajar dan lutut ditekuk. Kedua tangan di atas tanah membentuk corong berada di depan kaki. Pandangan ke arah datangnya bola. Usahakan setiap tangkapan bola menggunakan kedua tangan.

- b) Menangkap bola datar dari arah depan  
Cara melakukannya sebagai berikut  
Posisi badan tegak dengan kedua kaki agak terbuka. Kedua tangan dilipat, dengan posisi telapak tangan di depan dada. Pandangan tetap ke depan. Biasakan menangkap bola dengan kedua tangan.
- c) Menangkap bola lambung dari arah depan  
Posisi badan tegak dengan kedua kaki terbuka. Pandangan ke arah bola. Pada waktu bola datang, segera ditangkan dengan kedua tangan. Pandangan ke arah bola. Posisi kedua tangan pada waktu menangkap bola berada di depan muka agak ke atas.
- d) Mematikan lawan dengan bola (gerak lokomotor)  
Dalam permainan kasti, setiap regu penjaga harus mampu mematikan regu pemukul. Cara mematikan regu pemukul yaitu:
  - 1) Mematikan lawan dengan cara melempar pelari.
  - 2) Menangkap langsung bola yang dipukul.
  - 3) Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.
- e) Menghindar dari lemparan lawan (gerak lokomotor)  
Regu pemukul dalam permainan kasti harus mampu menghindari dari lemparan lawan. Cara menghindari dari lemparan lawan dengan cara berlari.  
Berlari dengan berbagai variasi yaitu:
  - 1) Berbagai teknik berlari harus dikuasai saat bermain.
  - 2) Apabila bola ke arah timur maka kita berlari ke arah barat.
  - 3) Ketika dikejar oleh penjaga lapangan maka kita berlari dengan cara berkelok-kelok, loncat ke atas saat dilempar, atau menjatuhkan diri.

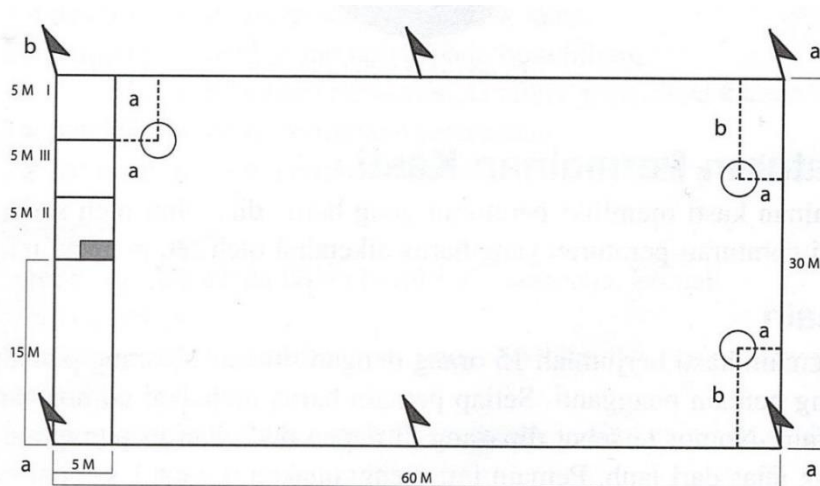
### **c. Sarana dan Prasarana**

Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Sedangkan sarana olahraga adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga. Permainan kasti membutuhkan alat-alat pendukung sebagai berikut :

#### **1. Lapangan Permainan**

Lapangan permainan kasti memiliki ketentuan sebagai berikut.

- a. Panjang lapangan permainan kasti adalah 45 meter sampai 60 meter, sedangkan lebarnya 30 meter.
- b. Ukuran ruang bebas adalah 15 meter x 5 meter.
- c. Ukuran ruang pemukul, penjaga belakang (catcher), dan pelambung adalah 5 meter x 5 meter.
- d. Tiang pertolongan dan tiang hinggap memiliki panjang 1,5 meter.
- e. Tiang pertolongan dan tiang hinggap dikelilingi lingkaran berjari-jari 1 meter.



**Gambar 2. Lapangan Kasti**  
**Sumber : Kurniasih (2011: 1)**

## 2. Kayu pemukul

Pemukul kasti terbuat dari kayu dengan ukuran panjang 50-60 cm. Penampangnya berbentuk oval atau bulat telur dengan ukuran lebar 5 cm dan tebal 3,5 cm. Panjang pegangan antara 15-20 cm.

3. Bola

Bola kasti terbuat dari bahan karet atau kulit yang didalamnya diisi ijuk atau sabut kelapa. Ukuran keliling bola kasti adalah 21 cm dan beratnya antara 70-80 gram.

5. Patok tali.

6. Nomor dada berukuran 25 x 25 cm, berwarna putih.

**d. Peraturan Permainan Kasti**

Permainan kasti memiliki peraturan yang harus diketahui oleh setiap pemain.

Berikut ini peraturan-peraturan yang harus diketahui oleh setiap pemain kasti:

1. Pemain

Pemain kasti berjumlah 15 orang dengan rincian 12 orang pemain inti dan 3 orang pemain pengganti. Setiap pemain harus memakai nomor yang terbuat dari kain. Nomor tersebut dipasang di depan dada dan di punggung sehingga tampak jelas dari jauh. Pemain inti menggunakan nomor 1 sampai dengan 12, sedangkan pemain pengganti menggunakan nomor 13, 14 dan 15.

2. Lama permainan

Lama permainan kasti ditentukan dengan dua cara, yaitu ditentukan dengan waktu dan ditentukan dengan inning (setiap regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu jaga dan regu pemukul). Jika ditentukan oleh waktu, lama permainan kasti adalah 2 x 20 menit dengan istirahat 5 menit atau 2 x 30 menit dengan istirahat 10 menit. Jika ditentukan oleh inning, jumlah inning dapat ditentukan berdasarkan kesepakatan kedua regu dan panitia.

### 3. Wasit

Dalam permainan kasti, seorang wasit yang memimpin pertandingan dibantu oleh dua orang penjaga garis yang melaporkan pelanggaran-pelanggaran permainan dengan memberi isyarat. Bila seorang wasit ragu-ragu untuk mengambil putusan ia dapat meminta keterangan kepada penjaga garis. Akan tetapi, seorang wasit tetap berkuasa penuh untuk menetapkan pendapatnya.

### 4. Tanda peluit

Tanda peluit dalam permainan kasti memiliki maksud sebagai berikut.

- a) 1 x panjang sama dengan pertukaran bebas.
- b) 2 x pendek sama dengan pukulan salah atau tidak kena.
- c) 2 x panjang sama dengan pergantian bebas atau pada bola hilang.  
sama dengan bila wasit perlu menghentikan permainan karena sesuatu hal.
- d) 3 x pendek sama dengan pada permulaan permainan.
- e) 3 x panjang sama dengan pada permulaan permainan atau akhir permainan.

### 5. Pasangan

Semua regu lapangan boleh berdiri di mana saja, kecuali

- a. Di ruang bebas ;
- b. Diantara tempat pemukul dan tiang pertolongan (mengganggu jalannya pemukul);
- c. Di ruang pemukul hanya boleh 2 orang, yaitu pelambung dan penjaga belakang.

## 6. Pelambung

Seorang pelambung harus berdiri di dalam petaknya. Ia tidak boleh melakukan gerak tipu. Seorang pelambung dapat diganti apabila bola tidak dalam permainan.

## 7. Lambungan bola yang baik dan buruk

Lambungan bola yang baik adalah jika bola membusur dengan baik, bola menuju ke arah pemukul diantara kepala dan lutut, serta bola menuju ke tempat yang diminta oleh pemukul (tetapi permintaan tersebut tidak boleh diluar garis pemukul). Adapun lambungan bola yang buruk jika tidak memenuhi syarat- syarat di atas.

## 8. Menolak bola

Dalam permainan kasti, bola yang dilambungkan dengan baik harus dipukul. Bola yang dilambungkan dengan jelek tetap dianggap pukulan apabila bola tersebut dipukul. Menolak lambungan bola yang baik dianggap sebagai memukul tidak kena. Ia harus ke tiang pertolongan, tetapi tidak boleh dilempar (mendapat nol). Apabila lambungan bola 3 x jelek, pemukul boleh ke tiang pertolongan dengan bebas dan ia membawa biji.

## 9. Pukulan

Bagi regu pemukul, setiap pemain berhak memukul bola sebanyak satu kali. Namun khusus bagi pemain yang bertindak sebagai pembebas atau velouser berhak memukul bola sebanyak tiga kali. Akan tetapi, bila setelah pemukulan pertama ada temannya yang dapat masuk ke ruang bebas, velouser tinggal berhak memukul bola sebanyak satu kali. Ia diperlakukan sebagai pemukul biasa.

Seorang pemukul dinyatakan sebagai pembebas apabila ia menjadi satu-satunya pemain yang ada di dalam ruang bebas. Sementara itu, teman-temannya berada di tiang pertolongan dan tiang hinggap. Pada permulaan permainan dan setelah istirahat, giliran memukul dimulai dari nomor satu lagi. Regu yang pada permulaan permainan memukul, setelah istirahat menjadi regu penjaga.

a. Pukulan baik (pukulan benar)

Pukulan dinyatakan baik (pukulan benar) apabila

- 1) Bola jatuh, ditangkap, dan mengenai orang atau tiang dalam lapangan permainan, namun bola tersebut tidak melewati ruang bebas ;
- 2) Bola jatuh di luar lapangan, tetapi melewati bendera atau pembatas yang setengah lapangan (setelah bendera tengah)

b. Pukulan buruk (salah)

Pukulan dinyatakan buruk (salah) apabila

- 1) Bola terpukul oleh tangan;
- 2) Bola melewati ruang bebas;
- 3) Bola jatuh, ditangkap, atau mengenai orang di luar lapangan permainan;
- 4) Pemukul menangkap bola yang dilambungkan kepadanya sehingga hukumannya adalah pergantian bebas.

10. Kayu pemukul keluar

- a. Kayu pemukul tidak boleh lebih dari separuh melewati petak pemukul atau melewati sebagian garis pukul (mendapat nilai nol).

- b. Pemukul boleh memperbaiki letak kayu pemukul. Akan tetapi bila sudah menyentuh tiang pertolongan, seorang pemukul harus lari ke tiang bebas. Pemukul yang memukul dengan menginjak garis pukul mendapat nilai nol.

#### 11. Nilai

Nilai satu diberi kepada regu pemukul dan regu penjaga apabila

- a. Seorang pemukul berhasil memukul dengan benar sehingga temannya di tiang hinggap berhasil kembali ke ruang bebas tanpa dapat dimatikan oleh lawan atau dinyatakan mati oleh wasit;
- b. Pemain regu penjaga berhasil menangkap bola hasil pukulan dari pemain regu pemukul sebelum bola tersebut jatuh ke tanah atau mengenai benda di dalam lapangan.
- c. Nilai 2 (*run*) diberikan kepada seorang pemain atau regu pemukul apabila seorang pemainnya berhasil memukul bola dengan benar sehingga pemain tersebut dapat berlari ke tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas. Bila pada akhir pertandingan terdapat jumlah nilai yang sama maka regu yang menang ialah regu yang mencatat nilai lari (*run*) lebih banyak.

#### 12. Cara hinggap

- a. Seorang pemain dianggap keluar dari batas apabila sebagian dari badannya menyentuh tanah di luar batas. Pelanggaran terhadap aturan ini dihukum dengan pergantian bebas.
- b. Seorang pelari dianggap masuk ruang bebas apabila kedua kakinya telah menginjak ruang bebas.



- c. Seorang pemain tidak boleh pindah dari tiang bebas yang satu ke tiang bebas yang lain. Setelah di tiang bebas, pemain hanya boleh pindah ke ruang bebas.

### 13. Menghalangi

- a. Seorang pelari yang dihalang-halangi oleh pemain regu penjaga secara sengaja dapat meneruskan perjalanannya ke tempat yang dituju dengan bebas.
- b. Seorang pelari tidak boleh memdesak lawan yang akan melempar (mematikan). Selain itu, juga tidak boleh menonjolkan kepalanya agar kepalanya kena lempar. Pelanggaran terhadap aturan ini dihukum dengan pergantian bebas.

### 14. Bola mati

Bola dianggap mati apabila

- a. Dipegang pelambung yang sudah berdiri di petaknya;
- b. Bola hilang setelah wasit meniup peluitnya;
- c. Berlangsung pergantian bebas.

### 15. Bola dalam permainan

Bola dianggap dalam permainan setelah

- a. Bola dipukul dengan benar oleh pemukul;
- b. Pemukul gagal memukul bola sehingga regu penjaga memainkan bola.

### 16. Bola hilang

- a. Bola hilang ialah bola yang tidak dapat diambil oleh regu penjaga dengan cara biasa.
- b. Pada saat peluit bola hilang dibunyikan, regu pemukul yang sedang lari hanya boleh meneruskan larinya ke pemberhentian berikutnya.

- c. Peluit bola hilang dibunyikan satu menit setelah bola tersebut hilang dari pandangan.

#### 17. Lemparan

- a. Lemparan bola dianggap sah apabila bola langsung mengenai pemain pemukul meskipun kejadian itu tidak disengaja.
- b. Lemparan yang mengenai pakaian pemukul juga dianggap sah.
- c. Lemparan dengan bola digenggam dianggap tidak sah.
- d. Lemparan yang mengenai kepala pemain pemukul juga tidak sah, kecuali bila bola sengaja diterima dengan kepala (pergantian bebas).
- e. bola yang dilemparkan diluar batas atau dari ruang bebas dianggap tidak sah.

#### 18. Pergantian tidak bebas

Pergantian tidak bebas terjadi apabila salah satu anggota regu pemukul terkena lemparan bola yang dilempar oleh salah satu anggota regu penjaga ketika dalam perjalanan menuju ke tiang hinggap atau ke ruang bebas.

#### 19. Pergantian bebas

Pergantian bebas terjadi apabila

- a. bola secara berturut turut berhasil di tangkap hingga tiga kali oleh regu pejala;
- b. Pembebas gagal melakukan pukulan sebanyak tiga kali;
- c. Ruang bebas “dibakar” oleh regu penjaga;
- d. Seorang pelari keluar dari batas lapangan;
- e. Seorang pemain dari regu pemukul keluar dari ruang bebas, tetapi tidak untuk memukul;
- f. Kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul dan keluar dari ruang pemukul;

- g. Regu pemukul merugikan lawan dengan cara menyepak bola secara sengaja, mendesak pemain lawan yang akan melempar (mempersulit, dan menonjolkan kepala kepada si pelempar);

#### 20. Masuk ruang bebas

Sebelum seorang pelari terkena lemparan bola regu penjaga tidak boleh masuk keruang bebas. Apabila aturan tersebut dilanggar maka hukumannya adalah lemparannya di anggap tidak sah, kecuali bila regu yang mematikan segera di matikan lagi sebelum memukul.

#### 21. Membakar

- a. Jika pemain dari regu pemukul belum ada yang masuk ke ruang bebas dari tiang hinggap setelah pemain membebaskan memukul bola hingga tiga kali maka regu penjaga berhak “membakar” regu pemukul. Dengan demikian, regu yang sebelum bertugas menjadi penjaga berganti menjadi regu pemukul.
- b. Setelah pemain pembebaskan memukul tiga kali, setiap pemain dari regu penjaga yang dapat masuk ke ruang bebas dengan membawa bola dianggap telah “membakar”. Pada saat itu tidak seorangpun boleh berada di ruang bebas, baik dari lawan maupun teman. Apabila aturan ini dilanggar maka proses “membakar” ruang bebas oleh regu penjaga dianggap tidak sah sehingga permainan tetap berjalan terus.

#### 22. Memperlambat permainan

- a. Bila regu penjaga memperlambat permainan maka pelari-pelari yang hinggap di tiang pertolongan boleh melanjutkan ke tiang hinggap dengan bebas.

- b. Bila regu pemukul memperlambat permainan maka diadakan pergantian bebas.

### **3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Menurut Wardani (2004: 1.2-1.4), masa usia sekolah dasar sering dipandang sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar, dan mulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Para pendidik mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, karena pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal.

Masa usia sekolah sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelumnya. Menurut pendapat ini, masa keserasian bersekolah ini dapat dirinci menjadi dua fase, berikut :

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira usia 6,0 atau 7,0 tahun sampai usia 9,0 atau 10,0 tahun.
2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira usia 9,0 atau 10,0 tahun sampai usia 12,0 atau 13,0 tahun.

Beberapa sifat khas anak pada masa kelas-kelas rendah sekolah dasar ini antara lain adalah seperti yang disebut di bawah ini.

- a. Keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani berkaitan dengan prestasi sekolah.
- b. Cenderung mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Cenderung memuji sendiri.

- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. Terutama pada usia 6,0-8,0 tahun anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Sedangkan sifat khas anak pada masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar ialah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
- d. Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya; setelah kira-kira umur 11,0 tahun pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
- e. Anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah. Gemar membentuk kelompok sebaya, bisanya untuk kegiatan bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini

biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Menurut (Desmita, 2010: 35) usia rata-rata anak Indonesia masuk sekolah dasar adalah 6 tahun dan selesai pada usia 12 tahun. Kalau mengacu pada pembagian tahapan perkembangan anak, berarti anak usia sekolah berada dalam dua masa perkembangan, yaitu masa kanak-kanak tengah (6-9 tahun), dan masa kanak-kanak akhir (10-12 tahun).

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Motif bermain pada anak dilakukan karena merupakan dorongan nurani yang berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mentalnya. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Menurut Havighurst dalam (Desmita, 2010: 36), tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

1. Menguasai ketrampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktifitas fisik.
2. Membina hidup sehat.
3. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
4. Belajar menjalankan peran sosial sesuai dengan jenis kelamin.
5. Belajar membaca, menulis, dan berhitung, agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
6. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
7. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
8. Mencapai kemandirian pribadi.

Dalam usaha mencapai setiap tugas perkembangan tersebut dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

1. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
2. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bergaul dan bekerja dengan teman sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
3. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.
4. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai, sehingga peserta didik mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Gaudensius Geroda Lawan (2015) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas IV Dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini 23 peserta didik. Data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 peserta

didik), “sedang” sebesar 65,22% (15 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 peserta didik).

2. Penelitian oleh Eka Rahayu Wardayanti (2018) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik Tentang Konsep Mencetak Gol Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul “. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta ekstrakurikuler sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul adalah 23 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Dengan hasil penelitian pada kategori “sangat rendah” sebesar 8,70% (2 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 39,13% (9 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 30,43% (7 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 4,35% (1 peserta didik).

### **C. Kerangka Berpikir**

Dalam permainan kasti, peserta didik dapat merasakan permainan yang menyenangkan karena permainan kasti dimainkan secara berkelompok bersama teman-temannya. Karakteristik anak yang senang bermain dapat tersalurkan pada permainan ini. Akan tetapi tidak semua peserta didik mendapat materi permainan kasti, hal itu disesuaikan dengan kesiapan anak. Materi permainan kasti hanya diberikan kepada kelas atas. Namun dalam pelaksanaannya di lapangan sarana dan



prasarana yang ada tidak memenuhi semua kelengkapan untuk permainan kasti sehingga permainanpun menjadi kurang maksimal.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, peserta didik kurang serius dalam memperhatikan pemberian materi berupa teori yang mengacu pada aspek pengetahuan tentang materi yang ada dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya permainan kasti. Pelajaran penjas bertujuan untuk Dengan adanya mata pelajaran tersebut diharapkan agar peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat. Namun peserta didik biasanya lebih tertarik kepada pelaksanaan pembelajaran praktik di lapangan saja dan kurang memperhatikan aspek pengetahuan ketika proses pembelajaran teori di sekolah. Akibatnya pengetahuan peserta didik mengenai materi dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama materi permainan kasti kurang maksimal.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SDN 1 Sawangan Kecamatan Punggelan. Menurut Asmani (2011: 40) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menggambarkan gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi sekarang. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

#### **B. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto (2013: 17) “Variabel adalah hal-hal yang menjadi objek penelitian, yang ditatap (*dijinggleng*-Jawa) dalam suatu kegiatan penelitian (*points to be noticed*), yang menunjukkan variasi, baik secara kuantitatif maupun kualitatif”. Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan. Definisinya adalah kemampuan pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan yang diukur menggunakan tes benar salah. Benar bernilai satu dan salah bernilai nol.

### **C. Populasi**

Menurut Babbie dalam Sukardi (2009: 53) populasi adalah elemen penelitian yang hidup dan tinggal bersama-sama dan secara teoritis menjadi target hasil penelitian. Sedangkan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V dan VI SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan dengan jumlah 30 peserta didik.

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

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

Menurut Sugiyono (2018: 166), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sebelum angket diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgment*/dosen ahli untuk validasi. Jumlah soal terdiri dari 30 butir soal yang berupa tes benar-salah. Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen dalam bentuk tes penelitian menurut (Hadi, 1991: 7-11) sebagai berikut:

#### **a. Mendefinisikan Konstrak**

Mendefinisikan konstrak berarti membuat batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian merupakan suatu tahapan yang bertujuan memberikan batasan dari arti konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantiya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat

pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

b. Menyidik Faktor

Unsur-unsur dalam pengukuran disebut faktor, sebagai bagian dari ubahan atau variabel. Menetapkan dimensi-dimensi yaitu menemukan unsur-unsur atau bagian-bagian yang ada pada sebuah konstruk. Faktor-faktor tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara yaitu: pengertian permainan kasti, teknik dasar permainan kasti, sarana dan prasarana serta peraturan permainan kasti.

c. Menyusun butir-butir

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstruk. Butir-butir dalam angket dapat diibaratkan sebagai dagingnya tengkorak instrumen. Dari instrumen yang akan kelihatan ke luar adalah butir-butir pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh penerima, walaupun sebenarnya butir-butir adalah jabaran dari faktor. Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Uji Coba**

Variabel	Faktor	Butir Soal	$\Sigma$
Tingkat pengetahuan Peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan	Pengertian	1, 2, 3	3
	Teknik dasar	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	8
	Sarana dan prasarana	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	7
	Peraturan permainan	19, 20, 21, 22, 23 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	12
Jumlah			30

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Mekanisme pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas V dan VI SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan
- b. Peneliti menyebarkan instrumen kepada responden.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.

d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

### **E. Uji Coba Instrumen**

Sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari instrumen yang telah disusun diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Tujuan diadakannya ujicoba instrumen adalah upaya untuk mengetahui validitas, realibilitas dan objektivitas serta diperolehnya informasi mengenai kualitas instrumen yang digunakan, yaitu informasi mengenai sudah dan belumnya instrumen yang bersangkutan memenuhi persyaratan (Arikunto, 2005: 165). Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 2 Sawangan Kecamatan Punggelan dengan jumlah 29 peserta didik. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 2 Sawangan karena karakteristik peserta didik yang sama, sarana dan prasarana juga hampir sama karena jarak sekolah berdekatan. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

#### **1. Uji Validitas**

Menurut Arikunto (2005: 167) “validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur”. Sebuah instrumen dikatakan memiliki validasi logis apabila instrumen tersebut secara analisis akal sudah sesuai dengan isi dan aspek yang diungkapkan. Menggunakan rumus Korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2013: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 16. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada

tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid.

**Tabel 2. Uji Validasi Instrumen**

No	Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Butir 1	0,564	0,355	Valid
2	Butir 2	0,532	0,355	Valid
3	Butir 3	0,634	0,355	Valid
4	Butir 4	0,581	0,355	Valid
5	Butir 5	0,506	0,355	Valid
6	Butir 6	0,540	0,355	Valid
7	Butir 7	0,666	0,355	Valid
8	<b>Butir 8</b>	<b>0,347</b>	<b>0,355</b>	<b>Gugur</b>
9	Butir 9	0,379	0,355	Valid
10	Butir 10	0,495	0,355	Valid
11	Butir 11	0,641	0,355	Valid
12	Butir 12	0,437	0,355	Valid
13	Butir 13	0,559	0,355	Valid
14	Butir 14	0,402	0,355	Valid

No	Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
15	Butir 15	0,381	0,355	Valid
16	Butir 16	0,166	0,355	Gugur
17	Butir 17	0,485	0,355	Valid
18	Butir 18	0,557	0,355	Valid
19	Butir 19	0,599	0,355	Valid
20	Butir 20	0,462	0,355	Valid
21	Butir 21	0,439	0,355	Valid
22	Butir 22	0,019	0,355	Gugur
23	Butir 23	0,406	0,355	Valid
24	Butir 24	0,378	0,355	Valid
25	Butir 25	0,466	0,355	Valid
26	Butir 26	0,672	0,355	Valid
27	Butir 27	0,466	0,355	Valid
28	Butir 28	0,227	0,355	Gugur
29	Butir 29	0,340	0,355	Valid
30	Butir 30	0,536	0,355	Valid



Berdasarkan tabel 2 di atas terdapat empat butir gugur, yaitu butir nomor 8, 16, 22 dan 28 sehingga didapatkan 26 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Faktor	Butir Soal	$\Sigma$
Tingkat pengetahuan	Pengertian	1, 2, 3	3
	Teknik dasar	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11	7
Peserta didik kelas IV dan V tentang permainan kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan	Sarana dan prasarana	12, 13, 14, 15, 16, 17, 18	6
	Peraturan permainan	19, 20, 21, 22, 23 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30	10
Jumlah			26

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2013: 221) reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*

*Cronbach* (Arikunto, 2013: 239). Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 16. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.890	26

#### F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan statistik deskriptif. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Menurut (Azwar, 2014: 163) pengkategorian dengan 5 kategori dapat disusun menggunakan nilai standar deviasi (SD) dan rerata (*mean*) sebagai berikut :

**Tabel 5. Norma Penilaian**

No	Interval Skor	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan :

X : Skor yang diperoleh

SD : Standar Devisi

M : *Mean*

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase.

Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2010: 43):

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasenya

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

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Subjek penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 30 peserta didik. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei-Agustus 2019. Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 26 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS *versi 16.0 for windows*.

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan kasti diperoleh skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 21,00, rerata (*mean*) 15,9, nilai tengah (*median*) 16,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 14,00, standar deviasi (SD) 2,55. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut

:

**Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Kasti**

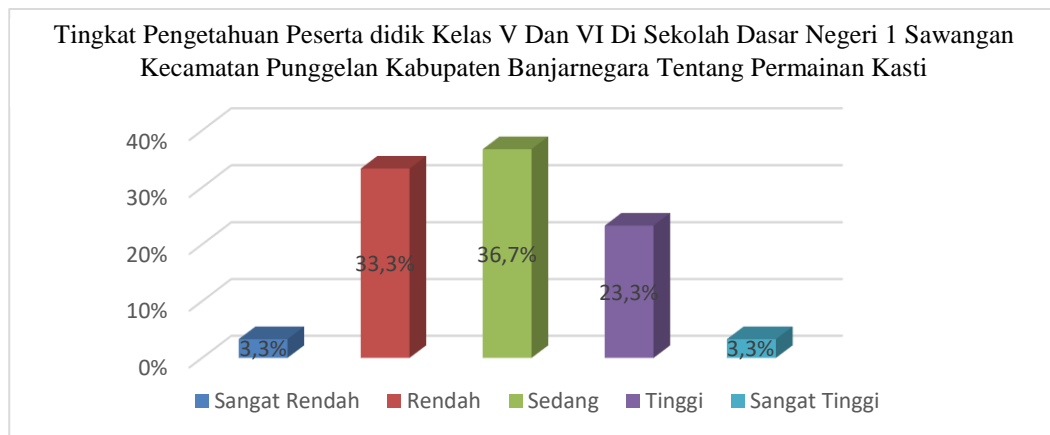
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	15.9667
<i>Median</i>	16.0000
<i>Mode</i>	14.00
<i>Std, Deviation</i>	2.55266
<i>Minimum</i>	7.00
<i>Maximum</i>	21.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti, pada tabel 7 sebagai berikut :

**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti.**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$20 < X$	Sangat Tinggi	1	3,3%
2	$17 < X \leq 20$	Tinggi	7	23,3%
3	$15 < X \leq 17$	Sedang	11	36,7%
4	$12 < X \leq 15$	Rendah	10	33,3%
5	$X \leq 12$	Sangat Rendah	1	3,3%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti.**

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 3 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 33,3% (10 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 36,7% (11 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 23,3% (7 peserta didik), dan kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval  $15 < X \leq 17$ , maka tingkat pengetahuan kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”

Rincian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang peraturan permainan kasti berdasarkan faktor sebagai berikut:

## 1. Pengertian

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan kasti faktor pengertian diperoleh skor terendah (*minimum*) 1.00, skor tertinggi (*maksimum*) 3.00, rerata (*mean*) 2.13, nilai tengah (*median*) 2.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, standar deviasi (SD) 0.86. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

**Tabel 8. Deskripsi Statistik Faktor Pengertian**

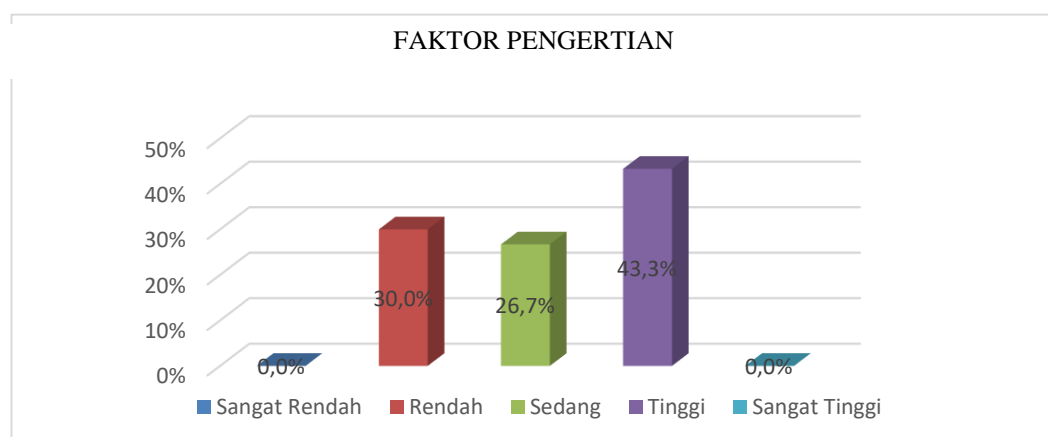
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	2.1333
<i>Median</i>	2.0000
<i>Mode</i>	3.00
<i>Std, Deviation</i>	.86037
<i>Minimum</i>	1.00
<i>Maximum</i>	3.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor pengertian, pada tabel 9 sebagai berikut :

**Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Pengertian.**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$3 < X$	Sangat Tinggi	0	0,0%
2	$2 < X \leq 3$	Tinggi	13	43,3%
3	$1 < X \leq 2$	Sedang	8	26,7%
4	$0 < X \leq 1$	Rendah	9	30%
5	$X \leq 0$	Sangat Rendah	0	0,0%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor pengertian tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Pengertian.**

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 4 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor pengertian berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0,0% (0 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 30% (9 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 26,7% (8 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 43,3% (13 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 0,0% (0 peserta didik). Tingkat Pengetahuan permainan kasti faktor pengertian terbanyak ada di interval  $2 < X \leq 3$ , maka tingkat pengetahuan kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara faktor pengertian adalah “tinggi”



## 1. Faktor Teknik Dasar

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan kasti faktor Teknik Dasar diperoleh skor terendah (*minimum*) 2.00, skor tertinggi (*maksimum*) 7.00, rerata (*mean*) 4,30 nilai tengah (*median*) 4.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 4,00, standar deviasi (SD) 1,29.

**Tabel 10. Deskripsi Statistik Faktor Teknik Dasar**

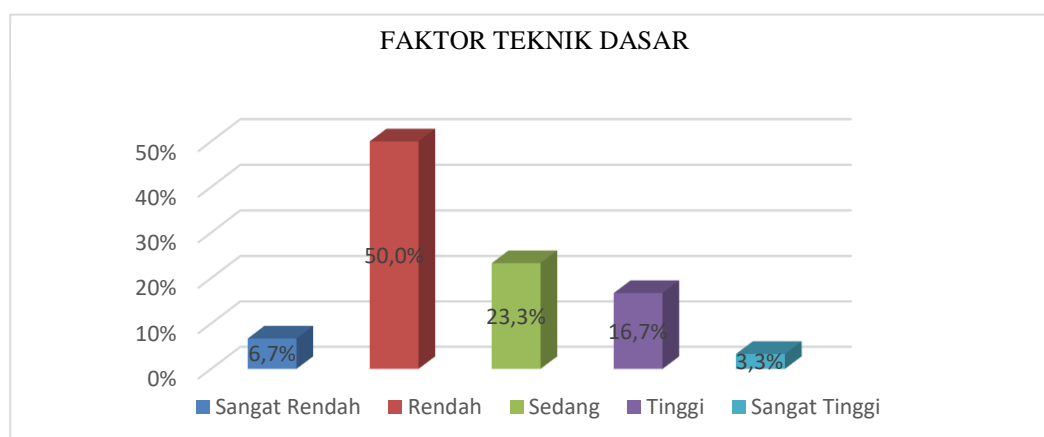
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	4.3000
<i>Median</i>	4.0000
<i>Mode</i>	4.00
<i>Std, Deviation</i>	1.29055
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	7.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti tentang tehnik dasar, pada tabel 11 sebagai berikut :

**Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Teknik Dasar.**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$6 < X$	Sangat Tinggi	1	3,3%
2	$5 < X \leq 6$	Tinggi	5	16,7%
3	$4 < X \leq 5$	Sedang	7	23,3%
4	$2 < X \leq 4$	Rendah	15	50,0%
5	$X \leq 2$	Sangat Rendah	2	6,7%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor tehnik dasar tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Teknik Dasar**

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 5 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor tehnik dasar berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,7% (2 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 50% (15 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 23,3% (7 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 16,7% (5 peserta didik), dan kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval  $2 < X \leq 4$ , maka tingkat kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara faktor tingkat dasar adalah “rendah”

## 2. Faktor Sarana dan Prasarana

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan kasti faktor Sarana dan Prasarana diperoleh skor terendah (*minimum*) 0.00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 2,43, nilai tengah (*median*) 2,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 2,00, standar deviasi (SD) 1,01. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

**Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Sarana dan Prasarana**

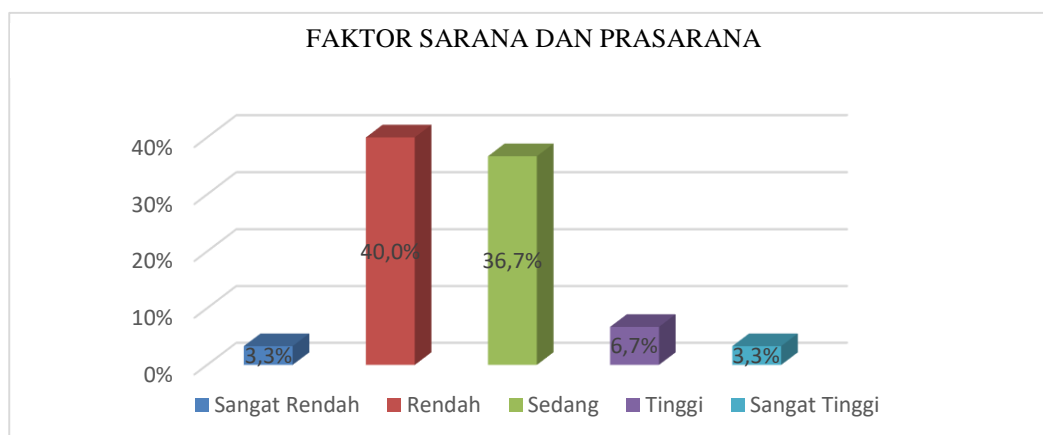
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	2.4333
<i>Median</i>	2.0000
<i>Mode</i>	2.00
<i>Std, Deviation</i>	1.00630
<i>Minimum</i>	0.00
<i>Maximum</i>	5.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, tentang permainan kasti Faktor Sarana dan Prasarana, pada tabel 13 sebagai berikut :

**Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Sarana dan Prasarana.**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$4 < X$	Sangat Tinggi	1	3,3%
2	$3 < X \leq 4$	Tinggi	2	6,7%
3	$2 < X \leq 3$	Sedang	11	36,7%
4	$1 < X \leq 2$	Rendah	12	40,0%
5	$X \leq 1$	Sangat Rendah	1	3,3%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor Sarana dan Prasarana tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Sarana dan Prasarana**

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 6 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor Sarana dan Prasarana berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 40% (12 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 36,7% (11 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 6,7% (2 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 3,3% (1 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval  $1 < X \leq 2$ , maka tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan

Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara faktor Sarana dan Prasarana adalah “rendah”

## 2. Peraturan Permainan

Dari analisis data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan kasti faktor Peraturan Permainan diperoleh skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 10,00, rerata (*mean*) 7,01, nilai tengah (*median*) 7,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 8,00, standar deviasi (SD) 1,52. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

**Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Permainan**

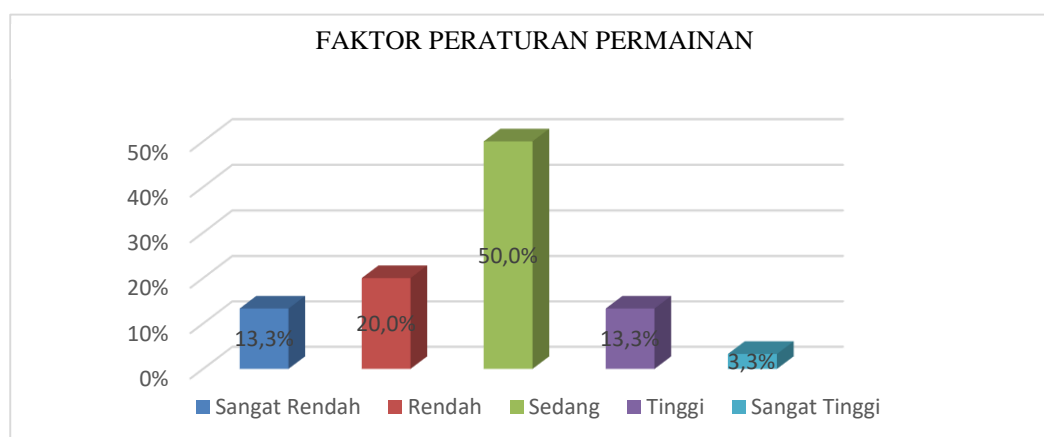
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	7.1000
<i>Median</i>	7.0000
<i>Mode</i>	8.00
<i>Std, Deviation</i>	1.51658
<i>Minimum</i>	3.00
<i>Maximum</i>	10.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, pada tabel 15 sebagai berikut :

**Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Peraturan Permainan.**

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	$9 < X$	Sangat Tinggi	1	3,3%
2	$8 < X \leq 9$	Tinggi	4	13,3%
3	$6 < X \leq 8$	Sedang	15	50,0%
4	$5 < X \leq 6$	Rendah	6	20,0%
5	$X \leq 5$	Sangat Rendah	4	13,3%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor Peraturan Permainan tampak pada gambar 7 sebagai berikut:



**Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Peraturan Permainan**

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 7 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti faktor Peraturan Permainan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,3% (4 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 20% (6 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 50,0% (15 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 13,3% (4 peserta didik), dan kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval  $6 < X \leq 8$ , maka tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara faktor Peraturan Permainan adalah “sedang”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI tentang permainan kasti di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan perhitungan menggunakan persentase. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang peraturan permainan kasti berada pada kategori “sedang”. Persentase paling besar yaitu pada kategori “sedang” sebesar 36,7% (11 peserta didik). Artinya 11 peserta didik dari 30 peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan yang sedang terhadap peraturan permainan kasti. Diikuti kategori “rendah” sebesar 33,3% (10 peserta didik), artinya 10 peserta didik dari 30 peserta didik mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan kasti, kategori “tinggi” sebesar 23,3% (7 peserta didik), artinya 7 peserta didik dari 30 peserta didik mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap permainan kasti, kategori “sangat rendah” dan “sangat tinggi” sebesar 3.3% (1 peserta didik), artinya 1 peserta didik dari 30 peserta didik mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan kasti.

Tidak sedikit dari peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara yang sudah mengerti tentang bagaimana bermain kasti dan bagaimana permainan kasti itu sendiri. Tapi tidak jarang ada beberapa peserta didik yang masih belum paham akan cara bermain kasti dan permainan kasti. Salah satu faktor yang menentukan

keberhasilan pembelajaran adalah keseriusan peserta didik dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru dan juga kemauan peserta didik untuk mempelajari kembali materi tentang permainan kasti.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

Kendatipun peneliti 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. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan responden benar-benar jawabannya sendiri atau bukan.
4. Kesadaran peneliti, bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,3% (1 peserta didik), kategori “rendah” sebesar 33,3% (10 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 36,7% (11 peserta didik), kategori “tinggi” sebesar 23,3% (7 peserta didik), dan kategori “sangat tinggi” sebesar 3,3% (1 peserta didik).

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

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

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap peraturan permainan kasti di sekolah lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti, perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap permainan kasti.

3. Guru dan peserta didik dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap permainan kasti.

### **C. Saran-saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil

penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara tentang permainan kasti dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A & Raharjo, A.B. (2016). *Buku Guru Penjasorkes Untuk SD/MI Kelas IV*. Surakarta: CV Mediatama
- \_\_\_\_\_ (2017). *Buku Siswa Penjasorkes Untuk SD/MI Kelas V*. Surakarta: CV Mediatama
- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_ (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Nyo-nyo
- Asmani, J.M. (2011). *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press
- Aziz, S. (2005). *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Azwar, S. (2014). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT Remaja Rosdakarya Offset: Bandung
- Hadi, H. (2011). *Epitemologi Filsafat Pengetahuan*. Yogyakarta: Kanisius
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai Dengan BASICA*. Yogyakarta: ANDY OFFSET
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Husdarta, H.J.S. (2010). *Sejarah dan Filsafat Olahraga*. Bandung: Alfabeta
- Kurniasih, E.Y. (2017). *Permainan Bola Kecil*. Solo: PT. Patja Simpati
- Lawan, G. G. (2015). *Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas IV Dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY

- Majid, A & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA
- Ngatiyono dan Riswanti, D.P. (2016). *Berolahraga Sehat Jasmani*. Solo: CV Usaha Makmur
- Putri, I. dkk. (2016). *Ensiklopedia Mini Olahraga*. Jakarta: Rexa Pustaka
- Qonita Alya. (2009). *Kamus Besar Untuik Pendidikan Dasar*. Bandung: PT indah Jaya Adi Pratama.
- Sadulloh, U. dkk. (2010). *Pedagogik*. Bandung: Alfabeta
- Saryono. (2008). “Prinsip dan Aplikasi Dalam Modifikasi Sarana dan Prasarana Penjas”. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 5 Nomor 1*. Falkutas Ilmu Keolahragaan. UNY.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- \_\_\_\_\_ (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. (2009). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Sukmadinata, N.A. (2016). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset
- Sunarti & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: C.V ANDY OFFSET
- Supriyanti. (2008). *Bermain Kasti*. Semarang: Aneka Ilmu
- Wardani. (2004). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Wardayanti, E.R. (2018). *Tingkat Pengetahuan Peserta didik Tentang Konsep Mencetak Gol Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Sepakbola di SD N Bendungan 1, Karangmojo, Gunungkidul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1 : 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 : 07.24/UN.34.16/PP/2019. 10 Juli 2019  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.**  
**Kepala KASBANGPOLINMAS Kabupaten Banjarnegara**  
**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 : Marni  
NIM : 17604227010  
Program Studi : PGSD Penjas  
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.  
NIP : 195608151987031001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : 6 Mei s/d 31 Agustus 2019.  
Tempat : SD Negeri 1 Sawangan, Kec. Punggelan Kab. Banjarnegara  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara.

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

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

**Tembusan :**

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





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
KANTOR KESATUAN BANGSA, POLITIK DAN  
PERLINDUNGAN MASYARAKAT

Jl. A. Yani No. 16 Telp. 0286-595169 Fax. 591187  
Sms Center 081228124447 Banjarnegara 53414

<http://banjarnegarakab.go.id> E-mail : [kesbangpolinmas@banjarnegarakab.go.id](mailto:kesbangpolinmas@banjarnegarakab.go.id)

Banjarnegara, 11 Juli 2019

Nomor : 070/257/KESBANGPOLLINMAS/2019 Kepada  
Sifat : Biasa Yth. Kepala Badan Perencanaan Penelitian  
Lampiran : - Dan Pengembangan  
Perihal : **Rekomendasi Ijin Penelitian** di  
**BANJARNEGARA**

- I Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor: 07.24/UN.34.16/PP/2019 tanggal 10 Juli 2019 perihal Ijin Penelitian.
- II Dengan ini Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Banjarnegara, yang dalam hal ini bertindak atas nama Bupati Banjarnegara dengan ini menyatakan bahwa pada prinsipnya TIDAK KEBERATAN/MENYETUJUI atas pelaksanaan Survey/ Penelitian di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang di laksanakan oleh:
  - a. Nama : **MARNI**
  - b. Pekerjaan : Mahasiswa
  - c. Alamat Instansi : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta
  - d. Alamat Rumah : Ds. Bantarwaru Gemawang Sidarata RT 005/001 Punggelan
  - e. Keperluan/Judul : **"Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tingkat Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan "**
  - f. Lokasi : SD Negeri 1 Sawangan
  - g. Penanggung Jawab : Sudardiyono, M.Pd
  - h. Anggota Peneliti : -
  - i. Dengan Ketentuan sebagai berikut :
    1. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut diatas tidak di salahgunakan untuk maksud dan tujuan yang lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
    2. Bahwa sebelum melaksanakan tugas yang sifatnya langsung kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat Wilayah, Kepala Dinas/Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.
    3. Bahwa untuk melaksanakan kegiatan dimaksud, diminta kepada yang bersangkutan untuk **melaporkan hasilnya secara tertulis** kepada Bupati Banjarnegara u.p. Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Banjarnegara pada kesempatan pertama.
    4. **Ijin Rekomendasi ini berlaku mulai bulan Juli 2019 s/d September 2019.**

Demikian Surat Rekomendasi dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Kepala Kantor Kesatuan Bangsa Politik dan Perlindungan  
Masyarakat



**DRS. SILA Satriana, M.Si**

Pembina Tingkat I  
NIP. 197009031990031005





PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
**BADAN PERENCANAAN, PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN**  
Jalan Dipayuda No. 30 A Telp. ( 0286 ) 591142  
**BANJARNEGARA 53414**

**SURAT IZIN PENELITIAN/SURVEY**  
**NOMOR : 070 /186/ BAPERLITBANG / 2019**

- I. Dasar : Surat Kepala Kesbangpollinmas Kabupaten Banjarnegara Nomor : 070/257/KESBANGPOLLINMAS/2019 Tanggal 11 Juli 2019 Perihal Rekomendasi Izin Penelitian a.n. **MARNI**
- II. Yang bertanda tangan di bawah ini :  
Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kabupaten Banjarnegara, menyatakan bahwa pada prinsipnya tidak berkeberatan atas permohonan pelaksanaan kegiatan penelitian pendahuluan / penelitian / pra survei / survei / skripsi / tesis / disertasi / observasi / praktek lapangan / karya ilmiah tersebut di wilayah Kabupaten Banjarnegara yang dilaksanakan oleh Peneliti dengan data sebagai berikut :
1. Nama : **MARNI**
  2. Pekerjaan : Mahasiswa
  3. Alamat Instansi : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta
  4. Alamat Rumah : Ds Bantarwaru Gemawang Sidarata, Rt 005/Rw 002, Kec. Punggelan, Kab. Banjarnegara.
  5. Judul Penelitian : **"Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara"**
  6. Lokasi : SD Negeri 1 Sawangan
  7. Penanggungjawab : Sudardiyono, M. Pd.
  8. Anggota : -
- III. Ijin Penelitian ini diberikan dengan ketentuan :
- a. Bahwa pelaksanaan kegiatan tersebut di atas tidak untuk disalahgunakan dengan maksud dan tujuan lain yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban masyarakat.
  - b. Bahwa sebelum melaksanakan tugas kepada responden agar terlebih dahulu melaporkan pada Pejabat Wilayah/Kepala Dinas/Instansi setempat guna dimintakan petunjuk teknis seperlunya.
  - c. Bahwa setelah selesai melaksanakan kegiatan dimaksud diminta kepada yang bersangkutan **untuk wajib melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Banjarnegara cq. Kepala Baperlitbang Kabupaten Banjarnegara** pada kesempatan pertama.
  - d. Surat Izin Perpanjangan Pelaksanaan Penelitian/Riset/Pra Survei/Praktek ini berlaku dari tanggal 11 Juli 2019 sampai dengan tanggal 11 September 2019 dan dapat diperbaharui kembali.

Dikeluarkan di : Banjarnegara  
Pada Tanggal : **11 Juli 2019**

a.n. **KEPALA BAPERLITBANG  
KABUPATEN BANJARNEGARA;  
BID. LITBANG & PERENCANAAN  
Kasi Penelitian dan Pengembangan**

**ANTON HERMAWAN SE. M.Akun**  
NIP. 19811110 201101 1 005

**TEMBUSAN** : disampaikan kepada Yth.

1. Kepala BAPERLITBANG Kab. Banjarnegara (Sebagai laporan);
2. Kepala Dindikpora Kab. Banjarnegara;
3. Kepala SD Negeri 1 Sawangan.



Scanned with  
CamScanner





**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLARHAGA**  
Jl. May jend DI Panjaitan No. 57 Telp. (0286)-594846 Fax. 591815  
Sms Center 081228124447 Banjarnegara 53414  
<http://dindikpora.banjarnegarakab.go.id> E-mail: [dindikpora@banjarnegarakab.go.id](mailto:dindikpora@banjarnegarakab.go.id)

Banjarnegara, 11 Juli 2019

Nomor : 070/4145 /Dikpora/2019  
Lampiran : -  
Hal : Ijin Penelitian

Kepada  
Yth. SD N 1 Sawangan  
di  
PUNGGELAN

Memperhatikan surat Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kab. Banjarnegara Nomor : 070/186/BAPERLITBANG /2019 Tanggal 11 Juli 2019 perihal Surat Ijin Penelitian / Survei.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas, diminta kepada Saudara untuk membantu memberikan data-data yang diperlukan sebatas kewenangan Saudara, untuk kepentingan penelitian bagi mahasiswa atas nama :

Nama : **MARNI**  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat : Desa Bantarwaru Gemawang Sidarata,  
RT. 005/RW. 002, Kec. Punggelan, Kab.  
Banjarnegara  
Lokasi Penelitian : SD Negeri 1 Sawangan, Kec. Punggelan,  
Kab. Banjarnegara  
Dilaksanakan : Tgl 11 Juli 2019 s.d. tgl 11 September 2019

Demikian untuk menjadikan maklum, dan atas perhatiannya disampaikan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS PENDIDIKAN,  
KEPEMUDAAN DAN OLARHAGA  
KABUPATEN BANJARNEGARA  
SEKRETARIS,  
u.b.  
KASUBAG UMUM DAN KEPEGAWAIAN



**NURUL NU'MAH, SH**  
NIP. 19670222 198903 2006

Tembusan disampaikan kepada ybs.

Lampiran 2. Surat Keterangan *Expert Judgement*

SURAT VALIDASI AHLI

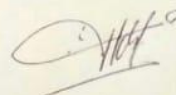
Nama : Marni  
NIM : 17604227010  
Jurusan : PGSD Penjas  
Judul : " Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan".

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Sugara & Gunawan untuk ambil data*
- 2.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,



Sudardiyono, M.Pd

NIP. 19560815 198703 1 001

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari SD Negeri 2 Sawangan

  
PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA  
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA  
SD NEGERI 2 SAWANGAN  
*Alamat : Desa Sawangan Rt 04 Rw 03 Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*

---

SURAT KETERANGAN  
NOMOR : 800 / 38 / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 2 Sawangan :

Nama : Rusmanto, S.Pd.Sd  
NIP : 19600208 198012 1 004  
Pangkat/Gol : Pembina/IV a

Dengan ini Menerangkan Bahwa :

Nama : Marni  
NIM : 17604227010  
Program : PGSD Penjas  
Perguruan Tinggi : Universitas Yogyakarta

Telah melaksanakan uji coba penelitian pada tanggal, 26 Juli 2019 dengan judul "Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawangan, 26 Juli 2019  
Kepala SD Negeri 2 Sawangan  
  
RUSMANTO, S.Pd.SD  
NIP. 19600208 198012 1 004  




Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri 1 Sawangan

**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**  
**DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA**  
**SD NEGERI 1 SAWANGAN**  
*Alamat : Desa Sawangan Rt 02 Rw 01 Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*

---

SURAT KETERANGAN  
NOMOR : 800/05/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala SD Negeri 1 Sawangan :

Nama : Suharto, S.Pd.Sd  
NIP : 19600421 197911 1 001  
Pangkat/Gol : Pembina/IV a

Dengan ini Menerangkan Bahwa :

No	Nama	NIM	Program	Perguruan Tinggi
1	Marni	17604227010	PGSD Penjas	Universitas Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian pada tanggal, 30 Agustus 2019 dengan judul "Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI Tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara"

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawangan, 30 Agustus 2019  
Kepala SD Negeri 1 Sawangan

  
**SUHARTO, S.Pd.SD**  
NIP. 19600421 197911 1 001





Lampiran 5. Instrumen Uji Coba

Saya memohon bantuan peserta didik untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN KECAMATAN PUNGCELAN KABUPATEN BANJARNEGARA**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai harian sebagai peserta didik di SD Negeri 2 Sawangan.

**Identitas diri**

Nama : .....

Kelas : .....

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

**Petunjuk Pengisian**

Berikanlah jawaban silang( X ) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terimakasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan kasti adalah permainan bola kecil.	X	

Berilah tanda ( X) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan **Salah**

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan kasti sudah dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda.		
2.	Jumlah pemain inti setiap regu dalam permainan kasti adalah 12 orang.		
3.	Permainan kasti sangat menyenangkan karena dimainkan secara perorangan.		
4.	Posisi badan tegak kedua kaki terbuka, tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas dan posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan, merupakan gerakan pukulan samping.		
5.	Akibat memukul tanpa ayunan yaitu bola melambung jauh.		
6.	Apabila tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas maka akan menghasilkan pukulan lambung.		
7.	Pada saat melempar bola rendah, apabila tangan kanan yang melempar, posisi kaki kiri berada di depan.		
8.	Lemparan melambung merupakan lemparan operan digunakan saat jarak dengan teman dekat.		
9.	Pada waktu menangkap bola lambung dari arah depan posisi tangan		

	pada waktu menangkap bola berada di depan dada.		
10.	Regu pemukul harus menghindar dari lemparan lawan dengan cara berlari.		
11.	Mematikan regu pemukul salah satunya bisa dengan membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.		
12.	Tinggi tiang pertolongan dalam permainan kasti adalah 1.2 meter.		
13.	Ukuran ruang bebas adalah 15 X 5 meter.		
14.	Panjang kayu pemukul permainan kasti adalah 30-40 cm.		
15.	Panjang pegangan kayu pemukul antara 20-30 cm.		
16.	Bola kasti yaitu terbuat dari karet.		
17.	Berat bola dalam permainan kasti adalah 70-80 gram.		
18.	Jumlah tiang hinggap dalam permainan kasti yaitu 5 tiang hinggap.		
19.	Lama permainan kasti ditentukan dengan inning.		
20.	Dalam pertandingan permainan kasti dipimpin oleh 2 orang wasit.		
21.	Tanda peluit 1 X panjang sama dengan pertukaran bebas.		
22.	Seorang pelambung dapat diganti apabila bola dalam permainan.		
23.	Lambungan bola baik apabila bola menuju kearah pemukul diantara kepala dan lutut.		
24.	Pemain yang bertindak sebagai pembebas boleh memukul bola sebanyak 3 kali.		

25.	Pukulan salah terjadi bila bola terpukul oleh tangan pemukul.		
26.	Pemukul yang memukul dengan menginjak garis pukulan mendapat nilai satu.		
27.	Regu penjaga mendapat nilai satu apabila berhasil menangkap bola hasil pukulan dari pemain regu pemukul sebelum bola tersebut jatuh ke tanah atau mengenai benda di dalam lapangan.		
28.	Nilai dua diberikan kepada seorang regu pemukul apabila berhasil memukul bola dengan benar sehingga dapat berlari ke tiang hinggap dan kembali ke tiang bebas.		
29.	Pergantian bebas terjadi apabila pembebas gagal melakukan pukulan sebanyak 2 kali.		
30.	Apabila bola secara berturut-turut berhasil ditangkap hingga tiga kali oleh regu penjaga maka akan terjadi pergantian tidak bebas.		



**Lampiran6. Data Uji Coba**

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	Total	
1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	21	
2	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	14	
3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
4	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	9	
5	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
6	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	14	
7	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	8	
8	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	26
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
10	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	24	
11	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12
12	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
13	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	12
14	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20
15	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	14	
16	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	11	
17	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
18	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	15
19	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	16
20	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	8	
21	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	10	
22	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	12
23	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	14	
24	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
25	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	21
26	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	13	
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	28
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	25
29	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	14
	19	19	9	11	18	20	18	19	11	16	19	15	18	14	16	26	16	17	17	13	20	14	15	21	19	16	19	19	22	14	510	

## Lampiran 7. Uji Reliabilitas

### RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.890	26

**Lampiran 8. Tabel r**

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

### **Lampiran 9. Instrumen Penelitian**

Saya memohon bantuan peserta didik untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V DAN VI TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD NEGERI 1 SAWANGAN KECAMATAN PUNGCELAN KABUPATEN BANJARNEGARA**”. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai harian sebagai peserta didik di SD Negeri 1 Sawangan.

#### **Identitas diri**

Nama : .....

Kelas : .....

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

#### **Petunjuk Pengisian**

Berikanlah jawaban silang( X ) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terimakasih.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan kasti adalah permainan bola kecil.	X	

Berilah tanda ( X) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan **Salah**

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan kasti sudah dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda.		
2.	Jumlah pemain inti setiap regu dalam permainan kasti adalah 12 orang.		
3.	Permainan kasti sangat menyenangkan karena dimainkan secara perorangan.		
4.	Posisi badan tegak kedua kaki terbuka, tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas dan posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan, merupakan gerakan pukulan samping.		
5.	Akibat memukul tanpa ayunan yaitu bola melambung jauh.		
6.	Apabila tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas maka akan menghasilkan pukulan lambung.		
7.	Pada saat melempar bola rendah, apabila tangan kanan yang melempar, posisi kaki kiri berada di depan.		
8.	Pada waktu menangkap bola lambung dari arah depan posisi tangan pada waktu menangkap bola berada di depan dada.		

9.	Regu pemukul harus menghindar dari lemparan lawan dengan cara berlari.		
10.	Mematikan regu pemukul salah satunya bisa dengan membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.		
11.	Tinggi tiang pertolongan dalam permainan kasti adalah 1.2 meter.		
12.	Ukuran ruang bebas adalah 15 X 5 meter.		
13.	Panjang kayu pemukul permainan kasti adalah 30-40 cm.		
14.	Panjang pegangan kayu pemukul antara 20-30 cm.		
15.	Berat bola dalam permainan kasti adalah 70-80 gram.		
16.	Jumlah tiang hinggap dalam permainan kasti yaitu 5 tiang hinggap.		
17.	Lama permainan kasti ditentukan dengan inning.		
18.	Dalam pertandingan permainan kasti dipimpin oleh 2 orang wasit.		
19.	Tanda peluit 1 X panjang sama dengan pertukaran bebas.		
20.	Lambungan bola baik apabila bola menuju kearah pemukul diantara kepala dan lutut.		
21.	Pemain yang bertindak sebagai pembebas boleh memukul		

	bola sebanyak 3 kali.		
22.	Pukulan salah terjadi bila bola terpukul oleh tangan pemukul.		
23.	Pemukul yang memukul dengan menginjak garis pukulan mendapat nilai satu.		
24.	Regu penjaga mendapat nilai satu apabila berhasil menangkap bola hasil pukulan dari pemain regu pemukul sebelum bola tersebut jatuh ke tanah atau mengenai benda di dalam lapangan.		
25.	Pergantian bebas terjadi apabila pembebas gagal melakukan pukulan sebanyak 2 kali.		
26.	Apabila bola secara berturut-turut berhasil ditangkap hingga tiga kali oleh regu penjaga maka akan terjadi pergantian tidak bebas.		

### Lampiran 10. Data Penelitian

No	Pengertian			Teknik Dasar							Sarana dan Prasarana					Peraturan Permainan										Σ	
	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
1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	17
2	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	17
3	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	18
4	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	18
6	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	14
7	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	14
8	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
9	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	13
10	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
11	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	15
12	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
13	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	7
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	21
15	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	14
16	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	16
17	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	16
18	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	15
19	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	17
20	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	14
21	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	19
23	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	16
24	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	16
25	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	17



26	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	17
27	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	19
28	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	14
29	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	17
30	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	18
$\Sigma$	27	19	18	9	23	18	27	7	24	21	20	17	7	13	16	18	20	20	18	20	24	24	18	23	13	15	479

## Lampiran 11. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Pengetahuan	Pengertian	Dasar	Sarana	Peraturan
N	Valid	30	30	30	30	30
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		15.9667	2.1333	4.3000	2.4333	7.1000
Median		16.0000	2.0000	4.0000	2.0000	7.0000
Mode		14.00	3.00	4.00	2.00	8.00
Std. Deviation		2.55266	.86037	1.29055	1.00630	1.51658
Minimum		7.00	1.00	2.00	.00	3.00
Maximum		21.00	3.00	7.00	5.00	10.00
Sum		479.00	64.00	129.00	73.00	213.00

**Tingkat Pengetahuan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	3.3	3.3	3.3
	13	1	3.3	3.3	6.7
	14	7	23.3	23.3	30.0
	15	2	6.7	6.7	36.7
	16	5	16.7	16.7	53.3
	17	6	20.0	20.0	73.3
	18	5	16.7	16.7	90.0
	19	2	6.7	6.7	96.7
	21	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Pengertian**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	9	30.0	30.0	30.0
	2	8	26.7	26.7	56.7
	3	13	43.3	43.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Teknik Dasar**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2	2	6.7	6.7	6.7
	3	7	23.3	23.3	30.0
	4	8	26.7	26.7	56.7
	5	7	23.3	23.3	80.0
	6	5	16.7	16.7	96.7
	7	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Sarana dan Prasarana**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	3.3	3.3	3.3
	1	3	10.0	10.0	13.3
	2	12	40.0	40.0	53.3
	3	11	36.7	36.7	90.0
	4	2	6.7	6.7	96.7
	5	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

**Peraturan Permainan**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	3.3	3.3	3.3
	5	3	10.0	10.0	13.3
	6	6	20.0	20.0	33.3
	7	7	23.3	23.3	56.7
	8	8	26.7	26.7	83.3
	9	4	13.3	13.3	96.7
	10	1	3.3	3.3	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Lampiran 12. Dokumentasi Uji Coba di SD Negeri 2 Sawangan



Peneliti memberikan penjelasan kepada siswa tentang maksud dan tujuan



Peneliti membagikan instrumen kepada responden

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian di SD Negeri 1 Sawangan



Peneliti membagikan instrumen kepada responden



Peneliti mengambil lembar instrumen yang diisi oleh responden