

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK
KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGKOBAR, KECAMATAN
KARANGKOBAR KABUPATEN BANJARNEGARA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :

Puji Nur Wachyuni
NIM 17604227017

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

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK
KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGKOBAR, KECAMATAN
KARANGKOBAR KABUPATEN BANJARNEGARA**

Oleh:
Puji Nur Wachyuni
17604227017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengetahuan terhadap permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode survey. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 27 peserta didik yang terdiri dari 6 peserta didik kelas IV, 9 peserta didik kelas V dan 12 peserta didik kelas VI.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara berada pada kategori “tinggi” sebesar 11,1% (3 Peserta Didik), kategori “Sedang” sebesar 77,8% (21 peserta didik), dan kategori “rendah” sebesar 11,1% (3 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval 21 – 25, maka tingkat pengetahuan peserta didikkelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”.

Kata Kunci : *Pengetahuan, Permainan Kasti*

SURAT PERNYATAAN

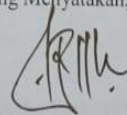
Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Puji Nur Wachyuni
NIM : 17604227017
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, 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, 21 Oktober 2019

Yang Menyatakan,



Puji Nur Wachyuni
NIM 17604227017

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK
KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGKOBAR, KECAMATAN
KARANGKOBAR KABUPATEN BANJARNEGARA**


Disusun oleh:

Puji Nur Wachyuni
NIM 17604227017


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

Yogyakarta, 21 Oktober 2019

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Dr. SUBAGYO, M.Pd
NIP. 195611071982031003

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Drs. SUDARDIYONO, M. Pd
NIP. 195608151987031001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK
KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGKOBAR, KECAMATAN
KARANGKOBAR KABUPATEN BANJARNEGARA

Disusun oleh:

Puji Nur Wachyuni
NIM 17604227017

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Ilmu keolahragaan
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 Penguji		6/11/19
Hedi Ardiyanto H, S. Pd, M. Or. Penguji I		6/11-19

Yogyakarta, November 2019
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




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

MOTTO

MOTTO

“Kesempatan anda untuk sukses disetiap kondisi selalu dapat diukur oleh seberapa besar kepercayaan anda pada diri sendiri” (Robert collier)

“Selesaikan hari ini, besok masih ada pekerjaan lain” (Nanda Gestawan S)

“Tetap berjuang meski perjuangan itu berat dan lanjutkan perjuangan itu menuju kesuksesan” (penulis)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, saya persembahkan skripsi ini untuk orang yang saya sayangi yakni :

1. Kedua orangtua saya (Achmad dan Saminah) serta mertua saya (Paimin dan Dati) atas semua do'a, dukungan, motivasi dan kasih sayang yang telah diberikan serta yang telah rela berkorban apapun demi kelancaran studi saya.
2. Suami (Ndon Suratno Cikal), anak-anak (Zulvino, Advant, Aira) dan Keluarga besar yang ikut berjuang dan sudah menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Adik dan kakak saya yang sudah memberikan *support*

Terimakasih.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul : **TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGKOBAR, KECAMATAN KARANGKOBAR, 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.
2. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd selaku Ketua Penguji, Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or selaku Sekretaris Penguji, Bapak Hedi Ardiyanto H., Spd., M.Or selaku Penguji 1 yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap penelitian ini.
3. Bapak Dr. Subagyo, M. Pd selaku Kaprodi PGSD Penjas FIK UNY yang telah menyetujui dan memberikan izin pelaksanaan penelitian.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd selaku Ketua Jurusan PGSD Penjas FIK UNY yang telah menyetujui dan memberikan izin pelaksanaan penelitian.
5. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas pemberian kesempatan dalam menempuh studi S1.
6. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama proses perkuliahan.

8. Kepala Sekolah, Guru dan Peserta Didik SD N 3 Karangobar dan SD N 1 Ambal, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara yang telah berperan serta dalam membantu penelitian.
9. Kedua Orang Tua, Suami dan anaku tercinta yang saya cintai dan banggakan.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih 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.

Yogyakarta, 21 Oktober 2019

Penulis,



Puji Nur Wachyuni

NIM 17604227017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
G. Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II KAJIAN TEORI	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Hakikat Pengetahuan	7
2. Hakikat Permainan Kasti	13
3. Tehnik Dasar Permainan Kasti.....	24
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	25
B. Penelitian Yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berpikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	31
A. Desain Penelitian	31
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	31
C. Populasi Penelitian	32

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	32
1. Instrumen Penelitian	32
2. Teknik Pengumpulan Data	35
E. Uji Coba Instrumen	36
F. Tehnik Analisa Data	39
BAB IV HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN	41
A. Hasil Analisa Penelitian.....	41
B. Pembahasan.....	51
C. Keterbatasan Penelitian.....	52
BAB V PENUTUP	54
A. Kesimpulan.....	54
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	54
C. Saran-saran	55
DAFTAR PUSTAKA.....	56
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1	Kisi-kisi instrumen uji coba..... 35
Tabel 2	Uji Validitas Instrumen..... 37
Tabel 3	Kisi-kisi Instrumen Penelitian..... 38
Tabel 4	Hasil Uji Reliabilitas..... 39
Tabel 5	Norma Penilaian..... 30
Tabel 6	Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Kasti..... 42
Tabel 7	Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara..... 42
Tabel 8	Deskripsi Statistik Faktor Pengertian..... 44
Tabel 9	Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Mengenai Faktor Pengertian..... 44
Tabel 10	Deskripsi Statistik Faktor Lapangan. 46
Tabel 11	Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara Mengenai Faktor Lapangan 46
Tabel 12	Deskripsi Statistik Faktor Peraturan Permainan..... 48
Tabel 13	Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara Mengenai Faktor Peraturan Permainan..... 48
Tabel 14	Deskripsi Statistik Faktor Alat-Alat Pendukung Dalam Permainan Kasti..... 50

Tabel 15	Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti.....	50
----------	--	----

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Diagram <i>Taksonomi Bloom</i>	9
Gambar 2 Bagan Lapangan Kasti.....	15
Gambar 3 Kayu Pemukul.....	15
Gambar 4 Bola Kasti.....	16
Gambar 5 Setiap pemain kasti harus memakai nomor.....	16
Gambar 6 Cara melambungkan bola kepada si pemukul.....	19
Gambar 7 Beberapa sikap saat melempar bola.....	23
Gambar 8 Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara.....	43
Gambar 9 Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara Mengenai Faktor Pengertian.....	45
Gambar10 Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Karangobar, Kabupaten Banjarnegara Mengenai Faktor Lapangan.....	47
Gambar11 Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara tentang Permainan Kasti Faktor Peraturan Permainan.....	49
Gambar12 Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara Mengenai Faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti.....	51

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	58
Lampiran 2. Lembar Permohonan <i>Expert Judgement</i>	62
Lampiran 3. Surat Keterangan Instrumen Uji Coba.....	63
Lampiran 4. Instrumen Uji Coba Penelitian.....	64
Lampiran 5. Uji Validitas Instrumen Penelitian.....	68
Lampiran 6. Data Uji Coba	70
Lampiran 7. Uji Validitas dan Realiabilitas	71
Lampiran 8. Tabel r	73
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian	75
Lampiran 10. Instrumen Penelitian.....	76
Lampiran 11. Data Penelitian	80
Lampiran 12. Deskriptif Statistik	81
Lampiran 13. Foto Penelitian	84

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bermain dalam kehidupan manusia sudah menjadi bagian hidup yang terkadang sulit atau tidak bisa ditinggalkan atau dilupakan. Bahkan, kegiatan bermain oleh banyak orang sudah dianggap menjadi salah satu kebutuhan hidup, karena tidak hanya bagi anak-anak, tetapi orang dewasa dan orang tua pun merasa membutuhkan situasi dan aktivitas bermain dalam kehidupannya. Baik anak-anak, dewasa, maupun orangtua merasa mendapat kesenangan atau kepuasan setelah melakukan kegiatan bermain, dapat menghilangkan kepenatan karena tugas-tugas dan pekerjaan, dan tidak sedikit yang merasakan kembali kesegaran jiwa dan raga. Ada berbagai jenis permainan yang biasa dilakukan oleh anak-anak, baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat, baik menggunakan alat atau tanpa alat. Jenis permainan dalam pelajaran pendidikan jasmani di sekolah diantaranya permainan bola kecil, yaitu permainan yang menggunakan bola kecil, seperti kasti, *rounders*, tenis meja, tenis lapangan dan termasuk juga bulutangkis.

Permainan kasti sudah dikenal sejak dulu. Bahkan, sejak zaman penjajah Belanda dan Jepang, permainan ini sudah ada. Permainan ini sering dilakukan di sekolah-sekolah bahkan di masyarakat pun sering ditemukan. Namun, akhir-akhir ini permainan kasti sudah jarang ditemukan apalagi dalam pertandingan dan kompetisi resmi. Permainan kasti termasuk dalam kelompok permainan bola kecil yang merupakan salah satu olahraga tradisional yang memiliki daya tarik sendiri, selain salah satu cabang olahraga yang digemari dan disukai masyarakat, juga

mengandung berbagai unsur gerak utamanya yaitu lempar, pukul, tangkap dan lari. Oleh karena itu olahraga beregu yang mengandung nilai-nilai edukatif seperti percaya diri, disiplin, kejujuran, kerjasama, sportif dan keberanian serta mengembangkan kondisi fisik seperti kelincahan, kekuatan, dan kecepatan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani pada peserta didik Sekolah Dasar kelas atas.

Kurikulum yang digunakan di Kabupaten Banjarnegara 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. Dimana terdapat kompetensi dasar (KD) yang tertera pada silabus kurtilas pada kelas V 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. 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.

Pembelajaran yang dilaksanakan dengan baik membantu perkembangan fisik anak yang serasi, meningkatkan keseimbangan fisik dan mental, membantu mengembangkan kemauan dan kepribadian serta memudahkan kemampuan beradaptasi dalam masyarakat. Disamping itu juga mengajarkan anak menggunakan waktu senggang dengan baik yang kelak akan menjadi kebiasaan

setelah ia meningkat dewasa. dengan banyak berkegiatan di ruang terbuka atau lapangan, anak akan mempelajari banyak hal seperti diantaranya permainan kasti. dengan kondisi sarana dan prasarana Sekolah terutama SD Negeri 3 Karangobar yang kurang memadai maka pembelajaran di lapangan berdampak negatif pada rasa percaya diri dan pengendalian anak.

pengetahuan merupakan sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain.

Dalam proses pembelajaran permainan kasti di sekolah dasar dilaksanakan dengan dua cara yaitu pemberian teori di dalam kelas dan pelaksanaan praktik di lapangan dan diperlukan strategi pembelajaran dan metode serta model yang tepat. Strategi, metode dan model pembelajaran yang tepat ditujukan untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran secara optimal. Keberhasilan suatu proses pembelajaran keterampilan dipengaruhi pula oleh berbagai faktor antara lain sarana atau peralatan sebagai media pendukung utama, prasarana lain atau tempat belajar, guru dan lingkungan. di SD Negeri 3 Karangobar belum terlaksana sesuai harapan yakni dari 27 peserta didik diantaranya kelas IV berjumlah 3 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik

perempuan, kelas V berjumlah 7 peserta didik laki-laki dan 2 peserta didik perempuan serta kelas VI berjumlah 8 peserta didik laki-laki dan 4 peserta didik perempuan. Tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara adalah sebagian peserta didik dari seluruh peserta didik kelas atas yang mengetahui tentang permainan kasti diantaranya dari faktor pengetahuan, faktor lapangan faktor peraturan permainan, dan faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti. Hal tersebut kemungkinan terjadi dikarenakan terbatasnya waktu, sarana dan prasarana sehingga pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti masih terbatas dan pada saat dilaksanakan permainan kasti peserta didik masih mengalami kebingungan meskipun peserta didik sudah diberikan materi tentang permainan kasti baik tentang pengertian, peraturan serta sarana dan prasarana dalam permainan kasti. Namun beberapa peserta didik belum mampu mengetahui tentang materi tersebut terutama tentang peraturan dalam permainan kasti. Hal tersebut disebabkan karena sebagian peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru.

Keadaan ini menarik penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Kurangnya fasilitas sarana prasarana dalam pembelajaran terutama permainan kasti.
2. Belum terlaksanakannya pembelajaran dalam Kurikulum 2013 yang terdapat pada kompetensi dasar (KD) yang tertera pada silabus kurikulum 2013 kelas V terutama permainan kasti.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan kasti di SD Negeri 3 Karangobar

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan penelitian dari segi dana, tenaga, dan waktu serta menghindari penafsiran yang berbeda dalam penelitian ini maka peneliti membatasi permasalahan ini sehingga masalah yang di kaji dan di teliti menjadi lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik kelas atas SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan dalam latar belakang dan identifikasi masalah maka penelitian ini dapat dirumuskan yakni “seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Permainan Bola Kasti Peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara ?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, 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. Bagi peserta didik
Sebagai upaya penambahan Pengetahuan dalam permainan kasti
- b. Bagi Guru Penjas
Sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar mengenai permainan kasti.
- c. Bagi Sekolah
Sebagai bahan refrensi bagi guru bidang studi lainnya dalam meningkatkan dan memperbaiki pembelajaran khususnya di SDN 3 Karangobar

G. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara yang meliputi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Secara *etimologi* pengetahuan berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *knowledge*. Dalam *Encyclopedia of Philosophy* dijelaskan bahwa definisi pengetahuan adalah kepercayaan yang benar (*knowledge is justified true belief*). Sedangkan secara terminologi akan dikemukakan beberapa definisi tentang pengetahuan.

Hadi (1994: 23), mengemukakan bahwa Pengetahuan adalah “*sui generis*” artinya berhubungan dengan apa yang paling sederhana dan paling mendasar. Sebab mengetahui merupakan peristiwa paling dasar dan tak dapat direduksikan, tidak dapat dijelaskan dengan istilah yang lebih dasar dari padanya. Sedangkan Sudijono (2007: 50) mengemukakan bahwa Pengetahuan (*knowledge*) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat-ingat kembali (*recall*) atau mengenal kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus-rumus dan sebagainya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berfikir yang paling rendah.

Huda (2013: 179-171) dalam *Bestseller Cooperative Learning*, Benjamin Bloom (1965) mengidentifikasi ranah kognitif yang melibatkan pengetahuan dan pengembangan *skill-skill* intelektual, dengan Model Taksonomi Ranah Kognitif

(*Taxonomy of The Cognitive Domain Model*). Ranah ini mencakup ingatan atau pengenalan terhadap fakta-fakta tertentu, pola-pola prosedural, dan konsep-konsep yang memungkinkan berkembangnya kemampuan dan skill intelektual. Meskipun tujuan awal Taksonomi ini adalah untuk memfasilitasi komunikasi antara pendidik dan psikolog dan untuk merangsang proses berfikir pada manusia. Ada enam kategori utama dalam model ini, yang akan didaftar sebagai berikut, dimulai dari perilaku yang paling sederhana hingga yang paling kompleks. Kategori ini dapat dibayangkan sebagai level kesulitan; bahwa kategori pertama seharusnya dikuasai terlebih dahulu sebelum beralih pada kategori selanjutnya, yakni :

1) Pengetahuan (*Knowledge*)

Pada tahap ini, peserta didik 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 menerapkan apa yang telah dipelajari diruang kelas kedalam situasi-situasi yang rumit ditempat kerja.

4) Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini individu sudah mampu memisahkan materi-materi atau konsep-konsep kedalam bagian-bagian komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Individu membedakan antara fakta dan dugaan.

5) Sintetis (*Sintehesis*)

Individu yang mencapai sintetis mampu membangun semacam struktur atau pola dari berbagai elemen yang berbeda-beda. Ia mampu menggabungkan berbagai macam bagian kedalam satu keseluruhan, dengan menekannya pada upaya menciptakan makna atau struktur yang baru.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap terakhir ini, individu sudah bisa membuat penilaian tentang nilai suatu gagasan atau materi.

Sukmadinata (2016: 265) menuturkan bahwa Membangkitkan motivasi belajar pada peserta didik yakni Motivasi memegang peranan penting dalam belajar. Keberhasilan peserta didik dalam belajar bukan hanya ditentukan oleh kemampuan intelektual. Tetapi juga oleh segi-segi efektif terutama motivasi.



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

Menurut definisi diatas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah kemampuan atau cara berfikir seseorang yang paling rendah atau mendasar dalam mengingat-ingat data, informasi bahkan suatu kejadian yang pernah dialami ataupun dilakukan sebelumnya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, social ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden.

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Natoatmodjo, 2007: 35).

Dapat di jabarkan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah sebagai berikut:

1) Faktorinternal

a) Usia

Semakin tua usia seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik. Akan tetapi, pada usia tertentu bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.

b) Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu, pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

c) Intelegensia

Intelegensia diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelegensia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelegensia bagi seseorang merupakan salah satu modal untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah sehingga ia mampu menguasai lingkungan.

d) Jenis Kelamin

Beberapa orang beranggapan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh jenis kelaminnya. Hal ini sudah tertanam sejak zaman penjajahan. Namun, di zaman sekarang ini sudah terbantah karena apapun jenis kelamin seseorang, bila dia masih produktif, berpendidikan, atau berpengalaman maka seseorang akan cenderung mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi.

2) Faktor Eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pengetahuannya.

b) Pekerjaan

Memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Hal ini dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi. Hal ini tentunya akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

c) Sosial budaya dan ekonomi

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d) Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, di mana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya.

e) Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia

mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, misal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

Dari penjabaran faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi pengetahuan (*knowledge*) dalam masyarakat dan dunia pendidikan dipengaruhi beberapa faktor antara lain "sosial ekonomi, kultur (budaya agama), pendidikan dan pengetahuan"

2. Hakekat permainan Kasti

Dalam bermain kasti, ada beberapa keterampilan yang harus dimiliki, yaitu: memukul, melempar, menangkap bola, serta kemampuan berlari. Permainan kasti adalah permainan yang merakyat. Peraturan permainan kasti berbeda di setiap daerah. Akan tetapi, hal tersebut tidak mengurangi manfaat berolahraga dalam permainan tersebut.

a. Pengertian kasti

Supriyanti (2008: 1) mengemukakan didalam bukunya bahwa 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 aktifitas gerak. Apabila permainan bola kasti ini dilakukan secara benar dan baik, maka akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang lebih baik.

Berikut terdapat penjabaran tentang permainan kasti pada Kurniasih (2011: 1-8) yaitu:

Kasti adalah salah satu permainan yang sangat populer di Indonesia. Permainan ini mengalami perkembangan yang kemudian menimbulkan kesukaran-kesukaran karena perbedaan pendapat dan kesukaran-kesukaran tersebut (terutama yang mengenai peraturannya) ada yang tidak mungkin untuk ditetapkan menjadi suatu peraturan. Dalam hal ini bila ada pertandingan, segala sesuatu hanya dipertanggungjawabkan atas kebijaksanaan wasit.

Dapat disimpulkan bahwa kasti adalah salah satu permainan bola kecil yang terkenal di Nusantara dan merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan, dan kegembiraan.

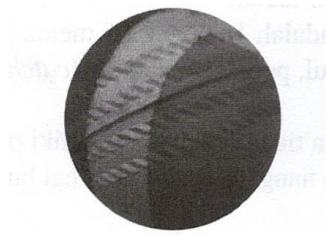
b. Lapangan Permainan

Lapangan permainan kasti memiliki ketentuan sebagai berikut

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

d. Bola

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



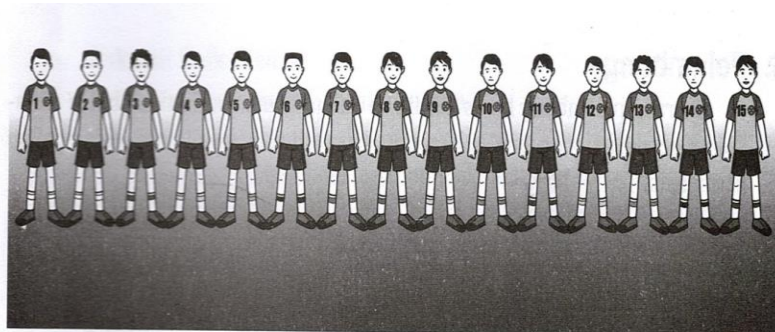
Gambar 4. Bola Kasti
sumber: Kurniasih (2011: 2)

e. 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 dipunggung sehingga tampak jelas dari jauh. Pemain inti menggunakan nomor 1 sampai dengan 12, sedangkan pemain pengganti menggunakan nomor 13, 14 dan 15.



Gambar 5. Setiap pemain kasti harus memakai nomor dada/ punggung
sumber: Kurniasih (2011: 3)

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 pemukul dan regu penjaga). Jika ditentukan dengan waktu, lama permainan kasti adalah 2 x 20 menit dengan istirahat 5 menit atau 2 x 30 menit dengan istirahat 10 menit. Jika ditentukan dengan *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 dalam 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 = pertukaran bebas
- b) 2 x pendek = pukulan salah atau tidak kena
- c) 2 x panjang = pergantian bebas/ pada bola hilang
= bila wasit perlu menghentikan permainan karena sesuatu hal
- d) 3 x pendek = pada permulaan permainan
- e) 3 x panjang = pada permulaan permainan dan akhir permainan

5) Pasangan

Semua regu lapangan boleh berdiri dimana saja, kecuali:

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

6) Pelambung

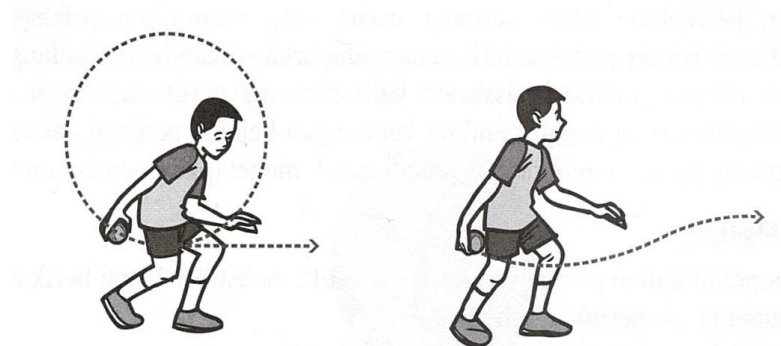
Seorang pelambung harus berdiri di dalam petaknya. Ia tidak boleh melakukan gerak tipu. Seorang dapat diganti apabila bola tidak dapat permainan.

7) Lambungan Bola yang Baik dan Buruk

Lambungan yang baik adalah jika bola membusur dengan baik, bola menuju ke arah pemukul di antara kepala dan lutut, serta bola menuju ketempat yang diminta oleh pemukul (tetapi permintaan tersebut tidak boleh di luar 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 di lambungkan dengan jelek tetap dianggap pukulan apabila bola tersebut dipukul. Menolak lambungan bola yang baik dari pelempar, dianggap sebagai memukul tidak kena. Pemukul harus berlari/ berpindah ke tiang pertolongan, tetapi tidak boleh dilempar (mendapat nol), apabila lambungan bola tiga kali jelek, pemukul boleh ke tiang pertolongan dengan bebas dan pemukul tetap memperoleh nilai ketika kembali ke ruang bebas.



Gambar 6. Cara melambungkan bola kepada si pemukul
sumber: Kurniasih (2011: 4)

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 pukulan pertama ada temannya yang dapat masuk ke ruang bebas, *velouser* hanya 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 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 (benar)

Pukulan dinyatakan baik (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 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 dan 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.

11) Nilai

- a. Nilai satu diberikan kepada regu pemukul dan regu penjaga apabila
 - 1) Seorang pemukul berhasil memukul dengan benar sehingga temannya di tiang hinggap berhasil kembali keruang bebas tanpa dapat dimatikan oleh lawan atau dinyatakan mati oleh wasit.
 - 2) Pemain regu penjaga berhasil menangkap bola hasil pukulan dari pemain regu pemukul sebelum bola tersebut jatuh ke tanah atau mengenai benda di dalam lapangan.

- b. Nilai dua atau (*run*) diberikan kepada seorang pemain atau regu pemukul apabila seorang pemainnya berhasil memukul bola dengan benar sehingga pemain tersebut dapat berlari ke tiang higgap dan kembali ke ruang bebas. Bila pada akhir pertandingan terdapat jumlah nilai yang sama maka regu yang menang ialah regu yang mencatat nilai (*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 berpindah ke ruang bebas.

13) Menghalangi

- a. Seorang pemain yang dihalang-halangi oleh pemain regu penjaga secara sengaja dapat meneruskan perjalanannya ke tempat yang dituju dengan bebas.
- b. Seorang pelari tidak boleh mendesak 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. Bola dipegang pelambung yang sudah berdiri di petaknya;

- b. Bola hilang setelah wasit meniupkan peluitnya;
- c. Berlangsung pergantian bebas.

15) Bola Dalam Permainan

Bola dianggap dalam permainan setelah

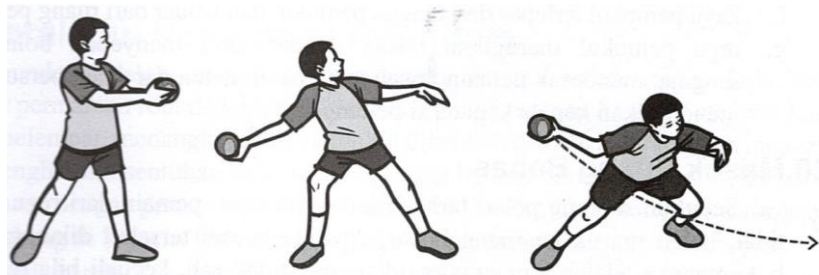
- a. Bola dipukul dengan benar oleh pemukul;
- b. Pemukul gagal memukul bola sehingga regu penjaga memainkan bola.

16) Bola Hilang

- a. Bola hilang ialah bola yang tidak dapat diambil oleh regu penjaga dengan cara biasa.
- b. Pada peluit saat 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 tersebut tidak disengaja.
- b. Lemparan yang mengenai pakaian pemain 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 (pertukaran bebas)
- e. Bola yang dilemparkan diluar batas atau dari ruang bebas dianggap tidak sah.



**Gambar 7. Beberapa sikap saat melempar bola
sumber: Kurniasih (2011: 7)**

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 ditangkap hingga tiga kali oleh regu penjaga;
- 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, pemain dari regu penjaga tidak boleh masuk ke ruang bebas. Apabila aturan tersebut dilanggar maka hukumannya adalah lemparannya dianggap tidak sah, kecuali bila regu yang memukul segera dimatikan lagi sebelum memukul.

21) Membakar

- a. Jika pemain dari regu pemukul belum ada yang masuk ke ruang bebas dari tiang hinggap setelah pemain pembebas memukul bola hingga tiga kali maka regu penjaga berhak “membakar” regu pemukul. Dengan demikian regu yang sebelumnya bertugas menjadi penjaga berganti menjadi regu pemukul.
- b. Setelah pemain pembebas memukul tiga kali, setiap pemain dari regu penjaga yang dapat masuk ke dalam ruang bebas dengan membawa bola dianggap telah “membakar”. Pada saat itu tidak seorang pun 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. Teknik Dasar Permainan Kasti

Teknik bermain adalah semua gerakan atau kecakapan jasmani untuk melakukan permainan. Latihan teknik berarti memberikan latihan dasar agar dapat

melakukan gerakan yang dibutuhkan dalam permainan kasti. Beberapa dalam teknik dasar permainan kasti adalah sebagai berikut:

a. Melempar bola

Melempar bola adalah teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan kasti. Terutama bagi regu penjaga agar bisa melempar ke bagian tubuh regu pemukul dengan tepat. Melempar bola dapat dilakukan dengan cara melempar bola bawah, mendatar, dan melambung.

b. Latihan menangkap bola

Teknik dasar lain yang harus dikuasai ketika bermain kasti adalah cara menangkap bola. Kemampuan ini bermanfaat sekali saat pemain menjadi regu penjaga agar dapat menangkap bola dengan baik

c. Latihan memukul bola

Kemampuan ini harus dikuasai agar dapat memukul bola dengan baik. Latihan memukul bola bisa dilakukan secara berpasangan. Satu orang sebagai pelempar dan yang lain sebagai pemukul. Latihan memukul bola dapat dilakukan dengan cara memukul bola bawah, mendatar, dan melambung.

d. Berlari

Teknik berlari dalam permainan kasti yaitu lari lurus dan lari berbelok-belok. Kemampuan ini bermanfaat bagi regu pemukul untuk menghindari terkena lemparan bola dari regu penjaga.

4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan

teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu peserta didik kelas atas yang mencakup usia diantara 10-12 tahun. Berikut pendapat tentang karakteristik anak sekolah dasar sebagai berikut:

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 tahun atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak-anak 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 di didik daripada masa sebelumnya. Menurut pendapat ini, masa keserasian bersekolah ini dapat dirinci menjadi dua fase, berikut :

- a. Masa kelas rendah sekolah dasar. Kira-kira usia 8,0 atau 7,0 tahun sampai usia 9,0 atau 10,0 tahun.
- b. Masa kelas tinggi sekolah dasar kira-kira usia 9,0 atau 10,0 tahun sampai usia 12,0 atau 13,0.

Beberapa sifat khas anak pada masa kelas-kelas rendah sekolah dasar ini antara lain adalah seperti yang disebut dibawah ini :

- a. Keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani berkaitan dengan prestasi sekolah
- b. Cenderung mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional
- c. Cenderung memuji diri 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
- f. Gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk kegiatan bermain bersama-sama di dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Permainan kasti berkaitan erat dengan karakteristik anak sekolah dasar untuk kelas atas yaitu untuk meningkatkan kesegaran jasmani, kemampuan motorik serta nilai-nilai fungsional yang mencakup kognitif, efektif, dan sosial. Kemampuan mempelajari materi tentang permainan kasti merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran gerak, terutama gerakan-gerakan yang akan dipelajari memiliki kompleksitas yang cukup tinggi.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Nanda Gestawan Setyadi (2016) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Gadingan Wates Tentang Permainan Futsal”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini adalah 32 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang dituangkan dalam bentuk prosentase. Dengan hasil penelitian kategori sangat rendah 0% (0 peserta

didik), rendah 37,5 % (12 peserta didik), cukup 56,25% (18peserta didik), tinggi 6,25% (2 peserta didik), sangat tinggi 0% (0 peserta didik).

2. Novilia Widyawati (2018) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri 1 Gunung Kidul”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket. subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (kelas IV, V dan VI) yang berjumlah 81 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang dituangkan dalam bentuk prosentase. Dengan hasil penelitian kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, sangat rendah 6,17% .

C. Kerangka Berfikir

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat pembelajaran tentang permainan kasti. Pencapaian keberhasilan belajar peserta didik tentang permainan kasti tidak hanya dilihat dari peserta didik mampu mempraktikkan materi tersebut tetapi juga dilihat dari tingkat pengetahuan peserta didik tersebut yang berkesinambungan.

Peserta didik lebih senang mengikuti olahraga permainan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya permainan kasti. Hal ini karena permainan kasti termasuk dalam kelompok permainan bola kecil yang merupakan salah satu olahraga tradisional yang memiliki daya tarik sendiri. Selain salah satu cabang olahraga yang digemari dan disukai masyarakat, juga mengandung berbagai unsur gerak utamanya yaitu lempar, pukul, tangkap dan lari.

Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai dengan apa yang ada pada kurikulum. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai. Penelitian tentang pengetahuan permainan kasti dilakukan untuk Mengetahui Seberapa Tinggi Tingkat Pengetahuan Tentang Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas SD Negeri 3 Karangobar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan permainan kasti kelas atas Di SD Negeri 3 Karangobar. Menurut Asmani (2011: 40), penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha untuk menggambarkan gejala, peristiwa atau kejadian yang terjadi sekarang. Sedangkan Arikunto (2006: 139), mengemukakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

B. Definisi Operasional Variabel

Variable merupakan gejala atau faktor yang berubah-ubah atau bervariasi yang merupakan objek penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan,. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar yang diwujudkan melalui penguasaan pengetahuan tentang materi permainan kasti yang terbagi dalam 4 faktor, yaitu faktor pengetahuan tentang permainan kasti (indikatornya; pengertian tentang permainan kasti), lapangan (indikatornya; ukuran lapangan), peraturan permainan (indikatornya; pemain dan peraturan dalam permainan), alat-alat pendukung (indikatornya; bola, tongkat pemukul,

peluit). Hasil dari jawaban peserta didik akan menggambarkan pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti.

C. Populasi Penelitian

Populasi pada prinsipnya adalah semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa, atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian, Sukardi (2003: 53). Dalam penelitian ini target populasinya adalah seluruh peserta didik kelas atas SD Negeri 3 Karangobar dengan jumlah 27 peserta didik, yang terdiri dari 9 peserta didik perempuan dan 18 peserta didik laki-laki, dengan rincian kelas IV berjumlah 3 peserta didik laki-laki dan 3 peserta didik perempuan, kelas V berjumlah 2 peserta didik perempuan dan 7 peserta didik laki-laki serta kelas VI berjumlah 4 peserta didik perempuan dan 8 peserta didik laki-laki.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2005: 134) menuturkan bahwa instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen berupa tes.

Menurut Arikunto (2005: 171) tes adalah instrumen yang disusun secara khusus karena mengukur sesuatu yang sifatnya penting dan pasti. Untuk tes pencapaian, tujuan uji coba paling tidak adalah agar dari kegiatan tersebut dapat diketahui:

a. Validitas tes (*test validity*)

Validitas tes adalah tingkat sesuatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur.

b. Reliabilitas tes (*test reliability*)

Reliabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes yakni sejauh mana tes suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda.

c. Taraf kesukaran (*difficulty index*)

Taraf kesukaran adalah kemampuan tes tersebut dalam menjangkau banyaknya subjek peserta tes yang dapat mengerjakan dengan betul.

d. Daya pembeda (*discriminating power*)

Daya pembeda tes adalah kemampuan tes tersebut dalam memisahkan antara subjek yang pandai dengan subjek yang kurang pandai.

e. Pola jawaban, hanya untuk soal bentuk pilihan ganda

Pola jawaban adalah gambaran tentang penyebaran jawaban responden terhadap alternatif jawaban yang disediakan oleh penyusun tes.

Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diuji cobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen, skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah. Instrumen penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan kasti disusun berdasarkan kisi-kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip tes pengetahuan hasil belajar kognitif dan pengetahuan tentang permainan kasti.

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. Penilaian dalam instrumen pada penelitian ini adalah menggunakan skala diktonomi yakni jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya adalah 0.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-11) yaitu sebagai berikut:

1. Mendefinisikan konstruk (*Construct Definition*)

Membuat batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan kita ukur atau teliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstruk dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri 3 Karangobar.

2. Menyidik faktor (*Identification of Factors*)

Melakukan pemeriksaan mikroskopis terhadap konstruk dan menemukan unsur-unsur yang ada didalamnya. Faktor-faktor tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri 3 Karangobar adalah pengertian permainan kasti, alat-alat pendukung permainan kasti, dan peraturan permainan kasti.

3. Menyusun butir-butir pertanyaan (*Item Construction*)

Menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstruk. Butir pertanyaan merupakan penjabaran dari isi faktor.

Tabel 1. Kisi-kisi instrumen uji coba

Variabel	Faktor	Butir Soal	Σ
Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara	Pengertian permainan kasti	1, 2, 3, 4, 5	5
	Lapangan	6, 7, 8, 9, 10	5
	Peraturan Permainan kasti	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	15
	Alat-alat pendukung dalam permainan kasti	26, 27, 28, 29, 30	5
Jumlah			30

2. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar.
- b. Peneliti menentukan jumlah peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar yang menjadi subjek penelitian.
- c. Peneliti menyebarkan tes kepada responden untuk diisi jawabanya.

- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian.
- e. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

E. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2005: 166), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain diperolehnya informasi mengenai kualitas instrumen yang digunakan yaitu informasi mengenai sudah dan belumnya instrumen yang bersangkutan memenuhi persyaratan atau valid dan reliabel. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi/*expert judgment*. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 1 Ambal Kecamatan Karangobar dengan subjek yang berjumlah 30 peserta didik. Uji coba dilaksanakan di SD 1 Ambal Kecamatan Karangobar karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek yang akan diteliti, kondisi sekolah baik sarana dan prasarana hampir sama dan sekolah juga berdekatan.

Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2005: 170), Validitas tes adalah tingkat sesuatu tes mampu mengukur apa yang hendak diukur. Perhitungan validitas menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur itu mengukur apa yang ingin diukur. 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.

Rumus Korelasi yang dapat digunakan adalah yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut (Arikunto, 2005: 171).

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

dengan keterangan:

X = skor dari tes pertama (instrument A)

Y = skor dari tes pertama (instrument B)

XY = hasil kali skor X dengan Y untuk setiap responden

X² = kuadrat skor untuk instrument A

Y² = kuadrat skor untuk instrument B

Σ = tanda jumlah

Tabel 2. Uji Validitas Instrumen (data terlampir halaman 71)

Berdasarkan tabel 2 terdapat satu butir gugur, yaitu butir nomor 18 sehingga didapatkan 29 butir valid yang digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Butir Soal	Σ
Tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas, V dan VI di SD Negeri 3 Karangkoobar Kecamatan Karangkoobar Kabupaten Banjarnegara	Pengertian permainan kasti	1, 2, 3, 4, 5	5
	Lapangan	6, 7, 8, 9, 10	5
	Peraturan	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18,	14
	Permainan kasti	19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	
	Alat-alat pendukung dalam permainan kasti	26, 27, 28, 29, 30	5
Jumlah			29

2. Uji Reliabilitas

Reabilitas tes adalah tingkat keajegan (konsistensi) suatu tes yakni sejauh mana tes suatu tes dapat dipercaya untuk menghasilkan skor yang ajeg relatif tidak berubah walaupun diteskan pada situasi yang berbeda. (Suharsimi Arikunto, 2005: 171). 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*. Hasil penghitungan menggunakan bantuan program SPSS 16.

Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,839	29

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa instrumen reliabel, dengan koefisien reliabilitas sebesar 0,839. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran halaman.

F. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

P = angka presentase

f = frekuensi yang sedang dicari presentasenya

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

Untuk memberikan makna pada skor yang ada, dibuat bentuk kompleks menurut tingkatan yang ada. Kelompok tersebut tiga kelompok, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Mengacu pada Hadi (1989: 135) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan patokan (PAP) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	Mean skor + 1SD ke atas	Tinggi
2	Mean skor – 1SD s/d Mean skor + 1SD	Sedang
3	Mean skor – 1SD ke bawah	Rendah

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

SD : *standar deviasi*

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Analisa Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 Juli 2019 sampai dengan 11 September 2019. Subjek dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara yang berjumlah 27 peserta didik. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara yang diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 29 butir, dan terbagi dalam empat indikator, yaitu Pengertian, Lapangan, Peraturan Permainan dan Sarana dan Prasarana

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara didapat skor terendah (*minimum*) 19,0, skor tertinggi (*maksimum*) 26,0, rerata (*mean*) 22,77, nilai tengah (*median*) 22,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 22,0, *standar deviasi* (SD) 2,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan terhadap Permainan Kasti

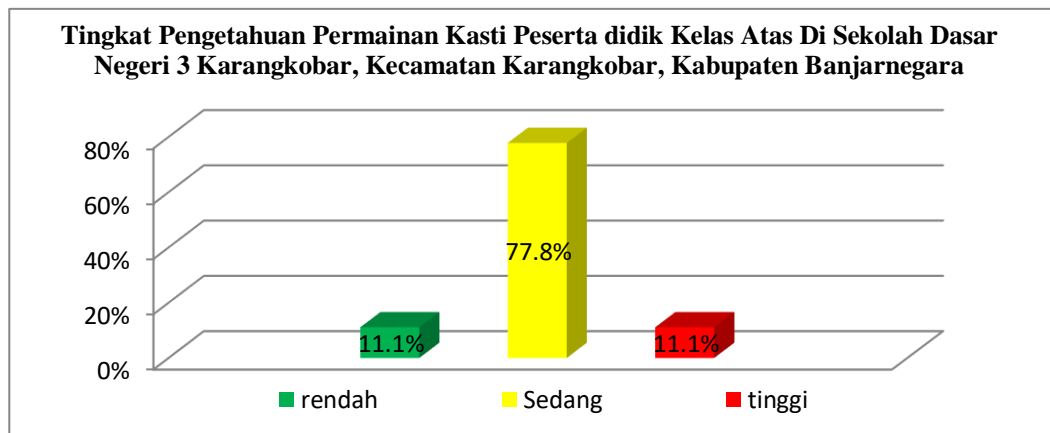
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	22.7778
<i>Median</i>	22.0000
<i>Mode</i>	22.00
<i>Std, Deviation</i>	2.02548
<i>Minimum</i>	19.00
<i>Maximum</i>	26.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara, pada tabel 7 sebagai berikut :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara. .

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 25	Tinggi	3	11,1%
2	21 – 25	Sedang	21	77,8%
3	< 21	Rendah	3	11,1%
Jumlah			27	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara tampak pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara.

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 8 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara berada pada kategori “rendah” sebesar 11,1% (3 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 77,8% (21 peserta didik), dan kategori “tinggi” sebesar 11,1% (3 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval 21 – 25, maka tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”

Rincian tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara berdasarkan faktor sebagai berikut:

1. Faktor Pengertian

Dari analisis data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara faktor pengertian diperoleh skor terendah (*minimum*) 3.00, skor

tertinggi (*maksimum*) 5.00, rerata (*mean*) 4.51, nilai tengah (*median*) 5.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, standar deviasi (SD) 0.57. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Pengertian

Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	4.5185
<i>Median</i>	5.0000
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std. Deviation</i>	.57981
<i>Minimum</i>	3.00
<i>Maximum</i>	5.00

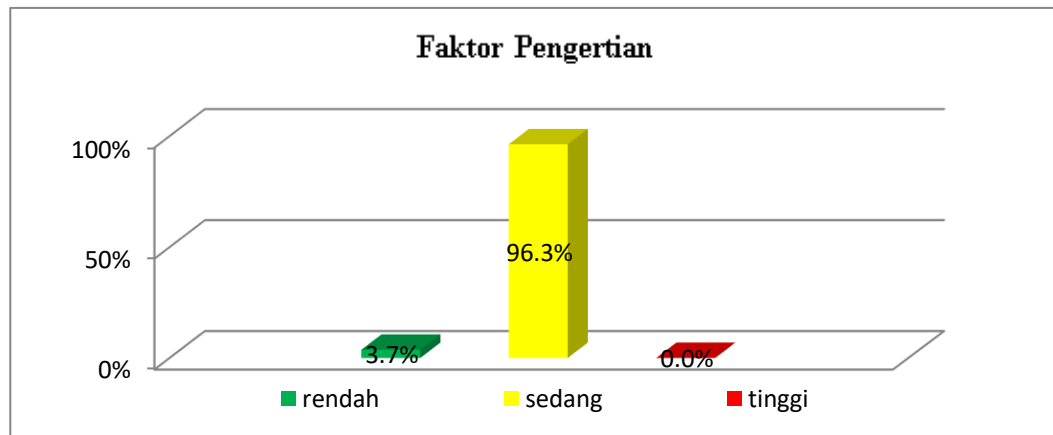
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor pengertian, pada tabel 9 sebagai berikut :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Pengertian.

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 5	Tinggi	0	0,0%
2	4 – 5	Sedang	26	96,3%
3	< 4	Rendah	1	3,7%
Jumlah			27	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan

Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor pengertian tampak pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangkobar, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Pengertian.

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 9 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkobar, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor pengertian berada pada kategori “rendah” sebesar 3,7% (1 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 96,3% (26 peserta didik), dan kategori “tinggi” sebesar 0,0% (1 peserta didik). Tingkat Pengetahuan permainan kasti faktor pengertian terbanyak ada di interval 4–5, maka tingkat pengetahuan kelas atas di SD Negeri 3 Karangkobar, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”.

2. Faktor Lapangan

Dari analisis data tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkobar, Kecamatan Karangkobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor lapangan diperoleh skor terendah (*minimum*) 1.00,

skor tertinggi (*maksimum*) 5.00, rerata (*mean*) 3,18 nilai tengah (*median*) 3.00, nilai yang sering muncul (*mode*) 3,00, standar deviasi (SD) 0,87. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Lapangan

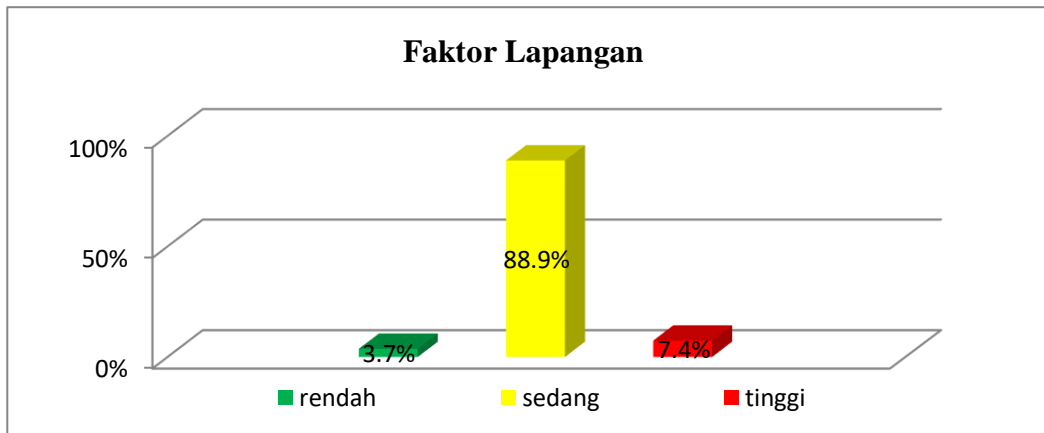
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	3.1852
<i>Median</i>	3.0000
<i>Mode</i>	3.00
<i>Std. Deviation</i>	.87868
<i>Minimum</i>	1.00
<i>Maximum</i>	5.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor lapangan, pada tabel 11 sebagai berikut :

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Lapangan.

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 4	Tinggi	2	7,4%
2	2 – 4	Sedang	24	88,9%
3	< 2	Rendah	1	3,7%
Jumlah			27	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor lapangan tampak pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Lapangan.

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 10 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara faktor lapangan berada pada kategori “rendah” sebesar 3,7% (1 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 88,9% (24 peserta didik), dan kategori “tinggi” sebesar 7,4% (1 peserta didik). Tingkat Pengetahuan permainan kasti faktor lapangan terbanyak ada di interval 2–4, maka tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”.

3. Faktor Peraturan Permainan

Dari analisis data tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor Peraturan Permainan diperoleh skor terendah (*minimum*) 8,00, skor tertinggi (*maksimum*) 13,00, rerata (*mean*) 10,81, nilai

tengah (*median*) 11,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 11,00, standar deviasi (SD) 1,38. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Peraturan Permainan

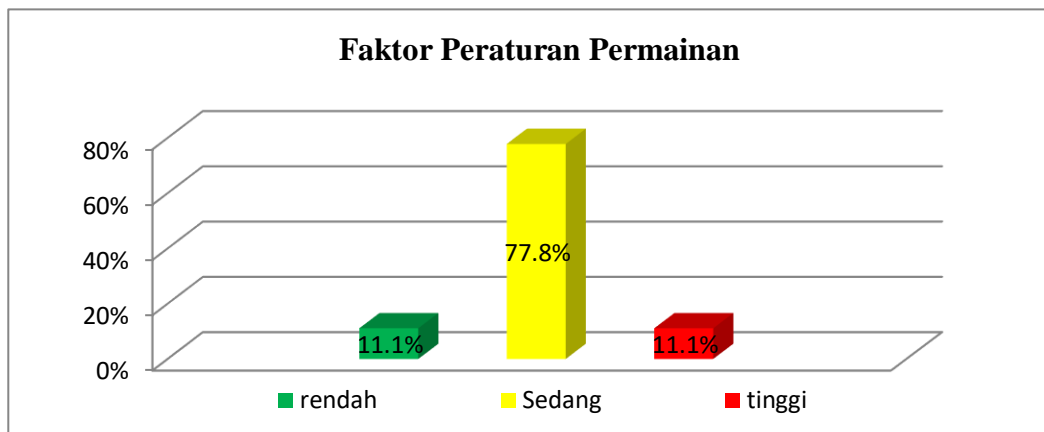
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	10.8148
<i>Median</i>	11.0000
<i>Mode</i>	11.00
<i>Std. Deviation</i>	1.38778
<i>Minimum</i>	8.00
<i>Maximum</i>	13.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Peraturan Permainan, pada tabel 13 sebagai berikut :

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Peraturan Permainan.

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 12	Tinggi	3	11,1%
2	9 – 12	Sedang	21	77,8%
3	< 9	Rendah	3	11,1%
Jumlah			27	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor peraturan permainan tampak pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor Peraturan Permainan.

Berdasarkan tabel 13 dan gambar 11 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor peraturan permainan berada pada kategori “rendah” sebesar 11,1% (3 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 77,8% (21 peserta didik), dan kategori “tinggi” sebesar 11,1% (3 peserta didik). Tingkat Pengetahuan permainan kasti faktor peraturan permainan terbanyak ada di interval 9 – 12, maka tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”.

4. Alat-alat Pendukung Dalam Permainan Kasti

Dari analisis data tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti diperoleh skor terendah (*minimum*) 2.00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 4,25,

nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, standar deviasi (SD) 0,94. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Alat-Alat Penduk Dalam Permainan Kasti

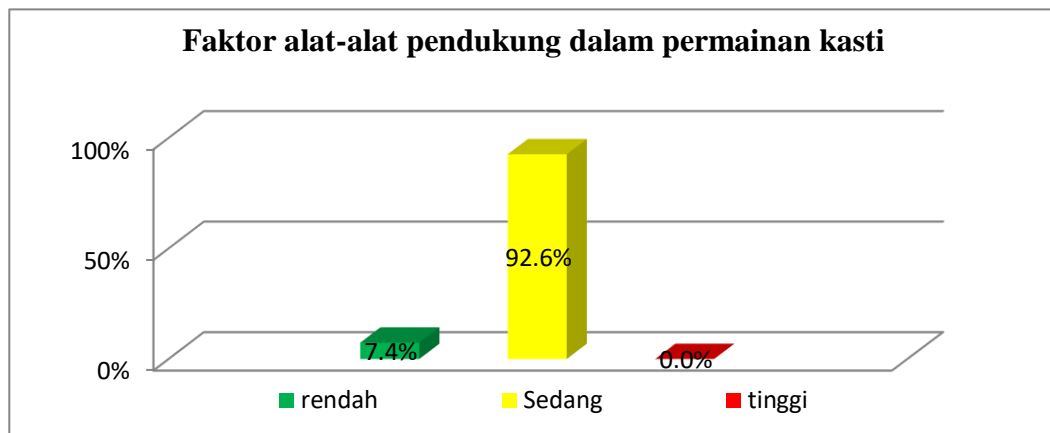
Statistik	
<i>N</i>	27
<i>Mean</i>	4.2593
<i>Median</i>	5.0000
<i>Mode</i>	5.00
<i>Std, Deviation</i>	.94432
<i>Minimum</i>	2.00
<i>Maximum</i>	5.00

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti, pada tabel 15 sebagai berikut :

Tabel 15. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti.

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 5	Tinggi	0	0%
2	3 – 5	Sedang	25	92,6%
3	< 3	Rendah	2	7,4%
Jumlah			27	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti tampak pada gambar 7 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta didik Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai Faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti.

Berdasarkan tabel 15 dan gambar 12 di atas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara mengenai faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti berada pada kategori “rendah” sebesar 7,4% (2 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 92,6% (25 peserta didik), dan kategori “tinggi” sebesar 0,0% (2 peserta didik). Tingkat Pengetahuan terbanyak ada di interval 3–5, maka tingkat pengetahuan permainan kasti faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti kelas atas di SD Negeri 3 Karangkoar, Kecamatan Karangkoar, Kabupaten Banjarnegara adalah “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangkoar Kecamatan Karangkoar Kabupaten Banjarnegara. Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangkoar Kecamatan Karangkoar Kabupaten Banjarnegara

berada pada kategori “sedang”. Persentase paling besar yaitu pada kategori “sedang” sebesar 77,8% (21 peserta didik). Artinya 21 peserta didik dari 27 peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan yang sedang terhadap permainan kasti. Diikuti kategori “rendah” sebesar 11,3% (3 peserta didik), artinya 3 peserta didik dari 27 peserta didik mempunyai pengetahuan yang tinggi terhadap permainan kasti, dan kategori “tinggi” sebesar 11,3% (3 peserta didik), artinya 3 peserta didik dari 27 peserta didik mempunyai pengetahuan yang rendah terhadap permainan kasti.

Tidak sedikit dari peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar 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 itu sendiri. 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. Dengan diberikannya materi peraturan permainan kasti diharapkan peserta didik dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain 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 mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Pengambilan data ini menggunakan angket tertutup, akan lebih baik lagi seandainya disertai dengan pengambilan data menggunakan angket terbuka atau wawancara.
4. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
5. 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 Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara berada pada kategori “rendah” sebesar 11,1% (3 peserta didik), kategori “Sedang” sebesar 77,8% (21 peserta didik), dan kategori “tinggi” sebesar 11,1% (3 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 Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti di sekolah lain.
2. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara, 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.

D. Saran-saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara.
2. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan Permainan Kasti peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Asmani, J. M. (2011). *Tuntunan Lengkap Metodologi Praktis Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Hadi, H. (1994:). *Epistemologi (filsafat pengetahuan)*. Yogyakarta: Kanisius (Anggota IKAPI).
- Hadi, S (1989). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hadi, S (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan skala Nilai Dengan Basika*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Huda, M. (2013). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudijono, A. (2007). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kurniasih, E.Y. (2011). *Permainan Bola Kecil*. Solo: PT. Pantja Simpati.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Majid, A & Rochman, C. (2014). *Pendekatan Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Ma'mur, A.J. (2011). *Buku Panduan Internalisasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Jogjakarta: Diva Press.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Setyadi, N.G (2016). *Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Gadingan Wates Tentang Permainan Futsal*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sukardi (2003). *Metodologi Penelitian Pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

- Sukmadinata N.A. (2016). *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sunarti & Rahmawati, S. (2014). *Penilaian Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: C. V ANDY OFFSET.
- Supriyanti (2008). *Bermain Kasti*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Widyawati. N (2018). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkjes Peserta didik SD Negeri 1 Gunung Kidul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.

Lampiran 1. Surat Ijin 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 : 07.25/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 : Puji Nur Wachyuni
NIM : 17604227017
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 3 Karangobar, Kec. Karangobar Kab. Banjarnegara
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas V dan VI di SD Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar 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 3 Karangobar.
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.



Scanned with
CamScanner



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 : kesbangpollinmas@banjarnegarakab.go.id

Banjarnegara, 11 Juli 2019

Nomor : 070/252/KESBANGPOLLINMAS/2019
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Perihal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Badan Perencanaan Penelitian
Dan Pengembangan

di
BANJARNEGARA

- I Berdasarkan Surat Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Nomor: 07.25UN.34.16/PP2019 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 : **PUJI NUR WACHYUNI**
 - b. Pekerjaan : Karyawan Swasta
 - c. Alamat Instansi : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta
 - d. Alamat Rumah : Ds. Karangsari Rt 07 rw 03 Kecamatan Pejawaran
 - e. Keperluan/Judul : **"Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas V dan Vi di SD Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara"**
 - f. Lokasi : SD Negeri 3 karangkobar
 - 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 / 182 / BAPERLITBANG / 2019

- I. Dasar : Surat Kepala Kesbangpollinmas Kabupaten Banjarnegara Nomor : 070/252/KESBANGPOLLINMAS/2019 Tanggal 11 Juli 2019 Perihal Rekomendasi Izin Penelitian a.n. **PUJI NUR WACHYUNI**
- 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 : **PUJI NUR WACHYUNI**
 2. Pekerjaan : Karyawan Swasta
 3. Alamat Instansi : Jl. Kolombo No. 1 Yogyakarta
 4. Alamat Rumah : Desa Karangsari, Rt 007/Rw 003, Kec. Pejawaran, Kab. Banjarnegara.
 5. Judul Penelitian : **"Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas V dan IV di SD Negeri 3 Karangkoar Kecamatan Karangkoar Kabupaten Banjarnegara"**
 6. Lokasi : SD Negeri 3 Karangkoar Kec Karangkoar Kab Banjarnegara
 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 3 Karangkoar.



PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN DAN OLAHRAGA

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

Banjarnegara, 11 Juli 2019

Nomor : 070/182/Dikpora/2019
Lampiran : -
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. SD N 3 Karangobar
di
KARANGKOBAR

Memperhatikan surat Kepala Badan Perencanaan, Penelitian dan Pengembangan Kab. Banjarnegara Nomor : 070/182/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 : PUJI NUR WACHYUNI
Pekerjaan : Karyawan Swasta
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Desa Karangsari, RT. 007/RW. 003, Kec. Pejawaran, Kab. Banjarnegara
Lokasi Penelitian : SD Negeri 3 Karangobar Kec. Karangobar, 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,
KEPUDAAN DAN OLAHRAGA
KABUPATEN BANJARNEGARA
SEKRETARIS,
u.b.
KASUBAG/UMUM DAN KEPEGAWAIAN



Tembusan disampaikan kepada ybs.



Scanned with
CamScanner

Lampiran 2. Lembar Permohonan *Expert Judgement*

SURAT VALIDASI AHLI

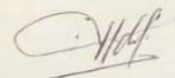
Nama : Puji Nur Wachyuni
NIM : 17604227017
Jurusan : PGSD Penjas
Judul : “Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas Atas (IV, V dan VI) di SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara”.

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

1. *Sugars untuk pengantian*
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 Penelitian

**PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA**
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 1 AMBAL
Alamat : Desa Ambal, Kec. Karangobar, Kab. Banjarnegara 53453

Nomor Statistika Sekolah

1	0	1	0	3	0	4	1	3	0	0	5
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

SURAT KETERANGAN
NO. 421/G3.7. / 2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 01 Ambal .

Nama : SRI FATONAH, S.Pd.SD
NIP : 19630624 198508 2003
Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : PUJI NUR WACHYUNI
NIM : 17604227017
Program Studi : PGSD PENJAS
Fakultas : FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan Uji coba penelitian dan pengambilan data di SDN 1 Ambal untuk mengisi angket dalam membantu penelitian yang berjudul "TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI SISWA KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGOBAR, KECAMATAN KARANGOBAR, KABUPATEN BANJARNEGARA" sebagai bahan pembuatan Tugas Akhir Skripsi.

Uji coba penelitian dan pengambilan data tersebut dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Jum'at, 26 Juli 2019
Tempat : SDN 1 AMBAL
Waktu : Pukul 07.30 – 09.30 WIB.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Karangkobar, 26 Juli 2019
Kepala Sekolah

SRI FATONAH, S.Pd.SD
NIP: 19630624 198508 2003





Lampiran 4. Instrumen Uji Coba Penelitian

INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN

Salam Olahraga,

Mohon bantuan kepada siswa untuk mengisi angket atau soal ini dalam membantu penelitian saya. Tujuan soal ini adalah untuk mengetahui “**Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangobar**”

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa di SD Negeri 1 Ambal. Atas bantuan yang anda berikan, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Tulis identitas anda.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberikan tanda pada kolom yang tersedia, dengan memberikan tanda (\surd) pada kolom.
B : Benar
S : Salah
3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sendiri.
4. Jawaban yang anda berikan sangat berarti bagi peneliti, dengan demikian peneliti ucapkan terima kasih.

Hormat saya
Puji Nur Wachyuni

B. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

TTL :

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1	Lapangan kasti berbentuk persegi.		\checkmark

No	Pernyataan	B	S
1	Permainan kasti sudah dikenal sejak dulu		
2	Permainan kasti sudah dikenal sejak zaman penjajah Belanda dan Jepang.		
3	Permainan kasti tidak hanya dimainkan bagi anak-anak, tetapi di mainkan bagi orang dewasa dan orang tua.		
4	Permainan kasti termasuk dalam kelompok permainan bola kecil.		
5	Permainan kasti termasuk salah satu olahraga tradisional dan sangat populer di Indonesia.		
6	Lapangan kasti berbentuk segi lima beraturan.		
7	Pada lapangan kasti terdapat ruang bebas, ruang pemukul, ruang penjaga dan ruang pelambung.		
8	Panjang lapangan permainan kasti adalah 45 meter sampai 60 meter, sedangkan lebarnya 30 meter.		
9	Ukuran ruang bebas adalah 15 meter x 5 meter.		

No	Pernyataan	B	S
10	Ukuran ruang pemukul, penjaga belakang (<i>catcher</i>), dan pelambung adalah 5 meter x 5 meter		
11	Pemain kasti berjumlah 6 orang.		
12	Jumlah pemain cadangan berjumlah 1 orang.		
13	Setiap pemain wajib memakai nomor dada.		
14	Lama permainan kasti ditentukan dengan dua cara, yaitu ditentukan dengan waktu dan ditentukan dengan <i>inning</i> (setiap regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu pemukul dan regu penjaga).		
15	lama permainan kasti adalah 2 x 20 menit.		
16	Di ruang pemukul hanya boleh ada satu orang, yaitu pemukul.		
17	Seorang pelambung harus berdiri di dalam petaknya atau ruang pelambung.		
18	Lambungan yang baik adalah jika bola membusur dengan baik, bola menuju kearah pemukul di antara kepala dan lutut, serta bola menuju tempat yang diminta oleh pemukul (tetapi permintaan tersebut tidak boleh di luar garis pemukul).		
19	Menolak lambungan bola yang baik dianggap sebagai memukul tidak kena.		
20	Bagi regu pemukul, setiap pemain berhak memukul bola sebanyak dua kali.		
21	Pukulan dinyatakan buruk (salah) apabila bola mengenai tangan.		
22	Kayu pemukul tidak boleh lebih dari separuh melewati petak/ ruang pemukul atau melewati sebagian garis pukul.		
23	Bola dianggap mati apabila bola hilang setelah wasit meniupkan peluitnya.		

No	Pernyataan	B	S
24	<p>Nilai dua atau (<i>run</i>) diberikan kepada seorang pemain atau regu pemukul apabila seorang pemainnya berhasil memukul bola dengan benar sehingga pemain tersebut dapat berlari ke tiang higgap dan kembali ke ruang bebas.</p>		
25	<p>Wasit adalah seseorang yang memimpin jalannya pertandingan.</p>		
26	<p>Pemukul kasti dibuat dari kayu atau dari papan dengan ukuran panjang 50-60 cm.</p>		
27	<p>Panjang pegangan kayu pemukul antara 20-30 cm.</p>		
28	<p>Bola kasti terbuat dari bahan karet atau kulit yang di dalamnya diisi ijuk atau sabut kelapa.</p>		
29	<p>Berat bola dalam permainan kasti adalah 70-80 gram.</p>		
30	<p>Tiang pertolongan dan tiang hinggap memiliki panjang 1,5 meter.</p>		

Lampiran 5. Uji Validitas Instrumen Penelitian

No	Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Butir 1	0,660	0,349	Valid
2	Butir 2	0,353	0,349	Valid
3	Butir 3	0,511	0,349	Valid
4	Butir 4	0,429	0,349	Valid
5	Butir 5	0,409	0,349	Valid
6	Butir 6	0,429	0,349	Valid
7	Butir 7	0,518	0,349	Valid
8	Butir 8	0,451	0,349	Valid
9	Butir 9	0,396	0,349	Valid
10	Butir 10	0,395	0,349	Valid
11	Butir 11	0,360	0,349	Valid
12	Butir 12	0,436	0,349	Valid
13	Butir 13	0,385	0,349	Valid
14	Butir 14	0,538	0,349	Valid
15	Butir 15	0,387	0,349	Valid
16	Butir 16	0,468	0,349	Valid
17	Butir 17	0,409	0,349	Valid
18	Butir 18	0,343	0,349	Gugur
19	Butir 19	0,459	0,349	Valid
20	Butir 20	0,393	0,349	Valid
21	Butir 21	0,422	0,349	Valid

No	Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
22	Butir 22	0,422	0,349	Valid
23	Butir 23	0,381	0,349	Valid
24	Butir 24	0,406	0,349	Valid
25	Butir 25	0,406	0,349	Valid
26	Butir 26	0,476	0,349	Valid
27	Butir 27	0,393	0,349	Valid
28	Butir 28	0,402	0,349	Valid
29	Butir 29	0,440	0,349	Valid
30	Butir 30	0,476	0,349	Valid

Lampiran 6. Data Uji Coba

NO/ BUTIR	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	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24	
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	23	
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25	
4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
5	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	26	
6	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
7	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	21
9	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
10	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
11	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24	
13	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
15	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	18	
16	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	24	
17	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28	
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	25	
19	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	27	
21	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
22	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	23	
23	1	1	1	0	1	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	26	
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
25	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	18	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	21	
27	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	23	
28	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	16	
29	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	8	
30	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	8	
	24	14	25	27	23	24	26	27	21	19	20	19	27	26	25	21	23	26	14	14	25	25	19	28	28	25	23	26	26	25	695	

Lampiran 7. Uji Validitas dan Reliabilitas

VALIDITAS

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
VAR00001	45.5333	100.051	.637	Valid
VAR00002	45.8667	101.982	.309	Valid
VAR00003	45.5000	101.569	.483	Valid
VAR00004	45.4333	102.806	.405	Valid
VAR00005	45.5667	101.978	.373	Valid
VAR00006	45.5333	101.982	.396	Valid
VAR00007	45.4667	101.844	.493	Valid
VAR00008	45.4333	102.668	.427	Valid
VAR00009	45.6333	101.826	.357	Valid
VAR00010	45.7000	101.666	.354	Valid
VAR00011	45.6667	102.092	.318	Valid
VAR00012	45.7000	101.252	.396	Valid
VAR00013	45.4333	103.082	.360	Valid
VAR00014	45.4667	101.706	.513	Valid
VAR00015	45.5000	102.534	.355	Valid
VAR00016	45.6333	101.137	.432	Valid
VAR00017	45.5667	101.978	.373	Valid
VAR00018	45.4667	103.085	.313	Gugur
VAR00019	45.8667	100.878	.419	Valid
VAR00020	45.8667	101.568	.350	Valid
VAR00021	45.5000	102.259	.391	Valid
VAR00022	45.5000	102.259	.391	Valid
VAR00023	45.7000	101.803	.340	Valid
VAR00024	45.4000	103.352	.385	Valid
VAR00025	45.4000	103.352	.385	Valid
VAR00026	45.5000	101.845	.446	Valid

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
VAR00027	45.5667	102.116	.357	Valid
VAR00028	45.4667	102.671	.373	Valid
VAR00029	45.4667	102.395	.413	Valid
VAR00030	45.5000	101.845	.446	Valid
VAR00031	22.3000	25.252	.998	.839

Keterangan: $r_{hitung} > r_{tabel}$ (df 30 = 0,349)

RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.839	29

Lampiran 8. Tabel r

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

37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian

	
PEMERINTAH KABUPATEN BANJARNEGARA DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA SEKOLAH DASAR NEGERI 3 KARANGKOBAR <i>Alamat : Jl. Gayam, Kecamatan Karang Kobar, Kabupaten Banjarnegara, Kode pos 53453</i>	
Nomor Statistika Sekolah	
1	0
1	0
3	0
4	1
3	0
2	7

SURAT KETERANGAN
NO. 421/046/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri 03 Karangkobor.

Nama : MARLIYAH, S.Pd, SD
NIP : 19700108 200501 2009
Jabatan : KEPALA SEKOLAH

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : PUJI NUR WACHYUNI
NIM : 17604227017
Program Studi : PGSD PENJAS
Fakultas : FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN
Universitas : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian dan pengambilan data di SDN 3 Karangkobor untuk mengetahui "TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN KASTI SISWA KELAS ATAS SD NEGERI 3 KARANGKOBAR, KECAMATAN KARANGKOBAR, KABUPATEN BANJARNEGARA" sebagai bahan pembuatan TA Skripsi.
Pengambilan data tersebut dilaksanakan pada :

Hari / Tanggal : Sabtu, 24 Agustus 2019
Tempat : SDN 3 KARANGKOBAR
Waktu : Pukul. 07.30 – 09.30 WIB.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Karangkobor, 31 Agustus 2019
Kepala Sekolah


MARLIYAH, S.Pd, SD
NIP. 19700108 200501 2009





Lampiran 10. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Salam Olahraga,

Mohon bantuan kepada siswa untuk mengisi angket atau soal ini dalam membantu penelitian saya. Tujuan soal ini adalah untuk mengetahui **“Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Siswa Kelas Atas di SD Negeri 3 Karangkoobar”**

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa di SD Negeri 1 Ambal. Atas bantuan yang anda berikan, saya ucapkan terima kasih.

A. Petunjuk Pengisian:

1. Tulis identitas anda.
2. Pilih salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan yang sebenarnya dengan memberikan tanda pada kolom yang tersedia, dengan memberikan tanda (\surd) pada kolom.
B : Benar
S : Salah
3. Jawaban yang paling benar adalah jawaban yang sesuai dengan keadaan anda sendiri.
4. Jawaban yang anda berikan sangat berarti bagi peneliti, dengan demikian peneliti ucapkan terima kasih.

Hormat saya
Puji Nur Wachyuni

B. Identitas Diri

Nama :

Kelas :

TTL :

Berilah tanda (\checkmark) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**.

Contoh :

No	Pertanyaan	B	S
1	Lapangan kasti berbentuk persegi.		\checkmark

No	Pernyataan	B	S
1	Permainan kasti sudah dikenal sejak dulu		
2	Permainan kasti sudah dikenal sejak zaman penjajah Belanda dan Jepang.		
3	Permainan kasti tidak hanya dimainkan bagi anak-anak, tetapi di mainkan bagi orang dewasa dan orang tua.		
4	Permainan kasti termasuk dalam kelompok permainan bola kecil.		
5	Permainan kasti termasuk salah satu olahraga tradisional dan sangat populer di Indonesia.		
6	Lapangan kasti berbentuk segi lima beraturan.		
7	Pada lapangan kasti terdapat ruang bebas, ruang pemukul, ruang penjaga dan ruang pelambung.		
8	Panjang lapangan permainan kasti adalah 45 meter sampai 60 meter, sedangkan lebarnya 30 meter.		
9	Ukuran ruang bebas adalah 15 meter x 15 meter.		
10	Ukuran ruang pemukul, penjaga belakang (<i>catcher</i>), dan pelambung adalah 45 meter x 5 meter		

No	Pernyataan	B	S
11	Pemain kasti berjumlah 6 orang.		
12	Jumlah pemain cadangan berjumlah 1 orang.		
13	Setiap pemain wajib memakai nomor dada.		
14	Lama permainan kasti ditentukan dengan dua cara, yaitu ditentukan dengan waktu dan ditentukan dengan <i>inning</i> (setiap regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu pemukul dan regu penjaga).		
15	lama permainan kasti adalah 2 x 20 menit.		
16	Di ruang pemukul hanya boleh ada satu orang, yaitu pemukul.		
17	Seorang pelambung harus berdiri di dalam petaknya atau ruang pelambung.		
18	Menolak lambungan bola yang baik dianggap sebagai memukul tidak kena.		
19	Bagi regu pemukul, setiap pemain berhak memukul bola sebanyak dua kali.		
20	Pukulan dinyatakan buruk (salah) apabila bola mengenai tangan.		
21	Kayu pemukul tidak boleh lebih dari separuh melewati petak/ ruang pemukul atau melewati sebagian garis pukul.		
22	Bola dianggap mati apabila bola hilang setelah wasit meniupkan peluitnya.		
23	Nilai dua atau (<i>run</i>) diberikan kepada seorang pemain atau regu pemukul apabila seorang pemainnya berhasil memukul bola dengan benar sehingga pemain tersebut dapat berlari ke tiang higgap dan kembali ke ruang bebas.		
24	Wasit adalah seseorang yang memimpin jalannya pertandingan.		
25	Pemukul kasti dibuat dari kayu atau dari papan dengan ukuran panjang 50-60 cm.		
26	Panjang pegangan kayu pemukul antara 20-30 cm.		

No	Pernyataan	B	S
27	Bola kasti terbuat dari bahan karet atau kulit yang di dalamnya diisi ijuk atau sabut kelapa.		
28	Berat bola dalam permainan kasti adalah 70-80 gram.		
29	Tiang pertolongan dan tiang hinggap memiliki panjang 1,5 meter.		

Lampiran 11. Data Penelitian

NO/ BUT IR	Pengetahuan					Lapangan					Peraturan permainan														Alat-alat pendukung dalam permainan					TOTAL		
	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			
1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	21	
2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	20	
3	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	21	
5	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	21	
6	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	19	
7	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	22	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
9	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
10	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	22	
11	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	19	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
15	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
16	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
17	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	22
18	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
19	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	23
20	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	26
22	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
23	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	23	
24	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	1	26
25	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
26	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
27	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
	25	21	26	26	24	23	24	21	11	7	20	24	27	24	20	19	25	12	7	20	20	22	26	26	22	25	24	24	20	615		

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

Statistics

	Pengetahuan	Pengertian	Lapangan	Peraturan Pertandingan	Alat-alat pendukung dalam permainan
N Valid	27	27	27	27	27
Missing	0	0	0	0	0
Mean	22.7778	4.5185	3.1852	10.8148	4.2593
Median	22.0000	5.0000	3.0000	11.0000	5.0000
Mode	22.00	5.00	3.00	11.00	5.00
Std. Deviation	2.02548	.57981	.87868	1.38778	.94432
Minimum	19.00	3.00	1.00	8.00	2.00
Maximum	26.00	5.00	5.00	13.00	5.00
Sum	615.00	122.00	86.00	292.00	115.00

Pengetahuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 19	2	7.4	7.4	7.4
20	1	3.7	3.7	11.1
21	4	14.8	14.8	25.9
22	7	25.9	25.9	51.9
23	2	7.4	7.4	59.3
24	5	18.5	18.5	77.8
25	3	11.1	11.1	88.9
26	3	11.1	11.1	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Pengertian

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	1	3.7	3.7	3.7
4	11	40.7	40.7	44.4
5	15	55.6	55.6	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Lapangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1	1	3.7	3.7	3.7
2	3	11.1	11.1	14.8
3	15	55.6	55.6	70.4
4	6	22.2	22.2	92.6
5	2	7.4	7.4	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Peraturan Pertandingan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 8	3	11.1	11.1	11.1
10	7	25.9	25.9	37.0
11	9	33.3	33.3	70.4
12	5	18.5	18.5	88.9
13	3	11.1	11.1	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Alat-alat pendukung dalam permainan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2	2	7.4	7.4	7.4
3	3	11.1	11.1	18.5
4	8	29.6	29.6	48.1
5	14	51.9	51.9	100.0
Total	27	100.0	100.0	

Lampiran 13. Foto Penelitian



Dokumentasi Uji Coba Penelian

