

**FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KASTI
PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SINDUADI 2 MLATI
SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
Gatra Yanuar
NIM. 15604221057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

**FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KASTI
PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SINDUADI 2 MLATI
SLEMAN**

SKRIPSI

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



Oleh:
Gatra Yanuar
NIM. 15604221057

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SINDUADI 2 MLATI SLEMAN

Oleh :
Gatra Yanuar
NIM. 15604221057

ABSTRAK

Pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman sudah dapat terlaksana tetapi belum berjalan dengan maksimal, tentunya hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket. Validitas instrumen diuji dengan menggunakan korelasi *Product Moment*, sedangkan reliabilitas instrumen diuji menggunakan rumus *Cronbach's Alpha*. Instrumen menggunakan angket dengan nilai validitas sebesar 0,647 dan nilai koefisien *Cronbach's Alpha* mencapai 0,901. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif dengan menuangkan frekuensi dalam bentuk persentase. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman yang berjumlah 33 siswa.

Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan bahwa faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi 3 siswa (9,09%) tergolong dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (24,24%) tergolong dalam kategori tinggi, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori sedang, 12 siswa (36,37%) tergolong dalam kategori rendah dan 1 siswa (3,03%) tergolong dalam kategori sangat rendah. Berdasarkan dari faktor internal tergolong dalam kategori sedang (33,3%), sedangkan faktor eksternal tergolong dalam kategori rendah (66,7%).

Kata kunci: *siswa SD, bola kasti, pendukung, pembelajaran*

Supporting Factor Of Baseball Learning On Grade IV And Grade V Students In SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

By :
Gatra Yanuar
NIM. 15604221057

ABSTRACT

Baseball learning on grade IV and grade V students of SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman has been done but it's not maximal, it is caused by some factor. The aim of this research is to find out what are factor that support baseball learning on grade IV and grade V students in SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

This research is descriptive quantitative research. The method used in this research is survey method with the used of data collection technique by questionnaire. Validity of the instrument tested using Product Moment correlation, whereas the realibility instrument tested using Cronbach's Alpha formula. The instrument used questionnaire with the score 0,647 and Cronbac'h Alpha coefficient score 0,901. Data analysis technique used descriptive statistic with percentage result. Total population of the research are all of students of grade IV and grade V in SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman that consist of 33 students.

The result of this research is to show that supporting factor of baseball learning in SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman is low considered on the frequencies of three students (9,09%) considered as very high, eight students (24,24%) considered as high, nine students (27,27%) considered as moderate, twelve students (36,37%) considered as low and one student (3,03%) considered as very low. Based on internal factor, category of moderate (33,3%), while external factor on catagory of low (66,7%).

Keywords: elementary student, baseball, supporting, learning

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman” yang disusun oleh Gatra Yanuar, NIM 15604221057 ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya saat ini belum ada karya atau pendapat yang ditulis dan diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim digunakan.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditundanya yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 18 Juni 2020

Yang menyatakan,



Gatra Yanuar

NIM. 15604221057

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman” yang disusun oleh Gatra Yanuar, NIM 15604221057 ini telah disetujui dosen pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 23 Juni 2020

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD Penjas



Dr. Hari Yulianto, M.Kes

NIP. 196707011994121001

Disetujui,

Dosen Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si

NIP. 196204221990011001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA KASTI PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI SINDUADI 2 MLATI SLEMAN

Disusun oleh :

Gatra Yanuar
NIM. 15604221057

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi

PGSD Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri

Yogyakarta

Pada tanggal 26 Juni 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Drs. Amat Komari, M.Si
Ketua Penguji/Pembimbing

Dr. Hari Yulianto, M.Kes
Sekretaris

Drs. Ngatman, M.Pd
Penguji I

Tanda Tangan

Tanggal

3/7/2020

2/7-2020

1 Juli 2020

Yogyakarta, 8 Juli 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Samudryanto, M.Kes
NIM. 196503011990011001

MOTTO

Maka apabila kamu telah selesai (dari sesuatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya kepada Tuhanmulah hendaknya kamu berharap.

(QS. Al-Insyirah: 7-8)

Pendidikan adalah jalan panjang yang ditempuh sebuah bangsa yang menghadapi tantangan untuk membangun identitas, karakter dan martabatnya.

(Ir. H. Joko Widodo)

Dengan memperbanyak belajar, tekun dalam berusaha dan bekerja, khusuk dalam berdoa, luas dalam bersabar dan sesering mungkin dalam beristighfar Allah SWT pasti memudahkan dan melancarkan segala urusan yang sedang kamu hadapi.

(Gatra Yanuar)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur alhamdulillah, karya tulis sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orangtua saya tercinta dan tersayang (Ayah Rigunanta dan Ibu Sunarni) yang telah memberi segala doa, kasih sayang, bimbingan, nasehat, semangat dan dukungan tiada henti kepada saya.
2. Kakak saya Berti Lulu Astarina Wati, A.Md yang telah memberi dukungan dan motivasi yang diberikan selama ini kepada saya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman” dapat diselesaikan sesuai harapan.

Penyusunan tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Amat Komari, M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, pengarahan, dukungan dan motivasi sehingga terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO dan Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Kepala sekolah SD Negeri Jambon 2 Gamping Sleman dan SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman yang telah mengizinkan saya untuk melakukan uji coba penelitian dan penelitian di sekolah tersebut.

5. Para guru dan staf SD Negeri Jambon 2 Gamping Sleman dan SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses uji coba penelitian dan penelitian.
6. Keluarga besar PGSD Pendidikan Jasmani B 2015 yang telah saling membantu, memberi semangat dan berjuang bersama.
7. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Disadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan, baik penyusunannya maupun penyajiannya karena keterbatasan pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki penulis. Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi berkat yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT serta Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bagi pembaca atau pihak yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 18 Juni 2020

Penulis,



Gatra Yanuar

NIM. 15604221057

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
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
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Permainan Bola Kasti	8
2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar	9
3. Pembelajaran Permainan Bola Kasti di Sekolah Dasar	12

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar	17
5. Karakteristik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar	32
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN	38
A. Desain Penelitian.....	38
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	38
C. Populasi dan Sampel Penelitian	39
D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	40
1. Instrumen Penelitian	40
2. Uji Coba Instrumen Penelitian	43
3. Teknik Pengumpulan Data	48
E. Teknis Analisis Data	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	51
A. Hasil Penelitian	51
1. Deskripsi Data Penelitian	51
2. Analisis Data Penelitian	51
B. Pembahasan	67
1. Faktor Internal	68
2. Faktor Eksternal	69
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Implikasi Penelitian	73
C. Keterbatasan Penelitian	73
D. Saran	74
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN	77

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Angket Uji Coba Penelitian	42
Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Angket	43
Tabel 3. Rangkuman Butir-Butir Pernyataan yang Gugur dalam Uji Validasi	46
Tabel 4. Tingkat Keterandalan Instrumen Penelitian	47
Tabel 5. Koefisien <i>Cronbach's Alpha</i>	47
Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Penelitian	48
Tabel 7. Norma Penilaian Faktor Pendukung	50
Tabel 8. Norma Penilaian Keseluruhan	52
Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Internal	54
Tabel 10. Norma Penilaian Indikator Jasmaniah	56
Tabel 11. Norma Penilaian Indikator Psikologis	57
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Eksternal	59
Tabel 13. Norma Penilaian Indikator Keluarga	61
Tabel 14. Norma Penilaian Indikator Sekolah	62
Tabel 15. Norma Penilaian Indikator Masyarakat	64
Tabel 16. Rerata Pencapaian Persentase	65
Tabel 17. Rerata Pencapaian Persentase Faktor Internal	66
Tabel 18. Rerata Pencapaian Persentase Faktor Eksternal.....	66
Tabel 19. Urutan Rerata Pencapaian Persentase Keseluruhan Indikator ...	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Pengkategorian Nilai Keseluruhan Data	53
Gambar 2. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Internal	55
Gambar 3. Diagram Batang Pengkategorian Data Indikator Jasmaniah ...	57
Gambar 4. Diagram Batang Pengkategorian Data Indikator Psikologis ...	58
Gambar 5. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Eksternal	60
Gambar 6. Diagram Batang Pengkategorian Data Indikator Keluarga	62
Gambar 7. Diagram Batang Pengkategorian Data Indikator Sekolah	63
Gambar 8. Diagram Batang Pengkategorian Data Indikator Masyarakat .	65

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal TAS	78
Lampiran 2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing TAS	79
Lampiran 3. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	80
Lampiran 4. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i>	81
Lampiran 5. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian	83
Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitian ...	84
Lampiran 7. Surat Permohonan Ijin Penelitian	85
Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	86
Lampiran 9. Angket Uji Coba Penelitian	87
Lampiran 10. Data Hasil Uji Coba Penelitian	97
Lampiran 11. Hasil Uji Validitas dari Angket Uji Coba Penelitian	98
Lampiran 12. Hasil Perhitungan Uji Validitas	100
Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas	101
Lampiran 14. Angket Penelitian	102
Lampiran 15. Daftar Nama Sampel Penelitian	112
Lampiran 16. Data Hasil Penelitian	113
Lampiran 17. Deskriptif Statistik Hasil Penelitian	114
Lampiran 18. Kartu Bimbingan TAS	124
Lampiran 19. Dokumentasi Pengambilan Data	125

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib di sekolah, termasuk pada tingkat sekolah dasar. Pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan yang pada pelaksanaannya menggunakan aktivitas jasmani atau olahraga, melalui aktivitas jasmani peserta didik memperoleh beragam pengalaman kehidupan yang nyata sehingga benar-benar mengarahkan peserta didik ke arah sikap dan tindakan yang baik pula.

Menurut Samsudin (2008: 3), tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan antara lain sebagai berikut:

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap social dan toleransi dalam konteks keajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalaui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas.
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Sekolah dasar merupakan awal mula seorang siswa mendapatkan ilmu yang merupakan dasar untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi lagi. Terdapat beberapa pembelajaran yang memang harus diberikan oleh guru kepada seorang siswa di bangku sekolah dasar, salah satunya yaitu pendidikan jasmani yang pada dasarnya diajarkan agar pertumbuhan dan perkembangan siswa menjadi lebih baik karena seorang siswa sedang dalam masa pertumbuhan dan perkembangan pada usia tersebut.

Dalam mata pembelajaran pendidikan jasmani di tingkat sekolah dasar terbagi menjadi sub-sub kecil seperti: permainan, atletik, senam, dan bela diri. Sub-sub tersebut masih dibagi lagi ke dalam sub yang lebih kecil, misalnya permainan juga dibagi dalam kelompok permainan dengan alat dan tanpa alat, contoh permainan dengan alat misalnya permainan bola besar dan bola kecil, permainan bola besar terdiri dari sepak bola, bola basket, dan bola voli, sedangkan permainan bola kecil terdiri dari kasti, bola bakar, *baseball*, *softball*, *kipppers*, *rounders*, dll. Sedangkan atletik terdiri dari lari, lompat, dan lempar. Sedangkan senam terdiri dari senam lantai, senam irama, senam kesegaran jasmani, dll. Serta bela diri terdiri dari pencak silat, karate, taekwondo, judo, dll.

Permainan bola kasti merupakan salah satu olahraga permainan bola kecil yang diberikan untuk siswa di tingkat sekolah dasar. Dalam pembelajaran permainan bola kasti menekankan siswa dalam penguasaan dasar melempar, menangkap, dan memukul bola. Selain itu siswa diharapkan mampu untuk terampil, cekatan dan bekerja sama dengan teman satu timnya. Agar semua hal

tersebut dapat tersampaikan dan diterima oleh siswa dengan baik dan maksimal, maka dari itu dalam proses belajar mengajar seorang guru di sekolah harus mampu untuk mengelola kelas dan memberikan materi pembelajaran permainan bola kasti dengan sebaik mungkin.

Hasil belajar merupakan faktor yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena hasil belajar dari siswa dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana siswa tersebut mampu untuk menguasai materi yang telah disampaikan oleh seorang guru. Berhasil atau tidaknya siswa dalam belajar disebabkan oleh dua faktor penting, yaitu faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seseorang dan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri seseorang.

Berdasarkan dari hasil observasi pengamatan penulis secara langsung di lapangan selama melaksanakan Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, khususnya pembelajaran permainan bola kasti di kelas IV dan V sudah dapat dilaksanakan namun belum dapat berjalan dengan maksimal dan belum sesuai dengan yang diharapkan. Sebagian siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, namun masih ada beberapa siswa yang mengalami kesulitan pada saat mengikuti pembelajaran permainan bola kasti. Hal-hal yang menyebabkan timbulnya masalah tersebut yaitu dari prasarana dan sarana yang ada, diantaranya halaman sekolah tidak luas sehingga untuk pelaksanaan pembelajaran permainan bola kasti dilaksanakan di lapangan milik kampus MMTC yang jaraknya cukup jauh dari sekolah, siswa harus berjalan kaki dan melewati jalan raya yang dapat membahayakan

keselamatan siswa apabila kurangnya pengawasan dari guru PJOK. Selain itu kondisi bola serta kondisi pemukul yang mulai rusak dan jumlah bola serta jumlah pemukul kurang memadai. Terkadang kendala juga muncul dari diri siswa itu sendiri yaitu masih ada beberapa siswa yang selalu terlambat pada saat jam pembelajaran pendidikan jasmani, susah dikendalikan dan malas-malasan pada saat berlangsungnya pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengadaan prasarana dan sarana merupakan hal penting untuk keberlangsungan kegiatan pembelajaran. Selain itu, kondisi fisik dan psikologi siswa, dukungan keluarga, serta lingkungan sekitar sangat berpengaruh dengan keberhasilan dari suatu pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan pemaparan di atas dan observasi pengamatan penulis terhadap kegiatan pembelajaran pembelajaran permainan bola kasti pada mata pelajaran PJOK di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, maka mendorong penulis untuk mengadakan suatu penelitian yang berjudul “Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah beserta pengamatan yang telah dilakukan peneliti di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Belum maksimalnya pengadaan serta perawatan prasarana dan sarana yang mendukung berlangsungnya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

2. Beberapa siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman kurang bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kasti.
3. Motivasi siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kasti belum diketahui..
4. Pentingnya diketahui faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti membatasi penelitian ini agar tidak meluas dalam pembahasannya mengenai “Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini yaitu: “faktor apa saja yang mendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman?”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri

Sinduadi 2 Mlati Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Setelah dilaksanakan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada mata pelajaran PJOK di tingkat sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan masukan tentang peran faktor pendukung dalam pembelajaran permainan bola kasti pada mata pelajaran PJOK, sehingga dapat digunakan sebagai pedoman dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

b. Bagi Pendidik atau Guru

Memberikan gambaran agar dalam pembelajaran bola kasti dapat berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan kondisi siswa dan keberadaan alat serta fasilitas pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Sebagai masukan agar siswa mengetahui faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti, sehingga mampu memacu peserta didik untuk lebih semangat dalam mengikuti

pembelajaran PJOK.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Permainan Bola Kasti

Permainan bola kasti merupakan olahraga permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu. Masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain. Permainan ini dimainkan di lapangan berbentuk empat persegi panjang yang dibatasi oleh garis batas dengan lebar 5 cm. Sebagai alat permainan menggunakan bola kasti dan kayu pemukul. Unsur-unsur dasar permainan, yaitu melambungkan bola, menangkap bola, melempar bola, berlari, taktik dan strategi, dan peraturan permainan (Muhajir, 2017: 67).

Sedangkan menurut Suswarso dan Sumarya (2010: 2), permainan kasti merupakan salah satu permainan yang menggunakan bola kecil karena dapat menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mencari nilai dengan memukul bola dan dapat kembali ke ruang bebas dengan selamat sehingga mendapatkan nilai, sedangkan regu jaga berusaha secepatnya dapat mematikan lawan. Regu yang banyak mengumpulkan nilai lebih banyak, merekalah yang keluar sebagai pemenangnya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola kasti adalah salah satu jenis permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu yang terdiri dari dua regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga dengan masing-masing regu terdiri dari 12 orang pemain

dengan tujuan untuk memperoleh nilai sebanyak mungkin.

2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar

Menurut Sukintaka (2001), pendidikan jasmani merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktivitas jasmani yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia seutuhnya. Sedangkan menurut Subagiyo dkk (2008: 18), pendidikan jasmani adalah latihan jasmani yang dimanfaatkan, dikembangkan dan didayagunakan dalam pendidikan.

Menurut Lutan (2001: 1), pendidikan jasmani merupakan wahana dan alat untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup. Sedangkan menurut Suryobroto (2004: 16), pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang di desain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang di desain guna mengembangkan pengetahuan dan perilaku seseorang mengenai aktivitas jasmani, meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, serta sikap sportif melalui kegiatan jasmani.

Konsep dari suatu pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2011: 61), adalah suatu proses di mana lingkungan seseorang secara sengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam

kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subyek khusus dari pendidikan.

Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang sebagai upaya menciptakan situasi dan kondisi yang memungkinkan merangsang siswa untuk belajar, didasarkan pada pendekatan yang menempatkan siswa sebagai subyek pembelajaran, sebagai individu yang berinteraksi secara aktif dengan sumber belajar (guru, media dan lingkungan) dalam upaya mengasah potensi-potensi yang dimiliki untuk mencapai tingkat aktualisasi diri yang tinggi. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar siswa dan menjadi indikator suksesnya pembelajaran. Selain itu semua subyek yang terlibat dalam pembelajaran harus menunjukkan perilaku yang kondusif, dengan ditandai oleh kemampuan pengambilan keputusan dalam pembelajaran secara proporsional menurut perannya masing-masing.

Dalam pembelajaran gerak, di kenal tahap-tahap dalam menguasai keterampilan gerak, tahap-tahap tersebut dinyatakan sebagai tahap kognitif, asosiatif, dan otomatisasi. Pada tahap permulaan, yaitu tahap kognitif ditandai oleh upaya siswa dalam memperoleh pemahaman tentang obyek rangsangan yang diterima untuk diformulasikan dalam rencana pelaksanaan latihan gerak. Keterlibatan aspek intelektual dalam mempersepsi rangsangan merupakan unsur dominan. Tahap asosiatif merupakan tahap mencoba gerakan secara *trial* dan *error* dengan latihan yang berulang-ulang dengan tingkat evaluasi yang tinggi, sehingga menghasilkan gerakan seperti apa

yang diharapkan. Hanya saja, untuk mengimplementasikan teori belajar tersebut dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah masih relatif jauh dari yang diharapkan, karena diperlukan prasyarat-prasyarat situasional dan kondisional yang kondusif bagi berlangsungnya proses belajar tersebut.

Dengan memperhatikan fenomena tersebut, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar dibutuhkan model pembelajaran yang sesuai bagi anak usia sekolah dasar khususnya dalam materi permainan bola kasti mini. Dalam hal ini materi yang diberikan pula disederhanakan dan disesuaikan dengan pertumbuhan dan perkembangan anak yang di kemas dalam bentuk permainan sederhana dan mudah dilaksanakan.

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman-temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Sumiati dan Asra (2009: 3) mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa. Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

Dengan demikian jika komponen-komponen di atas dapat dilaksanakan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, maka proses

pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan dapat dinyatakan berhasil dengan baik.

3. Pembelajaran Permainan Bola Kasti di Sekolah Dasar

Menurut UUSPN No. 20 tahun 2003 yang dikutip Sagala (2005: 62), bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai proses belajar yang dibangun oleh guru untuk mengembangkan kreativitas berpikir dari peserta didik yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, serta dapat meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru sebagai upaya meningkatkan penguasaan yang baik terhadap materi pembelajaran.

Permainan bola kasti sangat membutuhkan ketangkasan dan kecerdikan, karena hal ini sangat berpengaruh kepada pemain. Permainan ini dilakukan secara beregu dan permainan ini sangat membutuhkan kerja sama tim dalam setiap pertandingan. Disamping kerja sama, setiap individu dan tim harus menguasai teknik dasar permainan tersebut. Menurut Nastiti, dkk (2014: 4-5), teknik dasar permainan bola kasti yaitu:

a) Teknik memukul bola

- 1) Pukulan bola mendatar
- 2) Pukulan bola melambung

b) Teknik melempar bola

- 1) Lempatan bola melambung ke atas
- 2) Lemparan bola menyusur tanah

3) Lemparan bola datar

c) Teknik menangkap bola

1) Menangkap bola lambung

2) Menangkap bola menyusur tanah

3) Menangkap bola datar

Adapun peraturan permainan bola kasti menurut Muhajir (2017: 68), yaitu:

a) Jumlah pemain

Jumlah pemain terdiri atas 12 orang setiap regunya dengan menggunakan nomor 1 sampai dengan 12. Seorang sebagai ketua atau kapten regu.

b) Waktu permainan

Waktu permainan 2 x 30 menit dibagi menjadi dua babak diselingi waktu istirahat 10 menit.

c) Cara mendapatkan angka

1) Setiap pemukul yang berhasil berlari menuju tiang hingga I, II, dan III lalu kembali ke ruang bebas akan mendapat nilai 1, secara bertahap.

2) Apabila pukulan berhasil dengan baik dan pemukul secara langsung dapat kembali ke ruang bebas, akan mendapat nilai 2.

3) Apabila regu penjaga dapat menangkap bola langsung dengan baik, akan mendapat nilai 1, untuk regu penjaga.

d) Penentuan pemenang

Penentuan pemenang adalah regu yang mendapat nilai terbanyak sebagai regu pemenang.

e) Wasit

Setiap pertandingan kasti dipimpin oleh seorang wasit dibantu oleh tiga penjaga garis, satu orang pencatat nilai, dan pencatat waktu.

f) Pergantian tempat

Pergantian tempat dapat dilakukan apabila regu pemukul terkena lemparan bola sah, bola ditangkap tiga kali secara berturut-turut oleh regu penjaga, dan alat pemukul lepas ketika sedang melakukan pukulan yang menurut wasit sangat membahayakan lawan.

g) Kesempatan memukul

Kesempatan memukul untuk setiap pemukul yaitu satu kali, kecuali pemukul terakhir sebanyak tiga kali giliran memukul, dan dilakukan secara berurutan dari nomor 1 sampai dengan nomor 12.

Sedangkan menurut Supriyanti (2008: 2), cara bermain permainan bola kasti yaitu:

- a) Kasti dimainkan oleh 2 regu, yang masing-masing regunya terdiri dari 12 orang. Sebelum mulai permainan, akan di adakan undian guna memilih regu mana yang akan menjadi pemukul/pemasang dan yang menjadi penjaga. Setelah penentuan siapa yang main atau yang jaga, maka yang main akan berkumpul di ruang bebas dan yang jaga akan menyebar dalam lapangan permainan. Satu orang dari regu penjaga akan bertugas sebagai pelambung, dan regu yang main secara bergantian untuk menjadi pemukul. Waktu permainan adalah 2 x 30 menit, istirahat 10 menit.

- b) Pelambung akan melemparkan bola yang harus dipukul oleh pemukul, tetapi apabila pemukul gagal (meleset) dalam memukul bola maka permainan dinyatakan gagal dan mendapat nilai 0. Setelah bola terpukul maka sang pemukul harus berlari ke tiang hinggap/pertolongan, dari tiang hinggap 1 kemudian ke tiang hinggap 2, hingga kembali ke ruang bebas. Apabila seseorang pemukul berhasil melewati tiang hinggap 1 kemudian ke tiang hinggap 2 dan kembali lagi ke ruang bebas dengan bola yang telah ia pukul dan dapat pulang/kembali karena pukulan teman, maka ia mendapat nilai 1.
- c) Namun langkah pemukul tidaklah mulus, karena yang menjaga akan berusaha menangkap bola yang terpukul tadi dan akan melempar/menghambat bola tersebut ke tubuh pemukul yang sedang menuju tiang hinggap 1 atau 2, dengan segala cara, termasuk melempar bola itu ke tubuh sang pemukul. Apabila sebanyak 3 kali tangkap bola maka akan dilakukan pergantian bebas, atau tukar posisi (yang pemukul jadi penjaga, dan penjaga jadi pemukul dan berhak untuk mendapat nilai).
- d) Sedangkan untuk mematikan lawan, satu lemparan dianggap sah apabila bola mengenai party pemukul, meskipun kejadian ini tidak disengaja, atau lemparan yang mengenai pakaian pemain juga dianggap sah. Sedangkan lemparan yang digenggam tidak sah.

Agar dapat terciptanya suatu pembelajaran yang menyenangkan maka diperlukan sebuah penguatan, seperti memberi pengakuan dan merayakan

kerja keras siswa dengan tepuk tangan, catatan pribadi atau saling menghargai. Kegiatan belajar yang aktif, kreatif dan menyenangkan harus tetap bersandar pada tujuan atau kompetensi yang akan dicapai dari pembelajaran tersebut.

Salah satu panduan seorang guru untuk mengajarkan suatu pembelajaran kepada siswa adalah silabus, silabus merupakan suatu penjabaran dari suatu kurikulum yang berlaku dan sudah ditetapkan oleh dinas pendidikan Republik Indonesia. Silabus disusun oleh seorang guru dengan atas dasar kurikulum yang sudah berlaku dan digunakan di sekolah yaitu Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) atau Kurikulum 2013.

Kurikulum yang digunakan di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman menggunakan Kurikulum 2013. Salah satu kompetensi inti yang ada di sekolah dasar pada kelas IV yaitu: 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia. Sedangkan kompetensi dasarnya yaitu: 4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional. Dan kompetensi inti yang ada di sekolah dasar pada kelas V yaitu: 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang

mencerminkan perilaku anak. Sedangkan kompetensi dasarnya yaitu: 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.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu faktor yang dapat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Dalam proses pembelajaran diharapkan mampu memberikan dampak yang positif pada hasil belajar siswa.

Menurut Slameto (2013: 54), faktor yang dapat mempengaruhi belajar adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor eksternal faktor yang berasal dari luar diri individu.

a. Faktor Internal

Faktor yang ada dalam diri individu, yang sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar seseorang.

1) Faktor Jasmaniah

Jasmaniah adalah pengaruh utama dalam proses pembelajaran anak. Berikut merupakan penjelasan dari pengaruh jasmaniah terhadap pembelajaran menurut Slameto (2013: 54-55), yaitu:

a) Faktor Kesehatan

Sehat berarti dalam keadaan segenap badan beserta bagian-bagiannya bebas dari penyakit, kesehatan adalah keadaan atau hal sehat, kesehatan seseorang berpengaruh terhadap belajarnya. Proses belajar akan terganggu jika kesehatan seseorang terganggu, selain itu ia akan cepat lelah, kurang bersemangat, mudah pusing, ngantuk dan lain-lain. Agar seseorang belajar dengan baik maka haruslah mengusahakan kesehatan badannya tetap terjaga.

b) Cacat Tubuh

Cacat tubuh adalah sesuatu yang menyebabkan kurang baik/kurang sempurna mengenai tubuh/badan. Cacat itu dapat berupa buta, setengah buta, tuli, patah kaki, dan patah tangan, lumpuh dan lain-lain.

2) Faktor Psikologis

Menurut Slameto (2013: 55-59), sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis. Berikut ini pembahasan lebih lanjut dari faktor-faktor tersebut, yaitu:

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kecakapan yang terdiri dari tiga jenis yaitu kecakapan untuk menghadapi dan menyesuaikan ke dalam situasi yang baru dengan cepat dan efektif, mengetahui/menggunakan konsep-konsep yang abstrak secara efektif, mengetahui relasi dan mempelajarinya dengan cepat.

b) Perhatian

Perhatian adalah suatu kondisi dimana keaktifan dan fokus seseorang dipertinggi terhadap suatu atau kumpulan objek. Supaya memperoleh hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya. Jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka akan menimbulkan kebosanan sehingga siswa tidak suka dengan pembelajaran yang diberikan oleh seorang guru.

c) Minat

Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengnang suatu kegiatan. Minat memiliki pengaruh yang besar terhadap proses belajar, jika minat siswa dalam belajar itu tinggi maka akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat mudah tercapai. Sebaliknya jika siswa tidak berminat terhadap pembelajaran maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran susah tercapai.

d) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan nyata sesudah belajar atau atau berlatih. Sangat penting untuk mengetahui bakat siswa dan menempatkan siswa belajar di sekolah yang sesuai dengan bakatnya.

e) Motif

Dalam proses belajar haruslah diperhatikan apa yang dapat mendorong peserta didik agar dapat belajar dengan baik atau mempunyai motif untuk berpikir dan memusatkan perhatian, merencanakan dan melaksanakan kegiatan yang menunjang kegiatan belajar. Motif merupakan alasan atau dorongan dalam melakukan suatu hal.

f) Kematangan

Kematangan adalah suatu fase dalam pertumbuhan seseorang, dimana organ maupun alat tubuhnya sudah siap untuk melaksanakan kecakapan baru. Proses belajar siswa akan berjalan dengan baik apabila pertumbuhan peserta didik sudah siap atau matang.

g) Kesiapan

Kesiapan adalah kesediaan untuk memberikan response atau bersaksi. Kesiapan itu timbul dari dalam diri seseorang dan juga berhubungan dengan kematangan, siswa akan siap mengikuti pembelajaran dengan tingkat yang lebih tinggi jika sudah matang.

3) Faktor Kelelahan

Menurut Slameto (2013: 59-60), kelelahan merupakan faktor internal yang juga berpengaruh terhadap kegiatan belajar siswa. Kelelahan dibagi menjadi dua, yaitu kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Kelelahan jasmani pada siswa dapat dilihat pada saat

pembelajaran, diantaranya siswa mudah lelah, merasa lesu dan hanya ingin beristirahat, sedangkan kelelahan rohani dapat dilihat dengan timbulnya rasa bosan, mudah mengeluh dan tidak ada motivasi saat pembelajaran sehingga pembelajaran tidak berjalan maksimal.

b. Faktor Eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri seseorang siswa yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang meliputi guru, kualitas pembelajaran, sarana dan prasarana serta lingkungan, baik lingkungan di sekolah maupun di rumah. Penjelasan faktor-faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1) Faktor Keluarga

Keluarga adalah pengaruh utama dalam proses pembelajaran anak. Berikut penjelasan pengaruh keluarga terhadap pembelajaran menurut Slameto (2013: 60-64), yaitu:

a) Cara Orang Tua Mendidik

Cara orang tua mendidik anak memiliki pengaruh yang besar terhadap proses dan hasil pembelajaran anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anak tentu akan memberikan dampak negatif pada proses perkembangan anak. Mobilitas kegiatan pada era globalisasi saat ini begitu cepat. Orang tua saat ini cenderung lebih mementingkan pekerjaan sehingga tidak ada waktu untuk mendampingi anak ketika belajar. Hal tersebut membuat orangtua cenderung kurang peduli dengan

pola belajar anak di rumah dan tidak mengetahui kebutuhan serta kesulitan anak dalam belajar karena lebih mementingkan pekerjaan. Memanjakan anak merupakan cara mendidik anak yang tidak baik karena dapat membuat anak tidak mandiri dan penuh ketergantungan terhadap orang tua. Mendidik anak secara otoriter juga tidak baik untuk perkembangan kepribadian anak. Hal tersebut akan membuat anak takut dan tidak dekat dengan orang tua.

b) Relasi Antar Anggota Keluarga

Relasi antar anggota keluarga yang paling penting yaitu relasi orang tua dengan anak. Relasi anak dengan saudara ataupun anggota keluarga yang lain turut memberikan pengaruh kepada pola belajar anak. Relasi anak dan anggota saudara yang tidak terjalin dengan harmonis dapat menyebabkan perkembangan anak terhambat sehingga berakibat pada ketidaknyamanan anak dalam belajar dan menimbulkan masalah psikologis yang lain.

c) Suasana Rumah

Suasana rumah dimaksudkan sebagai situasi atau kejadian-kejadian yang sering terjadi di dalam keluarga di mana anak berada dan belajar. Suasana rumah yang gaduh/ramai dan semrawut tidak akan memberi ketenangan kepada anak yang belajar. Suasana tersebut dapat terjadi pada keluarga besar yang terlalu banyak penghuninya. Suasana rumah yang tegang, ribut

dan sering terjadi cekcok, pertengkaran antar anggota keluarga atau dengan keluarga lain menyebabkan anak menjadi bosan di rumah, suka keluar rumah, yang akibatnya waktu belajarnya menjadi kacau.

d) Keadaan Ekonomi Keluarga

Keadaan ekonomi keluarga erat hubungannya dengan hasil belajar siswa. Anak yang sedang belajar selain harus terpenuhi kebutuhan pokok seperti makanan, pakaian dan perlindungan kesehatan, juga membutuhkan fasilitas pendukung belajar lainnya seperti ruangan belajar, meja, kursi, lampu penerangan, alat tulis, buku teks dan lain-lain. Kebutuhan fasilitas belajar anak dapat terpenuhi apabila keluarga memiliki uang yang cukup. Anak yang hidup di dalam keluarga yang memiliki pendapatan rendah, kebutuhan pokok anak kurang terpenuhi sehingga kualitas kesehatan anak rendah sehingga dapat berpengaruh pada kualitas belajar anak yang tidak dapat maksimal. Anak dari keluarga berpenghasilan rendah juga merasa tidak percaya diri. Penghasilan keluarga yang rendah ini membuat anak yang belum cukup umur untuk bekerja harus membantu orang tuanya mencari nafkah. Keadaan ekonomi yang rendah ini juga tidak dapat dipungkiri dapat memacu anak untuk lebih bersemangat dalam belajar untuk memperbaiki keadaan ekonomi keluarga.

e) Pengertian Orang Tua

Orang tua memiliki peran penting untuk memberikan dorongan dan pengertian kepada anak dalam belajar. Anak yang sedang belajar hendaknya jangan dibebani dengan pekerjaan yang lainnya karena dapat mengganggu konsentrasi belajar anak. Orang tua juga harus memberikan dorongan dan pengertian kepada anak agar tidak mudah putus asa ketika menghadapi kesulitan belajar.

f) Latar Belakang Kebudayaan

Siswa dalam suatu sekolah tidak hanya berasal dari satu daerah saja. Setiap daerah memiliki adat kebudayaan yang berbeda-beda. Karakteristik dari keluarga setiap siswa juga berbeda-beda. Tingkat pendidikan orang tua siswa juga berbeda-beda ada yang lulusan SD, SMP, SMA/SMK maupun sarjana bahkan tidak bersekolah. Perbedaan ini menimbulkan kebiasaan yang berbeda pada setiap keluarga. Keluarga tentunya harus membiasakan anak untuk belajar dan selalu memberikan motivasi untuk meraih cita-cita.

2) Faktor Sekolah

Menurut Slameto (2013: 64-69), faktor sekolah yang mempengaruhi belajar mencakup relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, kedisiplinan, pelajaran dan jam pelajaran, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas-tugas rumah. Berikut ini pembahasan lebih lanjut dari faktor-faktor

tersebut, yaitu:

a) Metode Mengajar

Metode mengajar adalah suatu cara/jalan yang harus dilalui di dalam mengajar. Di dalam lembaga pendidikan, murid/siswa yang dalam proses belajar menerima, menguasai dan lebih-lebih mengembangkan bahan pelajaran itu, maka cara-cara mengajar serta belajar haruslah tepat, efisien dan seefektif mungkin. Metode mengajar mempengaruhi belajar. Metode mengajar guru yang kurang baik akan mempengaruhi belajar siswa yang tidak baik pula.

b) Kurikulum

Kurikulum diartikan sebagai sejumlah kegiatan yang diberikan kepada siswa. Kegiatan itu sebagian besar adalah menyajikan bahan pelajaran agar siswa menerima, menguasai dan mengembangkan bahan pelajaran itu, sehingga bahan pelajaran itu mempengaruhi belajar siswa.

c) Relasi Guru dengan Siswa

Interaksi antara guru dan siswa terjadi dalam proses pembelajaran. relasi yang baik antara guru dan siswa akan memberikan dampak positif. Siswa yang merasa nyaman dan menyukai seorang guru tentunya juga akan menyukai mata pelajaran yang di ampu oleh guru tersebut. Kesenangan siswa terhadap suatu mata pelajaran tentu akan mendorong siswa untuk

mempelajarinya. Guru harus dapat menjaga kedekatannya dengan siswa agar kewibawaannya tetap terjaga. Guru yang kurang dapat berinteraksi dengan siswa akan membuat reaksi keduanya menjadi kaku.

d) Relasi Siswa dengan Siswa

Setiap siswa memiliki ciri khas masing-masing. Yang tidak mau bergaul dengan siswa yang lainnya dan kurang komunikatif tentunya akan dijaui oleh teman-temannya. Keadaan ini tentu akan memberikan dampak pada kenyamanan anak belajar di sekolah. Relasi antar siswa perlu dijaga agar suasana di sekolah nyaman dan memberikan semangat bagi siswa untuk belajar.

e) Disiplin Sekolah

Kedisiplinan siswa dalam mengikuti pembelajaran merupakan cerminan dari siswa yang baik. Kedisiplinan di sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar dan melaksanakan tata tertib, kedisiplinan pegawai/karyawan dalam mengerjakan pekerjaan administrasi dan kebersihan gedung, sekolah dan halaman, kedisiplinan kepala sekolah dalam mengelola staf beserta siswa, kedisiplinan tim bimbingan konseling dalam melakukan pelayanan. Keberhasilan belajar dapat terwujud apabila siswa dapat menerapkan kedisiplinan belajar di sekolah, rumah dan perpustakaan. Kepala sekolah, guru dan karyawan memberikan keteladanan kedisiplinan pada siswa.

Keteladanan ini diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan siswa.

f) Alat Pelajaran

Alat pelajaran erat hubungannya dengan gaya belajar siswa. Guru diharapkan mampu menggunakan alat peraga pembelajaran untuk membantu dalam penyampaian materi pelajaran. Ketepatan guru dalam memilih alat peraga pembelajaran yang tepat membuat siswa menjadi paham dengan materi pelajaran yang disampaikan. Alat pelajaran yang lengkap dapat memperlancar proses pembelajaran siswa, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

g) Waktu Sekolah

Waktu sekolah adalah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah. Waktu pelajaran dapat dibagi menjadi pagi hari, siang hari, dan malam hari. Pada pagi hari dan siang hari siswa belajar di sekolah, sedangkan pada malam hari siswa belajar di rumah. Waktu pelajaran ini memberikan pengaruh kepada semangat siswa mengikuti pembelajaran. Siswa yang mendapatkan jadwal di pagi hari tentu akan lebih bersemangat dan berkonsentrasi untuk mengikuti pembelajaran, sedangkan saat siang hari kondisi tubuh siswa sudah tidak sesegar pada saat pagi hari dan konsentrasi mulai menurun, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

h) Standar Pelajaran di Atas Ukuran

Guru berpendirian untuk mempertahankan wibawanya, perlu memberi pelajaran di atas ukuran standar. Akibatnya siswa merasa kurang mampu dan takut kepada guru. Bila banyak siswa yang tidak berhasil dalam mempelajari mata pelajarannya, guru semacam itu merasa senang. Tetapi berdasarkan teori belajar, mengingat perkembangan psikis dan kepribadian siswa yang berbeda-beda, hal tersebut tidak boleh terjadi. Seorang guru dalam menuntut penguasaan materi harus sesuai dengan kemampuan siswa masing-masing dan tujuan yang telah dirumuskan dapat tercapai.

i) Kondisi Gedung

Kondisi sekolah merupakan keseluruhan ruang yang ada di sekolah yang dapat menunjang ataupun menghambat belajar anak di sekolah. Kondisi gedung yang kokoh, kuat dan memenuhi syarat kesehatan yang baik diantaranya seperti ventilasi udara yang baik, sinar matahari yang dapat masuk, serta penerangan yang cukup menjadikan siswa merasa nyaman di dalam belajar, kondisi gedung yang baik akan memberikan pengaruh yang baik pula terhadap proses dan prestasi belajar siswa yang menempatinnya.

j) Metode Belajar

Banyak siswa melaksanakan cara belajar yang salah. Hal ini

perlu pembinaan dari guru, dengan cara belajar yang tepat maka akan efektif pula hasil belajar siswa itu. Juga dalam pembagian waktu untuk belajar. Maka perlu belajar secara teratur setiap hari, dengan pembagian waktu yang baik, memilih cara belajar yang tepat dan cukup istirahat akan meningkatkan hasil belajar.

k) Tugas Rumah

Waktu belajar terutama adalah di sekolah, di samping terdapat waktu untuk belajar di rumah biarlah digunakan untuk kegiatan-kegiatan lain. Maka diharapkan guru jangan terlalu banyak memberi tugas yang harus dikerjakan di rumah, sehingga anak tidak mempunyai waktu lagi untuk kegiatan yang lain.

3) Faktor Masyarakat

Menurut Slameto (2013: 69-72), masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga dapat berpengaruh terhadap belajar siswa. Pengaruh tersebut terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat yang akan dijelaskan sebagai berikut:

a) Kegiatan Siswa dalam Masyarakat

Kegiatan siswa dalam masyarakat dapat melatih sikap sosial siswa. Hal tersebut juga akan memberikan pengaruh yang baik atau pengaruh buruk terhadap perkembangan psikologis siswa. Siswa harus dapat membagi waktu ketika mengikuti kegiatan di masyarakat. Ketidakmampuan siswa dalam mengatur waktu tentu akan mengganggu belajar siswa. Siswa hendaknya memilih

kegiatan di masyarakat yang tidak mengganggu belajar. Siswa diarahkan untuk mengikuti kegiatan yang memberikan dampak positif pada kegiatan belajar siswa. Kegiatan yang disarankan untuk diikuti siswa, misalnya bimbingan belajar, karang taruna dan kelompok diskusi, les olahraga atau musik dan lain-lain.

b) Media Massa

Radio, televisi, bioskop, surat kabar, majalah, buku dan komik merupakan media massa. Kesemuanya itu saat ini telah ada dan beredar di masyarakat. Penggunaan media massa yang baik akan memberikan wawasan dan pengetahuan luas kepada siswa. Pemanfaatan media massa ini juga dapat membantu siswa dalam mencari materi pelajaran. Namun rasa ingin tahu yang tinggi dari siswa terkadang dilakukan untuk menyalahgunakan pemanfaatan media massa secara tidak tepat dan menjurus ke arah yang tidak baik. pemanfaatan media masa perlu mendapat bimbingan dan kontrol yang bijaksana dari guru dan orang tua baik dilingkungan sekolah, rumah maupun masyarakat.

c) Teman Bergaul

Siswa merasa lebih nyaman untuk mengungkapkan permasalahannya pada teman. Teman bergaul yang baik tentunya akan memberikan pengaruh yang positif begitu juga sebaliknya. Siswa yang bergaul dengan siswa yang rajin tentunya juga akan ikut rajin. Sedangkan teman yang tidak baik tentunya akan

membuat siswa lainnya meniru kebiasaannya seperti keluyuran, merokok, membolos, mabuk dan berzina sehingga mengganggu belajar siswa. Siswa dapat belajar dengan baik apabila memiliki teman yang bermotivasi tinggi dalam belajar. Pengawasan dan pembinaan siswa dalam pergaulan perlu dilakukan agar siswa tidak terjerumus pada pergaulan bebas.

d) Bentuk Kehidupan Masyarakat

Kehidupan masyarakat disekitar memberikan pengaruh pada pola perilaku belajar siswa. Lingkungan masyarakat yang terdiri dari orang-orang tidak terpelajar, penjudi dan penzina tentu akan memberikan pengaruh yang tidak baik. Siswa akan meniru perilaku seseorang yang ada disekitarnya. Kebiasaan yang tidak baik tersebut akan mengganggu belajar siswa. Lingkungan masyarakat yang terdiri dari orang-orang terpelajar akan memberikan motivasi dalam mencapai cita-cita dengan berusaha semaksimal mungkin dalam belajar.

Sedangkan menurut Sugihartono (2007: 76-77), faktor yang mempengaruhi belajar dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok yaitu:

a. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar.

- 1) Faktor jasmaniah, meliputi kesehatan dan cacat tubuh.
- 2) Faktor psikologis, meliputi intelengensi, perhatian, minat, bakat,

motif, kematangan dan kelelahan.

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

- 1) Faktor keluarga, meliputi cara orangtua mendidik, relasi antar keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orangtua, dan latar belakang kebudayaan.
- 2) Faktor sekolah, meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.
- 3) Faktor masyarakat, meliputi kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan dalam masyarakat, dan media massa.

5. Karakteristik Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar

Menurut Sugiyanto (2008: 6-7), anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- c. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- d. Memiliki rasa ingin tahu untuk berfikir efektif.
- e. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
- f. Mampu mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Hartinah (2010: 46), siswa sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan.
- b. Pengembangan sikap yang menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.
- c. Belajar berkawan dengan teman sebaya.

- d. Belajar melakukan peranan sosial sebagai laki-laki atau wanita.
- e. Belajar menguasai keterampilan-keterampilan intelek dasar seperti, membaca, menulis dan berhitung.
- f. Pengembangan konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menyelesaikan diri dan berperilaku sesuai tuntutan lingkungan.
- g. Pengembangan moral, nilai dan hati nurani.
- h. Memiliki kemerdekaan pribadi.
- i. Pengembangan sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial.

Berdasarkan uraian para ahli di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa kelas atas sekolah dasar memiliki karakter suka berkelompok dengan teman sebaya, suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan selalu ingin berkembang untuk menjadi yang terbaik.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan oleh peneliti menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mardiana (2014), dengan judul “Faktor Pendukung Prestasi Bolabasket Peserta Ekstrakurikuler Bola basket di SMAN 1 Depok Sleman Yogyakarta”, bertujuan untuk mengetahui faktor pendukung pencapaian prestasi ekstrakurikuler bolabasket di SMA N 1 Depok. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket populasi sebanyak 25 siswa. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Dari hasil penelitian diketahui secara keseluruhan faktor yang mendukung pencapaian prestasi ekstrakurikuler bolabasket SMA N 1 Depok berdasarkan faktor endogen dari indikator diantaranya adalah sebagai berikut: (1) fisik dengan persentase sebesar 89,00% masuk kategori sangat

tinggi dan (2) atlet persentase sebesar 82,11% masuk kategori sangat tinggi. Sedangkan faktor eksogen dari indikator: (1) pelatih dengan persentase sebesar 91,33% masuk kategori sangat tinggi, (3) organisasi persentase sebesar 86,53% masuk kategori sangat tinggi, (4) kompetisi sebesar 88,71% masuk kategori sangat tinggi, dan (5) keluarga persentase sebesar 87,00% masuk kategori sangat tinggi. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung pencapaian prestasi ekstrakurikuler bolabasket SMA N 1 Depok berdasarkan faktor endogen sebesar 85,74% masuk kategori sangat tinggi dan faktor eksogen sebesar 87,95% masuk kategori sangat tinggi.

2. Penelitian Saputra (2015), yang berjudul: “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kelancaran Pembelajaran Penjasorkes Kelas V-VI di SD Negeri Kembangjitengan 2 Sleman”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V-VI di SD Negeri Kembangjitengan 2 Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket populasi sebanyak 65 siswa. Analisis data menggunakan deskriptif persentase. Dari hasil penelitian diketahui secara keseluruhan faktor-faktor yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran penjasorkes pada siswa kelas V-VI di SD Negeri Kembangjitengan 2 Sleman menunjukkan kategori tinggi dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori tinggi dengan 44 orang atau 67,69%. Faktor-faktor yang mempengaruhi

kelancaran siswa dalam pembelajaran penjasorkes kelas V-VI di SD N Kembangjitengan 2 Sleman yang berkategori sangat tinggi 19 orang atau 19,23%, tinggi 44 orang atau 67,69%, rendah 2 orang atau 3,08% dan sangat rendah 0 orang 0%. Kelancaran pembelajaran penjasorkes dipengaruhi oleh faktor intern dan ekstern. Siswa menyatakan bahwa faktor intern masuk kategori tinggi ditunjukkan dengan siswa yang menyatakan faktor intern sangat tinggi ada 33,85%, tinggi ada 61,54%, rendah ada 4,62% dan sangat rendah ada 0%. Siswa menyatakan bahwa faktor ekstern masuk kategori tinggi ditunjukkan dengan siswa yang menyatakan faktor ekstern sangat tinggi ada 30,77%, tinggi ada 60%, rendah ada 9,23% dan sangat rendah ada 0%.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang dan kajian teoritik maka pembelajaran permainan bola kasti di sekolah dasar harus dilaksanakan sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan dalam unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual sehingga menghasilkan perubahan manusia secara jasmani dan rohani. Dengan belajar ini siswa akan mengalami perubahan yang penting bagi dirinya sendiri, baik perubahan afektif, kognitif, maupun psikomotor yang diperoleh dari pengalaman maupun latihan.

Keberhasilan atau tidaknya pembelajaran PJOK dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mendukung kelancaran pembelajaran, diantaranya faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri

individu, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri individu. Berdasarkan kajian teoritik faktor dari dalam adalah jasmaniah dan psikologis, sedangkan faktor dari luar adalah keluarga, sekolah dan masyarakat.

Guru memiliki peran penting memberikan pembelajaran sehingga mampu menghasilkan siswa yang sehat jasmani maupun rohani. Setiap siswa memiliki karakter dan kemampuan yang berbeda satu dengan yang lainnya, karena itu guru harus memperhatikan perbedaan tersebut sehingga peran siswa dapat berpartisipasi secara penuh dan merata dalam mengikuti proses belajar mengajar. Jika salah satu faktor tersebut tidak berjalan dengan baik, maka akan menghambat dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Sebaliknya jika faktor-faktor tersebut berjalan dengan lancar, maka akan mempermudah dalam proses pembelajaran jasmani. Jika faktor-faktor yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran dapat berfungsi sebagaimana mestinya, maka tujuan dari pembelajaran itu sendiri dapat diartikan proses pembelajaran pendidikan jasmani tersebut berhasil.

Faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman perlu diketahui. Salah satu indikator dalam mengukurnya adalah dengan melihat dan mengidentifikasi faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Identifikasi faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dilakukan dengan memberikan

angket berupa pernyataan tertulis yang diberikan kepada siswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan metode survey dan teknik pengambilan data menggunakan angket sebagai instrumennya yang berupa pernyataan secara tertulis yang diberikan kepada responden untuk di isi sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 118). Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui dahulu variabel penelitiannya, karena variabel adalah yang akan menjadi objek penelitian atau faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diukur. Variabel pada penelitian ini adalah faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Dalam penelitian ini, faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman terdapat dua faktor yang diukur dengan menggunakan angket, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran meliputi indikator: jasmaniah dan psikologis, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi kelancaran pembelajaran

meliputi indikator: keluarga, sekolah dan masyarakat. Dari semua indikator yang telah dijelaskan di atas akan di ukur dengan menggunakan angket yang hasilnya berupa skor. Angket ini digunakan sebagai alat untuk mengungkap faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti adalah sejumlah kriteria yang mencerminkan unsur jasmaniah, psikologis, keluarga, sekolah dan masyarakat yang tersusun dalam angket.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dilakukan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2012: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 81), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Jika jumlah populasi obyek penelitian kurang dari 100, maka diambil semua, tetapi jika lebih dari 100, maka dapat diambil 10% sampai dengan 15% dari populasi yang ada (Suharsimi Arikunto, 2006: 120). Berdasarkan kedua teori tersebut, maka sampel yang digunakan sekaligus sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman yang berjumlah 33 siswa, yang terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 18 siswa

perempuan.

D. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2006: 136), instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan lebih baik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan sifat angket tertutup yang berupa sejumlah pernyataan tertulis. Teknik angket ini digunakan untuk mengumpulkan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan kepada siswa dengan harapan memberikan respon atas pertanyaan atau pernyataan tersebut dengan cara menjawab pilihan jawaban yang telah disediakan. Instrumen angket ini digunakan untuk mengungkap faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal.

Menurut Hadi (1991: 7-9), dalam menyusun angket langkah-langkahnya sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak adalah membuat batasan terhadap variabel yang akan kita teliti, sehingga nantinya tidak ada penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dan bahasan yang terlalu luas dalam penelitian. Konstrak dalam penelitian ini adalah identifikasi faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Yang dimaksud dengan

identifikasi faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman adalah suatu keadaan atau peristiwa yang menyebabkan kegiatan pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dapat terlaksana.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor merupakan langkah untuk menentukan unsur-unsur yang relevan dengan variabel berdasarkan konstrak yang telah ditetapkan, sehingga akhirnya akan terdapat faktor-faktor yang menjadi titik konsentrasi dalam penelitian. Berdasarkan konstrak yang akan diteliti, terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Selanjutnya dari masing-masing faktor tersebut kemudian disusun indikatornya. Menurut Sugihartono (2007: 76-77), faktor-faktor yang mempengaruhi proses belajar yaitu sebagai berikut:

1) Faktor internal terdiri dari indikator:

- a) Jasmaniah
- b) Psikologis

2) Faktor eksternal terdiri dari indikator:

- a) Keluarga
- b) Sekolah
- c) Masyarakat

c. Menyusun Butir-Butir Pernyataan

Dalam penyusunan butir-butir pernyataan, maka dari faktor yang telah diuraikan selanjutnya dijabarkan menjadi indikator-indikator yang sesuai dengan faktor, kemudian dari indikator yang ada disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang keadaan faktor tersebut yaitu faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi Mlati Sleman. Dalam menyusun butir-butir pernyataan harus mengacu pada kisi-kisi penyusunan instrumen yang dibuat dan disusun menggunakan kalimat yang sederhana dan jelas agar mudah dimengerti dan dijawab oleh responden. Adapun kisi-kisi angket uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Angket Uji Coba Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman	Internal	a. Jasmaniah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
		b. Psikologis	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	7
	Eksternal	a. Keluarga	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
		b. Sekolah	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38	18
		c. Masyarakat	39, 40, 41, 42, 43, 44	6
Jumlah				44

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan menerapkan empat pilihan

jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju. Maksud dari kategori jawaban sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah untuk melihat kecenderungan pendapat responden ke arah setuju atau ke arah tidak setuju (Hadi, 1991: 20). Dalam angket ini, alternatif pernyataan jawaban memiliki skor yang berbeda-beda. Adapun skor dari setiap alternatif jawaban dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Angket

Pernyataan Positif	
Alternatif Jawaban	Skor Jawaban
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

2. Uji Coba Instrumen Penelitian

Setelah butir-butir pernyataan tersusun, maka langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti adalah mengkonsultasikan butir-butir pernyataan tersebut dengan ahli (*expert judgement*) untuk validasi angket penelitian. Proses konsultasi kepada ahli dilakukan guna memberikan masukan terhadap butir-butir pernyataan yang disusun oleh peneliti, sehingga nantinya akan diketahui kelemahan atau kesalahan instrumennya dan dapat langsung diujikan atau ada perbaikan instrumen sebelum instrumen tersebut diujikan kepada responden. Dosen ahli yang memberikan *judgement* dalam penelitian ini adalah Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.

Instrumen yang telah mendapatkan persetujuan dari dosen ahli

kemudian diuji cobakan kepada responden guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Tujuan dari uji coba instrumen adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mengukur apakah butir-butir pernyataan dalam angket mempunyai validitas dan realibilitas serta angket benar-benar dapat digunakan untuk mengukur permasalahan dalam penelitian (Arikunto, 2006: 42). Uji coba instrumen dilakukan pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Jambon 2 Gamping Sleman dikarenakan memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kondisi sampel yang sesungguhnya yaitu sifat siswa dan latar belakang siswa, serta prasarana dan sarana yang dimiliki sekolah kurang memadai. Uji coba instrumen dilakukan terhadap 38 siswa. Penyebaran angket, pengisian dan penarikan dilakukan pada hari yang sama. Uji coba instrumen dilaksanakan pada tanggal 24 Maret 2020.

Untuk mengetahui valid serta reliabel instrumen yang digunakan dalam penelitian tersebut, maka dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas.

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas digunakan untuk mendapatkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Instrumen yang baik harus memiliki validitas tinggi, yang berarti dapat mengukur apa yang hendak diukur. Dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Pearson, yang dikenal dengan rumus korelasi *product moment* (Arikunto, 2013: 213), dengan rumus korelasi sebagai berikut:

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

Keterangan:

r_{xy} = Koefisien korelasi antara x dan y

N = Jumlah kasus

$\sum x$ = Jumlah x

$\sum y$ = Jumlah y

$\sum xy$ = Jumlah perkalian x dan y

$\sum x^2$ = Jumlah x kuadrat

$\sum y^2$ = Jumlah y kuadrat

Untuk menentukan kevalidan atau kesahihan butir-butir pernyataan dalam angket yang diuji cobakan, uji validitas menggunakan bantuan program komputer yaitu program SPSS seri 16. Butir angket yang valid atau sah adalah yang mempunyai harga r hitung $\geq r$ tabel dengan taraf signifikan 5%. Dalam tabel disebutkan bahwa r tabel untuk 38 responden adalah sebesar 0,2638, jadi butir pernyataan dinyatakan valid apabila r hitung $\geq 0,2638$.

Untuk variabel faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman diperoleh butir-butir instrumen yang valid dan yang gugur. Berikut rincian hasil uji validitasnya:

Tabel 3. Rangkuman Butir-Butir Pernyataan yang Gugur dalam Uji Validasi

Variabel	Faktor	Indikator	Jumlah	Jumlah Butir Gugur	No Butir Gugur	Jumlah Butir Valid
Faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman	Internal	a. Jasmaniah	7	-	-	7
		b. Psikologis	7	-	-	7
	Eksternal	a. Keluarga	6	-	-	6
		b. Sekolah	18	2	22, 27	16
		c. Masyarakat	6	-	-	6
Jumlah			44	2	2	42

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui seberapa jauh tes tersebut menunjukkan konsistensi hasil pengukuran. Instrumen dikatakan reliabel jika suatu instrumen memberikan hasil yang tetap walaupun dilakukan dalam beberapa kali waktu yang berlainan. Untuk mencari reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (Suharsimi Arikunto, 2013: 239) dengan rumus reliabilitas sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

k = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$ = Jumlah varians butir

σ_b^2 = Varians total

Hasil dari perhitungan, selanjutnya di interpretasikan untuk mengetahui apakah suatu tes reliabel atau tidak dengan menggunakan pedoman yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. Tingkat Keterandalan Instrumen Penelitian

No	Koefisien r	Interpretasi
1	0,800 sampai dengan 1,00	Sangat Kuat
2	0,600 sampai dengan 0,800	Kuat
3	0,400 sampai dengan 0,600	Sedang
4	0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
5	0,00 sampai dengan 0,200	Sangat Rendah

(Suharsimi Arikunto, 2006: 276)

Untuk melakukan uji keterandalan instrumen ini menggunakan bantuan program komputer yaitu program SPSS seri 16 dengan menggunakan teknik konsistensi internal *Alpha Cronbroach's*. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan diperoleh nilai koefisien *Cronbach's Alpha* sebagai berikut:

Tabel 5. Koefisien *Cronbach's Alpha*

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	Kesimpulan
Faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman	0,901	Sangat Kuat

Hasil di atas menunjukkan bahwa angket faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti ini mempunyai nilai *Cronbach's Alpha* yang besar yaitu 0.901. Nilai *Cronbach's Alpha* tersebut lebih besar dari 0,6 sehingga dapat dikatakan bahwa angket faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti adalah reliabel. Sehingga item-item

pernyataan pada angket tersebut layak digunakan penelitian tentang faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti.

Berdasarkan hasil perhitungan dari uji validitas dan uji reliabilitas diatas, maka instrumen penelitian layak untuk digunakan sebagai alat pengambilan data. Adapun kisi-kisi angket penelitian yang akan digunakan sebagai instrumen penelitian setelah melalui proses uji coba adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Kisi-kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman	Internal	a. Jasmaniah	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	7
		b. Psikologis	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14	7
	Eksternal	a. Keluarga	15, 16, 17, 18, 19, 20	6
		b. Sekolah	21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	16
		c. Masyarakat	37, 38, 39, 40, 41, 42	6
Jumlah				42

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dengan sifat angket tertutup. Angket yang disajikan berupa pernyataan yang mencakup dua faktor. Faktor tersebut adalah faktor internal yang meliputi indikator: jasmaniah dan psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi indikator: keluarga, sekolah dan masyarakat. Selanjutnya

angket diberikan kepada responden yaitu seluruh siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Setiap butir pernyataan dalam angket ini menggunakan empat alternatif jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Pemberian skor untuk alternatif jawaban pernyataan-pernyataan yaitu, 4, 3, 2, 1. Adapun mekanisme pengumpulan data sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data responden yaitu siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.
- b. Peneliti menyebarkan angket, menjelaskan tata cara pengisian angket, dan mempersilahkan responden untuk memilih salah satu jawaban yang tersedia pada angket.
- c. Peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip dari hasil pengisian angket.
- d. Selanjutnya peneliti mengolah dan menganalisis data menggunakan program komputer Microsoft Excel 2010 dan SPSS seri 16.
- e. Setelah memperoleh data, peneliti menarik kesimpulan dan saran.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Pemilihan teknik analisis data ini didasarkan pada tujuan penelitian yang telah ditetapkan penulis yaitu untuk mengetahui seberapa besar faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

Rumus untuk mencari sebuah presentase menurut (Sudijono, 2006: 40),

adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Angka persentase (frekuensi relatif)

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Jumlah subjek atau responden

Berdasarkan dari perhitungan yang telah diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah menggolongkan hasil penelitian menjadi 5 kategori yaitu: kategori sangat tinggi, kategori tinggi, kategori sedang, kategori rendah, kategori sangat rendah (Sudijono, 2012: 175). Berikut cara untuk menentukan tinggi rendahnya suatu data yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Faktor Pendukung

No	Rentang Nilai	Kategori
1	Mean + 1,5 SD < X	Sangat Tinggi
2	Mean + 0,5 SD < X ≤ Mean + 1,5 SD	Tinggi
3	Mean - 0,5 SD < X ≤ Mean + 0,5 SD	Sedang
4	Mean - 1,5 SD < X ≤ Mean - 0,5 SD	Rendah
5	X ≤ Mean - 1,5 SD	Sangat Rendah

Keterangan :

X = Skor

M = *Mean* (rerata)

SD = Standar Deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Data pada penelitian ini merupakan data skor dari hasil pengisian angket mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman diungkap dengan menggunakan angket yang terdiri dari 42 butir pernyataan yang terbagi menjadi dua faktor. Faktor tersebut adalah faktor internal yang meliputi indikator: jasmaniah dan psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi indikator: keluarga, sekolah dan masyarakat. Adapun setiap butir pernyataan memiliki empat alternatif jawaban yang mana setiap jawaban memiliki skor 4, 3, 2, 1. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 28 Maret 2020. Dari hasil analisis dan penghitungan yang telah dilakukan, maka diperoleh sejumlah angka-angka yang selanjutnya dibahas dan dideskripsikan.

2. Analisis Data Penelitian

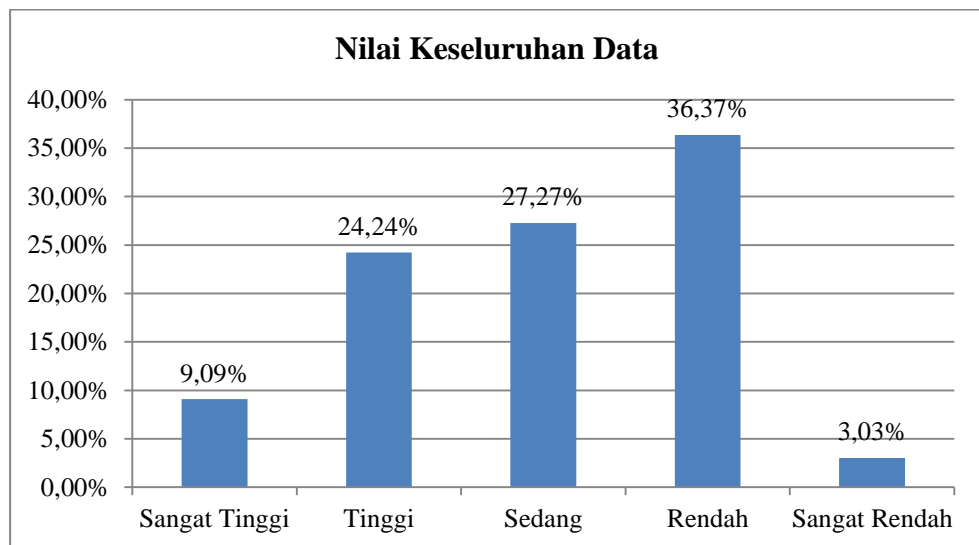
Secara keseluruhan hasil dari penelitian ini memperoleh nilai maksimum sebesar 156, nilai minimum 97, mean/ rerata 131, median 130, modus 119 dan standar deviasi (SD) 13,014. Setelah mendapatkan hasil tersebut, data dikonversikan ke dalam lima kategori yaitu: sangat tinggi,

tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Berikut disajikan tabel kategori skor keseluruhan data faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Berikut disajikan tabel dan histogram distribusi frekuensi hasil pengkategorian menggunakan diagram batang.

Tabel 8. Norma Penilaian Keseluruhan Faktor Pendukung Permainan Bola Kasti pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$150,521 < X$	3	9,09%
2	Tinggi	137,507 - 150,521	8	24,24%
3	Sedang	124,493 - 137,507	9	27,27%
4	Rendah	111,479 - 124,493	12	36,37%
5	Sangat Rendah	$X \leq 111,479$	1	3,03%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 3 siswa (9,09%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (24,24%) tergolong dalam kategori tinggi, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori sedang, 12 siswa (36,37%) tergolong dalam kategori rendah dan 1 siswa (3,03%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman termasuk dalam kategori rendah. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 1. Diagram Batang Pengkategorian Skor Keseluruhan Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

Selanjutnya akan dideskripsikan mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, yang terdiri dari dua faktor. Faktor tersebut adalah faktor internal yang meliputi indikator: jasmaniah dan psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi indikator: keluarga, sekolah dan masyarakat.

a. Faktor Internal

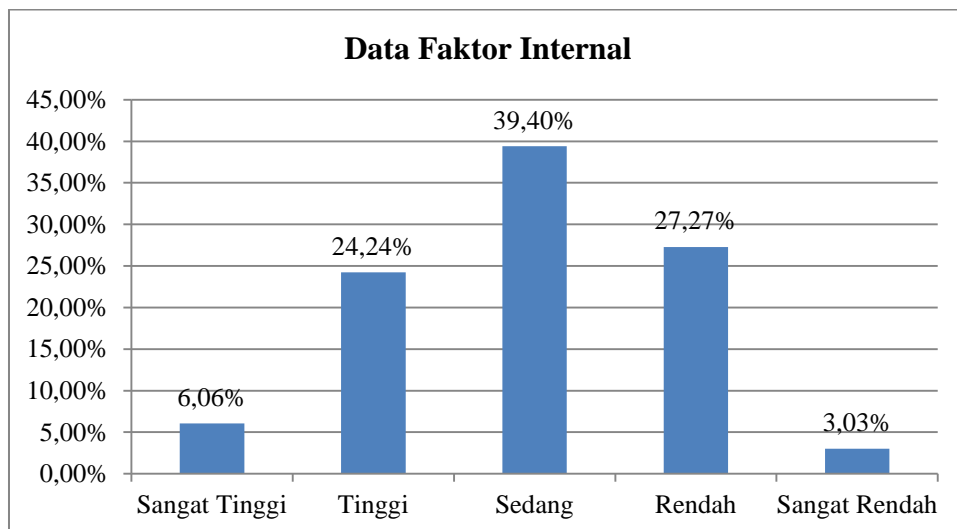
Berdasarkan data yang telah diisi siswa mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dari faktor internal yang berjumlah 14 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 51, nilai minimum 32, mean/rerata 44,03, median 45, modus 43 dan standar deviasi (SD) 4,341. Setelah data didapat, kemudian dikonversikan ke

dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai faktor internal.

Tabel 9. Norma Penilaian Faktor Internal

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$50,5415 < X$	2	6,06%
2	Tinggi	46,2005 - 50,5415	8	24,24%
3	Sedang	41,8595 - 46,2005	13	39,40%
4	Rendah	37,5158 - 41,8595	9	27,27%
5	Sangat Rendah	$X \leq 37,5158$	1	3,03%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (24,24%) tergolong dalam kategori tinggi, 13 siswa (39,40%) tergolong dalam kategori sedang, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori rendah dan 1 siswa (3,03%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dari faktor internal termasuk dalam kategori sedang. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 2. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Internal

Faktor internal terdiri atas dua indikator, yaitu: jasmaniah dan psikologis. Selanjutnya penulis mendeskripsikan indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

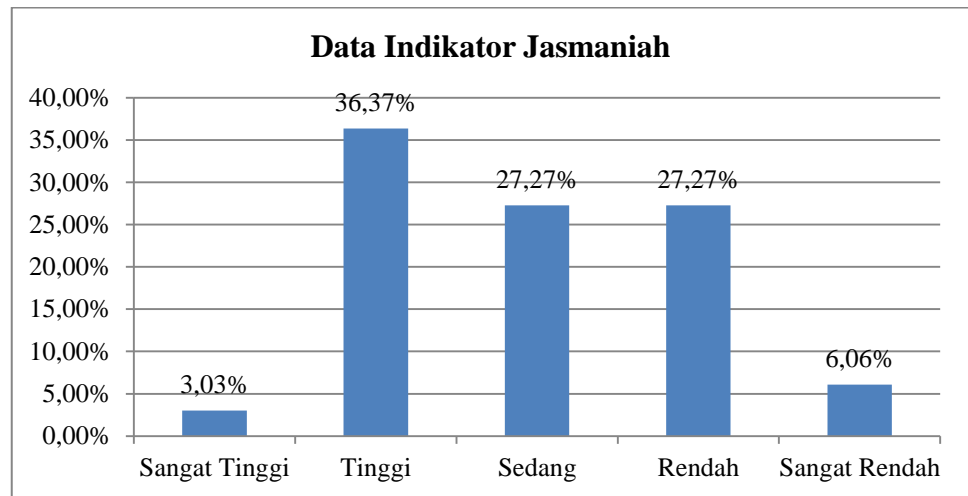
1) Indikator Jasmaniah

Indikator jasmaniah diukur menggunakan angket yang berjumlah 7 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 26, nilai minimum 17, mean/rerata 21,45, median 22, modus 22 dan standar deviasi (SD) 2,346. Setelah data didapat, kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai indikator jasmaniah.

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Internal pada Indikator Jasmaniah

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$24,969 < X$	1	3,03%
2	Tinggi	22,623 - 24,969	12	36,37%
3	Sedang	20,277 - 22,623	9	27,27%
4	Rendah	17,931 - 20,277	9	27,27%
5	Sangat Rendah	$X \leq 17,931$	2	6,06%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 1 siswa (3,03%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 12 siswa (36,37%) tergolong dalam kategori tinggi, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori sedang, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor internal yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dari indikator jasmaniah termasuk dalam kategori tinggi. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 3. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Internal pada Indikator Jasmaniah

2) Indikator Psikologis

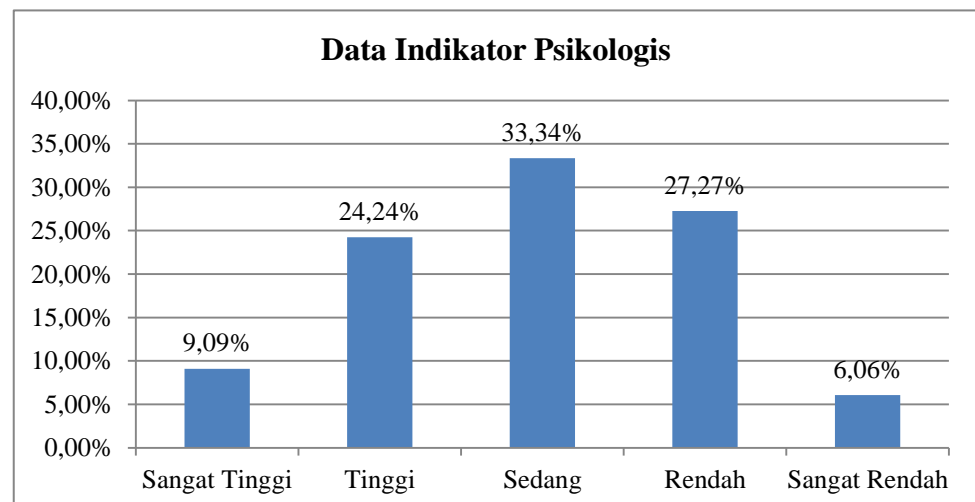
Indikator jasmaniah diukur menggunakan angket yang berjumlah 7 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 27, nilai minimum 15, mean/rerata 22,58, median 22, modus 22 dan standar deviasi (SD) 2,716. Setelah data didapat, kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai indikator psikologis.

Tabel 11. Norma Penilaian Faktor Internal pada Indikator Psikologis

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$26,654 < X$	3	9,09%
2	Tinggi	23,938 - 26,654	8	24,24%
3	Sedang	21,222 - 23,938	11	33,34%
4	Rendah	18,506 - 21,222	9	27,27%
5	Sangat Rendah	$X \leq 18,506$	2	6,06%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 3 siswa (9,09%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa

(24,24%) tergolong dalam kategori tinggi, 11 siswa (33,34%) tergolong dalam kategori sedang, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman pada indikator psikologis termasuk dalam kategori sedang. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 4. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Internal pada Indikator Psikologis

b. Faktor Eksternal

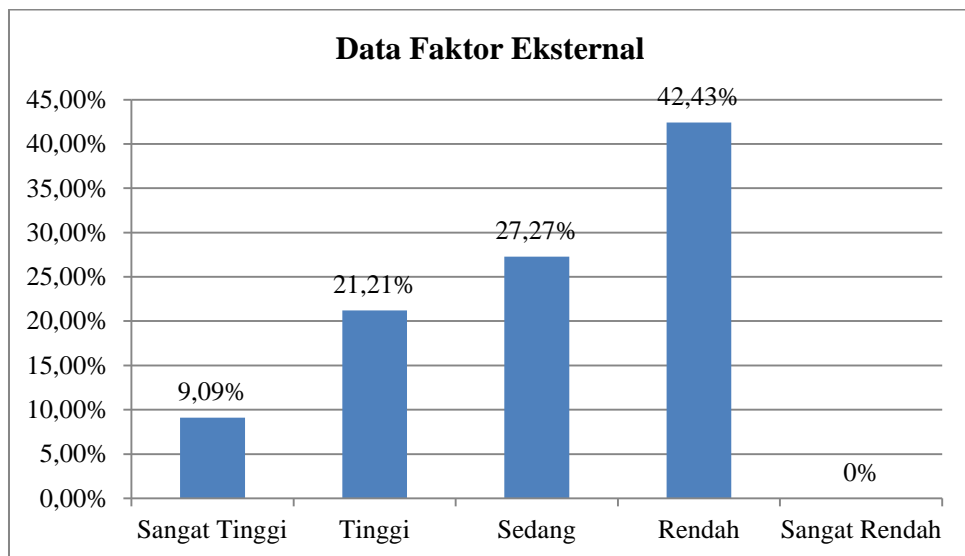
Berdasarkan data yang telah diisi siswa mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dari faktor eksternal yang

berjumlah 28 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 105, nilai minimum 65, mean/rerata 86,97, median 86, modus 79 dan standar deviasi (SD) 9,396. Setelah data didapat, kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai faktor eksternal.

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Eksternal

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$101,064 < X$	3	9,09%
2	Tinggi	91,668 - 101,064	7	21,21%
3	Sedang	82,272 - 91,668	9	27,27%
4	Rendah	72,876 - 82,272	14	42,43%
5	Sangat Rendah	$X \leq 72,876$	0	0%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 3 siswa (9,09%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa (21,21%) tergolong dalam kategori tinggi, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori sedang, 14 siswa (42,43%) tergolong dalam kategori rendah dan 0 siswa (0%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dari faktor eksternal termasuk dalam kategori rendah. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 5. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Eksternal

Faktor eksternal terdiri atas tiga indikator, yaitu: keluarga, sekolah dan masyarakat. Selanjutnya penulis mendeskripsikan indikator-indikator tersebut adalah sebagai berikut:

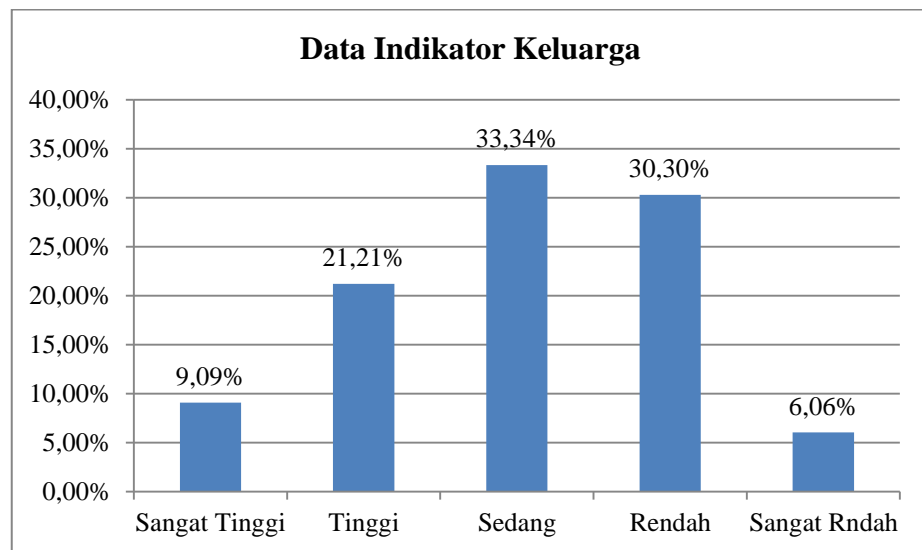
1) Indikator Keluarga

Indikator keluarga diukur menggunakan angket yang berjumlah 6 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 23, nilai minimum 11, mean/rerata 16,73, median 17, modus 13 dan standar deviasi (SD) 3,744. Setelah data didapat, kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai indikator keluarga.

Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Eksternal pada Indikator Keluarga

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$22,346 < X$	3	9,09%
2	Tinggi	18,602 - 22,346	7	21,21%
3	Sedang	14,858 - 18,602	11	33,34%
4	Rendah	11,114 - 14,858	10	30,30%
5	Sangat Rendah	$X \leq 11,114$	2	6,06%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 3 siswa (9,09%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa (21,21%) tergolong dalam kategori tinggi, 11 siswa (33,34%) tergolong dalam kategori sedang, 10 siswa (30,30%) tergolong dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman pada indikator keluarga termasuk dalam kategori sedang. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 6. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Eksternal pada Indikator Keluarga

2) Indikator Sekolah

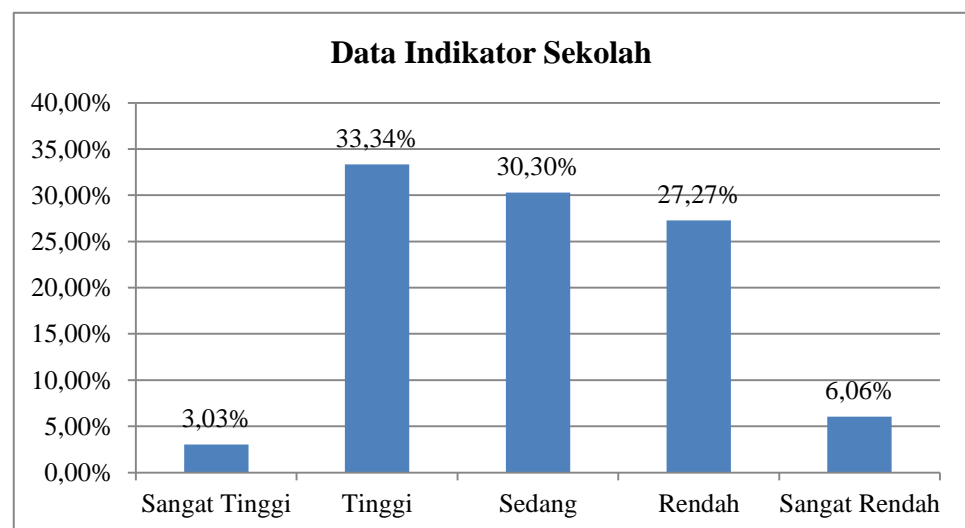
Indikator sekolah diukur menggunakan angket yang berjumlah 16 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 62, nilai minimum 36, mean/rerata 52,88, median 54, modus 58 dan standar deviasi (SD) 5,819. Setelah data didapat, kemudian dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai indikator sekolah.

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Eksternal pada Indikator Sekolah

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$61,6085 < X$	1	3,03%
2	Tinggi	$55,7895 - 61,6085$	11	33,34%
3	Sedang	$49,9705 - 55,7895$	10	30,30%
4	Rendah	$44,1515 - 49,9705$	9	27,27%
5	Sangat Rendah	$X \leq 44,1515$	2	6,06%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 1 siswa (3,03%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 11 siswa

(33,34%) tergolong dalam kategori tinggi, 10 siswa (30,30%) tergolong dalam kategori sedang, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman pada indikator sekolah termasuk dalam kategori tinggi. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 7. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Eksternal pada Indikator Sekolah

3) Indikator Masyarakat

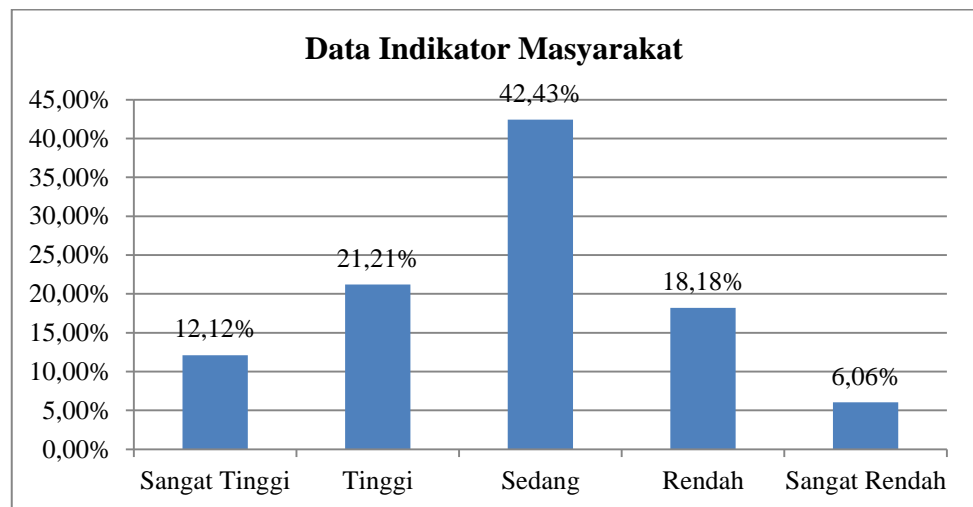
Indikator masyarakat diukur menggunakan angket yang berjumlah 6 butir pernyataan diperoleh nilai maksimum sebesar 24, nilai minimum 10, mean/rerata 17,36, median 18, modus 16 dan standar deviasi (SD) 3,070. Setelah data didapat, kemudian

dikonversikan ke dalam lima kategori. Berikut ini disajikan tabel pengkategorian data mengenai indikator masyarakat.

Tabel 15. Norma Penilaian Faktor Eksternal pada Indikator Masyarakat

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Tinggi	$21,965 < X$	4	12,12%
2	Tinggi	18,895 - 21,965	7	21,21%
3	Sedang	15,825 - 18,895	14	42,43%
4	Rendah	12,755 - 15,825	6	18,18%
5	Sangat Rendah	$X \leq 12,755$	2	6,06%
Jumlah			33	100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa ada 4 siswa (12,12%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa (21,21%) tergolong dalam kategori tinggi, 14 siswa (42,43%) tergolong dalam kategori sedang, 6 siswa (18,18%) tergolong dalam kategori rendah dan 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Apabila dilihat dari frekuensi dari masing-masing kategori, maka dapat disimpulkan bahwa faktor yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman pada indikator masyarakat termasuk dalam kategori sedang. Untuk memudahkan dalam memahami tabel, berikut disajikan dalam bentuk diagram batang.



Gambar 8. Diagram Batang Pengkategorian Data Faktor Eksternal pada Indikator Masyarakat

c. Hasil Perhitungan Rerata

Hasil perhitungan rerata dilakukan untuk mengetahui besarnya persentase masing-masing faktor dan indikator dalam skala 100%. Hasil perhitungan persentase rerata dari faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Rerata Pencapaian Persentase Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

No	Faktor	Rerata Pencapaian Persentase (%)
1	Faktor Internal	33,3%
2	Faktor Eksternal	66,7%
Jumlah		100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi Mlati Sleman lebih dipengaruhi oleh faktor eksternal dengan

pencapaian persentase sebesar 66,7%, sedangkan faktor internal sebesar 33,3%.

Tabel 17. Rerata Pencapaian Persentase Faktor Internal

No	Indikator	Rerata Pencapaian Persentase (%)
1	Jasmaniah	16,65%
2	Psikologis	16,65%
Jumlah		33,3%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa pada faktor internal terdapat dua indikator dengan pencapaian persentase sama besar, yaitu: indikator jasmaniah sebesar 16,65% dan indikator psikologis sebesar 16,65%.

Tabel 18. Rerata Pencapaian Persentase Faktor Eksternal

No	Indikator	Rerata Pencapaian Persentase (%)
1	Keluarga	14,3%
2	Sekolah	38,1%
3	Masyarakat	14,3%
Jumlah		66,7%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa pada faktor eksternal lebih dipengaruhi oleh indikator sekolah dengan pencapaian persentase sebesar 38,1%, selanjutnya disusul dua indikator yang memiliki pencapaian persentase sama besar yaitu: indikator keluarga sebesar 14,3% dan indikator masyarakat sebesar 14,3%.

Tabel 19. Urutan Rerata Pencapaian Persentase Keseluruhan Indikator

No	Indikator	Rerata Pencapaian Persentase (%)
1	Sekolah	38,1%
2	Jasmaniah	16,65%
3	Psikologis	16,65%
4	Keluarga	14,3%
5	Masyarakat	14,3%
Jumlah		100%

Berdasarkan dari tabel di atas, dapat dibaca bahwa pada keseluruhan indikator lebih dipengaruhi oleh indikator sekolah dengan pencapaian persentase sebesar 38,1%, selanjutnya disusul dua indikator yang memiliki pencapaian persentase sama besar yaitu: indikator jasmaniah sebesar 16,65% dan indikator psikologis sebesar 16,65%, selanjutnya disusul dua indikator yang memiliki pencapaian persentase sama besar yaitu: indikator keluarga sebesar 14,3% dan indikator masyarakat sebesar 14,3%.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Berdasarkan deskripsi dari hasil penelitian di atas, dapat diketahui bahwa faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dibagi menjadi dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal terdiri dari dua indikator, yaitu: jasmaniah dan psikologis. Sedangkan faktor eksternal terdiri dari tiga indikator, yaitu: keluarga, sekolah dan masyarakat. Setelah dilakukan perhitungan data secara

keseluruhan mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman mendapatkan hasil tanggapan dari subjek penelitian yang tergolong dalam kategori rendah. Menurut Nursalam yang dikutip Wawan dan Dewi M (2010:17) umur adalah usia individu yang terhitung mulai saat dilahirkan sampai saat berulang tahun. Semakin cukup umur tingkat kematangan dan kekuatan seseorang akan lebih matang dalam berfikir dan bekerja dari segi kepercayaan masyarakat yang lebih dewasa akan lebih percaya dari pada orang belum cukup tinggi kedewasaannya. Untuk lebih jelasnya akan dijelaskan secara rinci mengenai faktor beserta indikator agar besarnya persentase pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman dapat diketahui secara menyeluruh.

1. Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang ada dalam diri individu, yang sangat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar seseorang. Adapun indikator pada faktor internal meliputi jasmaniah dan psikologis.

a. Indikator Jasmaniah

Berdasarkan dari hasil perhitungan data penelitian mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, indikator jasmaniah mendapatkan hasil dengan kategori tinggi. Indikator jasmaniah merupakan salah satu aspek yang ikut berperan terhadap terlaksananya pembelajaran bola kasti di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Apabila

siswa memiliki kondisi tubuh yang sehat dan bugar, serta memiliki fisik yang kuat maka akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan dari penelitian pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman memiliki keadaan tubuh yang sehat dan bugar, serta memiliki fisik yang kuat sehingga dapat mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti.

b. Indikator Psikologis

Berdasarkan dari hasil perhitungan data penelitian mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, indikator psikologis mendapatkan hasil dengan kategori sedang. Indikator psikologis merupakan salah satu aspek yang ikut berperan terhadap terlaksananya pembelajaran bola kasti di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Apabila siswa memiliki minat, motif dan perhatian yang baik maka akan berpengaruh baik terhadap hasil belajar siswa tersebut. Berdasarkan dari penelitian pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman memiliki minat, motif dan perhatian yang baik sehingga ketika guru memberikan materi pembelajaran permainan bola kasti siswa dapat mengikuti, memahami dan mempraktikkan gerakan yang dicontohkan. Dengan begitu siswa akan merasa senang dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kasti.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor pendukung dari luar diri siswa.

Adapun indikator pada faktor eksternal meliputi keluarga, sekolah dan masyarakat.

a. Indikator Keluarga

Berdasarkan dari hasil perhitungan data penelitian mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, indikator keluarga mendapatkan hasil dengan kategori sedang. Indikator keluarga merupakan salah satu aspek yang ikut berperan terhadap terlaksananya pembelajaran bola kasti di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Perhatian, dukungan dan dorongan dari orangtua beserta keluarga memiliki peran yang sangat penting terhadap laju tumbuh dan kembang siswa dalam belajar, karena dengan hal-hal tersebut siswa akan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran disekolah.

b. Indikator Sekolah

Berdasarkan dari hasil perhitungan data penelitian mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, indikator sekolah mendapatkan hasil dengan kategori tinggi. Indikator sekolah merupakan salah satu aspek yang ikut berperan terhadap terlaksananya pembelajaran bola kasti di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan baik ditentukan oleh beberapa unsur, diantaranya metode mengajar dari guru, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, serta prasarana dan sarana yang dimiliki sekolah. Berdasarkan dari

penelitian pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, bahwasannya kemampuan guru dalam penggunaan metode mengajar dan penyesuaian diri dengan siswa sangat berpengaruh terhadap pembelajaran permainan bola kasti. Selain itu prasarana dan sarana yang dimiliki sekolah juga berpengaruh terhadap jalannya pembelajaran, maka unsur-unsur tersebut harus diterapkan dan dijalankan dengan sebaik mungkin agar pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman mampu berjalan dengan baik.

c. Indikator Masyarakat

Berdasarkan dari hasil perhitungan data penelitian mengenai faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman, indikator masyarakat mendapatkan hasil dengan kategori sedang. Indikator masyarakat merupakan salah satu aspek yang ikut berperan terhadap terlaksananya pembelajaran bola kasti di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman. Hal ini dikarenakan kehidupan masyarakat dan teman bergaul siswa memberikan dampak terhadap siswa. Apabila pergaulan siswa berada pada lingkup positif, maka akan tumbuh motivasi pada diri siswa untuk melakukan hal yang positif pula sehingga mampu mendukung prestasi belajar siswa tersebut pada saat di sekolah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman termasuk dalam kategori rendah. Adapun rincian datanya sebagai berikut: terdapat 3 siswa (9,09%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (24,24%) tergolong dalam kategori tinggi, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori sedang, 12 siswa (36,37%) tergolong dalam kategori rendah dan 1 siswa (3,03%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Dari faktor internal didapatkan hasil sebagai berikut: terdapat 2 siswa (6,06%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 8 siswa (24,24%) tergolong dalam kategori tinggi, 13 siswa (39,40%) tergolong dalam kategori sedang, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori rendah dan 1 siswa (3,03%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Sedangkan dari faktor eksternal didapatkan hasil sebagai berikut: terdapat 3 siswa (9,09%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi, 7 siswa (21,21%) tergolong dalam kategori tinggi, 9 siswa (27,27%) tergolong dalam kategori sedang, 14 siswa (42,43%) tergolong dalam kategori rendah dan 0 siswa (0%) yang tergolong dalam kategori sangat rendah. Adapun urutan hasil dari penelitian yang paling mendukung adalah: 1) Sekolah (38,1%), 2) Jasmaniah (16,65%), 3) Psikologis (16,65%), 4) Keluarga (14,3%), 5) Masyarakat (14,3%).

B. Implikasi Penelitian

Dengan diketahuinya faktor apa saja yang mendukung terlaksananya pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman ini, maka dapat digunakan sebagai acuan untuk mengatasi pembelajaran permainan bola kasti yang belum dapat berjalan secara maksimal. Pembelajaran permainan bola kasti dapat berjalan dengan efektif dan efisien memerlukan faktor pendukung, diantaranya adalah faktor internal yang meliputi indikator: jasmaniah dan psikologis, serta faktor eksternal yang meliputi indikator: keluarga, sekolah dan masyarakat. Sebagai seorang siswa harus menjaga konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran, begitu pula seorang guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa karena hal tersebut memberikan peran yang sangat penting terhadap keberhasilan siswa dalam meraih prestasi pada saat mengikuti pembelajaran permainan bola kasti di sekolah.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dengan tujuan mampu menghasilkan penelitian yang baik, namun tidak bisa dipungkiri bahwasanya masih terdapat banyak kekurangan dan keterbatasan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian dilakukan pada saat negara Indonesia dilanda pandemi covid-19, sehingga dengan kondisi seperti itu siswa diharuskan datang ke sekolah untuk mengikuti penelitian.

2. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket, sehingga sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket tersebut
3. Meski sudah dilakukan uji coba, namun peneliti yakin bahwa instrumen penelitian ini masih belum sempurna.

D. Saran

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Penulis memberikan saran kepada siswa agar meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kasti sehingga hasil belajar dapat meningkat menjadi lebih baik.
2. Bagi guru pendidikan jasmani agar lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran permainan bola kasti kepada siswa.
3. Bagi sekolah agar lebih memperhatikan kondisi dan keberadaan prasarana dan sarana yang dimiliki, sehingga mampu mendukung kelancaran proses pembelajaran permainan bola kasti.
4. Bagi orangtua agar memperhatikan, mendukung dan mendorong anak untuk lebih rajin dan giat dalam belajar.
5. Bagi peneliti selanjutnya agar mengembangkan dan menyempurnakan penelitian ini, sehingga penelitian yang selanjutnya mampu menghasilkan penelitian yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2004). *Diklat Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ardi Saputra. (2015). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Kelancaran Pembelajaran Penjasorkes Kelas V-VI di SD Negeri Kembangjitengan 2 Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Depdiknas. (2013). *Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktorat Olahraga Masyarakat.
- EkoSuwarsodanSumarya. (2010). BSE. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas IV*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Esti Nastiti, et al. (2014). *Penjasorkes Model Pembelajaran Meliputi Aspek Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan*. Surakarta: CV Hasan Pratama.
- Fyea Mardiana. (2014). *Faktor Pendukung Prestasi Bolabasket Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMAN 1 Depok Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Hartinah, S. (2010). *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: Refika Aditama.
- Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rusli Lutan. (2001). *Asas-Asas Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Sagala, Syaiful. (2011). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Samsudin. (2008). *Pembelajaran dan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (SD/MI)*. Jakarta: Litera.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Supriyanti. (2008). *Bermin kasti*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sugiyanto. (2008). *Karakteristik Anak Usia Dini*. Modul. Yogyakarta: UNY
- Sumiati & Asra. (2009). *Metode Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Syaiful Sagala. (2005). *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: CV. ALFABETA.
- Wawan dan Dewi M. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap, dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengajuan Judul Proposal TAS

Lampiran : 1 Bendel Judul Proposal Penelitian
Hal : Pengajuan Judul Proposal Penelitian

Kepada
Yth. Ketua Jurusan POR
Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : GATRA YANUAR
Nomor Mahasiswa : 15604221057
Jurusan : POR
Prodi : PGSD Penjas

Dengan hormat, untuk keperluan Tugas Akhir Skripsi, dengan ini saya mengajukan kepada Bapak Ketua Jurusan POR, judul penelitian yang telah direkomendasi oleh Koordinator/Anggota *Research Group* Jurusan POR. Adapun judul penelitian tersebut adalah sebagai berikut :

FAKTOR PENDUKUNG PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA
KASTI PADA SISWA KELAS IV DAN V DI SD NEGERI
SINDUADI 2 MLATI SLEMAN

Besar harapan saya Bapak menyetujui permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan banyak terima kasih.

Koordinator/Anggota
Research Group Jurusan POR

Drr. Amat Fomari M.Si
NIP. 19620422 199001 1001

Yogyakarta, 04 Oktober 2019
Yang Mengajukan

GATRA YANUAR
NIM. 15604221057

Lampiran 2. Surat Keputusan Dosen Pembimbing TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

Nomor : 115/PGSD Penjas/IX/2019
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Drs. Amat Komari, M.Si.**
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Gatra Yanuar
NIM : 15604221057
Judul Skripsi : Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV Dan V Di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 9 Oktober 2019
Kaprodi PGSD Penjas.

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

Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

Lampiran 3. Surat Permohonan *Expert Judgement*

SURAT PERMOHONAN DAN PERNYATAAN EXPERT JUDGEMENT

Hal : Surat Permohonan menjadi *Expert Judgement*
Lampiran : 1 bendel angket penelitian

Kepada Yth.

Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

Di Tempat

Dengan hormat,

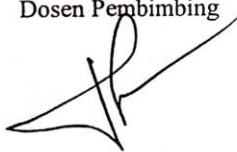
Sehubungan dengan penelitian yang akan di lakukan oleh mahasiswa saya dengan judul **“Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman”** maka dengan ini saya memohon Bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian sebagai validator ahli. Masukan tersebut sangat membantu tingkat kepercayaan hasil penelitian yang akan dilakukan oleh mahasiswa saya.

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

Yogyakarta, 16 Maret 2020

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Drs. Amat Komari, M.Si

NIP. 196204221990011001

Hormat saya,

Mahasiswa



Gatra Yanuar

NIM. 15604221057

Lampiran 4. Surat Keterangan *Expert Judgement*

Surat Keterangan

Expert Judgement

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

NIP : 19581101 198603 1 002

Menerangkan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi saudara :

Nama : Gatra Yanuar

NIM : 15604221057

Program Studi : PGSD Penjas – S1

Judul TAS : **Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada**

Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna mengambil data.

Yogyakarta, 18 Maret 2020

Mengetahui,

Dosen Ahli



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

NIP. 19581101 198603 1 002

Expert Judgement Instrumen

**Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas
IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman**

Nama : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

NIP : 19581101 198603 1 002

No	Masukkan
	Mohon guru saat pengumpulan data, betul betul dilakukan secara cepat.

Lampiran 5. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 51/UN34.16/LT/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**

18 Maret 2020

Yth . Kepala SD Negeri Jambon 2 Gamping Sleman

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Gatra Yanuar
NIM : 15604221057
Program Studi : Pgsd Penjas - S1
Judul Tugas Akhir : Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi Mlati Sleman
Waktu Uji Instrumen : 18 Maret - 18 April 2020

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP. 19720310 199903 1 002

Lampiran 6. Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JAMBON 2
Kronggahan II, Trihanggo, Gamping, Sleman, Yogyakarta, 55291
E-mail : sdnjambondua@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No : 320/Jb2/V/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : Daniel Widyanto Ivan Prajoko, S.Pd
NIP : 19730706 199606 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Gatra Yanuar
NIM : 15604221057
Program : PGSD Penjas/2015

Telah melakukan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir pada hari Selasa, 24 Maret 2020.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman,
Kepala SD Negeri Jambon 2

Daniel Widyanto Ivan Prajoko, S.Pd
Pembina, IV/a
NIP 19730706 199606 1 001

Lampiran 7. Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 219/UN34.16/PP.01/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

18 Maret 2020

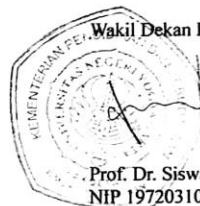
Yth . Kepala SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Gatra Yanuar
NIM : 15604221057
Program Studi : Pgsd Penjas - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman
Waktu Penelitian : 18 Maret - 18 April 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIP 19720310 199903 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 8. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SINDUADI 2**

Alamat :Kutu Patran, Sinduadi, Mlati, Sleman, 55284 Tlp. 0274 5305906

SURAT KETERANGAN

NO: 14/S. Ket/SD Sia 2/III/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : Dra Purwaningsih
NIP : 19641107 199312 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Sinduadi 2
Alamat : Kutu Patran, Sinduadi, Mlati, Sleman

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa

Nama : GATRA YANUAR
NIM : 15604221057
Program Studi : PGSD Penjas S 1

adalah benar-benar telah melakukan penelitian tentang Faktor pendukung pembelajaran permainan bola kasti pada siswa kelas IV dan V di SD N Sinduadi 2 Mlati Sleman. Pada hari Sabtu, 28 Maret 2020

Demikian Surat Keterangan dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sinduadi, 28 Maret 2020

Pt Kepala SD N Sinduadi 2



Dra Purwaningsih

NIP. 19641107 199312 2 001

Lampiran 9. Angket Uji Coba Penelitian

Angket Uji Coba Penelitian

Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Berilah tanda centang/*check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5. Jawaban dari saudara sangat kami jaga kerahasiannya.
6. Selamat mengerjakan.

Keterangan Alternatif Jawaban:

✓ SS : Sangat Setuju
✓ S : Setuju
✓ TS : Tidak Setuju
✓ STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh pengisian jawaban pernyataan:

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran permainan kasti merupakan permainan yang mengasyikkan	✓			

C. Butir-Butir Pernyataan

FAKTOR INTERNAL					
No	Pernyataan Faktor Jasmaniah	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran permainan kasti agar tubuh sehat				
2	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, lari saya tambah cepat				
3	Postur tubuh saya memungkinkan untuk bermain kasti				
4	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, denyut jantung saya menjadi semakin kuat				
5	Lari saya cepat, sehingga mudah melakukan home run				
6	Kekuatan otot saya mendukung saya untuk mengikuti pembelajaran permainan kasti				
7	Karena vo2max saya besar, maka saya tidak mengalami hambatan dalam pembelajaran permainan kasti				
	Pernyataan Faktor Psikologis	SS	S	TS	STS
8	Saya memahami peraturan permainan kasti				
9	Saya memperhatikan guru pada saat menjelaskan peraturan permainan kasti				
10	Saya berminat mengikuti pembelajaran permainan kasti				
11	Permainan kasti menyenangkan, sehingga tidak membosankan				
12	Kejelasan teknik dasar permainan kasti yang diajarkan oleh guru membuat saya tambah semangat dalam mengikuti pembelajaran				

		SS	S	TS	STS
13	Saya merasa puas mengikuti pembelajaran permainan kasti karena regu saya menang				
14	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran permainan kasti supaya berprestasi				
FAKTOR EKSTERNAL					
	Pernyataan Faktor Keluarga	SS	S	TS	STS
15	Kakak saya menyukai permainan kasti, sehingga saya juga menyukai permainan kasti				
16	Ibu saya mendukung saya dalam kegiatan belajar permainan kasti				
17	Ayah saya memotivasi saya untuk meraih prestasi belajar di bidang olahraga permainan kasti				
18	Paman saya mengajarkan permainan kasti kepada saya				
19	Saya tertarik bermain permainan kasti karena diajak oleh keluarga saya				
20	Saudara saya menemani saya bermain permainan kasti				
	Pernyataan Faktor Sekolah	SS	S	TS	STS
	Metode				
21	Metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran permainan kasti menyenangkan				
22	Metode mengajar yang diberikan guru mulai dari yang ringan menuju ke yang lebih berat				
23	Cara mengajar guru pada saat pembelajaran permainan kasti mudah dipahami siswa				
24	Guru menggunakan media gambar pada saat menyampaikan materi pembelajaran permainan kasti				

		SS	S	TS	STS
25	Guru memberikan contoh teknik dasar bermain kasti yang benar (melempar dan menangkap bola, serta berlari)				
26	Guru memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang belum menguasai gerak dasar permainan kasti				
	Guru	SS	S	TS	STS
27	Guru pengampu PJOK merupakan lulusan program studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar				
28	Guru datang tepat waktu pada jam pembelajaran permainan kasti				
29	Guru menggunakan atribut olahraga saat mengajar pembelajaran permainan kasti				
30	Guru memiliki sifat yang baik dan ramah terhadap siswa				
31	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bisa melakukan permainan kasti				
32	Guru dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh siswa tentang permainan kasti				
	Prasarana dan Sarana	SS	S	TS	STS
33	Pembelajaran permainan kasti menggunakan peralatan yang dimiliki oleh sekolah				
34	Bola yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih layak digunakan				
35	Pemukul yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih bagus				
36	Kondisi halaman sekolah untuk pembelajaran permainan kasti cukup baik				
37	Sekolah memiliki gudang untuk penyimpanan peralatan olahraga				

		SS	S	TS	STS
38	Untuk menambah pengetahuan siswa, buku pembelajaran permainan kasti tersedia di perpustakaan sekolah				
	Pernyataan Faktor Masyarakat	SS	S	TS	STS
39	Permainan kasti disukai di lingkungan tempat tinggal saya				
40	Teman-teman dilingkungan tempat tinggal saya mengajak bermain kasti				
41	Saya mengikuti permainan kasti dilingkungan tempat tinggal saya				
42	Dengan mengikuti bermain kasti dapat menciptakan kerukunan dan toleransi dengan teman-teman				
43	Masyarakat dilingkungan tempat tinggal saya peduli dengan permainan kasti				
44	Bermain kasti dapat menjalin hubungan baik dengan anggota masyarakat yang lainnya				

Angket Uji Coba Penelitian

**Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti
Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati
Sleman**

A. Identitas Responden

Nama : *Dimas*
Kelas : *V*
No. Absen : *11*
Jenis Kelamin : *laki - laki*

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Berilah tanda centang/*check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5. Jawaban dari saudara sangat kami jaga kerahasiannya.
6. Selamat mengerjakan.

Keterangan Alternatif Jawaban:

✓ **SS** : Sangat Setuju
✓ **S** : Setuju
✓ **TS** : Tidak Setuju
✓ **STS** : Sangat Tidak Setuju

Contoh pengisian jawaban pernyataan:

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran permainan kasti merupakan permainan yang mengasyikkan	✓			

C. Butir-Butir Pernyataan

FAKTOR INTERNAL					
No	Pernyataan Faktor Jasmaniah	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran permainan kasti agar tubuh sehat	✓			
2	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, lari saya tambah cepat	✓			
3	Postur tubuh saya memungkinkan untuk bermain kasti		✓		
4	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, denyut jantung saya menjadi semakin kuat		✓		
5	Lari saya cepat, sehingga mudah melakukan home run		✓		
6	Kekuatan otot saya mendukung saya untuk mengikuti pembelajaran permainan kasti	✓			
7	Karena vo2max saya besar, maka saya tidak mengalami hambatan dalam pembelajaran permainan kasti	✓			
	Pernyataan Faktor Psikologis	SS	S	TS	STS
8	Saya memahami peraturan permainan kasti		✓		
9	Saya memperhatikan guru pada saat menjelaskan peraturan permainan kasti	✓			
10	Saya berminat mengikuti pembelajaran permainan kasti	✓			
11	Permainan kasti menyenangkan, sehingga tidak membosankan		✓		
12	Kejelasan teknik dasar permainan kasti yang diajarkan oleh guru membuat saya tambah semangat dalam mengikuti pembelajaran	✓			



		SS	S	TS	STS
13	Saya merasa puas mengikuti pembelajaran permainan kasti karena regu saya menang	✓			
14	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran permainan kasti supaya berprestasi	✓			
FAKTOR EKSTERNAL					
	Pernyataan Faktor Keluarga	SS	S	TS	STS
15	Kakak saya menyukai permainan kasti, sehingga saya juga menyukai permainan kasti		✓		
16	Ibu saya mendukung saya dalam kegiatan belajar permainan kasti	✓			
17	Ayah saya memotivasi saya untuk meraih prestasi belajar di bidang olahraga permainan kasti	✓			
18	Paman saya mengajarkan permainan kasti kepada saya	✓			
19	Saya tertarik bermain permainan kasti karena diajak oleh keluarga saya	✓			
20	Saudara saya menemani saya bermain permainan kasti	✓			
	Pernyataan Faktor Sekolah	SS	S	TS	STS
	Metode	SS	S	TS	STS
21	Metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran permainan kasti menyenangkan	✓			
22	Metode mengajar yang diberikan guru mulai dari yang ringan menuju ke yang lebih berat		✓		
23	Cara mengajar guru pada saat pembelajaran permainan kasti mudah dipahami siswa		✓		
24	Guru menggunakan media gambar pada saat menyampaikan materi pembelajaran permainan kasti		✓		



		SS	S	TS	STS
25	Guru memberikan contoh teknik dasar bermain kasti yang benar (melempar dan menangkap bola, serta berlari)		✓		
26	Guru memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang belum menguasai gerak dasar permainan kasti	✓			
	Guru	SS	S	TS	STS
27	Guru pengampu PJOK merupakan lulusan program studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar	✓			
28	Guru datang tepat waktu pada jam pembelajaran permainan kasti	✓			
29	Guru menggunakan atribut olahraga saat mengajar pembelajaran permainan kasti	✓			
30	Guru memiliki sifat yang baik dan ramah terhadap siswa	✓			
31	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bisa melakukan permainan kasti	✓			
32	Guru dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh siswa tentang permainan kasti	✓			
	Prasarana dan Sarana	SS	S	TS	STS
33	Pembelajaran permainan kasti menggunakan peralatan yang dimiliki oleh sekolah		✓		
34	Bola yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih layak digunakan	✓			
35	Pemukul yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih bagus	✓			
36	Kondisi halaman sekolah untuk pembelajaran permainan kasti cukup baik	✓			
37	Sekolah memiliki gudang untuk penyimpanan peralatan olahraga	✓			

		SS	S	TS	STS
38	Untuk menambah pengetahuan siswa, buku pembelajaran permainan kasti tersedia di perpustakaan sekolah	✓			
	Pernyataan Faktor Masyarakat	SS	S	TS	STS
39	Permainan kasti disukai di lingkungan tempat tinggal saya	✓			
40	Teman-teman dilingkungan tempat tinggal saya mengajak bermain kasti	✓			
41	Saya mengikuti permainan kasti dilingkungan tempat tinggal saya	✓			
42	Dengan mengikuti bermain kasti dapat menciptakan kerukunan dan toleransi dengan teman-teman			✓	
43	Masyarakat dilingkungan tempat tinggal saya peduli dengan permainan kasti	✓			
44	Bermain kasti dapat menjalin hubungan baik dengan anggota masyarakat yang lainnya	✓			

Lampiran 10. Data Hasil Uji Coba Penelitian

Responden	Internal																Eksternal														Total Skor														
	Jasmaniah								Psikologis								Keluarga								Sekolah								Masyarakat												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	
1	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	2	4	146			
2	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	2	1	2	4	3	1	4	4	4	1	4	4	4	1	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	4	1	4	4	144			
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	1	3	4	1	3	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	4	2	4	150		
4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	1	3	2	3	4	3	4	3	1	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	161			
5	4	4	1	3	4	3	4	4	4	3	3	4	1	3	2	3	4	2	3	4	4	3	1	4	4	2	3	3	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	136			
6	4	3	2	3	2	3	2	4	4	3	4	4	3	4	2	2	3	1	1	4	4	3	4	2	4	4	2	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	146			
7	3	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	2	149			
8	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	153			
9	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	148			
10	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	2	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	2	2	4	4	152		
11	4	4	2	3	2	2	4	3	4	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	1	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	3	2	3	4	4	3	3	140			
12	3	3	4	3	3	4	2	4	4	4	2	3	3	3	2	1	4	3	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	2	4	4	140		
13	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	170			
14	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	2	3	3	2	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	146		
15	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	2	2	3	2	1	2	2	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	3	2	3	136	
16	4	4	3	3	1	4	2	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	1	3	2	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	2	4	3	134	
17	3	4	2	3	3	2	4	3	3	2	2	4	3	3	2	3	3	2	2	2	2	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	2	4	132	
18	4	4	4	3	4	2	4	4	3	2	2	3	4	3	4	3	2	2	1	1	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	2	4	147	
19	3	3	2	4	4	3	1	3	4	3	2	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	142	
20	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	122		
21	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	172		
22	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	141		
23	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	153		
24	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	119
25	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	1	1	1	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	2	3	1	2	141
26	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	2	2	2	2	2	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	128	
27	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	150	
28	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	161	
29	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	2	2	2	2	2	3	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	123
30	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	165	
31	4	4	4	4	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	123	
32	4	3	2	3	2	3	2	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	155	
33	4	2	1	4	1	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	2	1	4	4	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	137	
34	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	163	
35	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	167	
36	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	162	
37	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164	
38	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	158	

Lampiran 11. Hasil Uji Validitas dari Angket Uji Coba Penelitian

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	143.1579	189.650	.355	.900
VAR00002	143.1579	189.434	.333	.900
VAR00003	143.7632	185.105	.370	.900
VAR00004	143.2105	189.198	.384	.899
VAR00005	143.5789	187.061	.275	.901
VAR00006	143.3421	187.907	.324	.900
VAR00007	143.6842	186.925	.276	.901
VAR00008	143.2105	190.117	.317	.900
VAR00009	143.0000	187.946	.543	.898
VAR00010	143.4737	183.337	.558	.897
VAR00011	143.6316	185.536	.440	.899
VAR00012	143.2895	189.238	.314	.900
VAR00013	143.1579	187.055	.493	.898
VAR00014	143.4737	187.716	.312	.900
VAR00015	143.8947	181.070	.523	.897
VAR00016	143.6579	182.555	.463	.898
VAR00017	143.7895	181.900	.480	.898
VAR00018	143.9211	181.588	.448	.899
VAR00019	144.0263	180.351	.527	.897
VAR00020	143.6579	185.474	.429	.899
VAR00021	143.2105	183.846	.647	.896
VAR00022	143.2632	194.794	-.018	.903
VAR00023	143.1842	187.938	.478	.899
VAR00024	143.8947	182.691	.398	.900
VAR00025	143.0789	190.291	.286	.900
VAR00026	143.2895	187.346	.330	.900
VAR00027	143.0526	194.105	.036	.902
VAR00028	143.4474	183.984	.446	.898

VAR00029	143.0526	186.267	.575	.898
VAR00030	143.1053	188.691	.437	.899
VAR00031	143.1316	187.847	.374	.899
VAR00032	143.2632	187.929	.339	.900
VAR00033	143.1579	190.839	.268	.901
VAR00034	143.3947	188.083	.301	.900
VAR00035	143.2105	189.252	.341	.900
VAR00036	143.2105	187.198	.356	.900
VAR00037	143.0789	186.994	.576	.898
VAR00038	143.2105	187.792	.371	.899
VAR00039	143.8158	183.344	.400	.899
VAR00040	143.6053	182.299	.517	.897
VAR00041	143.5526	179.281	.613	.896
VAR00042	143.1842	187.938	.394	.899
VAR00043	144.0000	180.865	.528	.897
VAR00044	143.2105	185.792	.405	.899

Lampiran 12. Hasil Perhitungan Uji Validitas

Item	R Hitung	R Tabel	Kesimpulan
Butir soal 1	0,386	0,2638	Valid
Butir soal 2	0,368	0,2638	Valid
Butir soal 3	0,424	0,2638	Valid
Butir soal 4	0,414	0,2638	Valid
Butir soal 5	0,335	0,2638	Valid
Butir soal 6	0,369	0,2638	Valid
Butir soal 7	0,337	0,2638	Valid
Butir soal 8	0,349	0,2638	Valid
Butir soal 9	0,566	0,2638	Valid
Butir soal 10	0,593	0,2638	Valid
Butir soal 11	0,482	0,2638	Valid
Butir soal 12	0,352	0,2638	Valid
Butir soal 13	0,522	0,2638	Valid
Butir soal 14	0,361	0,2638	Valid
Butir soal 15	0,570	0,2638	Valid
Butir soal 16	0,513	0,2638	Valid
Butir soal 17	0,531	0,2638	Valid
Butir soal 18	0,505	0,2638	Valid
Butir soal 19	0,575	0,2638	Valid
Butir soal 20	0,473	0,2638	Valid
Butir soal 21	0,672	0,2638	Valid
Butir soal 22	0,018	0,2638	Tidak Valid
Butir soal 23	0,505	0,2638	Valid
Butir soal 24	0,459	0,2638	Valid
Butir soal 25	0,321	0,2638	Valid
Butir soal 26	0,378	0,2638	Valid
Butir soal 27	0,069	0,2638	Tidak Valid
Butir soal 28	0,494	0,2638	Valid
Butir soal 29	0,600	0,2638	Valid
Butir soal 30	0,465	0,2638	Valid
Butir soal 31	0,413	0,2638	Valid
Butir soal 32	0,382	0,2638	Valid
Butir soal 33	0,301	0,2638	Valid
Butir soal 34	0,349	0,2638	Valid
Butir soal 35	0,376	0,2638	Valid
Butir soal 36	0,401	0,2638	Valid
Butir soal 37	0,598	0,2638	Valid
Butir soal 38	0,411	0,2638	Valid
Butir soal 39	0,458	0,2638	Valid
Butir soal 40	0,561	0,2638	Valid
Butir soal 41	0,652	0,2638	Valid
Butir soal 42	0,430	0,2638	Valid
Butir soal 43	0,575	0,2638	Valid
Butir soal 44	0,451	0,2638	Valid

Lampiran 13. Hasil Uji Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	38	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	38	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.901	44

Lampiran 14. Angket Penelitian

Angket Penelitian

**Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti
Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati
Sleman**

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
No. Absen :
Jenis Kelamin :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Berilah tanda centang/*check list* (√) pada kolom yang telah disediakan.
5. Jawaban dari saudara sangat kami jaga kerahasiannya.
6. Selamat mengerjakan.

Keterangan Alternatif Jawaban:

√ **SS** : Sangat Setuju
√ **S** : Setuju
√ **TS** : Tidak Setuju
√ **STS** : Sangat Tidak Setuju

Contoh pengisian jawaban pernyataan:

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran permainan kasti merupakan permainan yang menyenangkan	√			

C. Butir-Butir Pernyataan

FAKTOR INTERNAL					
No	Pernyataan Faktor Jasmaniah	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran permainan kasti agar tubuh sehat				
2	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, lari saya tambah cepat				
3	Postur tubuh saya memungkinkan untuk bermain kasti				
4	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, denyut jantung saya menjadi semakin kuat				
5	Lari saya cepat, sehingga mudah melakukan home run				
6	Kekuatan otot saya mendukung saya untuk mengikuti pembelajaran permainan kasti				
7	Karena vo2max saya besar, maka saya tidak mengalami hambatan dalam pembelajaran permainan kasti				
	Pernyataan Faktor Psikologis	SS	S	TS	STS
8	Saya memahami peraturan permainan kasti				
9	Saya memperhatikan guru pada saat menjelaskan peraturan permainan kasti				
10	Saya berminat mengikuti pembelajaran permainan kasti				
11	Permainan kasti menyenangkan, sehingga tidak membosankan				
12	Kejelasan teknik dasar permainan kasti yang diajarkan oleh guru membuat saya tambah semangat dalam mengikuti pembelajaran				

		SS	S	TS	STS
13	Saya merasa puas mengikuti pembelajaran permainan kasti karena regu saya menang				
14	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran permainan kasti supaya berprestasi				
FAKTOR EKSTERNAL					
	Pernyataan Faktor Keluarga	SS	S	TS	STS
15	Kakak saya menyukai permainan kasti, sehingga saya juga menyukai permainan kasti				
16	Ibu saya mendukung saya dalam kegiatan belajar permainan kasti				
17	Ayah saya memotivasi saya untuk meraih prestasi belajar di bidang olahraga permainan kasti				
18	Paman saya mengajarkan permainan kasti kepada saya				
19	Saya tertarik bermain permainan kasti karena diajak oleh keluarga saya				
20	Saudara saya menemani saya bermain permainan kasti				
	Pernyataan Faktor Sekolah				
	Metode	SS	S	TS	STS
21	Metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran permainan kasti menyenangkan				
22	Cara mengajar guru pada saat pembelajaran permainan kasti mudah dipahami siswa				
23	Guru menggunakan media gambar pada saat menyampaikan materi pembelajaran permainan kasti				
24	Guru memberikan contoh teknik dasar bermain kasti yang benar (melempar dan menangkap bola, serta berlari)				

		SS	S	TS	STS
25	Guru memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang belum menguasai gerak dasar permainan kasti				
	Guru	SS	S	TS	STS
26	Guru datang tepat waktu pada jam pembelajaran permainan kasti				
27	Guru menggunakan atribut olahraga saat mengajar pembelajaran permainan kasti				
28	Guru memiliki sifat yang baik dan ramah terhadap siswa				
29	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bisa melakukan permainan kasti				
30	Guru dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh siswa tentang permainan kasti				
	Prasarana dan Sarana	SS	S	TS	STS
31	Pembelajaran permainan kasti menggunakan peralatan yang dimiliki oleh sekolah				
32	Bola yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih layak digunakan				
33	Pemukul yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih bagus				
34	Kondisi halaman sekolah untuk pembelajaran permainan kasti cukup baik				
35	Sekolah memiliki gudang untuk penyimpanan peralatan olahraga				
36	Untuk menambah pengetahuan siswa, buku pembelajaran permainan kasti tersedia di perpustakaan sekolah				
	Pernyataan Faktor Masyarakat	SS	S	TS	STS
37	Permainan kasti disukai di lingkungan tempat tinggal saya				

		SS	S	TS	STS
38	Teman-teman dilingkungan tempat tinggal saya mengajak bermain kasti				
39	Saya mengikuti permainan kasti dilingkungan tempat tinggal saya				
40	Dengan mengikuti bermain kasti dapat menciptakan kerukunan dan toleransi dengan teman-teman				
41	Masyarakat dilingkungan tempat tinggal saya peduli dengan permainan kasti				
42	Bermain kasti dapat menjalin hubungan baik dengan anggota masyarakat yang lainnya				

Angket Penelitian

Faktor Pendukung Pembelajaran Permainan Bola Kasti Pada Siswa Kelas IV dan V di SD Negeri Sinduadi 2 Mlati Sleman

A. Identitas Responden

Nama : Andrey
Kelas : IV
No. Absen : 5
Jenis Kelamin : Laki-laki

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama.
3. Isilah alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.
4. Berilah tanda centang/*check list* (✓) pada kolom yang telah disediakan.
5. Jawaban dari saudara sangat kami jaga kerahasiannya.
6. Selamat mengerjakan.

Keterangan Alternatif Jawaban:

✓ SS : Sangat Setuju
✓ S : Setuju
✓ TS : Tidak Setuju
✓ STS : Sangat Tidak Setuju

Contoh pengisian jawaban pernyataan:

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran permainan kasti merupakan permainan yang mengasyikkan	✓			

C. Butir-Butir Pernyataan

FAKTOR INTERNAL					
No	Pernyataan Faktor Jasmaniah	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengikuti pembelajaran permainan kasti agar tubuh sehat	✓			
2	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, lari saya tambah cepat		✓		
3	Postur tubuh saya memungkinkan untuk bermain kasti		✓		
4	Dengan mengikuti pembelajaran permainan kasti, denyut jantung saya menjadi semakin kuat	✓			
5	Lari saya cepat, sehingga mudah melakukan home run		✓		
6	Kekuatan otot saya mendukung saya untuk mengikuti pembelajaran permainan kasti	✓			
7	Karena vo2max saya besar, maka saya tidak mengalami hambatan dalam pembelajaran permainan kasti				✓
	Pernyataan Faktor Psikologis	SS	S	TS	STS
8	Saya memahami peraturan permainan kasti		✓		
9	Saya memperhatikan guru pada saat menjelaskan peraturan permainan kasti	✓			
10	Saya berminat mengikuti pembelajaran permainan kasti		✓		
11	Permainan kasti menyenangkan, sehingga tidak membosankan	✓			
12	Kejelasan teknik dasar permainan kasti yang diajarkan oleh guru membuat saya tambah semangat dalam mengikuti pembelajaran	✓			

		SS	S	TS	STS
13	Saya merasa puas mengikuti pembelajaran permainan kasti karena regu saya menang		✓		
14	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran permainan kasti supaya berprestasi	✓			
FAKTOR EKSTERNAL					
	Pernyataan Faktor Keluarga	SS	S	TS	STS
15	Kakak saya menyukai permainan kasti, sehingga saya juga menyukai permainan kasti			✓	
16	Ibu saya mendukung saya dalam kegiatan belajar permainan kasti		✓		
17	Ayah saya memotivasi saya untuk meraih prestasi belajar di bidang olahraga permainan kasti	✓			
18	Paman saya mengajarkan permainan kasti kepada saya		✓		
19	Saya tertarik bermain permainan kasti karena diajak oleh keluarga saya			✓	
20	Saudara saya menemani saya bermain permainan kasti		✓		
	Pernyataan Faktor Sekolah	SS	S	TS	STS
	Metode	SS	S	TS	STS
21	Metode pembelajaran yang diajarkan oleh guru dalam pembelajaran permainan kasti menyenangkan		✓		
22	Cara mengajar guru pada saat pembelajaran permainan kasti mudah dipahami siswa	✓			
23	Guru menggunakan media gambar pada saat menyampaikan materi pembelajaran permainan kasti		✓		
24	Guru memberikan contoh teknik dasar bermain kasti yang benar (melempar dan menangkap bola, serta berlari)	✓			

		SS	S	TS	STS
25	Guru memberikan bimbingan tambahan bagi siswa yang belum menguasai gerak dasar permainan kasti		✓		
	Guru	SS	S	TS	STS
26	Guru datang tepat waktu pada jam pembelajaran permainan kasti	✓			
27	Guru menggunakan atribut olahraga saat mengajar pembelajaran permainan kasti		✓		
28	Guru memiliki sifat yang baik dan ramah terhadap siswa	✓			
29	Guru memberikan motivasi kepada siswa agar bisa melakukan permainan kasti	✓			
30	Guru dapat menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh siswa tentang permainan kasti		✓		
	Prasarana dan Sarana	SS	S	TS	STS
31	Pembelajaran permainan kasti menggunakan peralatan yang dimiliki oleh sekolah		✓		
32	Bola yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih layak digunakan		✓		
33	Pemukul yang digunakan untuk pembelajaran permainan kasti masih bagus		✓		
34	Kondisi halaman sekolah untuk pembelajaran permainan kasti cukup baik		✓		
35	Sekolah memiliki gudang untuk penyimpanan peralatan olahraga		✓		
36	Untuk menambah pengetahuan siswa, buku pembelajaran permainan kasti tersedia di perpustakaan sekolah		✓		
	Pernyataan Faktor Masyarakat	SS	S	TS	STS
37	Permainan kasti disukai di lingkungan tempat tinggal saya		✓		

		SS	S	TS	STS
38	Teman-teman dilingkungan tempat tinggal saya mengajak bermain kasti	✓			
39	Saya mengikuti permainan kasti dilingkungan tempat tinggal saya		✓		
40	Dengan mengikuti bermain kasti dapat menciptakan kerukunan dan toleransi dengan teman-teman		✓		
41	Masyarakat dilingkungan tempat tinggal saya peduli dengan permainan kasti		✓		
42	Bermain kasti dapat menjalin hubungan baik dengan anggota masyarakat yang lainnya	✓			

Lampiran 15. Daftar Nama Sampel Penelitian

DATA SISWA KELAS IV
SD NEGERI SINDUADI 2 MLATI
TAHUN AJARAN 2019/2020

No	Nama	L/P
1	Adelia Dwens Saputri	P
2	Adhi Pratama	L
3	Alif Nur Isya'i	L
4	Aliffiaqueensha Az-zahra	P
5	Andrey Arsavin G	L
6	Anggita Puspitasari	P
7	David Febriyanto	L
8	Juliana Arumi Kusumety	P
9	Nafisha Febykhairina	P
10	Najmuddin Abdul Fattah	L
11	Nikita Cahya Safira	P
12	Novalia Vara Fatmawati	P
13	Novan Adhitya Pratama	L
14	Tyas Harasati	P
15	Seven Rahmawati	P
16	Radja	L

DATA SISWA KELAS IV
SD NEGERI SINDUADI 2 MLATI
TAHUN AJARAN 2019/2020

No	Nama	L/P
1	Ahmad Febrianto	L
2	Akbar Sihombing	L
3	Ayunda Kinanti	P
4	Dewi Ratri Arifianti	P
5	Dian Octaviana K. W	P
6	Fandy Iyag Wardana	L
7	Ichwan Latif Z	L
8	Luthfiana	P
9	Mavel	L
10	Radhitya	L
11	Risky Ahsan	L
12	Sabrina Lailatu S	P
13	Sefia Dewi	P
14	Sofia Hanifah	P
15	Ummi Rahmadhani	P
16	Keyla Agista	P
17	Nency A	L

Lampiran 16. Data Hasil Penelitian

No	Responden	Internal										Eksternal										Total Skor																						
		Jasmaniah					Psikologis					Keluarga					Sekolah																											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42			
1	Adelia	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4			
2	Adhi	3	3	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
3	Alif	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3		
4	Alifia	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4		
5	Andrey	4	3	3	4	3	4	1	3	4	3	4	4	3	4	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	137		
6	Angela	4	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	4	1	2	2	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	2	4	4	1	1	3	1	3	1	3		
7	David	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	2	2	1	2	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	139		
8	Juliana	4	2	2	3	2	2	2	3	4	3	4	3	4	3	2	2	2	1	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	2	2	2	4	3	118		
9	Nafisha	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	4	4	3	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	120		
10	Na'imuddin	4	1	1	2	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	3	2	124		
11	Nikita	4	3	2	1	2	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	144		
12	Novalia	4	3	3	4	3	3	1	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	1	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	1	3	119	
13	Novan	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	2	4	2	4	140
14	Tyas	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	1	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	1	2	126		
15	Seven	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	122		
16	Radia	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	117			
17	Ahmad	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	141		
18	Akbar	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	130		
19	Ayunda	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	2	2	2	3	2	3	130		
20	Dewi	3	4	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	2	1	4	3	2	4	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	2	3	2	2	132	
21	Dian	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	123		
22	Fandy	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	156	
23	Ihwan	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	152	
24	Lutfiana	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	2	4	4	3	2	121
25	Mavel	3	4	4	4	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	153	
26	Radhiya	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	139	
27	Risky	3	2	3	3	1	3	2	2	1	3	1	2	3	3	3	1	3	4	3	2	3	1	4	1	2	2	1	3	1	4	2	3	1	4	3	1	3	3	1	2	3	1	97
28	Sabrina	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	123	
29	Seifa	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	145
30	Sofia	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	4	137
31	Ummi	3	4	2	4	2	2	2	2	4	2	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	128	
32	Keyla	3	2	3	3	3	4	1	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	1	3	3	3	2	4	116	
33	Neney	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	119

Lampiran 17. Deskriptif Statistik Hasil Penelitian

1. Total Skor Keseluruhan

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		131.00
Median		130.00
Mode		119
Std. Deviation		13.014
Minimum		97
Maximum		156

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	97	1	3.0	3.0	3.0
	116	1	3.0	3.0	6.1
	117	1	3.0	3.0	9.1
	118	1	3.0	3.0	12.1
	119	3	9.1	9.1	21.2
	120	1	3.0	3.0	24.2
	121	1	3.0	3.0	27.3
	122	1	3.0	3.0	30.3
	123	2	6.1	6.1	36.4
	124	1	3.0	3.0	39.4
	126	1	3.0	3.0	42.4
	128	1	3.0	3.0	45.5

130	2	6.1	6.1	51.5
131	1	3.0	3.0	54.5
132	1	3.0	3.0	57.6
136	1	3.0	3.0	60.6
137	2	6.1	6.1	66.7
139	2	6.1	6.1	72.7
140	2	6.1	6.1	78.8
141	1	3.0	3.0	81.8
144	1	3.0	3.0	84.8
145	1	3.0	3.0	87.9
149	1	3.0	3.0	90.9
152	1	3.0	3.0	93.9
153	1	3.0	3.0	97.0
156	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

a. Faktor Internal

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		44.03
Median		45.00
Mode		43 ^a
Std. Deviation		4.341
Minimum		32
Maximum		51

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 32	1	3.0	3.0	3.0
38	1	3.0	3.0	6.1
39	3	9.1	9.1	15.2
40	3	9.1	9.1	24.2
41	2	6.1	6.1	30.3
42	1	3.0	3.0	33.3
43	4	12.1	12.1	45.5
44	1	3.0	3.0	48.5
45	4	12.1	12.1	60.6
46	4	12.1	12.1	72.7
47	2	6.1	6.1	78.8
48	1	3.0	3.0	81.8
49	2	6.1	6.1	87.9
50	2	6.1	6.1	93.9
51	2	6.1	6.1	100.0
Total	33	100.0	100.0	

1) Indikator Jasmaniah

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		21.45
Median		22.00
Mode		22 ^a
Std. Deviation		2.346
Minimum		17
Maximum		26

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 17	2	6.1	6.1	6.1
18	3	9.1	9.1	15.2
19	3	9.1	9.1	24.2
20	3	9.1	9.1	33.3
21	3	9.1	9.1	42.4
22	6	18.2	18.2	60.6
23	6	18.2	18.2	78.8
24	6	18.2	18.2	97.0
26	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

2) Indikator Psikologis

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		22.58
Median		22.00
Mode		22
Std. Deviation		2.716
Minimum		15
Maximum		27

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15	1	3.0	3.0	3.0
	18	1	3.0	3.0	6.1
	19	1	3.0	3.0	9.1
	20	3	9.1	9.1	18.2
	21	5	15.2	15.2	33.3
	22	6	18.2	18.2	51.5
	23	5	15.2	15.2	66.7
	24	2	6.1	6.1	72.7
	25	4	12.1	12.1	84.8
	26	2	6.1	6.1	90.9
	27	3	9.1	9.1	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

b. Faktor Eksternal

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		86.97
Median		86.00
Mode		79 ^a
Std. Deviation		9.396
Minimum		65
Maximum		105

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 65	1	3.0	3.0	3.0
74	1	3.0	3.0	6.1
75	1	3.0	3.0	9.1
78	1	3.0	3.0	12.1
79	3	9.1	9.1	21.2
80	3	9.1	9.1	30.3
81	1	3.0	3.0	33.3
82	3	9.1	9.1	42.4
84	1	3.0	3.0	45.5
85	1	3.0	3.0	48.5
86	1	3.0	3.0	51.5
87	1	3.0	3.0	54.5
89	2	6.1	6.1	60.6
90	3	9.1	9.1	69.7
93	2	6.1	6.1	75.8
95	1	3.0	3.0	78.8
96	1	3.0	3.0	81.8
99	2	6.1	6.1	87.9
100	1	3.0	3.0	90.9
102	2	6.1	6.1	97.0
105	1	3.0	3.0	100.0

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	3.0	3.0	3.0
	74	1	3.0	3.0	6.1
	75	1	3.0	3.0	9.1
	78	1	3.0	3.0	12.1
	79	3	9.1	9.1	21.2
	80	3	9.1	9.1	30.3
	81	1	3.0	3.0	33.3
	82	3	9.1	9.1	42.4
	84	1	3.0	3.0	45.5
	85	1	3.0	3.0	48.5
	86	1	3.0	3.0	51.5
	87	1	3.0	3.0	54.5
	89	2	6.1	6.1	60.6
	90	3	9.1	9.1	69.7
	93	2	6.1	6.1	75.8
	95	1	3.0	3.0	78.8
	96	1	3.0	3.0	81.8
	99	2	6.1	6.1	87.9
	100	1	3.0	3.0	90.9
	102	2	6.1	6.1	97.0
	105	1	3.0	3.0	100.0
Total		33	100.0	100.0	

1) Indikator Keluarga

Frequencies

Statistics

VAR00002

N	Valid	33
	Missing	1
Mean		16.73
Median		17.00
Mode		13
Std. Deviation		3.744
Minimum		11
Maximum		23

VAR00002

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	2	5.9	6.1	6.1
	12	2	5.9	6.1	12.1
	13	5	14.7	15.2	27.3
	14	3	8.8	9.1	36.4
	15	1	2.9	3.0	39.4
	16	3	8.8	9.1	48.5
	17	4	11.8	12.1	60.6
	18	3	8.8	9.1	69.7
	19	1	2.9	3.0	72.7
	20	2	5.9	6.1	78.8
	21	2	5.9	6.1	84.8
	22	2	5.9	6.1	90.9
	23	3	8.8	9.1	100.0
	Total	33	97.1	100.0	
Missing	System	1	2.9		
Total		34	100.0		

2) Indikator Sekolah

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		52.88
Median		54.00
Mode		58
Std. Deviation		5.819
Minimum		36
Maximum		62

VAR00001

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	36	1	3.0	3.0	3.0
	43	1	3.0	3.0	6.1
	46	2	6.1	6.1	12.1
	47	1	3.0	3.0	15.2
	48	4	12.1	12.1	27.3
	49	2	6.1	6.1	33.3
	50	1	3.0	3.0	36.4
	53	4	12.1	12.1	48.5
	54	3	9.1	9.1	57.6
	55	2	6.1	6.1	63.6
	56	1	3.0	3.0	66.7
	57	2	6.1	6.1	72.7
	58	5	15.2	15.2	87.9
	60	2	6.1	6.1	93.9
	61	1	3.0	3.0	97.0
	62	1	3.0	3.0	100.0
	Total	33	100.0	100.0	

3) Indikator Masyarakat

Frequencies

Statistics

VAR00001

N	Valid	33
	Missing	0
Mean		17.36
Median		18.00
Mode		16 ^a
Std. Deviation		3.070
Minimum		10
Maximum		24

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown














VAR00001

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10	1	3.0	3.0	3.0
12	1	3.0	3.0	6.1
13	1	3.0	3.0	9.1
14	2	6.1	6.1	15.2
15	3	9.1	9.1	24.2
16	6	18.2	18.2	42.4
17	2	6.1	6.1	48.5
18	6	18.2	18.2	66.7
19	4	12.1	12.1	78.8
20	2	6.1	6.1	84.8
21	1	3.0	3.0	87.9
22	3	9.1	9.1	97.0
24	1	3.0	3.0	100.0
Total	33	100.0	100.0	

Lampiran 18. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : GATRA YANUAR
 NIM : 15604221057
 Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
 Jurusan : POR
 Pembimbing : Drs. Amat Komari, M.Si

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	17-10-2019	Revisi bab I dan II	
2.	23-10-2019	Revisi bab III	
3.	09-12-2019	Revisi bab I, II, III	
4.	27-01-2020	Pengusunan kisi-kisi angket uji coba dan instrumen penelitian	
5.	11-02-2020	Perbaikan kisi-kisi angket uji coba dan instrumen penelitian	
6.	19-02-2020	Konsultasi instrumen penelitian	
7.	17-03-2020	Revisi instrumen penelitian	
8.	14-04-2020	Penelitian	
9.	06-05-2020	Hasil penelitian bab IV	
10.	02-06-2020	Penyusunan bab IV dan V	
11.	09-06-2020	Revisi bab I sampai bab V	
12.	14-06-2020	Revisi tata tulis	
13.	18-06-2020	ACC ujian skripsi	

Mengetahui
 Koord. Prodi PGSD Penjas.



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
 NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 19. Dokumentasi Pengambilan Data

1. Uji Coba Penelitian



2. Penelitian

