

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK  
KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK TAHUN AJARAN  
2020/2021 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
**Ardhea Regitta Ayustian**  
**NIM 16601244016**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK  
KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK TAHUN AJARAN  
2020/2021 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Oleh:  
Ardhea Regitta Ayustian  
16601244016

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok yang berjumlah 92 siswa dengan 55 siswa putra dan 37 siswa putri. Pengambilan data pada penelitian ini menggunakan tes benar salah melalui *google formulir*. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021, untuk kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa atau sebesar 6,52%, kategori rendah sebanyak 9 siswa atau sebesar 9,78%, kategori sedang sebanyak 23 siswa atau sebesar 25,00%, kategori tinggi sebanyak 42 siswa atau sebesar 45,65%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 12 siswa atau sebesar 13,04%.

**Kata Kunci:** Pengetahuan, Permainan *Rounders*

**THE LEVEL OF KNOWLEDGE OF ROUNDERS GAME PARTICIPANTS  
IN CLASS VIII SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK ACADEMIC YEAR  
2020/2021 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

*By:*

Ardhea Regitta Ayustian  
16601244016

**ABSTRACT**

This research aims to find the level of knowledge of the rounders game for grade VIII students of SMP Muhammadiyah 2 Depok in the academic year 2020/2021.

This research is a quantitative descriptive research. The population in this research were all students of class VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok. The total of students are 92, with 55 male students and 37 female students. Retrieval of data in this study using the test true or false through google forms. Analysis of the data in this research used quantitative descriptive analysis with percentages.

Based on the results of this research shows that the level of knowledge of the rounders game for students of class VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok in the academic year 2020/2021, for the lowest category of the students 6 students are 6,52%, the low category of 9 students are 9,78%, the middle category of 23 students are 25,00%, the hight category of 42 students are 45,65%, and the highest category of 12 students are 13,04%.

*Keywords: knowledge, rounders game*

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK  
KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK TAHUN AJARAN  
2020/2021 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**


Disusun Oleh:

Ardhea Regitta Ayustian  
NIM. 16601244016

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 7 Agustus 2020

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. AM. Bandi Utama, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing	 .....	18/8/2020
Drs. R. Sunardiarta, M.Kes. Sekretaris	 .....	27/8/2020
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Penguji	 .....	27/8/2020

Yogyakarta, September 2020  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanta, M.Kes  
NIP. 19650301 199001 1 0019

## SURAT PERNYATAAN

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ardhea Regitta Ayustian  
NIM : 16601244016  
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2020/2021 Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Yogyakarta, 26 Juli 2020

Penulis,



Ardhea Regitta Ayustian

NIM 16601244016

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK  
KELAS VIII SMP MUHAMMADYAH 2 DEPOK TAHUN AJARAN  
2020/2021 DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Ardhea Regitta Ayustian

NIM 16601244016

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

Yogyakarta, 26 Juli 2020

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PJKR



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.  
NIP. 19610731199001001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing



AM. Bandi Utama M.Pd  
NIP. 196004101989031002

### **MOTTO**

Allah tidak akan membebani seseorang melainkan sesuai dengan kadar kesanggupannya (QS AL Baqarah : 286)

## **PERSEMBAHAN**

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kemudahan, kelancaran serta kekuatan untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Skripsi ini dipersembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Harjono dan Ibu Setyalini serta adik kandung saya Adisty Fifteen Ayustian. Terimakasih telah memanjatkan doa dan segenap jiwa raga yang senantiasa menyangi dan mendukung saya selama ini.
2. Semua pihak baik keluarga besar ataupun teman-teman semua yang sudah mendukung dan membantu saya dengan sepenuh hati.

Skripsi ini saya persembahkan sebagai jawaban atas kepercayaan yang telah kalian berikan, serta perwujudan bakti saya kepada kalian.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan hidayah dan karunia-Nya. Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2020/2021 Daerah Istimewa Yogyakarta” dapat disusun dengan lancar dan sesuai harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat selesai tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dari pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, saya sampaikan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kesempatan untuk penulis melaksanakan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staff karyawan yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak A.M. Bandi Utama, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan semangat serta dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Guru dan staff SMP Muhammadiyah 2 Depok, peserta didik kelas VIII tahun ajaran 2020/2021 yang sudah bersedia menjadi subyek dalam penelitian ini.
6. Keluarga besar PJKR E 2016 yang senantiasa selalu memberikan dorongan dan semangat dalam proses perkuliahan sampai pembuatan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Indra Danang dan Aprilia Ikawati yang selalu menemani, membantu, dan memberikan dorongan semangat dalam proses penyelesaian tugas akhir.

8. Sahabat-sahabat yang setia menemani dalam keadaan *up and down* pada saat penulis menyelesaikan tugas akhir skripsi: Indra, Anisa, Virga, Titan, Devi, Siwi, Pindut, Nola, Pandu, Jalu, dan Eka yang selalu memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi.
9. Arsi, Ovi, Feby, Judit, Depi yang dalam 4 taun menemani dan mendukung selama perkuliahan di Fakultas Ilmu Keolahragaan.
10. Keluarga PLP SMP Muhammadiyah 2 Depok yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
11. Keluarga KKN G119 Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan semangat untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
12. Semua pihak yang secara langsung ataupun tidak langsung yang tidak dapat saya sebutkan semuanya disini, atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhir kata semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, Juli 2020

Penulis,

Ardhea Regitta Ayustian

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMBUNG</b> .....	<b>i</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	<b>5</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	<b>6</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>7</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN TEORI</b> .....	<b>7</b>
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Hakikat Pengetahuan.....	7
a. Definisi Pengetahuan.....	7
b. Tingkat Pengetahuan .....	8
c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan.....	10
d. Pengukuran Pengetahuan.....	13
2. Hakikat Permainan <i>Rounders</i> .....	14
a. Sejarah Permainan <i>Rounders</i> .....	14
b. Pengertian <i>Rounders</i> .....	15
c. Lapangan <i>Rounders</i> .....	15
d. Peralatan Permainan <i>Rounders</i> .....	16
e. Peraturan Permainan <i>Rounders</i> .....	18
3. Teknik Dasar Permainan <i>Rounders</i> .....	19
a. Melempar Bola .....	19
b. Menangkap Bola.....	23
c. Memukul Bola.....	26
4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi SMP Kelas VIII .....	26
5. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama.....	28
B. Penelitian yang Relevan.....	32
C. Kerangka Berpikir.....	33
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>35</b>
A. Desain Penelitian .....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	35
C. Populasi Penelitian.....	36
D. Definisi Operasional Variabel.....	36

E.	Instrumen Penelitian dan Pengambilan Data .....	37
1.	Instrumen Penelitian.....	37
2.	Teknik Pengumpulan Data .....	41
F.	Uji Coba Instrumen.....	42
1.	Uji Validitas .....	43
2.	Uji Reliabilitas.....	43
3.	Tingkat Kesukaran Soal .....	46
4.	Daya Pembeda.....	48
G.	Teknik Analisis Data.....	49
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>		<b>51</b>
A.	Hasil Penelitian .....	51
a.	Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Pengertian dan Sejarah <i>Rounders</i> .....	53
b.	Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Sarana dan Prasarana <i>Rounders</i> .....	56
c.	Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Teknik Dasar <i>Rounders</i> .....	58
d.	Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Taktik Permainan <i>Rounders</i> .....	60
e.	Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Peraturan Permainan <i>Rounders</i> .....	63
B.	Pembahasan.....	65
C.	Keterbatasan Penelitian.....	69
<b>BAB V.....</b>		<b>72</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>72</b>
A.	Kesimpulan .....	72
B.	Implikasi Hasil Penelitian .....	72
C.	Saran-saran.....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xvii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>73</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII (Kurikulum 2013) .....	27
Tabel 2. Perincian Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman yang digunakan sebagai populasi penelitian.....	36
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument.....	40
Tabel 4. Klasifikasi Interpretasi Koefisien Reliabilitas.....	45
Tabel 5. Indeks Tingkat Kesukaran .....	47
Tabel 6. Tabel Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Tiap Butir Soal.....	47
Tabel 7. Tabel Hasil Perhitungan Daya Pembeda Tiap Butir Soal.....	49
Tabel 8. Konversi Penilaian .....	50
Tabel 9. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok .....	52
Tabel 10. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Pengertian Dan Sejarah <i>Rounders</i> .....	54
Tabel 11. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Sarana dan Prasarana <i>Rounders</i> .....	57
Tabel 12. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Teknik Dasar <i>Rounders</i> .....	59
Tabel 13. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Taktik Permainan <i>Rounders</i> .....	61
Tabel 14. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Peraturan Permainan <i>Rounders</i> .....	64

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson.....	10
Gambar 2. Lapangan <i>Rounders</i> (Supardi, 2010).....	16
Gambar 3. Lapangan <i>Rounders</i> (Supardi, 2010).....	20
Gambar 4. Gerakan Melempar Bola Mendatar (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	21
Gambar 5. Gerakan Melempar Bola Menyusur Tanah (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	22
Gambar 6. Gerakan Melempar Untuk Pelambung ( <i>pitcher</i> ) (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	23
Gambar 7. Gerakan Menangkap Bola Melambung (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	24
Gambar 8. Menangkap Bola Mendatar (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	25
Gambar 9. Menangkap Bola Menyusur Tanah (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	25
Gambar 10. Gerakan Memukul Bola (Modul Pembelajaran Guru 2016).....	26
Gambar 11. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok .....	52
Gambar 12. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Pengertian dan Sejarah <i>Rounders</i> .....	55
Gambar 13. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Sarana dan Prasarana <i>Rounders</i> .....	57
Gambar 14. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Teknik Dasar <i>Rounders</i> .....	60
Gambar 15. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Taktik Permainan <i>Rounders</i> .....	62
Gambar 16. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Peraturan Permainan <i>Rounders</i> .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir .....	73
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan <i>Expert Judgment</i> .....	74
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY .....	76
Lampiran 4. Surat Hasil Telah Melakukan Penelitian .....	77
Lampiran 5. Butir Soal Instrumen Penelitian.....	78
Lampiran 6. Data Penelitian.....	83
Lampiran 7. Faktor Pengertian dan Sejarah Rounders .....	86
Lampiran 8. Faktor Sarana dan Prasarana Rounders .....	88
Lampiran 9. Faktor Teknik Dasar .....	90
Lampiran 10. Faktor Taktik .....	92
Lampiran 11. Faktor Peraturan .....	94
Lampiran 12. Uji Reliabilitas Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok .....	96
Lampiran 13. Hasil Olah Data Kuesioner Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok .....	99
Lampiran 14. Hasil Tingkat Kesukaran Soal Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok .....	102
Lampiran 15. Hasil Daya Beda Soal Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok .....	103
Lampiran 16. Deskriptif Statistik.....	104
Lampiran 17. Kelas Interval Seluruh Variable Perhitungan Interval Kategori Data .....	107
Lampiran 18. Kelas Interval Pengertian dan Sejarah Permainan <i>Rounders</i> .....	110
Lampiran 19. Kelas Interval Sarana dan Prasarana Permainan <i>Rounders</i> .....	113
Lampiran 20. Kelas Interval Teknik Permainan <i>Rounders</i> .....	116
Lampiran 21. Kelas Interval Taktik Permainan <i>Rounders</i> .....	119
Lampiran 22. Kelas Interval Peraturan Permainan <i>Rounders</i> .....	122

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam kehidupan yang sangat penting, dimana melalui pendidikan dapat membentuk karakter, sikap dan perilaku dari setiap individu. Pendidikan juga merupakan suatu kegiatan yang sistematis dalam mewujudkan suasana belajar mengajar untuk menggali potensi diri. Salah satunya melalui Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, ketrampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, sportivitas, spiritual, sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kekuatan fisik dan psikis yang seimbang. Dalam Pendidikan jasmani aspek yang sangat penting yaitu aspek psikomotor karena berkaitan dengan kemampuan gerak siswa hal inilah yang akan memicu munculnya gerak afektif dan kognitif.

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tahun 2006 (Depdiknas, 2006: 204), penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan

nasional. Pendapat lain juga mengatakan menurut (Sumarno, 2016, hal.68) Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari sistem Pendidikan yang bertujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan jiwa yang merupakan usaha untuk membuat bangsa Indonesia Sehat, kuat lahir batin, yang diberikan pada seluruh jenjang Pendidikan.

Dalam struktur kurikulum sekolah menengah pertama (SMP) penjasorkes termasuk ke dalam kelompok B yang dimana siswa harus berperan aktif dalam setiap pembelajaran. Ruang lingkup mata pelajaran penjasorkes di sekolah menengah pertama meliputi gerak spesifik, variasi dan kombinasi dari permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, seni beladiri senam lantai, senam irama, permainan air, pengetahuan tentang bahaya pergaulan bebas, dan keselamatan untuk diri sendiri atau orang lain (Kurikulum 2013). Ruang lingkup itu diajarkan untuk siswa sekolah menengah pertama dari kelas VIII sampai kelas IX. Permainan *rounders* termasuk dalam klasifikasi permainan bola kecil. Permainan *rounders* sangat penting diajarkan dalam tingkatan sekolah menengah pertama, karena pada permainan *rounders* memiliki tujuan pada saat melaksanakan praktik di lapangan yaitu untuk melatih kekompakan, sportifitas dan akurasi siswa.

Pengetahuan merupakan kemampuan peserta didik untuk bisa mengingat kembali materi yang telah di berikan. Dengan di berikannya pengetahuan mengenai permainan *rounders* akan mempermudah kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di lapangan. Apabila peserta didik memiliki tingkat pengetahuan yang tinggi maka akan semakin menguasai pembelajaran praktik di lapangan, berlaku sebaliknya apabila peserta didik memiliki tingkat pengetahuan yang

rendah maka akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran praktik di lapangan. Dalam permainan *rounders* ada beberapa faktor pengetahuan yaitu pengertian, sejarah, sarana prasarana, teknik permainan, taktik permainan, dan peraturan permainan.

Pelaksanaan pembelajaran permainan *rounders* di sekolah menengah pertama dapat di laksanakan menggunakan dua acara yaitu memberikan teori di dalam kelas dan melakukan praktik pelaksanaan di lapangan. Pada kenyatannya meskipun peserta didik sudah diberikan materi mengenai permainan *rounders* beberapa siswa mengalami kesulitan dan belum mampu melaksanakan praktik permainan *rounders* sesuai dengan apa yang di harapkan oleh pengajar atau guru. Hal ini di sebabkan karena pada saat di berikan penjelasan beberapa peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang telah di berikan oleh guru selain itu faktor kemalasan siswa untuk mempelajari kembali materi mengenai permainan *rounders* juga sangat berpengaruh terhadap peserta didik. Disisi lain masih ada siswa yang belum memahami dan membedakan peraturan permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya. Peran guru terhadap materi pembelajaran permainan *rounders* yaitu memodifikasi permainan, menjelaskan dan memberikan contoh bermain *rounders*. Hasilnya siswa mampu menangkap apa yang diberikan oleh guru dan sebagian siswa mampu mempraktikkan permainan *rounders* walaupun masih terdapat kesalahan dalam melakukan permainan *rounders*. Sebagian besar siswa menyukai karena olahraga dalam bentuk permainan dan sebagian kecil siswa kurang menyukai karena kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*.

Dari uraian diatas, penulis mengadakan penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan *rounders* kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman tahun ajaran 2020/2021.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan tersebut maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*.
2. Masih terjadi kesalahan mendasar yang dilakukan siswa pada saat melakukan permainan *rounders*.
3. Masih ada beberapa siswa yang belum memahami dan membedakan antara permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya.
4. Tingkat pengetahuan mengenai permainan *rounders* pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok yang belum di ketahui.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah diatas, dan untuk membatasi permasalahan agar lebih spesifik. Maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2020/2021, Yogyakarta.”

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan pada bagian terdahulu, maka dapat dirumuskan masalah

sebagai berikut yaitu bagaimana cara mengetahui “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik dalam memahami permainan *rounders* kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok?”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penulis melakukan penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Secara Teoritis

- a. Dari hasil penelitian ini di harapkan akan memberikan informasi yang dapat dijadikan dasar untuk dilakukan upaya-upaya peningkatan pemahaman dan pengetahuan mengenai permainan *rounders*.
- b. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian dan pengkajian lebih lanjut.

##### 2. Secara praktis

- a. Bagi peserta didik dengan adanya penelitian ini dapat meningkatkan pengetahuan mengenai permainan *rounders*.
- b. Bagi guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Olahraga dapat digunakan sebagai masukan beserta informasi lebih lanjut mengenai tingkat pengetahuan peserta didik dan dapat melakukan upaya-upaya peningkatan dan pembinaan kepada peserta didik dalam penyampaian materi permainan *rounders*.

- c. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai pertimbangan untuk mengadakan perbaikan dan pembenahan agar lebih memperhatikan pembelajaran teori tentang permainan *rounders*.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

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

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

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

Pengetahuan merupakan salah satu ranah dalam aspek kognitif. Menurut Poerwodarminto (2002), pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain. Selain itu menurut Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui.

Berdasarkan beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang di ketahui oleh seseorang melalui pengenalan sumber informasi, penginderaan atau interaksi terhadap objek tertentu di lingkungan sekitarnya.

#### b. Tingkat Pengetahuan

Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda dalam memahami apa yang di sampaikan oleh pendidik. Ada yang memahami materi yang di berikan secara menyeluruh dan bahkan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah di pelajari, sehingga ada peserta didik yang hanya sebatas mengetahui. Maka hal itulah terdapat tingkatan pengetahuan.

Menurut Imam Gunawan (2016 : 26), Taksonomi Bloom ranah kognitif telah direvisi oleh Anderson dan Krathwohl. Taksonomi Bloom reivisi tersebut menyangkut 6 aspek yakni:

##### 1) Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. Mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah. Kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai

permasalahan yang jauh lebih kompleks. Mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

## 2) Memahami/mengerti (*Understand*)

Memahami atau mengerti berkaitan dengan membangun sebuah pengertian dari berbagai sumber seperti pesan, bacaan dan komunikasi. Memahami/mengerti berkaitan dengan aktivitas mengklasifikasikan (*classification*) dan membandingkan (*comparing*). Mengklasifikasikan akan muncul ketika seorang siswa berusaha mengenali pengetahuan yang merupakan anggota dari kategori pengetahuan tertentu.

## 3) Menerapkan (*Apply*)

Ranah kognitif menerapkan menunjuk pada proses kognitif memanfaatkan atau mempergunakan suatu prosedur untuk melaksanakan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

## 4) Menganalisis (*Analyze*)

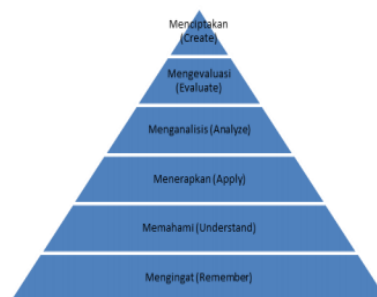
Analisis atau menganalisis adalah sebuah cara untuk memecahkan suatu permasalahan dengan memisahkan tiap-tiap bagian dari permasalahan dan mencari keterkaitan dari tiap-tiap bagian tersebut dan mencari tahu bagaimana keterkaitan tersebut dapat menimbulkan permasalahan.

#### 5) Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif untuk memberikan sebuah penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang sudah ada. Kriteria yang biasanya digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*).

#### 6) Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif untuk meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama sehingga membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya.



Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom Revisi Anderson

#### c. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Pada dasarnya pengetahuan di pengaruhi beberapa faktor. Menurut Notoatmodjo (2007), faktor – faktor yang mempengaruhi pengetahuan yaitu:

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Semakin tinggi pendidikan seseorang maka semakin banyak pula pengetahuan yang dimiliki. Namun perlu di tekankan bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak dia berpengetahuan rendah pula. Pengetahuan seseorang tentang suatu obyek juga mengandung dua aspek yaitu aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang terhadap obyek tertentu.

b. Media Masa / Informasi

Informasi yang di peroleh baik dari Pendidikan formal maupun non formal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan yang berkaitan dengan pengetahuan. Adanya perkembangan teknologi yang sangat pesat dan adanya ber macam – macam media massa yang dapat mempengaruhi pengetahuan masyarakat mengenai inovasi baru.

Tugas pokok dari media massa yaitu menyampaikan informasi pesan – pesan yang berisi sugesti yang pada hakikatnya dapat mengarahkan opini seseorang. Dengan adanya informasi baru akan

memberikan landasan kognitif baru bagi terbentuknya pengetahuan terhadap hal tersebut.

c. Sosial Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya hubungan timbal balik ataupun tidak yang akan direspon sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e. Pengalaman

Pengalaman merupakan guru yang terbaik (*experience is the best teacher*), pepatah tersebut bisa diartikan bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu merupakan cara untuk memperoleh suatu kebenaran pengetahuan. Oleh sebab

itu pengalaman pribadi pun dapat dijadikan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan.

f. Umur

Usia mempengaruhi terhadap daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik. Pada usia tengah (41-60 tahun) seseorang tinggal mempertahankan prestasi yang telah dicapai pada usia dewasa. Sedangkan pada usia tua (> 60 tahun) adalah usia tidak produktif lagi dan hanya menikmati hasil dari prestasinya. Dapat di katakana bahwa semakin tua umur seseorang maka akan semakin bijaksana.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden. Pengukuran pengetahuan dapat diketahui dengan cara orang yang bersangkutan mengungkapkan apa yang diketahui dalam bentuk bukti atau jawaban, baik secara lisan maupun tulisan.

## 2. Hakikat Permainan *Rounders*

### a. Sejarah Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* di dirikan oleh George Hanchock pada tahun 1887 di Chicago atau Amerika Serikat, dan permainan ini sudah banyak tersebar di semua penjuru Indonesia bahkan sampai ke dunia. Permainan *rounders* masuk Indonesia yang di bawa oleh bangsa Belanda serta berkembang di Indonesia yang ditandai dengan banyaknya klub – klub *rounders* yang bermunculan di setiap daerah. Kejuaraan yang pertama kali di adakan pada tahun 1967 di Jakarta dan dalam Pekan Olahraga Nasional ( PON ) pada tahun 1969 di Surabaya. *Rounders* merupakan perkembangan dari olahraga sejenis yaitu bisbol (*baseball*) atau *hardball*.

Menurut Kurnia (2006: 24) *Rounders* berasal dari Inggris. *Rounders* mulai populer di Indonesia pada 1950. Pada PON II tahun 1951, *rounders* sudah dipertandingkan. Permainan ini merupakan dasar dari permainan baseball dan softball. Di Inggris itu diatur oleh National *Rounders* Association (NRA), yang dibentuk pada tahun 1943. Teknik dasar permainan *rounders* hampir sama dengan permainan kasti, yaitu melempar, menangkap dan memukul. Akan tetapi, dalam *rounders* ditambah dengan keterampilan men-tag dan menghindari sentuhan bola, juga ditambah dengan keterampilan menjadi pelambung dan penjaga belakang.

b. Pengertian *Rounders*

*Rounders* adalah cabang olahraga yang hampir sama dengan *base ball* dan *softball*. Di sini pemain setelah memukul bola berlari mengelilingi lapangan dengan ditandai tiang “*Rounders*”. Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak keluar sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *base ball* dan *softball*.

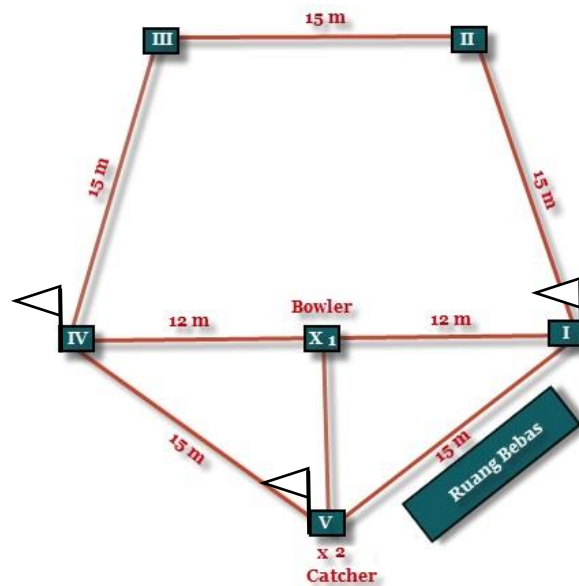
Permainan *rounders* merupakan permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Setiap regu permainan *rounders* terdiri dari 9 orang pemain. Terjadinya pergantian antara regu penyerang dan bertahan apabila pihak bertahan telah berhasil mematikan pemain-pemain regu penyerang sebanyak 3 orang pemain.

Permainan ini mengandung banyak sekali nilai-nilai yang menjadikan anak lebih sportive, bekerja sama, kejujuran, dan tanggung jawab. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan, termasuk permainan yang menyenangkan untuk dimainkan anak sekolah menengah pertama.

c. Lapangan *Rounders*

Lapangan merupakan sarana yang terpenting dalam Permainan *Rounders*, mengingat permainan ini memerlukan tempat yang luas. Lapangan *rounders* berbentuk segilima. Panjang masing-masing

sisinya adalah 15 meter. Pada setiap sudut terdapat sebuah tempat hinggap atau *base*. Terdapat 5 buah *base* dalam permainan *rounders*. *Base* berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.



Gambar 2. Lapangan *Rounders* (Supardi, 2010)

d. Peralatan Permainan *Rounders*

Peralatan yang digunakan dalam permainan *rounders*, yaitu:

1) Alat Pemukul

Alat pemukul yang terbuat dari kayu dengan ukuran diameter 7 cm dan Panjang 80 cm. Pada bagian ujung pemukul yang digunakan sebagai pegangan tangan, ukurannya lebih kecil daripada ujung pemukul lainnya.

## 2) Bola

Bola untuk permainan *rounders* tersebut dari karet yang beratnya antara 80-100 gram. Bola yang digunakan bisa juga menggunakan bola kasti.

## 3) Tempat Hinggap (*base*)

Tempat hinggap untuk permainan *rounders* terbuat dari serabut kelapa atau kapuk yang kemudian dibungkus dengan kain kanvas sehingga berbentuk seperti bantal. Ukuran tempat hinggap yang digunakan adalah 37,5 x 37,5 cm dan 38 x 38 cm, sedangkan tingginya 5 sampai 12,5 cm. Tempat hinggap yang digunakan oleh *pitcher* (pelempar bola) ukurannya lebih kecil daripada yang lain, yaitu 6 x 15 cm.

## 4) Tiang Bendera Batas

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

## 5) Garis Pembatas

Digunakan untuk menentukan sah atau tidaknya bola yang jatuh. Garis pembatas harus terlihat jelas.

e. Peraturan Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* di mainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri dari 12 orang pemain. Setiap pemain mempunyai nomor dada 1 sampai 12. Tiap pemain memiliki hak untuk melakukan 3 kali pukulan. Setelah dapat memukul dengan baik, pemukul harus berlari ke tempat hinggap. Tiap pemukul akan mendapat nilai 1 pada tiap-tiap *base* yang di lalui.

Setiap pemukul yang dapat kembali ke ruang bebas tanpa pernah dimatikan oleh regu penjaga akan mendapatkan nilai 5 (lima). Namun, apabila pemukul dapat memukul dengan baik, kemudian ia dapat melewati semua *base* dan kembali ke ruang bebas dengan hasil pukulannya tersebut, maka ia akan mendapatkan nilai 6 (enam). Nilai 6 (enam) tersebut di dapat karena 5 *base* yang di laluinya dan 1 (satu) sebagai hadiah. Keadaan seperti ini dalam permainan *rounders* sering di sebut *homer run*.

Dalam permainan *rounders* ada dua acara untuk mematikan seorang pelari, yaitu dengan cara “Membakar dan men Tik”. Membakar *base* dengan cara menangkap bola dan mengusai *base* dengan diinjak sebelum pelari sampai ke *base*, sedangkan men “tik” adalah tindakan lanjutan setelah membakar kemudian menyentuhkan bola ke tubuh ke pelari sebelum menginjak *base*. Pada saat si penjaga men “tik” an bola tidak boleh sampai terlepas dari genggam tangan.

Pergantian pemain dari regu pemukul menjadi penjaga dan sebaliknya terjadi, jika:

- 1) Regu pemukul telah mati 6 kali.
- 2) Regu penjaga berhasil menangkap bola yang di pukul oleh pemain sebanyak 5 kali tangkapan bola.
- 3) Alat pemukul terlepas dari tangan pemukul, dan dianggap oleh wasit membahayakan.

### **3. Teknik Dasar Permainan *Rounders***

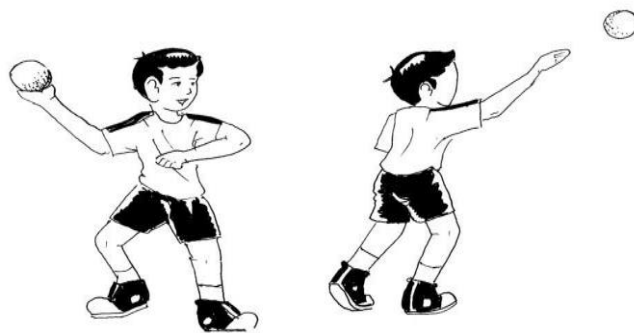
#### **a. Melempar Bola**

Melempar bola adalah teknik yang harus dikuasai dalam permainan *rounders*. Terutama bagi regu penjaga agar bisa melempar ke rekan satu regu dengan tepat sehingga tidak kesulitan ketika akan membakar *base* untuk mematikan pelari. Apabila lemparan tidak tepat ke arah teman yang menjaga *base*, maka akan membuat teman kita kesulitan dalam menangkap bola. Akibatnya pelari dapat masuk ke *base* dengan aman karena penjaga *base* tersebut sedang berusaha mengejar bola hasil lemparan yang tidak tepat. Jadi, kemampuan melempar bola sangat diperlukan dalam permainan *rounders*.

#### **a) Melempar Bola Melambung (Parabola)**

Salah satu bentuk lemparan dalam permainan *rounders* adalah melempar melambung. Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Posisi awal, berdiri dengan posisi melangkah, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, dan bola dipegang dengan ujung jari-jari tangan kanan, tangan kiri rileks di samping badan.
- 2) Lemparkan bola ke depan agak tinggi sekuatnya, sumber gerakan dari bahu, bola dilepaskan pada titik terjauh ayunan lengan kanan.
- 3) Setelah bola lepas dari tangan, langkahkan kaki kanan ke depan.
- 4) Pandangan mata menuju ke arah sasaran lemparan.



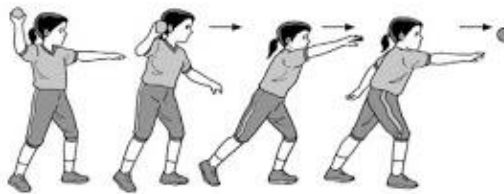
Gambar 3. Lapangan *Rounders* (Supardi, 2010)

b) Melempar Bola Mendatar

Lemparan bola mendatar biasanya digunakan untuk sasaran jarak pendek, cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Posisi awal, berdiri posisi melangkah kaki kiri di depan dan kanan di belakang, bola dipegang dengan tangan kanan, tangan kiri rileks di sisi badan.

- 2) Lemparkan bola ke depan rata dengan bahu dengan ayunan dari belakang badan.
- 3) Bola dilepaskan dari tangan saat tangan kanan melintasi badan.
- 4) Setelah bola lepas dari tangan, langkahkan kaki kanan ke depan.
- 5) Pandangan mata menuju ke arah sasaran lemparan.



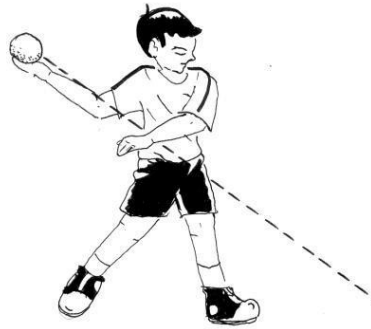
Gambar 4. Gerakan Melempar Bola Mendatar (Modul Pembelajaran Guru 2016)

c) Melempar Bola Menyusur Tanah

Cara melakukan gerakan melempar bola menyusur tanah dalam permainan *rounders* sebagai berikut:

- 1) Berdiri sikap melangkah, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, bola dipegang dengan ujung jari tangan kanan.
- 2) Tarik tangan kanan ke belakang badan, dan siap untuk melempar.

- 3) Langkahkan kaki kiri sedikit ke depan sambil memiringkan tubuh ke kanan, kemudian lemparkan bola ke depan menyusur tanah, bola di lepaskan dari tangan saat tangan kanan melintasi badan.



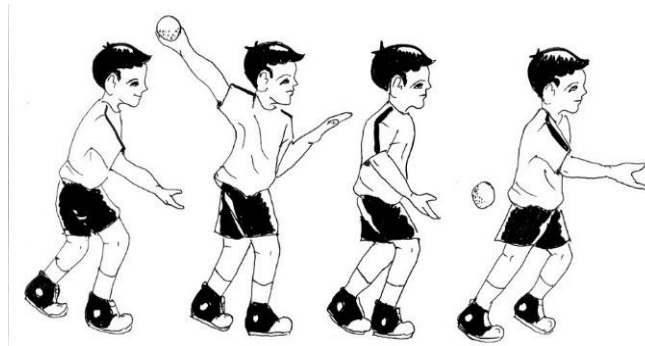
Gambar 5. Gerakan Melempar Bola Menyusur Tanah (Modul Pembelajaran Guru 2016)

- d) Lempar Pelambung (*Pitcher*)

*Pitcher* adalah pemain yang berdiri di tengah lapangan yang memiliki tugas melambungkan bola yang akan dipukul oleh pemukul, yang sangat dibutuhkan dalam ketrampilan sebagai seorang *pitcher* adalah keakuratan/ketepatan lemparan ke sasaran yang dituju. Cara melakukan gerak melambungkan bola oleh *pitcher* adalah sebagai berikut:

- 1) Berdiri posisi melangkah, kaki kanan di depan dan kiri di belakang, bola dipegang dengan ujung jari tangan kanan di tempatkan di sisi paha kanan.
- 2) Tarik tangan kanan jauh kebelakang badan.

- 3) Langkahkan kaki kiri ke depan sedikit sambil mengayunkan lengan kanan untuk melemparkan bola.
- 4) Bola dilepaskan dari tangan saat tangan kanan melewati paha kanan.
- 5) Untuk menghasilkan lemparan yang kuat, saat bola lepas dari tangan disertai lecutan tenaga pergelangan tangan.



Gambar 6. Gerakan Melempar Untuk Pelambung (*pitcher*) (Modul Pembelajaran Guru 2016)

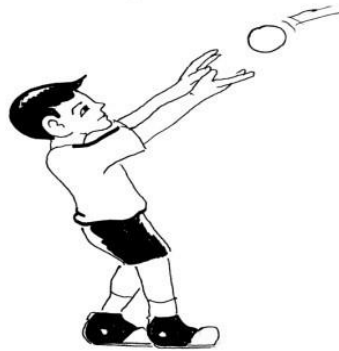
#### b. Menangkap Bola

Salah satu kunci keberhasilan dalam permainan *rounders* adalah tingkat ketrampilan pemain dalam menangkap bola, karena jika ketrampilan menangkap bola yang datang akan lolos atau tidak bisa ditangkap. Hal ini menyebabkan pelari dapat berlari ke *home base* dengan mudah. Dilihat dari sudut datangnya bola, maka menangkap bola di bedakan menjadi 3 macam, yaitu sebagai berikut:

##### a) Menangkap Bola Lambung

Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Sikap badan dan posisi tangan tergantung dengan datangnya bola.
- 2) Menangkap bola dapat dilakukan dengan posisi tangan membentuk kantong.
- 3) Pada saat bola masuk ke dalam kantong, maka posisi dari jari-jari tangan segera dikatubkan dan cepat ditarik ke arah badan.

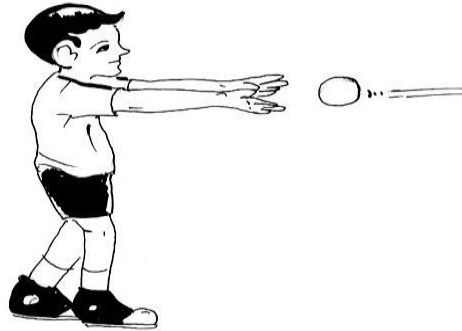


Gambar 7. Gerakan Menangkap Bola Melambung (Modul Pembelajaran Guru 2016)

b) Menangkap Bola Mendatar

Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Bila bola datang mendatar dan tepat di depan badan, maka bola dapat ditangkap seperti menangkap bola yang datangnya melambung.
- 2) Bila bola datang mendatar di samping kanan atau kiri badan, maka cara menangkapnya dengan menjulurkan lengan kesamping kanan atau kiri badan.
- 3) Bila sudah mahir, maka dapat dilakukan dengan satu tangan.



Gambar 8. Menangkap Bola Mendatar (Modul Pembelajaran Guru 2016)

c) Menangkap Bola Menyusur Tanah

Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Dengan sikap membungkuk, kedua lutut ditekuk, dan kedua tangan lurus kebawah.
- 2) Dengan sikap duduk berlutut, kemudian menangkap bola.



Gambar 9. Menangkap Bola Menyusur Tanah (Modul Pembelajaran Guru 2016)

### c. Memukul Bola

Ketrampilan memukul bola wajib dikuasai setiap pemain *rounders*. Karena semakin baik kualitas pukulan seseorang, maka bola akan terlempar jauh, sehingga menyulitkan regu penjaga. Cara memukul bola *rounders* adalah dengan sikap awal berdiri menghadap samping dari bidang lambungan. Kedua kaki di buka selebar bahu, lutut di tekuk dan punggung agak membungkuk. Tongkat pemukul dipegang kedua tangan. Posisi awal tongkat adalah ditarik ke belakang dengan kedua siku ditekuk. Ayunkan tongkat melewati depan dada ke arah kebalikan dari posisi awal.



Gambar 10. Gerakan Memukul Bola (Modul Pembelajaran Guru  
2016)

## **4. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Rekreasi SMP Kelas VIII**

Standar kompetensi inti dan kompetensi dasar penjasorkes kurikulum 2013 memiliki empat kompetensi, yakni: 1) Kompetensi sikap spiritual, 2)

Sikap sosial, 3) Pengetahuan, 4) Keterampilan. Empat kompetensi tersebut akan tercapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan/atau ekstrakurikuler.

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII (Kurikulum 2013)

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
3.2 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	4.2 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

3.3 Memahami variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.	4.3 Mempraktikkan variasi gerak spesifik jalan, lari, lompat, dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.
3.4 Memahami variasi gerak spesifik seni beladiri.	4.4 Mempraktikkan variasi gerak spesifik seni beladiri.

### **5. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama**

Siswa Sekolah Menengah Pertama pada umumnya adalah siswa usia remaja. Anak yang berada pada tahap ini termasuk dalam golongan masa adolesensi dengan rentang usia 12-14 tahun yang oleh para ahli psikologi di tentukan secara normal pada usia 12-22 tahun.

Menurut Abin Syamsuddin Makmun, (2004: 78-79) perilaku dan pribadi siswa Sekolah Menengah Pertama sudah memasuki masa remaja. Hal ini dijelaskan lebih lanjut bahwa rentangan masa remaja itu berlangsung dari sekitar 11-13 tahun sampai 18-20 tahun menurut umur kalender kelahiran seseorang. Masa remaja terbagi menjadi dua, yaitu masa remaja awal (usia 11-13 tahun sampai 14-15 tahun) dan masa remaja akhir (usia 14-16 tahun sampai 18-20 tahun). Maka dari itu siswa Sekolah Menengah Pertama memiliki ciri-ciri tertentu diantaranya, yaitu:

#### 1) Ukuran dan bentuk tubuh anak remaja (adolesensi)

Masa remaja atau yang sering disebut masa adolesensi merupakan masa transisi dari anak-anak menuju usia remaja. Adolesensi dimulai dengan percepatan rata-rata pertumbuhan sebelum mencapai kematangan

seksual, kemudian tumbuh fase perlambatan, dan berhenti setelah tidak ada pertumbuhan lagi, yaitu mencapai masa dewasa.

Perbedaan ukuran badan untuk kedua jenis kelamin pada masa sebelum adolesensi adalah kecil, meskipun kecenderungan anak laki-laki lebih tinggi dan lebih berat jika di bandingkan perempuan. Sedangkan pada masa awal adolesensi anak perempuan lebih tinggi dan lebih berat daripada anak laki-laki. Akan tetapi keadaan tersebut tidak terlalu lama setelah perubahan yang cepat terjadi pada anak laki-laki pada masa adolesensi. Anak laki-laki mengejar dan mengungguli tinggi dan berat badan anak perempuan, ukuran-ukuran yang lain, seperti tinggi togok, panjang tungkai, lebar bahu, lebar pinggul, ukuran lengan dan sebagainya mengikuti pertumbuhan tinggi dan berat badan berlangsung cepat. Pada masa adolesensi antara laki-laki dan perempuan semakin jelas perbedaannya.

Perubahan fisik selama adolesensi menunjukkan beberapa indikasi terhadap komposisi tubuh. Perubahan komposisi selama masa adolesensi terutama bervariasi pada kegemukan dan kekurusannya. Anak laki-laki meningkat ke arah bentuk ramping dan berotot terutama pada bagian anggota badan, sedangkan anak perempuan meningkat keduanya, ke arah bentuk dan ramping dan gemuk. Peningkatan tersebut untuk anak laki-laki berlangsung dengan cepat terutama menjelang dewasa, sedangkan untuk anak perempuan berlangsung secara bertahap (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991:137-138)

## 2) Perkembangan Gerak Anak Remaja (Adolesensi)

Perubahan-perubahan dalam penampilan motorik pada masa adolesensi cenderung mengikuti perubahan-perubahan dalam ukuran badan, kekuatan dan fungsi fisiologis. Perbedaan-perbedaan dalam penampilan ketrampilan motorik dasar antara kedua jenis kelamin semakin meningkat. Anak laki-laki menunjukkan peningkatan yang terus berlanjut, sedangkan anak perempuan menunjukkan peningkatan yang tidak berarti, bahkan menurun setelah umur menstruasi. Peningkatan koordinasi pada anak laki-laki terus berlanjut sejalan dengan bertambahnya umur kronologis, sedangkan anak perempuan sudah tidak berkembang lagi setelah umur 14 tahun.

Masa kanak-kanak merupakan waktu untuk belajar ketrampilan dasar, sedangkan masa adolesensi adalah waktu yang digunakan untuk penyempurnaan dan penghalusan serta mempelajari berbagai macam variasi ketrampilan motorik. Akan tetapi pada kenyataannya banyak anak-anak yang memperoleh kesempatan untuk mempelajari ketrampilan dasar sampai masa adolesensi (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991: 147-149)

## 3) Aktivitas Fisik yang Diperlukan Anak Remaja (Adolesensi)

Adolesensi merupakan waktu yang tepat untuk meningkatkan kemampuan untuk menyempurnakan gerakan dan memperhalus ketrampilan berbagai macam kegiatan olahraga secara halus. Setiap orang dapat belajar untuk menilai kemampuan dan memilih bentuk latihan, olahraga, dan kegiatan fisik lainnya yang berguna sepanjang hidupnya.

Masa adolesensi membutuhkan aktivitas yang dapat meningkatkan pengalaman dalam berbagai kegiatan, terutama yang sesuai untuk dewasa. Kesempatan untuk melakukan penelitian meningkat demikian pula kegiatan secara kelompok, terutama dengan lawan jenisnya juga meningkat. Sedangkan karakteristik pada masa adolesensi kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain, bentuk kegiatan yang digemari meliputi olahraga beregu, kegiatan yang menguji ketrampilan tingkat tinggi, permainan perorangan maupun ganda dan pengembangan program latihan. (Sugiyanto dan Sudjarwo, 1991: 165-167)

Menurut Desmita (2009: 36-37), karakteristik anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang berada pada tahap perkembangan adolesensi (10-14 tahun), terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP, yaitu:

- 1) Terjadinya ketidak seimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- 2) Mulai timbulnya ciri-ciri sekunder.
- 3) Kecenderungan ambivalensi, antara keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua.
- 4) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- 5) Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilahn Tuhan.
- 6) Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.

- 7) Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia social.
- 8) Kecenderungan minat dan pilihan karer relative sudah lebih jelas.

Dari uraian diatas dapat diambil kesimpulan kaitannya dengan penelitian bahwa siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok yang memiliki usia 13-15 tahun memiliki karakteristik, yaitu dalam segi jasmani, psikis dan sosial lebih matang. Oleh karena itu, peran dari guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah sangat penting dalam memberikan bimbingan dalam proses belajar mengajar harus memperhatikan dan menyesuaikan dengan kondisi perkembangan anak agar mudah untuk di praktekan dalam bentuk yang sederhana.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang di lakukan Arif Bagas Wirawan (2013) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap Permainan Sepakbola Tahun Ajaran 2012/2013”. Pengetahuan teori siswa tentang permainan sepakbola akan sangat menunjang dalam pembelajaran sepakbola di sekolah, namun pembelajaran sepakbola di SMA Negeri 2 Sleman sebagian besar hanya pada aspek psikomotor saja, hanya materi gerak yang menuju teknik bermain sepakbola yang diajarkan oleh guru pendidikan jasmani. Hasil penelitian secara keseluruhan diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa SMA Negeri 2 Sleman terhadap permainan sepak bola termasuk dalam kategori sedang (45,3%). Dari keseluruhan responden 75 siswa, 2 siswa (2,6%) termasuk dalam kategori sangat

tinggi, 19 siswa (25,3%) termasuk dalam kategori tinggi, 34 siswa (45,3%) termasuk dalam kategori sedang, 14 siswa (18,6%) termasuk dalam kategori rendah, 6 siswa (8,2%) termasuk dalam kategori sangat rendah.

2. Penelitian yang dilakukan Gaudensius Geroda Lawan (2015) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas IV Dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei, dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Populasi dalam penelitian ini 23 peserta didik. Data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan hasil penelitian dalam kategori “rendah” sebesar 17,39% (4 peserta didik), “sedang” sebesar 65,22% (15 peserta didik), dan “tinggi” sebesar 17,39% (4 peserta didik).

### **C. Kerangka Berpikir**

*Rounders* termasuk dalam permainan bola kecil. Dimana permainan ini merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh 2 tim. Permainan ini memiliki unsur untuk melatih sportivitas, kerja sama kelompok dan kekompakan dalam satu tim, sesuai dengan karakteristik siswa kelas VIII SMP. Untuk dapat bermain *rounders* sangat penting untuk mengetahui teknik dan taktik yang tepat. Di dalam pembelajaran permainan *rounders* dapat dilaksanakan menjadi dua pelaksanaan yaitu dengan pemberian materi atau teori di dalam kelas.

Pada realitanya siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok kurang serius dalam menerima pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dikarenakan ketertarikan

siswa terhadap pembelajaran di dalam kelas kurang jika di bandingkan dengan pelaksanaan pembelajaran praktik di lapangan sehingga peserta didik kurang memperhatikan aspek pengetahuan. Akibatnya pengetahuan siswa SMP Muhammadiyah 2 Depok mengenai materi yang berkaitan dengan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama pada materi *rounders* menjadi kurang maksimal.

Dengan adanya alasan-alasan dan permasalahan yang ada diatas mendasari peneliti untuk melakukan penelitian yang menyangkut dengan tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan *rounders* di SMP Muhammadiyah 2 Depok. Karena menurut peniliti, perlunya pembuktian mengenai tingkat pengetahuan permainan *rounders*. Tolok ukur dalam pengukuran yang digunakan adalah tes pengetahuan yang berupa tes benar salah yang mencakup teori mengenai permainan *rounders* siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Arikunto (2006: 302) menyatakan bahwa “penelitian deskriptif tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis tertentu, tetapi hanya menggambarkan “apa adanya” tentang sesuatu variabel, gejala atau keadaan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik tes benar salah. Arikunto (2006: 312), menyatakan bahwa “metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Informasi yang diperoleh dari penelitian survei dapat dikumpulkan dari seluruh populasi dan dapat pula dari sebagian populasi”. Teknik pengumpulan datanya menggunakan test benar salah karena penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan mengenai permainan *rounders* siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman, Yogyakarta yang beralamat di Jl. Swadaya IV, Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Siswa yang menjadi subyek merupakan seluruh siswa-siswi kelas VIII di SMP

Muhammadiyah 2 Depok. Waktu pengambilan data akan dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2020.

### C. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:120). Populasi dalam penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VIII yang berjumlah 92 siswa di SMP Muhammadiyah 2 Depok yang terdiri dari 3 kelas.

Tabel 2. Perincian Jumlah Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman yang digunakan sebagai populasi penelitian.

No.	Kelas	Siswa Putra	Siswa Putri	Jumlah
1.	VIII A	21	9	30
2.	VIII B	17	14	31
3.	VIII C	17	14	31
<b>Total</b>				<b>92</b>

### D. Definisi Operasional Variabel

Variable penelitian perlu diketahui terlebih dahulu untuk mencapai tujuan penelitian. Menurut Hadari Nawawi dan H.M Martini Hadari (1992:45) variabel tunggal adalah variabel yang hanya mengungkapkan variabel untuk dideskripsikan unsur atau faktor-faktor didalam setiap gejala yang termasuk variabel tersebut. Dalam penelitian ini variable yang digunakan hanya variabel tunggal yaitu tingkat pengetahuan permainan *rounders*, pengetahuan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah representasi secara visual untuk meningkatkan minat dalam permainan *rounders* yang di pengaruhi berbagai

faktor dari dalam diri seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi. Definisi operasional variabel penelitian ini adalah pengetahuan siswa terhadap permainan *rounders* yang dapat ditinjau dari beberapa faktor yang meliputi pengertian dan sejarah permainan *rounders*, sarana dan prasarana permainan *rounders*, teknik dasar permainan *rounders*, taktik dalam permainan *rounders*, dan peraturan permainan *rounders*. Pengetahuan tersebut di ukur dengan menggunakan tes benar salah pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders*.

## **E. Instrumen Penelitian dan Pengambilan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto (2006:149), instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam menggunakan data agar pengerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dapat di katakan baik jika instrumen tersebut valid dan reliabel. Instrument dapat dikatakan valid jika dapat menunjukkan sejauh mana alat pengukur itu mengukur apa yang ingin di ukur. Sedangkan instrumen yang reliabel adalah instrument yang dapat menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat di percaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat pengukur di pakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konsisten. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes yang digunakan adalah tes benar-salah. Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item

dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah.

Instrument penelitian mengenai pengetahuan permainan *rounders* berdasarkan kisi – kisi yang pengembangannya di sesuaikan dengan prinsip tes pengetahuan hasil belajar kognitif dan materi permainan *rounders*. Jumlah soal terdiri dari 30 butir soal berupa tes benar - salah. Butir- butir pertanyaan disusun menggunakan tolok ukur bagi setiap faktor, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrument – instrument menurut Sutrisno Hadi (1991:79) ada 3 langkah, yaitu:

- 1) Mendefinisikan Konstrak

Konstrak dalam penelitian merupakan suatu tahapan yang bertujuan memberikan batasan dari arti konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantiya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta didik kelas VIII mengenai permainan *rounders* di SMP Muhammadiyah 2 Depok Kabupaten Sleman.

- 2) Menyidik Faktor

Unsur-unsur dalam pengukuran disebut faktor, sebagai bagian dari ubahan atau variabel. Menetapkan dimensi-dimensi yaitu menemukan

unsur-unsur atau bagian-bagian yang ada pada sebuah konstruk. Faktor – faktor tingkat pengetahuan peserta didik kelas VIII mengenai permainan *rounders* di SMP Muhammadiyah 2 Depok yaitu: sejarah permainan *rounders*, pengertian permainan *rounders*, sarana dan prasarana permainan *rounders*, taktik permainan *rounders*, teknik dasar permainan *rounders*, perwasitan permainan *rounders*, dan peraturan permainan *rounders*.

### 3) Menyusun Butir – Butir Pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstruk. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Dari instrumen yang akan kelihatan ke luar adalah butir - butir pertanyaan yang harus diisi atau dijawab oleh penerima, walaupun sebenarnya butir-butir adalah jabaran dari faktor. Kisi-kisi instrument penelitian sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-Kisi Instrument

Variabel Penelitian	Faktor	Indikator	Butir Soal	Tingkatan (Taksonomi Bloom)	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Permainan <i>Rounders</i>	Pengertian dan sejarah permainan <i>rounders</i>	a. Pertama kali permainan <i>rounders</i> dimainkan	1, 3	1: C1 3: C1	30 soal Benar Salah
		b. Kategori permainan <i>rounders</i>	2, 4	2: C1 4: C2	
Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok, Yogyakarta.	Sarana prasarana permainan <i>rounders</i>	c. Lapangan <i>rounders</i>	5, 7	5: C1 7: C2	
		d. Alat dalam permainan <i>rounders</i>	6, 8	6: C3 8: C3	
	Teknik dasar permainan <i>rounders</i>	e. Lemparan lambung dalam permainan <i>rounders</i>	9, 13	9: C3 13: C3	
		f. Pukulan dalam permainan <i>rounders</i>	10, 12	10: C2 12: C3	
		g. Menangkap bola <i>rounders</i>	11, 14	11: C1 14: C3	
		h. Lari dalam permainan <i>rounders</i>	15, 16	15: C3 16: C3	

Taktik dalam permainan <i>rounders</i>	i. Taktik menyerang dalam permainan <i>rounders</i>	17, 19	17: C2 19: C2
	j. Taktik bertahan dalam permainan <i>rounders</i>	18, 20	18: C3 20: C3
Peraturan permainan <i>rounders</i>	k. Inning dalam permainan <i>rounders</i>	21, 25	21: C2 25: C2
	l. Penilaian dalam permainan <i>rounders</i>	23, 27	23: C3 27: C2
	m. Pergantian tempat dalam permainan <i>rounders</i>	22, 24	22: C2 24: C2
	n. Penentuan pemenang dalam permainan <i>rounders</i>	26, 29	26: C3 29: C2
	o. Perwasitan dalam permainan <i>rounders</i>	28, 30	28: C3 30: C1

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan di gunakan adalah dengan memberi atau menyebar kuesioner kepada responden yang menjadi subjek penelitian. Adapun mekanisme pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- 1) Peneliti mencari data peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok Kecamatan Depok.
- 2) Peneliti menyebarkan instrument kepada responden melalui media online yaitu *google formulir*.

- 3) Selanjutnya peneliti mengumpulkan instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian instrument.
- 4) Langkah terakhir setelah mendapatkan data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan memberikan saran.

#### **F. Uji Coba Instrumen**

Sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari instrumen yang telah disusun di ujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum uji coba, peneliti melakukan *expert judgement* atau dengan meminta pendapat para ahli. Para ahli diminta memberikan pendapat tentang instrument yang telah disusun, apakah setiap butir instrumen tersebut telah sesuai untuk mengukur apa yang diukur. Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli yang diambil dari dosen pengampu mata kuliah softball yaitu Bapak Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro M.Pd dan Bapak AM. Bandi Utama M.Pd., selaku dosen pembimbing. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok pada tanggal 18 Juni 2020 dengan subjek yang berjumlah 92 siswa. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

## **1. Uji Validitas**

Pengujian validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah pengujian validitas isi (*Content Validity*). Validitas isi digunakan untuk menunjukkan tingkat seberapa besar item-item di instrument mewakili konsep yang diukur. Validitas isi memuat tes yang menguji isi relevan dengan tujuan yang akan diukur. Jika instrument yang digunakan secara cukup mencakup topik yang sudah di definisikan sebagai dimensi-dimensi dan elemen-elemen yang relevan menggambarkan konsepnya, maka dapat dikatakan bahwa instrument tersebut mempunyai validitas isi yang baik.

Validitas dengan cara meminta pertimbangan oleh para ahli (*Expert Judgement*). *Expert* atau ahli yang dimaksudkan adalah orang yang memiliki kepakaran pada bidangnya. Para ahli diminta memberikan pendapat tentang instrument yang telah disusun, apakah setiap butir instrumen tersebut telah sesuai untuk mengukur apa yang diukur. Pendapat/tanggapan dari ahli ini dituliskan pada lembar validasi yang telah disediakan. Uji validasi dilakukan dengan cara peneliti meminta pertimbangan, petunjuk serta saran dari para ahli. Dengan adanya *Expert Judgement* dari ahli, peneliti berusaha membenahi, memperbaiki, atau mengubah sesuai dengan saran tersebut.

## **2. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas instrumen dalam penelitian mempunyai makna penting karena menunjukkan ketepatan dan kemantapan suatu penelitian. Reliabilitas mencerminkan ketepatan instrumen penelitian yang digunakan

dalam mengukur dan menggali informasi yang diperlukan. Instrumen penelitian dalam hal ini berupa tes benar salah, dapat dikatakan mempunyai nilai realibilitas yang tinggi apabila tingkatan pertanyaan yang dibuat mempunyai konsistensi dalam mengukur instrumen yang akan digunakan.

Uji reliabilitas menggunakan teknik spit half Spearman-Brow dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja pada subjek penelitian kemudian hasil uji dibagi menjadi dua. Pembagian ini biasanya didasarkan pada soal ganji-genap. Koefisien korelasi dari kumpulan soal ganjil dengan soal genap dihitung menggunakan rumus. Koefisien ini menggambarkan derajat kesamaan hasil antara kedua belahan yang menggambarkan konsistensi internal dari sebuah instrumen. Kemudian, koefisien reliabilitas dihitung menggunakan rumus yang dikenal dengan istilah SpearmanBrown.

Berikut ini disajikan rumus SpearmanBrown:

$$r_{11} = \frac{2r_{1/2}r_{1/2}}{1 + r_{1/2}r_{1/2}}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas internal seluruh instrumen

$r_{1/2}r_{1/2}$  = Korelasi product momen antar belahan pertama (ganjil)  
dan belahan kedua (genap)

Menurut Guilford (Ruseffendi, 2010:160) koefisien reliabilitas yang diperoleh diinterpretasikan ke dalam klasifikasi sebagai berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Interpretasi Koefisien Reliabilitas

Koefisien Reliabilitas	Interprestasi
$r_{11} \leq 0,20$	Reliabilitas sangat rendah
$0,20 < r_{xy} \leq 0,40$	Reliabilitas rendah
$0,40 < r_{xy} \leq 0,70$	Reliabilitas sedang
$0,70 < r_{xy} \leq 0,90$	Reliabilitas tinggi
$0,90 < r_{xy} \leq 1,00$	Reliabilitas sangat tinggi

Hasil dari perhitungan reliabilitas yang di hitung dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2016* di dapatkan hasil:

$$\begin{aligned}
 r_{11} &= \frac{2r_{1/2}r_{1/2}}{1 + r_{1/2}r_{1/2}} \\
 &= \frac{2(0,48)}{1+0,48} \\
 &= \frac{0,96}{1,48} \\
 &= 0,65
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas butir soal di dapatkan hasil 0,65 pada klasifikasi koefisien reliabilitas tabel 4 diatas menyatakan bahwa reliabilitas tes termasuk dalam kategori sedang. Perhitungan lebih lengkap dapat dilihat pada lampiran.

### 3. Tingkat Kesukaran Soal

Tingkat kesukaran test adalah kemampuan test tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta test yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika banyak peserta test yang menjawab benar maka taraf kesukaran test tinggi, sebaliknya jika hanya sedikit yang menjawab benar maka taraf kesukaran rendah. Menurut Arikunto (2013, hlm. 222), soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Penghitungan tingkat kesukaran soal dikeathui menggunakan *Microsoft Excel 2016* dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks Tingkat Kesukaran

B = Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS = Jumlah seluruh siswa peserta test

Tabel 5. Indeks Tingkat Kesukaran

Rentang	Keterangan
0,00 – 0,30	Sukar
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran butir soal yang digunakan untuk mengukur tingkat pengetahuan permainan *rounders* kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok yang memiliki kategori sukar, mudah, dan sedang. Hasil uji coba ini dianalisis keabsahannya menggunakan program *Microsoft Office Exel 2016*. Dari hasil perhitungan tingkat kesukaran soal yang disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 6. Tabel Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Tiap Butir Soal

No	Keterangan	Butir Soal	No Butir Soal
1	Sukar	1	1
2	Sedang	12	2, 3, 6, 7, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 26, 27, 28, 30
3	Mudah	17	4, 5, 8, 9, 10, 12, 20, 21, 23, 24, 25, 29

Hasil analisis soal menunjukkan bahwa soal yang memiliki tingkat kesukaran dalam kategori sukar berjumlah 1 soal, soal yang memiliki tingkat kesukaran dalam kategori sedang berjumlah 12 soal, dan soal

yang memiliki tingkat kesukaran dalam kategori mudah berjumlah 17 soal.

#### 4. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2013, hlm. 226) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang bodoh (berkemampuan rendah). Penghitungan daya pembeda soal dikeathui menggunakan *Microsoft Excel 2016* dengan menggunakan rumus:

$$D = \frac{BA}{JA} - \frac{BB}{JB}$$

Keterangan:

D = Indeks daya pembeda

JA = Banyak peserta kelompok atas

JB = Banyak peserta kelompok bawah

BA = Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB = Banyak peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

Berdasarkan hasil analisis soal untuk mengukur tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok yang memiliki kategori soal jelek, cukup, baik dan sangat baik. Hasil uji coba ini dianalisis keabsahannya menggunakan program *Microsoft Office Exel 2016*. Dari hasil perhitungan daya pembeda soal

yang disajikan dalam tabel berikut:

No	Keterangan	Butir Soal	No Butir Soal
1	Jelek	10	2, 3, 6, 17, 22, 24, 26, 28, 30
2	Cukup	15	5, 7, 8, 11, 12, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 25, 27, 29
3	Baik	5	1, 4, 9, 10, 23
4	Sangat Baik	0	0

Tabel 7. Tabel Hasil Perhitungan Daya Pembeda Tiap Butir Soal

Dari hasil analisis daya pembeda pada soal benar salah untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok, menunjukkan bahwa butir soal yang memiliki kategori jelek ada 10 soal, soal yang daya pembedanya memiliki kategori cukup 15 soal, soal yang daya pembedanya memiliki kategori baik 5 soal.

#### G. Teknik Analisis Data

Langkah selanjutnya setelah semua data terkumpul yaitu menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat di tarik ke dalam suatu bentuk kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2009: 112). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Anas Sudijono (2014: 43), untuk memperoleh angka persen digunakan rumus:

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

Keterangan:

P : Presentase

F : Frekuensi yang sedang dicari

N : Jumlah Responden (Jumlah total frekuensi)

Berdasarkan perhitungan diatas, hasil penelitian akan disajikan dalam kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pengkategorian berdasarkan  $\bar{x}$  (rata-rata) dan standar deviasi (SD) adalah sebagai berikut:

Tabel 8. Konversi Penilaian

No.	Kelas Interval	Norma Penilaian
1.	$\bar{x} + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
2.	$\bar{x} + 0,5 SD < X \leq \bar{x} + 1,5 SD$	Tinggi
3.	$\bar{x} - 0,5 SD < X \leq \bar{x} + 0,5 SD$	Sedang
4.	$\bar{x} - 1,5 SD < X \leq \bar{x} - 0,5 SD$	Rendah
5.	$X \leq \bar{x} - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Sumber: Kurnia Pamungkas (2015)

Keterangan :

SD : Standar Deviasi

$\bar{x}$  : Rata-rata

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian mengenai tingkat pengetahuan siswa kelas VIII terhadap permainan *rounders* yang di lakukan di SMP Muhammadiyah 2 Depok Yogyakarta di laksanakan pada Kamis, 18 Juni 2020. Subjek dari peneletian adalah siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021, Yogyakarta yang berjumlah 92 siswa. Penelitian dilakukan dengan cara *online* menggunakan *google formulir* dikarenakan adanya pandemic covid-19 yang membatasi untuk melakukan penelitian secara langsung dan tatap muka. Penelitian ini di ungkapkan menggunakan tes pilihan benar salah dengan 30 butir soal. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis soal dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan analisis tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta di peroleh skor terendah (*minimum*) 33,00 skor tertinggi (*maksimum*) 93,00 dan rata-rata (*mean*) 69,82. Selanjutnya deskripsi Tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Statistics**

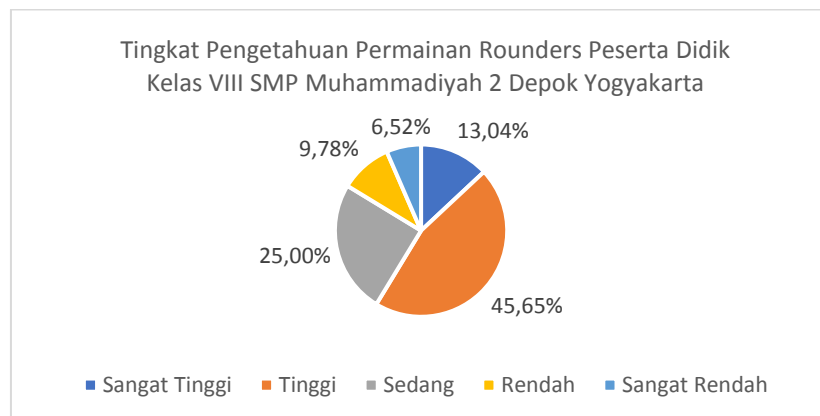
Seluruh\_Faktor

N	Valid	92
	Missing	0
Mean		69.82
Median		70.00
Mode		67
Minimum		33
Maximum		93
Sum		6423

Tabel 9. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$26,41 < X$	Sangat Tinggi	12	13.04%
$22,75 < X \leq 26,41$	Tinggi	42	45.65%
$19,09 < X \leq 22,75$	Sedang	23	25.00%
$15,43 < X \leq 19,09$	Rendah	9	9.78%
$X < 15,43$	Sangat Rendah	6	6.52%
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>100.00%</b>

Apabila di tampilkan dalam bentuk diagram lingkaran, maka data tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta dapat dilihat pada gambar 11 di bawah ini.



Gambar 11. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 11 diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa atau sebesar 6,52%, kategori rendah sebanyak 9 siswa atau sebesar 9,78%, kategori sedang sebanyak 23 siswa atau sebesar 25,00%, kategori tinggi sebanyak 42 siswa atau sebesar 45,65%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 12 siswa atau sebesar 13,04%.

Rincian tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan faktor sebagai berikut:

**a. Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Pengertian dan Sejarah *Rounders***

Hasil dari pengukuran faktor pengertian dan sejarah *rounders* pada tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 4 butir soal diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100,0 dan rerata (*mean*) 60,5. Selanjutnya deskripsi tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 pada faktor pengertian dan sejarah permainan *rounders* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

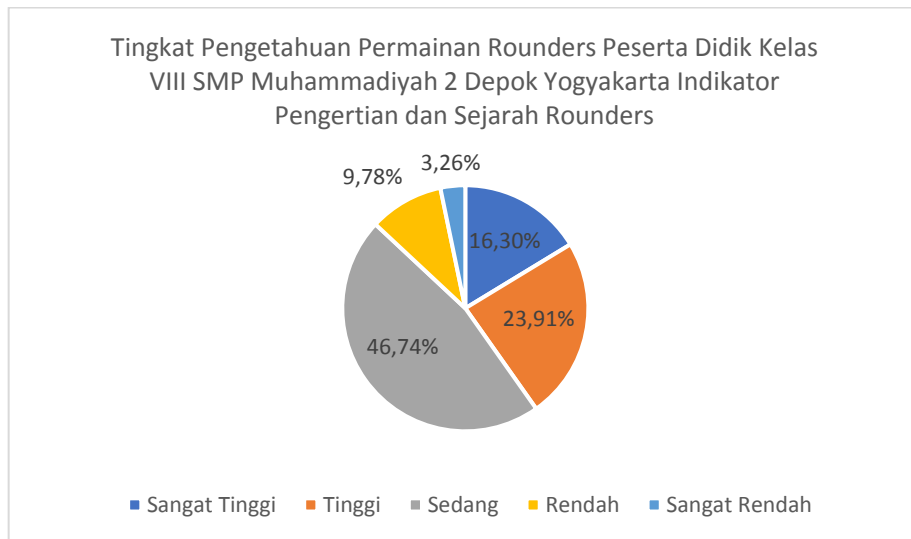
**Statistics**

Pengertian_Sejarah		
N	Valid	92
	Missing	0
Mean		60.05
Median		50.00
Mode		50
Minimum		0
Maximum		100
Sum		5525

Tabel 10. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Pengertian Dan Sejarah *Rounders*

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$3,87 < X$	Sangat Tinggi	15	16.30%
$2,89 < X \leq 3,87$	Tinggi	22	23.91%
$1,91 < X \leq 2,89$	Sedang	43	46.74%
$0,93 < X \leq 1,91$	Rendah	9	9.78%
$X < 0,93$	Sangat Rendah	3	3.26%
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>92</b>

Apabila di tampilkan dalam bentuk diagram lingkaran, maka data tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta pada faktor pengertian dan sejarah permainan *rounders* dapat dilihat pada gambar 12 di bawah ini.



Gambar 12. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Pengertian dan Sejarah *Rounders*

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 12 diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders* faktor pengertian dan sejarah permainan *rounders* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 3 siswa atau sebesar 3,26%, kategori rendah sebanyak 9 siswa atau sebesar 9,78%, kategori sedang sebanyak 43 siswa atau sebesar 46,74%, kategori tinggi sebanyak 22 siswa atau sebanyak 23,91% dan kategori sangat tinggi sebanyak 15 siswa atau sebesar 16,30%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,1.

**b. Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Sarana dan Prasarana *Rounders***

Hasil dari pengukuran faktor sarana dan prasarana permainan *rounders* pada tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 4 butir soal diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100, dan rerata (*mean*) 69,29. Selanjutnya deskripsi tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 pada faktor sarana dan prasarana permainan *rounders* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

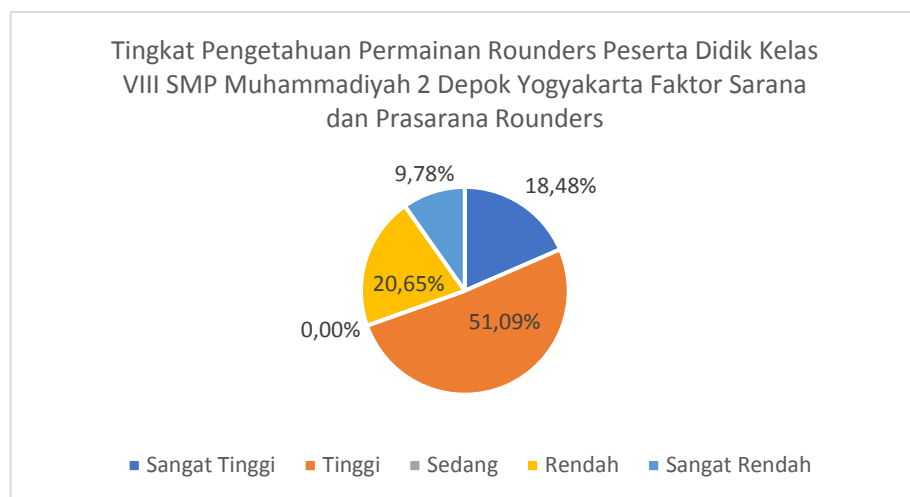
**Statistics**

Sarana_Prasarana		
N	Valid	92
	Missing	0
Mean		69.29
Median		75.00
Mode		75
Minimum		0
Maximum		100
Sum		6375

Tabel 11. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Sarana dan Prasarana *Rounders*

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$4,10 < X$	Sangat Tinggi	17	18.48%
$3,21 < X \leq 4,10$	Tinggi	47	51.09%
$2,33 < X \leq 3,21$	Sedang	0	0.00%
$1,44 < X \leq 2,33$	Rendah	19	20.65%
$X < 1,44$	Sangat Rendah	9	9.78%
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>100.00%</b>

Apabila di tampilkan dalam bentuk diagram lingkaran, maka data tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta pada faktor sarana dan prasarana permainan *rounders* dapat dilihat pada gambar 13 di bawah ini.



Gambar 13. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Sarana dan Prasarana *Rounders*

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 13 diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders* faktor sarana dan prasarana permainan *rounders* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 9 siswa atau sebesar 9,78%, kategori rendah sebanyak 19 siswa atau sebesar 20,65%, kategori sedang sebanyak 0 siswa atau sebesar 00,00%, kategori tinggi sebanyak 47 siswa atau sebanyak 51,09% dan kategori sangat tinggi sebanyak 17 siswa atau sebesar 18,48%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 69,29.

**c. Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas**

**VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Teknik Dasar**

***Rounders***

Hasil dari pengukuran faktor teknik dasar permainan *rounders* pada tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 8 butir soal diperoleh skor terendah (*minimum*) 25,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100, dan rerata (*mean*) 75,41. Selanjutnya deskripsi tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 pada faktor teknik dasar permainan *rounders* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Statistics**

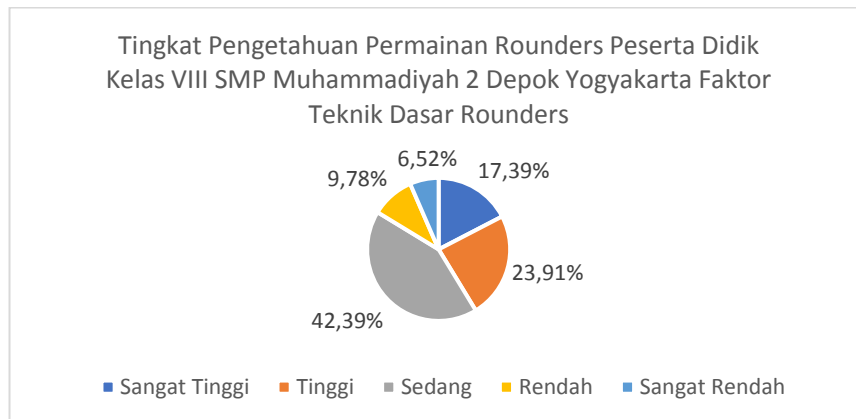
Teknik\_Dasar

N	Valid	92
	Missing	0
Mean		75.41
Median		75.00
Mode		75
Minimum		25
Maximum		100
Sum		6938

Tabel 12. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Teknik Dasar *Rounders*

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$8,23 < X$	Sangat Tinggi	16	17.39%
$6,76 < X \leq 8,23$	Tinggi	22	23.91%
$5,30 < X \leq 6,76$	Sedang	39	42.39%
$3,84 < X \leq 5,30$	Rendah	9	9.78%
$X < 3,84$	Sangat Rendah	6	6.52%
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>100.00%</b>

Apabila di tampilkan dalam bentuk diagram lingkaran, maka data tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta pada faktor teknik dasar permainan *rounders* dapat dilihat pada gambar 14 di bawah ini.



Gambar 14. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Teknik Dasar *Rounders*

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 14 diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders* faktor taktik dalam permainan *rounders* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa atau sebesar 6,52%, kategori rendah sebanyak 9 siswa atau sebesar 9,78%, kategori sedang sebanyak 39 siswa atau sebesar 42,39%, kategori tinggi sebanyak 22 siswa atau sebanyak 23,91% dan kategori sangat tinggi sebanyak 16 siswa atau sebesar 17,39%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 75,41.

**d. Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Taktik Permainan *Rounders***

Hasil dari pengukuran faktor taktik dalam permainan *rounders* pada tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP

Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 4 butir soal diperoleh skor terendah (*minimum*) 0,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100, dan rerata (*mean*) 71,20. Selanjutnya deskripsi tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 pada faktor teknik dasar permainan *rounders* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Statistics**

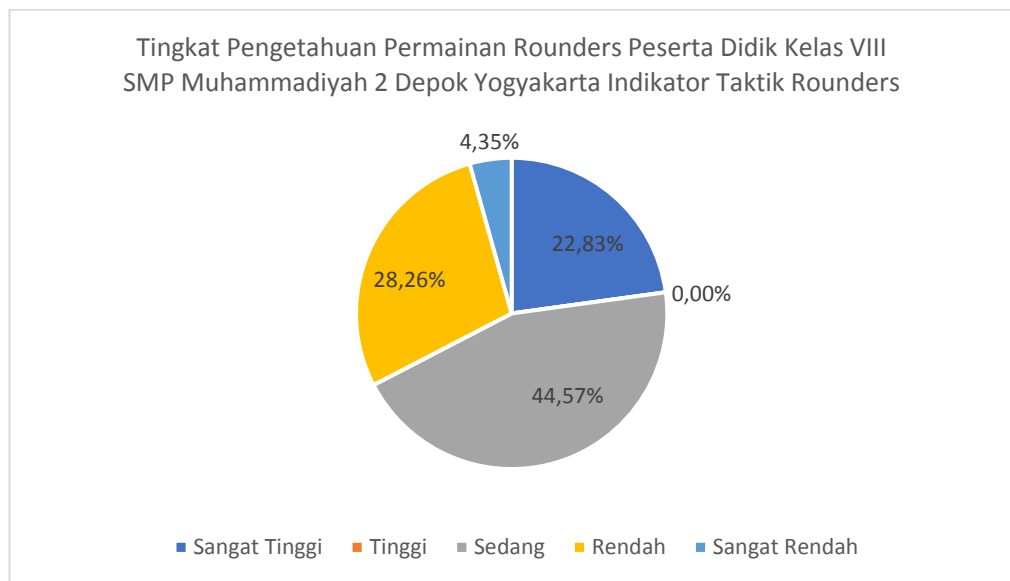
Taktik

N	Valid	92
	Missing	0
Mean		71.20
Median		75.00
Mode		75
Minimum		0
Maximum		100
Sum		6550

Tabel 13. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Taktik Permainan *Rounders*

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$4,12 < X$	Sangat Tinggi	21	22.83%
$3,27 < X \leq 4,12$	Tinggi	0	0.00%
$2,42 < X \leq 3,27$	Sedang	41	44.57%
$1,58 < X \leq 2,42$	Rendah	26	28.26%
$X < 1,58$	Sangat Rendah	4	4.35%
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>100.00%</b>

Apabila di tampilkan dalam bentuk diagram lingkaran, maka data tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta pada faktor taktik dalam permainan *rounders* dapat dilihat pada gambar 15 di bawah ini.



Gambar 15. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Taktik Permainan *Rounders*

Berdasarkan tabel 11 dan gambar 15 diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders* faktor taktik dalam permainan *rounders* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 4 siswa atau sebesar 4,35%, kategori rendah sebanyak 26 siswa atau sebesar 28,26%, kategori sedang sebanyak 41 siswa atau sebesar 44,57%, kategori

tinggi sebanyak 0 siswa atau sebanyak 0,00% dan kategori sangat tinggi sebanyak 21 siswa atau sebesar 22,83%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 71,20.

**e. Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Peraturan Permainan *Rounders***

Hasil dari pengukuran faktor peraturan dalam permainan *rounders* pada tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 10 butir soal diperoleh skor terendah (*minimum*) 20,0, skor tertinggi (*maksimum*) 100, dan rerata (*mean*) 68,70. Selanjutnya deskripsi tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 pada faktor peraturan permainan *rounders* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

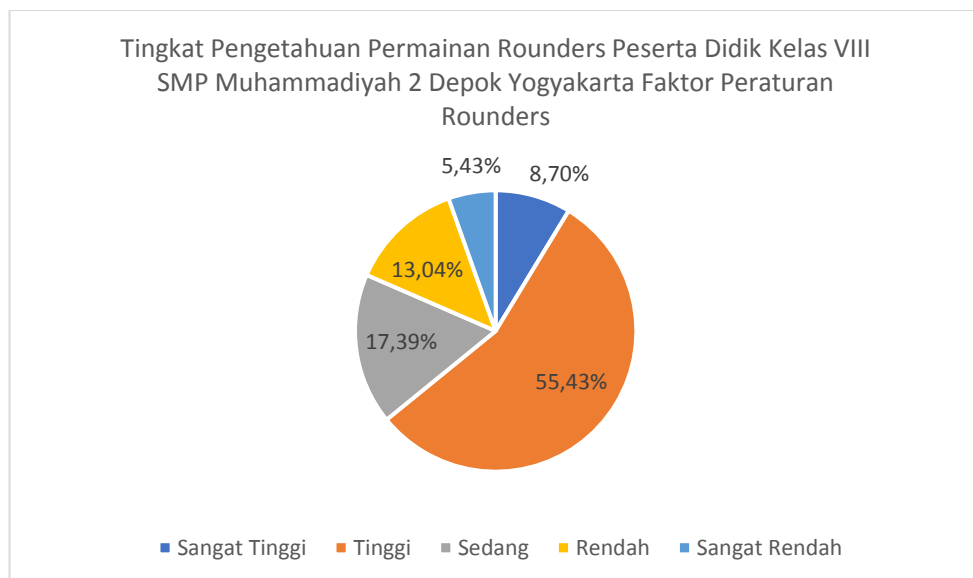
**Statistics**

Peraturan		
N	Valid	92
	Missing	0
Mean		68.70
Median		70.00
Mode		80
Minimum		20
Maximum		100
Sum		6320

Tabel 14. Hasil Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Peraturan Permainan *Rounders*

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$9,04 < X$	Sangat Tinggi	8	8.70%
$7,59 < X \leq 9,04$	Tinggi	51	55.43%
$6,15 < X \leq 7,59$	Sedang	16	17.39%
$4,70 < X \leq 6,15$	Rendah	12	13.04%
$X < 4,70$	Sangat Rendah	5	5.43%
<b>Jumlah</b>		<b>92</b>	<b>100.00%</b>

Apabila di tampilkan dalam bentuk diagram lingkaran, maka data tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta pada faktor peraturan permainan *rounders* dapat dilihat pada gambar 16 di bawah ini.



Gambar 16. Diagram lingkaran Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Faktor Peraturan Permainan *Rounders*

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 16 diatas, menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik seluruh siswa kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok terhadap permainan *rounders* faktor peraturan permainan *rounders* berada pada kategori sangat rendah sebanyak 5 siswa atau sebesar 5,43%, kategori rendah sebanyak 12 siswa atau sebesar 13,04%, kategori sedang sebanyak 16 siswa atau sebesar 17,39%, kategori tinggi sebanyak 51 siswa atau sebanyak 55,43% dan kategori sangat tinggi sebanyak 8 siswa atau sebesar 8,70%. Berdasarkan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 68,70.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini menggunakan *google formulir* menyesuaikan dengan keadaan saat ini dimana adanya pandemic covid-19 yang menghalangi untuk melakukan penelitian secara tatap muka. Instrument yang digunakan yaitu validitas isi (*Content Validity*) untuk menunjukkan tingkat seberapa besar item-item di instrument mewakili konsep yang diukur. Pengujian validitas isi menggunakan *expert judgement* dimana peneliti meminta ahli untuk memvalidasi setiap butir soal yang di buat. Teknik pengambilan data menggunakan *one shoot* dengan populasi siswa kelas VIII.

Pendidikan jasmani mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan aspek kognitif dalam pendidikan jasmani adalah menerapkan

pengetahuan tentang apa yang dipelajari atau diajarkan dalam pendidikan jasmani. Menurut Notoatmodjo (2007: 139) pengetahuan adalah merupakan hasil dari “tahu” dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu. Penginderaan terjadi melalui panca indra manusia (mata, hidung, telinga, dan sebagainya). Dalam pengertian lain pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui.

Berdasarkan hasil perhitungan tingkat kesukaran tiap butir soal dan daya beda soal menunjukkan bahwa terdapat 17 soal yang memiliki tingkat kesukaran mudah dan 10 soal dengan daya beda jelek. Hal itu disebabkan karena menggunakan pengujian validasi isi (*Content Validity*) yang menyebabkan lemah dan kurangnya ke akuratan soal.

Presentase paling besar yaitu pada kategori tinggi sebanyak 42 siswa atau sebesar 45,65%. Hasil tersebut menunjukkan 42 peserta didik dari 92 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi terhadap permainan *rounders*. Diikuti kategori sedang sebanyak 23 siswa atau sebesar 25,00%, hasil tersebut menunjukkan 23 peserta didik dari 92 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang sedang terhadap permainan *rounders*, kategori sangat tinggi sebanyak 12 siswa atau sebesar 13,04%, hasil tersebut menunjukkan 12 peserta didik dari 92 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang sangat tinggi terhadap permainan *rounders*, kategori rendah sebanyak 9 siswa atau sebesar 9,78%, hasil tersebut menunjukkan 9 peserta didik dari 92 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang rendah terhadap permainan *rounders*. Kategori terakhir sangat rendah sebanyak 6

siswa atau sebesar 6,52%, hasil tersebut menunjukkan 6 peserta didik dari 92 siswa mempunyai tingkat pengetahuan yang sangat rendah terhadap permainan *rounders*. Dalam penelitian ini tingkat pengetahuan dalam permainan *rounders* di bagi menjadi 4 faktor yaitu pengertian dan sejarah permainan *rounders*, sarana dan prasarana permainan *rounders*, teknik dasar permainan *rounders*, taktik dalam permainan *rounders*, dan peraturan permainan *rounders*.

Tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII berdasarkan faktor pengertian dan sejarah permainan *rounders* memiliki nilai rerata (*mean*) 60,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kurang mengerti dan mengetahui tentang pengertian dan sejarah dari permainan *rounders*. Hal ini disebabkan karena pembelajaran penjaskes merupakan pembelajaran lapangan yang lebih mengedepankan pembelajaran praktek dibandingkan teoritis.

Selanjutnya tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII berdasarkan faktor mengenai sarana dan prasarana dengan nilai rerata (*mean*) 69,29. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik cukup mengerti mengenai sarana dan prasarana yang di butuhkan pada saat melakukan permainan *rounders*. Dikarenakan peserta didik sudah melakukan praktek permainan *rounders* secara langsung di lapangan, faktor itulah yang menyebabkan sedikit banyaknya peserta didik mengetahui apa saja yang di butuhkan pada saat akan melakukan permainan *rounders*.

Tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII berdasarkan faktor teknik dasar permainan *rounders* dengan nilai rerata (*mean*) 75,41. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik sudah banyak mengetahui tentang teknik dasar permainan *rounders*. Dikarenakan peserta didik telah mendapatkan materi teknik dasar *rounders* secara tidak langsung pada saat pembelajaran praktek di lapangan, peserta didik diajarkan dan diminta untuk mempraktekkan teknik dasar permainan *rounders* sebelum melakukan permainan *rounders* yang sesungguhnya.

Faktor selanjutnya mengenai taktik dalam permainan *rounders* dengan nilai rerata (*mean*) 71,20. Menurut data penelitian hal ini menunjukkan bahwa peserta didik mengetahui tentang taktik apa saja yang di gunakan dalam bertahan dan menyerang lawan agar mendapatkan angka dan memenangkan pertandingan.

Faktor terakhir tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII mengenai peraturan permainan *rounders* dengan nilai rerata (*mean*) 68,70. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik mengenai peraturan permainan *rounders* sudah cukup, karena peserta didik sudah mendapatkan materi dan langsung mempraktekkan di lapangan.

Dari beberapa faktor yang telah dilakukan penelitian, sarana prasarana dan taktik dalam permainan *rounders* memiliki presentase yang rendah jika di bandingkan dengan faktor yang lain hal ini di sebabkan karena peserta didik hanya mengetahui sarana dan prasarana permainan *rounders*

yang telah di sediakan dari sekolah tanpa mengetahui ukuran standar dari sarana dan prasarana yang sesungguhnya dalam permainan *rounders*, selain itu peserta didik belum bisa membedakan taktik yang digunakan dalam permainan *rounders* dibandingkan dengan permainan bola kecil lainnya.

Perbedaan tingkat pengetahuan peserta didik biasanya tergantung dari beberapa faktor seperti faktor dari dalam diri siswa itu sendiri seperti kemampuan berfikir kritis siswa, tingkat IQ siswa, dan cara belajar siswa dirumah. Selain itu, tingkat pengetahuan siswa juga di pengaruhi oleh proses belajar mengajar di kelas. Jika guru menggunakan metode yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar di kelas maka, sudah pasti pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa juga dapat dengan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Faktor lain yang menentukan keberhasilan pembelajaran adalah keseriusan peserta didik dalam menerima dan mempelajari materi yang telah di berikan oleh guru dan juga kemauan peserta didik itu sendiri untuk mempelajari kembali materi mengenai permainan *rounders*. Artinya siswa yang masuk dalam kategori rendah masih kurang serius dalam menerima materi mengenai permainan *rounders* disisi lain peserta didik juga tidak mempelajari lagi materi yang sudah di berikan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki

kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah:

1. Terkendala dalam penelitian dan mengumpulkan data yang di sebabkan adanya penerapan *physical distancing* guna menghentikan penyebaran Covid-19, sehingga pengisian kuesioner hanya melalui tautan link *Google formulir* dan tidak bisa melakukan penelitian secara tatap muka.
2. Penyebaran tautan link *Google formulir* tidak dapat dipantau secara langsung karena hanya memanfaatkan social media yang terbatas yaitu *WhatsApp*. Sehingga pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil pengisian kuesioner yang menyebabkan timbulnya unsur kurang objektif dalam pengisian kuesioner.
3. Penggunaan teknik *one shoot* merupakan teknik pengambilan data penelitian yang memiliki kelemahan tanpa menggunakan uji coba sebelumnya, hanya menggunakan data penelitian sebagai data uji coba. Hal ini bisa menyebabkan kurangnya konsistensi dari butir soal yang digunakan. Akan tetapi hasil tersebut dapat digunakan untuk menjajaki masalah yang di teliti atau mengembangkan gagasan dalam suatu penelitian.
4. Tidak diketahui kesungguhan responden dalam mengisi kuesioner karena dilakukan dirumah masing-masing (*work form home*) sehingga peneliti tidak bisa memantau secara langsung.

5. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google formulir* kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan responden benar-benar jawabannya sendiri atau bukan.
6. Adanya keterbatasan peneliti dalam kurangnya pengetahuan, sehingga belum bisa maksimal dalam mengungkap permasalahan dalam penelitian ini.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2020/2021 Yogyakarta berada pada kategori sangat rendah sebesar 6,52%, rendah 9,78%, sedang 25,00%, tinggi 45,65%, dan sangat tinggi 13,04%.

#### B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Dengan diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas VIII di SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 tentang permainan *rounders* dapat digunakan untuk mengetahui mengenai tingkat pengetahuan terhadap permainan *rounders* di sekolah lain.
2. Guru dan peserta didik dapat menjadikan hasil penelitian sebagai pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok.
3. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya dan mempermudah penelitian selanjutnya.

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

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan kesimpulan yang telah dijelaskan, peneliti memberikan beberapa saran antara lain sebagai berikut:

1. Dilakukan pengembangan penelitian lebih dalam lagi mengenai tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta.
2. Agar menggunakan metode lain dalam melakukan penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Yogyakarta.
3. Melakukan pengawasan secara tatap muka dan langsung pada saat responden mengisi kuesioner yang diberikan agar hasilnya lebih objektif dan peserta didik mengisi dengan sungguh-sungguh.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (1993). *Manajemen pengajaran Secara Manusiawi*. Jakarta: Rineke Cipta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Departemen Pendidikan Nasional. (2006). *Kurikulum pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita, (2005). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Ghozali, Imam. 2012. *Aplikasi analisis multivariate dengan program IBM SPSS 20*. Semarang: Badan Penerbit – Universitas Diponegoro.
- Gunawan, I. (2012). *Taksonomi Bloom – revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. Madiun.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai Dengan BASICA*. Yogyakarta: ANDY OFFSET
- Kurnia, A.H. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Grafindo Media Pratama.
- Kurikulum 2013. *Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kelas VIII*
- Makmun, A.S. (2004). *Psikologi remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Renika Cipta. Jakarta.
- Poerwodarminto (2002). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Depdiknas.
- Ruseffendi, E. T. (2010). *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan dan Bidang Non-Eksakta Lainnya*. Bandung: PT Tarsito.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: CVF Alfabeta.
- Sugiyanto & Sudjarwo. (1991). *Perkembangan dan Belajar gerak*. Jakarta: Depdikbud.
- Suherman. (2018). *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Solo: Tiga Serangkai

Supardi & Suroyo. (2010). *Penjasorkes untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Pusat  
Perbukuan, Kementrian Pendidikan Nasional.

Toha. (2007). *Mmetodologi Penelitian*. Jakarta : Universitas Terbuka

## LAMPIRAN


### Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir



**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Ardha Regita Agustian  
 NIM : 1660249016  
 Program Studi : PJER  
 Pembimbing : AM. Bardi Utama, M.Ed

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1		bab I II III	
2		revisi bab I II III	
3		revisi bab III	
4	6/3/2023	ambil data peneliti ace peneliti	
5		Ganti judul (Bimbingan daring)	
6		Revisi bab I II III	
7	8/6/2020	usulan judul pmi	
8	15/6/2020	ole ambil data	
9	14/2/20	bab IV do ✓ revisi	
10	21/2/20	revisi a	
		berupa	
	27/9/20	ace uji TTS	

Ketua Jurusan POR,

  
 Dr. Jaka Sunardi, M.kes.  
 NIP. 19610731 199001 1 001

## Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan *Expert Judgment*

### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : AM. Bandi Utama, M.Pd

NIP : 19600410 198903 1002

Menerangkan bahwa saudara :

Nama : Ardhea Regitta Ayustian

NIM : 16601244016

Jurusan/ Prodi : POR / Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Judul : Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah  
2 Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 14 Juni 2020

Yang Memvalidasi



AM. Bandi Utama, M.Pd

NIP. 19600410 198903 1002

## SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. Agus Susworo Dwi Marhaendro, S.Pd., M.Pd

NIP : 197108082001121001

Menerangkan bahwa saudara :

Nama : Ardhea Regitta Ayustian

NIM : 16601244016

Jurusan/ Prodi : POR / Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Judul : Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VII SMP Muhammadiyah  
2 Depok, Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Catatan .

1. lebih dirinci pada level C, berapa?
2. Penentuan butir soal yg baik menggunakan frekuensi berbeda dan daya beda .

Yogyakarta, 14 Juni 2020

Yang Memvalidasi



Dr. Agus Susworo Dwi  
Marhaendro, S.Pd., M.Pd

NIP. 197108082001121001

### Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY



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 : 283/UN34.16/PT.01.04/2020  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

15 Juni 2020

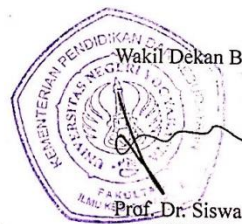
Yth . Keala SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman, Jl. Swadaya VI, Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Telp. (0274) 4462295

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

Nama : Ardhea Regitta Ayustian  
NIM : 16601244016  
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Permainan Rounders Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman Tahun Ajaran 2020/2021, Yogyakarta.  
Waktu Penelitian : 15 Juni - 31 Agustus 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 4. Surat Hasil Telah Melakukan Penelitian



MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH  
PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KABUPATEN SLEMAN  
**SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK**  
Akreditasi : A /SK Akreditasi: 10.01/BAP-SM/TU/XI/2017  
Jalan Swadaya 4, Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman 55283 Telpn: (0274) 446 2295  
Surel: [smpmuh2depok@gmail.com](mailto:smpmuh2depok@gmail.com); Laman: <http://www.smpmuh2depok.sch.id>



### **SURAT KETERANGAN**

Nomor: 008/KET/III.4.AU/F/2020

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Hendro Sucipto, M.Pd  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Sekolah : SMP Muhammadiyah 2 Depok Sleman  
Alamat : Jl. Swadaya IV Karangasem, Condongcatur, Depok, Sleman

menerangkan bahwa :

Nama : **Ardhea Regitta Ayustian**  
No. Mahasiswa : 16601244016  
Jenjang : S1  
Prodi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi  
Perguruan Tinggi : **Universitas Negeri Yogyakarta**

Telah menyelesaikan penelitian Tugas Akhir di SMP Muhammadiyah 2 Depok dengan judul "Tingkat Pengetahuan Permainan Rounders Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok, Sleman Tahun Ajaran 2020-2021" pada tanggal 15 Juni s.d 31 Agustus 2020

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan kepada yang berkepentingan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 23 Juli 2020  
Kepala Sekolah  
Hendro Sucipto, M.Pd  
NBM. 1060 557

Lampiran 5. Butir Soal Instrumen Penelitian

**INSTRUMEN PENELITIAN**  
**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN *ROUNDERS***  
**PESERTA DIDIK KELAS VIII SMP MUHAMMADIYAH 2 DEPOK**

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama :
- b. No. Absen :
- c. Kelas :
- d. Jenis Kelamin :

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL

- a. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
- b. Pilihan jawaban adalah **BENAR** dan **SALAH**
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
- d. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan <i>rounders</i> di kancha Internasional pertama kali di mainkan di Negara Inggris.		
2.	<i>Rounders</i> merupakan cabang olahraga yang masuk dalam kategori permainan bola kecil.		
3.	Kejuaraan <i>rounders</i> pertama kali di mainkan di Indonesia pada tahun 1967 di Jakarta.		
4.	Permainan <i>rounders</i> termasuk dalam permainan target games.		
5.	Lapangan yang digunakan untuk permainan <i>rounders</i>		

No	Pertanyaan	B	S
	berbentuk segienam.		
6.	Alat yang di gunakan dalam permainan <i>rounders</i> yaitu alat pemukul, bola, dan tempat hinggap.		
7.	Ukuran lapangan <i>rounders</i> memiliki panjang masing-masing 15 meter.		
8.	Bola yang digunakan untuk permainan <i>rounders</i> terbuat dari karet yang memiliki berat 50-90 gram.		
9.	Lemparan yang digunakan untuk mengoper bola kepada teman yang jauh, dan di gunakan untuk mematikan lawan adalah lemparan bola mendarat.		
10.	Seorang pemukul dianggap tidak sah jika memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan.		
11.	Telapak tangan menghadap ke atas dan berbentuk corong dan pandangan ke arah datangnya bola merupakan cara menangkap bola melambung.		
12.	Apabila alat pemukul yang di gunakan terlepas dari tangan pemukul, terjadi pergantian dari regu pemukul menjadi regu penjaga karena dianggap membahayakan.		
13.	Untuk menghasilkan sasaran lemparan yang cepat dan tanpa hambatan (susah digapai lawan), maka menggunakan lemparan lambung.		
14.	Menangkap bola lambung, bola datar, dan bola menyusur tanah termasuk dalam macam-macam menangkap bola dalam permainan <i>rounders</i> .		
15.	Bagi regu pemukul atau regu pertahanan kemampuan berlari sangatlah berperan dalam mendapatkan poin bagi satu regu.		
16.	Mencapai titik hinggap dengan selamat merupakan keuntungan yang diperoleh pemain pemukul yang menguasai gerak lari.		
17.	Siasat yang digunakan perorangan, kelompok, maupun tim terhadap lawan dengan tujuan mematahkan pertahanan dengan tujuan memiliki point banyak dan		

No	Pertanyaan	B	S
	<b>memenangkan permainan</b> secara sportif disebut taktik menyerang.		
18.	Pertahanan yang kuat dapat diciptakan melalui kerja sama yang baik di antara para pemain dalam satu tim. Jika demikian, lawan tidak akan mudah mencetak angka.		
19.	Penyerangan biasanya dilakukan dengan menitik beratkan pada teknik memukul dan teknik berlari yang cepat.		
20.	Taktik bertahan yang sering dilakukan dalam permainan <i>rounders</i> adalah dengan pukulan melayang.		
21.	Inning merupakan bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim penjaga dan tim pemukul.		
22.	Apabila alat pemukul yang di gunakan terlepas dari tangan pemukul, terjadi pergantian dari regu pemukul menjadi regu penjaga karena dianggap membahayakan.		
23.	Setelah melakukan pukulan dengan baik dan dapat berlari melewati <i>base</i> tiap pemukul akan mendapatkan nilai 1 pada tiap <i>base</i> yang dilalui.		
24.	Pergantian pemain terjadi jika regu pemukul telah mati sebanyak 6 kali dan regu penjaga berhasil menangkap bola yang di pukul sebanyak 5 tangkapan bola.		
25.	Jumlah inning dalam setiap pertandingan antara 3 – 6 inning, dimana 1 inningnya terdiri dari 1 kali jaga dan 1 kali pukul untuk setiap regunya.		
26.	Dalam permainan <i>rounders</i> kemenangan di tentukan oleh angka.		
27.	Keadaan dimana pemain mendapatkan nilai 6, terjadi karena semua <i>base</i> dapat di lalui dengan satu pukulan yang baik dan tidak pernah dimatikan disebut <i>home run</i>		
28.	Dalam permainan <i>rounders</i> wasit yang menjalankan pertandingan di bantu dengan 3 wasit penjaga garis		

No	Pertanyaan	B	S
	dan pencatat nilai sebanyak 1 orang.		
29.	Team dapat di katakan memenangkan permainan <i>rounders</i> jika kedua team tidak mendapatkan point.		
30.	Pada saat wasit meniup peluit 3 kali tiupan panjang pertanda di mulai dan di akhirnya pertandingan.		

## KUNCI JAWABAN

1. S	11. B	21. S
2. B	12. B	22. B
3. B	13. B	23. B
4. S	14. B	24. B
5. B	15. B	25. B
6. B	16. B	26. B
7. B	17. B	27. B
8. S	18. B	28. B
9. S	19. B	29. S
10. S	20. S	30. B



No	Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total		
33	AAS	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	15			
34	MPN	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	20		
35	RSL	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	10		
36	MAP	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	12		
37	ADPS	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	19		
38	AR	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	21		
39	YA	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	21	
40	DDN	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20	
41	YDA	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	20	
42	ANR	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	21
43	PR	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	
44	HLLK	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	21	
45	NA	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	18	
46	RR	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	21	
47	MNB	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18	
48	MDA	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	16	
49	TRYM	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23	
50	BS	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	14		
51	DAEP	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	23		
52	RB	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	10	
53	TM	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	21	
54	JO	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22	
55	MRP	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	20		
56	MAK	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	23	
57	AGH	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	16	
58	EFF	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	17	
59	OIZ	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
60	DR	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	17	
61	AHP	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	17		
62	AJG	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	17		
63	RJF	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	21	
64	ASM	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
65	DNS	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	20	
66	NITKD	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	19	

No	Nama Lengkap	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Total	
67	BABI	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	18	
68	RAA	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	20	
69	ANF	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	20	
70	MPR	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	22	
71	AR	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	20	
72	DSHN	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
73	FFR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27
74	HRT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	27
75	ARP	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	23
76	MSR	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	23
77	JC	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	24
78	DO	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	26
79	RD	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
80	FBA	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26
81	FAD	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22
82	HAR	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
83	NKL	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	24
84	RAD	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	20
85	R	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	23
86	SIM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	27
87	RN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	26
88	SN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	25
89	NU	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	23
90	YEP	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	24
91	FAA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	21
92	R	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25
<b>Total</b>		24	23	84	78	36	57	84	70	44	49	59	79	62	77	76	80	73	78	78	73	33	29	66	63	54	61	81	76	71	55	76	

Lampiran 7. Faktor Pengertian dan Sejarah Rounders

Nama Lengkap	Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Total	Nilai	Skor	Kategori
NPS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
LFA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
RK	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
HN	0	0	1	0	1	25.0	1.1	Rendah
LR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
CZE	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
TPI	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
SNP	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
MNA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
ARAP	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
RR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
JEV	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Rendah
BSS	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
KSJ	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
RR	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
AM	0	1	0	1	2	50.0	2.2	Sedang
AQRS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
NMP	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
SSA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
NAMA	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
AR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
NZH	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
IP	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
ANH	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
HEF	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
DRPC	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
NHMK	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
HAS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
MRW	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
IY	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
DMZ	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Rendah
AAS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
MPN	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
RSL	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
MAP	0	0	0	0	0	0.0	0.0	Sangat Rendah
ADPS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
AR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
YA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
DDN	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
YDA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
ANR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
PR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
HLLK	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
NA	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Sedang
RR	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
MNB	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang

<b>Nama Lengkap</b>	<b>Soal 1</b>	<b>Soal 2</b>	<b>Soal 3</b>	<b>Soal 4</b>	<b>Total</b>	<b>Nilai</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
MDA	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
TRYM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
BS	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Rendah
DAEP	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Sedang
RB	0	0	0	0	0	0.0	0.0	Sangat Rendah
TM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
JO	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
MRP	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Rendah
MAK	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
AGH	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
EFF	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
OIZ	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
DR	0	0	1	0	1	25.0	1.1	Rendah
AHP	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
AJG	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
RJF	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
ASM	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Sedang
DNS	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
NITKD	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
BABI	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Rendah
RAA	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Rendah
ANF	0	1	0	1	2	50.0	2.2	Sedang
MPR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
DSHN	1	0	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
FFR	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
HRT	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
ARP	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
MSR	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
JC	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
DO	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
RD	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FBA	0	0	0	1	1	25.0	1.1	Rendah
FAD	0	0	0	0	0	0.0	0.0	Sangat Rendah
HAR	0	0	1	1	2	50.0	2.2	Sedang
NKL	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
RAD	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
R	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
SIM	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RN	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
SN	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
NU	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
YEP	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FAA	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
R	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
Rata-rata					2.402	60.1	2.6	Sedang

Lampiran 8. Faktor Sarana dan Prasarana Rounders

Nama Lengkap	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Total	Nilai	Skor	Kategori
NPS	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
LFA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
RK	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
HN	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
LR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
CZE	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
TPI	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
SNP	0	0	0	0	0	0.0	0.0	Sangat Rendah
MNA	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
ARAP	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
RR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
JEV	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
BSS	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
KSJ	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
RR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
AM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AQRS	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
NMP	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
SSA	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
NAMA	0	0	1	1	2	50.0	2.2	Rendah
AA	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
AR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
NZH	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
IP	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
ANH	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
HEF	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
DRPC	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
NHMK	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Tinggi
HAS	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Tinggi
MRW	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
IY	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
DMZ	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
AAS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
MPN	0	0	1	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
RSL	0	0	0	1	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
MAP	1	0	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
ADPS	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
YA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
DDN	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
YDA	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Tinggi
ANR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
PR	1	0	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
HLLK	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
NA	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
RR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
MNB	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
MDA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
TRYM	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi

<b>Nama Lengkap</b>	<b>Soal 5</b>	<b>Soal 6</b>	<b>Soal 7</b>	<b>Soal 8</b>	<b>Total</b>	<b>Nilai</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
BS	0	1	0	1	2	50.0	2.2	Rendah
DAEP	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
RB	1	0	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
TM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
JO	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
MRP	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
MAK	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AGH	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
EFF	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
OIZ	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Tinggi
DR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AHP	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
AJG	0	1	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
RJF	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
ASM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
DNS	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
NITKD	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
BABI	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
RAA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
ANF	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
MPR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
AR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
DSHN	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
FFR	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
HRT	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
ARP	1	0	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
MSR	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
JC	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
DO	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RD	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
FBA	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FAD	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
HAR	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Tinggi
NKL	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RAD	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
R	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
SIM	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RN	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
SN	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
NU	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
YEP	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
FAA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
R	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Tinggi
Rata-rata					2,722	69,29	3,01	Sedang

Lampiran 9. Faktor Teknik Dasar

Nama Lengkap	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Total	Skor	Nilai	Kategori
NPS	0	1	1	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
LFA	0	1	1	1	0	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
RK	0	1	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
HN	0	1	1	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
LR	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
CZE	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
TPI	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
SNP	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
MNA	1	0	1	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
ARAP	1	0	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
RR	0	0	1	1	1	0	1	0	4	50.0	4.3	Rendah
JEV	0	0	0	1	1	0	1	1	4	50.0	4.3	Rendah
BSS	0	0	1	0	1	1	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
KSJ	0	1	1	0	1	1	0	1	5	62.5	5.4	Sedang
RR	0	0	1	1	1	1	0	1	5	62.5	5.4	Sedang
AM	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
AQRS	0	1	1	1	0	0	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
NMP	0	0	1	0	1	1	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
SSA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
NAMA	1	1	1	1	0	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
AA	1	0	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
AR	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
NZH	0	1	1	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
IP	0	0	1	1	1	1	1	0	5	62.5	5.4	Sedang
ANH	1	1	1	0	1	1	0	1	6	75.0	6.5	Sedang
HEF	1	0	1	0	1	0	1	0	4	50.0	4.3	Rendah
DRPC	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
NHMK	1	1	1	0	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
HAS	1	1	1	0	0	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
MRW	1	1	1	0	0	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
IY	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
DMZ	0	0	1	0	1	0	1	0	3	37.5	3.3	Sangat Rendah
AAS	0	1	0	1	0	1	0	1	4	50.0	4.3	Rendah
MPN	0	1	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
RSL	1	0	0	1	0	1	0	0	3	37.5	3.3	Sangat Rendah
MAP	1	1	1	1	1	0	0	0	5	62.5	5.4	Sedang
ADPS	0	0	1	1	1	0	0	1	4	50.0	4.3	Rendah
AR	1	1	1	0	1	1	1	0	6	75.0	6.5	Sedang
YA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
DDN	0	0	1	1	0	1	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
YDA	0	1	1	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
ANR	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
PR	1	0	1	1	1	1	1	0	6	75.0	6.5	Sedang
HLLK	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
NA	0	1	1	0	1	1	1	0	5	62.5	5.4	Sedang
RR	0	1	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
MNB	0	0	0	1	1	1	0	1	4	50.0	4.3	Rendah
MDA	0	1	0	0	1	0	0	1	3	37.5	3.3	Sangat Rendah
TRYM	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang

Nama Lengkap	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Total	Skor	Nilai	Kategori
BS	0	1	1	1	1	1	1	0	6	75.0	6.5	Sedang
DAEP	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
RB	0	0	0	1	1	0	0	0	2	25.0	2.2	Sangat Rendah
TM	1	1	1	0	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
JO	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
MRP	1	1	1	1	0	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
MAK	1	1	1	0	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
AGH	1	1	0	0	1	1	1	0	5	62.5	5.4	Sedang
EFF	1	0	1	0	1	1	1	0	5	62.5	5.4	Sedang
OIZ	1	1	1	1	1	0	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
DR	0	1	1	0	1	0	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
AHP	0	0	1	0	1	0	1	0	3	37.5	3.3	Sangat Rendah
AJG	1	1	0	0	1	0	0	1	4	50.0	4.3	Rendah
RJF	0	0	1	0	1	1	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
ASM	0	0	1	1	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
DNS	1	1	1	0	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
NITKD	0	0	0	1	0	1	1	1	4	50.0	4.3	Rendah
BABI	0	0	1	0	0	1	1	0	3	37.5	3.3	Sangat Rendah
RAA	0	1	1	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
ANF	1	1	1	0	1	1	1	0	6	75.0	6.5	Sedang
MPR	0	1	0	1	0	1	1	1	5	62.5	5.4	Sedang
AR	0	0	0	1	1	0	1	1	4	50.0	4.3	Rendah
DSHN	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
FFR	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
HRT	1	1	1	1	1	0	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
ARP	0	1	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
MSR	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
JC	1	1	1	1	1	1	1	0	7	87.5	7.6	Tinggi
DO	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
RD	1	1	1	1	1	1	1	0	7	87.5	7.6	Tinggi
FBA	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
FAD	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
HAR	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
NKL	1	1	1	1	1	1	1	0	7	87.5	7.6	Tinggi
RAD	1	0	1	1	0	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
R	1	0	1	1	0	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
SIM	1	1	1	1	1	0	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
RN	1	1	1	1	1	1	1	1	8	100.0	8.7	Sangat Tinggi
SN	1	1	1	1	0	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
NU	1	1	0	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
YEP	0	1	1	1	1	1	1	1	7	87.5	7.6	Tinggi
FAA	1	1	0	0	1	1	1	1	6	75.0	6.5	Sedang
R	1	1	1	1	1	1	0	1	7	87.5	7.6	Tinggi
<b>Rata-rata</b>									6.033	75.408	6.557	Sedang

Lampiran 10. Faktor Taktik

Nama Lengkap	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Total	Skor	Nilai	Kategori
NPS	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
LFA	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
RK	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
HN	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
LR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
CZE	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
TPI	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
SNP	0	0	0	0	0	0.0	0.0	Sangat Rendah
MNA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
ARAP	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
RR	1	0	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
JEV	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
BSS	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
KSJ	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RR	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
AM	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
AQRS	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
NMP	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
SSA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
NAMA	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
AA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
AR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
NZH	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
IP	1	0	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
ANH	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
HEF	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
DRPC	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
NHMK	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
HAS	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
MRW	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
IY	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
DMZ	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
AAS	1	0	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
MPN	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
RSL	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
MAP	0	0	0	1	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
ADPS	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Sedang
AR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
YA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
DDN	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
YDA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
ANR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
PR	1	0	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah
HLLK	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
NA	1	0	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
RR	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
MNB	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
MDA	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
TRYM	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
BS	1	0	0	0	1	25.0	1.1	Sangat Rendah

Nama Lengkap	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Total	Skor	Nilai	Kategori
DAEP	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
RB	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
TM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
JO	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
MRP	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
MAK	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
AGH	1	0	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
EFF	1	0	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
OIZ	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
DR	1	0	0	1	2	50.0	2.2	Rendah
AHP	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
AJG	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
RJF	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
ASM	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
DNS	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
NITKD	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
BABI	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RAA	1	0	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
ANF	1	0	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
MPR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
AR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
DSHN	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FFR	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Sedang
HRT	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
ARP	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
MSR	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
JC	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
DO	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
RD	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FBA	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FAD	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
HAR	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
NKL	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
RAD	1	0	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
R	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
SIM	0	1	1	1	3	75.0	3.3	Sedang
RN	1	1	0	0	2	50.0	2.2	Rendah
SN	0	1	1	0	2	50.0	2.2	Rendah
NU	1	1	0	1	3	75.0	3.3	Sedang
YEP	1	1	1	1	4	100.0	4.3	Sangat Tinggi
FAA	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
R	1	1	1	0	3	75.0	3.3	Sedang
Rata-rata					2,848	71,20	3,10	Sedang

Lampiran 11. Faktor Peraturan

Nama Lengkap	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total	Skor	Nilai	Kategori
NPS	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
LFA	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
RK	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
HN	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	6	60.0	6.5	Sedang
LR	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
CZE	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
TPI	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	6	60.0	6.5	Sedang
SNP	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	4	40.0	4.3	Sangat Rendah
MNA	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
ARAP	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
RR	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	6	60.0	6.5	Sedang
JEV	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
BSS	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
KSJ	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
RR	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	5	50.0	5.4	Rendah
AM	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	6	60.0	6.5	Sedang
AQRS	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90.0	9.8	Sangat Tinggi
NMP	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
SSA	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
NAMA	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
AA	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40.0	4.3	Sangat Rendah
AR	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
NZH	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
IP	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
ANH	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
HEF	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
DRPC	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	4	40.0	4.3	Sangat Rendah
NHMK	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	60.0	6.5	Sedang
HAS	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
MRW	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
IY	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90.0	9.8	Sangat Tinggi
DMZ	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6	60.0	6.5	Sedang
AAS	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5	50.0	5.4	Rendah
MPN	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
RSL	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	2	20.0	2.2	Sangat Rendah
MAP	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	5	50.0	5.4	Rendah
ADPS	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
AR	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
YA	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	5	50.0	5.4	Rendah
DDN	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
YDA	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	6	60.0	6.5	Sedang
ANR	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
PR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	8	80.0	8.7	Tinggi
HLLK	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
NA	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
RR	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
MNB	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
MDA	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	6	60.0	6.5	Sedang
TRYM	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
BS	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	4	40.0	4.3	Sangat Rendah

Nama Lengkap	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30	Total	Skor	Nilai	Kategori
DAEP	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
RB	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	5	50.0	5.4	Rendah
TM	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	5	50.0	5.4	Rendah
JO	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
MRP	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	6	60.0	6.5	Sedang
MAK	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
AGH	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	5	50.0	5.4	Rendah
EFF	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	5	50.0	5.4	Rendah
OIZ	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90.0	9.8	Sangat Tinggi
DR	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	6	60.0	6.5	Sedang
AHP	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	7	70.0	7.6	Tinggi
AJG	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
RJF	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
ASM	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90.0	9.8	Sangat Tinggi
DNS	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	5	50.0	5.4	Rendah
NITKD	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	5	50.0	5.4	Rendah
BABI	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
RAA	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
ANF	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
MPR	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
AR	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	7	70.0	7.6	Tinggi
DSHN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100.0	10.9	Sangat Tinggi
FFR	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
HRT	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	8	80.0	8.7	Tinggi
ARP	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	6	60.0	6.5	Sedang
MSR	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	6	60.0	6.5	Sedang
JC	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80.0	8.7	Tinggi
DO	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
RD	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
FBA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90.0	9.8	Sangat Tinggi
FAD	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	6	60.0	6.5	Sedang
HAR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100.0	10.9	Sangat Tinggi
NKL	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6	60.0	6.5	Sedang
RAD	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	5	50.0	5.4	Rendah
R	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70.0	7.6	Tinggi
SIM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90.0	9.8	Sangat Tinggi
RN	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
SN	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
NU	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	6	60.0	6.5	Sedang
YEP	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	6	60.0	6.5	Sedang
FAA	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	5	50.0	5.4	Rendah
R	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80.0	8.7	Tinggi
Rata-rata											6.87	68.7	7.467	Sedang

Lampiran 12. Uji Reliabilitas Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok

No.	Nama Lengkap	Ganjil (X)	Genap (Y)	$x = X - \bar{X}$	$y = Y - \bar{Y}$	xy	$x^2$	$y^2$
1	NPS	12	10	1,70	-0,62	-1,05	2,88	0,38
2	LFA	8	12	-2,30	1,38	-3,18	5,31	1,91
3	RK	11	13	0,70	2,38	1,66	0,48	5,67
4	HN	9	8	-1,30	-2,62	3,42	1,70	6,86
5	LR	10	12	-0,30	1,38	-0,42	0,09	1,91
6	CZE	11	11	0,70	0,38	0,26	0,48	0,14
7	TPI	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
8	SNP	7	7	-3,30	-3,62	11,96	10,92	13,10
9	MNA	12	9	1,70	-1,62	-2,75	2,88	2,62
10	ARAP	12	10	1,70	-0,62	-1,05	2,88	0,38
11	RR	11	6	0,70	-4,62	-3,21	0,48	21,34
12	JEV	8	10	-2,30	-0,62	1,43	5,31	0,38
13	BSS	11	13	0,70	2,38	1,66	0,48	5,67
14	KSJ	11	10	0,70	-0,62	-0,43	0,48	0,38
15	RR	10	11	-0,30	0,38	-0,12	0,09	0,14
16	AM	10	13	-0,30	2,38	-0,72	0,09	5,67
17	AQRS	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
18	NMP	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
19	SSA	12	12	1,70	1,38	2,34	2,88	1,91
20	NAMA	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
21	AA	9	9	-1,30	-1,62	2,11	1,70	2,62
22	AR	12	12	1,70	1,38	2,34	2,88	1,91
23	NZH	13	10	2,70	-0,62	-1,67	7,27	0,38
24	IP	11	10	0,70	-0,62	-0,43	0,48	0,38
25	ANH	10	11	-0,30	0,38	-0,12	0,09	0,14
26	HEF	11	7	0,70	-3,62	-2,52	0,48	13,10
27	DRPC	8	11	-2,30	0,38	-0,88	5,31	0,14
28	NHMK	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
29	HAS	9	11	-1,30	0,38	-0,50	1,70	0,14
30	MRW	12	12	1,70	1,38	2,34	2,88	1,91
31	IY	12	12	1,70	1,38	2,34	2,88	1,91
32	DMZ	8	5	-2,30	-5,62	12,95	5,31	31,58
33	AAS	5	10	-5,30	-0,62	3,29	28,14	0,38
34	MPN	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
35	RSL	3	7	-7,30	-3,62	26,44	53,35	13,10
36	MAP	6	6	-4,30	-4,62	19,88	18,53	21,34
37	ADPS	8	11	-2,30	0,38	-0,88	5,31	0,14
38	AR	12	9	1,70	-1,62	-2,75	2,88	2,62
39	YA	12	9	1,70	-1,62	-2,75	2,88	2,62
40	DDN	9	11	-1,30	0,38	-0,50	1,70	0,14

No.	Nama Lengkap	Ganjil (X)	Genap (Y)	$x = X - \bar{X}$	$y = Y - \bar{Y}$	xy	$x^2$	$y^2$
41	YDA	11	9	0,70	-1,62	-1,13	0,48	2,62
42	ANR	11	10	0,70	-0,62	-0,43	0,48	0,38
43	PR	12	8	1,70	-2,62	-4,44	2,88	6,86
44	HLLK	11	10	0,70	-0,62	-0,43	0,48	0,38
45	NA	8	10	-2,30	-0,62	1,43	5,31	0,38
46	RR	9	12	-1,30	1,38	-1,80	1,70	1,91
47	MNB	6	12	-4,30	1,38	-5,94	18,53	1,91
48	MDA	6	10	-4,30	-0,62	2,67	18,53	0,38
49	TRYM	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
50	BS	5	9	-5,30	-1,62	8,59	28,14	2,62
51	DAEP	12	11	1,70	0,38	0,65	2,88	0,14
52	RB	5	5	-5,30	-5,62	29,81	28,14	31,58
53	TM	10	11	-0,30	0,38	-0,12	0,09	0,14
54	JO	11	11	0,70	0,38	0,26	0,48	0,14
55	MRP	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
56	MAK	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
57	AGH	8	8	-2,30	-2,62	6,04	5,31	6,86
58	EFF	9	8	-1,30	-2,62	3,42	1,70	6,86
59	OIZ	13	12	2,70	1,38	3,72	7,27	1,91
60	DR	9	8	-1,30	-2,62	3,42	1,70	6,86
61	AHP	10	7	-0,30	-3,62	1,10	0,09	13,10
62	AJG	6	11	-4,30	0,38	-1,64	18,53	0,14
63	RJF	11	10	0,70	-0,62	-0,43	0,48	0,38
64	ASM	11	13	0,70	2,38	1,66	0,48	5,67
65	DNS	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
66	NITKD	8	11	-2,30	0,38	-0,88	5,31	0,14
67	BABI	10	8	-0,30	-2,62	0,80	0,09	6,86
68	RAA	11	9	0,70	-1,62	-1,13	0,48	2,62
69	ANF	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
70	MPR	11	11	0,70	0,38	0,26	0,48	0,14
71	AR	10	10	-0,30	-0,62	0,19	0,09	0,38
72	DSHN	15	13	4,70	2,38	11,18	22,05	5,67
73	FFR	12	15	1,70	4,38	7,43	2,88	19,19
74	HRT	14	13	3,70	2,38	8,80	13,66	5,67
75	ARP	12	11	1,70	0,38	0,65	2,88	0,14
76	MSR	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
77	JC	12	12	1,70	1,38	2,34	2,88	1,91
78	DO	13	13	2,70	2,38	6,42	7,27	5,67
79	RD	13	13	2,70	2,38	6,42	7,27	5,67
80	FBA	13	13	2,70	2,38	6,42	7,27	5,67
81	FAD	12	10	1,70	-0,62	-1,05	2,88	0,38
82	HAR	13	14	2,70	3,38	9,11	7,27	11,43
83	NKL	11	13	0,70	2,38	1,66	0,48	5,67

No.	Nama Lengkap	Ganjil (X)	Genap (Y)	$x = X - \bar{X}$	$y = Y - \bar{Y}$	xy	$x^2$	$y^2$
84	RAD	9	11	-1,30	0,38	-0,50	1,70	0,14
85	R	10	13	-0,30	2,38	-0,72	0,09	5,67
86	SIM	13	14	2,70	3,38	9,11	7,27	11,43
87	RN	13	13	2,70	2,38	6,42	7,27	5,67
88	SN	13	12	2,70	1,38	3,72	7,27	1,91
89	NU	11	12	0,70	1,38	0,96	0,48	1,91
90	YEP	10	14	-0,30	3,38	-1,03	0,09	11,43
91	FAA	12	9	1,70	-1,62	-2,75	2,88	2,62
92	R	12	13	1,70	2,38	4,04	2,88	5,67
Total		948	977	0	0	199,65	441,48	391,68

Lampiran 13. Hasil Olah Data Kuesioner Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok

No.	Nama Lengkap	Nilai Total	Nilai Akhir	Skor	Norma Penilaian
1	NPS	22	73.33	23.913	Tinggi
2	LFA	20	66.67	21.7391	Sedang
3	RK	24	80.00	26.087	Tinggi
4	HN	17	56.67	18.4783	Rendah
5	LR	22	73.33	23.913	Tinggi
6	CZE	22	73.33	23.913	Tinggi
7	TPI	23	76.67	25	Tinggi
8	SNP	14	46.67	15.2174	Sangat Rendah
9	MNA	21	70.00	22.8261	Tinggi
10	ARAP	22	73.33	23.913	Tinggi
11	RR	17	56.67	18.4783	Rendah
12	JEV	18	60.00	19.5652	Sedang
13	BSS	24	80.00	26.087	Tinggi
14	KSJ	21	70.00	22.8261	Tinggi
15	RR	21	70.00	22.8261	Tinggi
16	AM	23	76.67	25	Tinggi
17	AQRS	23	76.67	25	Tinggi
18	NMP	20	66.67	21.7391	Sedang
19	SSA	24	80.00	26.087	Tinggi
20	NAMA	23	76.67	25	Tinggi
21	AA	18	60.00	19.5652	Sedang
22	AR	24	80.00	26.087	Tinggi
23	NZH	23	76.67	25	Tinggi
24	IP	21	70.00	22.8261	Tinggi
25	ANH	21	70.00	22.8261	Tinggi
26	HEF	18	60.00	19.5652	Sedang
27	DRPC	19	63.33	20.6522	Sedang
28	NHMK	20	66.67	21.7391	Sedang
29	HAS	20	66.67	21.7391	Sedang
30	MRW	24	80.00	26.087	Tinggi
31	IY	24	80.00	26.087	Tinggi
32	DMZ	13	43.33	14.1304	Sangat Rendah
33	AAS	15	50.00	16.3043	Rendah
34	MPN	20	66.67	21.7391	Sedang
35	RSL	10	33.33	10.8696	Sangat Rendah
36	MAP	12	40.00	13.0435	Sangat Rendah
37	ADPS	19	63.33	20.6522	Sedang
38	AR	21	70.00	22.8261	Tinggi
39	YA	21	70.00	22.8261	Tinggi
40	DDN	20	66.67	21.7391	Sedang
41	YDA	20	66.67	21.7391	Sedang
42	ANR	21	70.00	22.8261	Tinggi

No.	Nama Lengkap	Nilai Total	Nilai Akhir	Skor	Norma Penilaian
43	PR	20	66.67	21.7391	Sedang
44	HLLK	21	70.00	22.8261	Tinggi
45	NA	18	60.00	19.5652	Sedang
46	RR	21	70.00	22.8261	Tinggi
47	MNB	18	60.00	19.5652	Sedang
48	MDA	16	53.33	17.3913	Rendah
49	TRYM	23	76.67	25	Tinggi
50	BS	14	46.67	15.2174	Sangat Rendah
51	DAEP	23	76.67	25	Tinggi
52	RB	10	33.33	10.8696	Sangat Rendah
53	TM	21	70.00	22.8261	Tinggi
54	JO	22	73.33	23.913	Tinggi
55	MRP	20	66.67	21.7391	Sedang
56	MAK	23	76.67	25	Tinggi
57	AGH	16	53.33	17.3913	Rendah
58	EFF	17	56.67	18.4783	Rendah
59	OIZ	25	83.33	27.1739	Sangat Tinggi
60	DR	17	56.67	18.4783	Rendah
61	AHP	17	56.67	18.4783	Rendah
62	AJG	17	56.67	18.4783	Rendah
63	RJF	21	70.00	22.8261	Tinggi
64	ASM	24	80.00	26.087	Tinggi
65	DNS	20	66.67	21.7391	Sedang
66	NITKD	19	63.33	20.6522	Sedang
67	BABI	18	60.00	19.5652	Sedang
68	RAA	20	66.67	21.7391	Sedang
69	ANF	20	66.67	21.7391	Sedang
70	MPR	22	73.33	23.913	Tinggi
71	AR	20	66.67	21.7391	Sedang
72	DSHN	28	93.33	30.4348	Sangat Tinggi
73	FFR	27	90.00	29.3478	Sangat Tinggi
74	HRT	27	90.00	29.3478	Sangat Tinggi
75	ARP	23	76.67	25	Tinggi
76	MSR	23	76.67	25	Tinggi
77	JC	24	80.00	26.087	Tinggi
78	DO	26	86.67	28.2609	Sangat Tinggi
79	RD	26	86.67	28.2609	Sangat Tinggi
80	FBA	26	86.67	28.2609	Sangat Tinggi
81	FAD	22	73.33	23.913	Tinggi
82	HAR	27	90.00	29.3478	Sangat Tinggi
83	NKL	24	80.00	26.087	Tinggi
84	RAD	20	66.67	21.7391	Sedang
85	R	23	76.67	25	Tinggi
86	SIM	27	90.00	29.3478	Sangat Tinggi
87	RN	26	86.67	28.2609	Sangat Tinggi
88	SN	25	83.33	27.1739	Sangat Tinggi

No.	Nama Lengkap	Nilai Total	Nilai Akhir	Skor	Norma Penilaian
89	NU	23	76.67	25	Tinggi
90	YEP	24	80.00	26.087	Tinggi
91	FAA	21	70.00	22.8261	Tinggi
92	R	25	83.33	27.1739	Sangat Tinggi
Rata-rata			70.00	22.7434	Sedang

Lampiran 14. Hasil Tingkat Kesukaran Soal Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok

Tingkat Kesukaran			
No Soal	Jumlah	Indeks Kesukaran	Kategori
1	23	0.2500	Sukar
2	84	0.9130	Mudah
3	78	0.8478	Mudah
4	36	0.3913	Sedang
5	57	0.6196	Sedang
6	84	0.9130	Mudah
7	70	0.7609	Mudah
8	44	0.4783	Sedang
9	49	0.5326	Sedang
10	59	0.6413	Sedang
11	79	0.8587	Mudah
12	62	0.6739	Sedang
13	77	0.8370	Mudah
14	76	0.8261	Mudah
15	80	0.8696	Mudah
16	73	0.7935	Mudah
17	78	0.8478	Mudah
18	78	0.8478	Mudah
19	73	0.7935	Mudah
20	33	0.3587	Sedang
21	29	0.3152	Sedang
22	66	0.7174	Mudah
23	63	0.6848	Sedang
24	54	0.5870	Sedang
25	61	0.6630	Sedang
26	81	0.8804	Mudah
27	76	0.8261	Mudah
28	71	0.7717	Mudah
29	55	0.5978	Sedang
30	76	0.8261	Mudah

Lampiran 15. Hasil Daya Beda Soal Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammdiyah 2 Depok

Daya Beda Soal							
No Soal	$\sum X$	Skor maks	N*27%	$\times$ atas	$\times$ bawah	DP	Kategori
1	23	1	24.84	0.48	0.04	0.44	Baik
2	84	1		0.88	0.84	0.04	Jelek
3	78	1		0.92	0.72	0.2	Jelek
4	36	1		0.72	0.2	0.52	Baik
5	57	1		0.72	0.36	0.36	Cukup
6	84	1		1	0.84	0.16	Jelek
7	70	1		0.84	0.56	0.28	Cukup
8	44	1		0.72	0.32	0.4	Cukup
9	49	1		0.8	0.36	0.44	Baik
10	59	1		0.92	0.4	0.52	Baik
11	79	1		1	0.64	0.36	Cukup
12	62	1		0.92	0.56	0.36	Cukup
13	77	1		0.88	0.8	0.08	Jelek
14	76	1		0.84	0.56	0.28	Cukup
15	80	1		0.96	0.68	0.28	Cukup
16	73	1		0.88	0.52	0.36	Cukup
17	78	1		0.92	0.72	0.2	Jelek
18	78	1		1	0.6	0.4	Cukup
19	73	1		0.92	0.64	0.28	Cukup
20	33	1		0.6	0.28	0.32	Cukup
21	29	1		0.48	0.24	0.24	Cukup
22	66	1		0.92	0.8	0.12	Jelek
23	63	1		0.88	0.4	0.48	Baik
24	54	1		0.76	0.6	0.16	Jelek
25	61	1		0.68	0.44	0.24	Cukup
26	81	1		0.92	0.72	0.2	Jelek
27	76	1		0.88	0.64	0.24	Cukup
28	71	1		0.88	0.68	0.2	Jelek
29	55	1		0.76	0.44	0.32	Cukup
30	76	1		0.88	0.68	0.2	Jelek

Lampiran 16. Deskriptif Statistik

**Seluruh\_Faktor**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
33	2	2.2	2.2	2.2
40	1	1.1	1.1	3.3
43	1	1.1	1.1	4.3
47	2	2.2	2.2	6.5
50	1	1.1	1.1	7.6
53	2	2.2	2.2	9.8
57	6	6.5	6.5	16.3
60	6	6.5	6.5	22.8
63	3	3.3	3.3	26.1
Valid 67	14	15.2	15.2	41.3
70	13	14.1	14.1	55.4
73	7	7.6	7.6	63.0
77	12	13.0	13.0	76.1
80	10	10.9	10.9	87.0
83	3	3.3	3.3	90.2
87	4	4.3	4.3	94.6
90	4	4.3	4.3	98.9
93	1	1.1	1.1	100.0
Total	92	100.0	100.0	

**Pengertian\_Sejarah**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	3	3.3	3.3	3.3
25	9	9.8	9.8	13.0
Valid 50	43	46.7	46.7	59.8
75	22	23.9	23.9	83.7
100	15	16.3	16.3	100.0
Total	92	100.0	100.0	

**Sarana\_Prasarana**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	1	1.1	1.1	1.1
25	8	8.7	8.7	9.8
50	19	20.7	20.7	30.4
75	47	51.1	51.1	81.5
100	17	18.5	18.5	100.0
Total	92	100.0	100.0	

**Teknik\_Dasar**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
25	1	1.1	1.1	1.1
38	5	5.4	5.4	6.5
50	9	9.8	9.8	16.3
63	14	15.2	15.2	31.5
75	25	27.2	27.2	58.7
88	22	23.9	23.9	82.6
100	16	17.4	17.4	100.0
Total	92	100.0	100.0	

**Taktik**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
0	1	1.1	1.1	1.1
25	3	3.3	3.3	4.3
50	26	28.3	28.3	32.6
75	41	44.6	44.6	77.2
100	21	22.8	22.8	100.0
Total	92	100.0	100.0	

**Peraturan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
20	1	1.1	1.1	1.1
40	4	4.3	4.3	5.4
50	12	13.0	13.0	18.5
60	16	17.4	17.4	35.9
Valid 70	24	26.1	26.1	62.0
80	27	29.3	29.3	91.3
90	6	6.5	6.5	97.8
100	2	2.2	2.2	100.0
Total	92	100.0	100.0	

Lampiran 17. Kelas Interval Seluruh Variable Perhitungan Interval Kategori Data

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Seluruh Variable	
		X	X <sup>2</sup>
1	NPS	22	484
2	LFA	20	400
3	RK	24	576
4	HN	17	289
5	LR	22	484
6	CZE	22	484
7	TPI	23	529
8	SNP	14	196
9	MNA	21	441
10	ARAP	22	484
11	RR	17	289
12	JEV	18	324
13	BSS	24	576
14	KSJ	21	441
15	RR	21	441
16	AM	23	529
17	AQRS	23	529
18	NMP	20	400
19	SSA	24	576
20	NAMA	23	529
21	AA	18	324
22	AR	24	576
23	NZH	23	529
24	IP	21	441
25	ANH	21	441
26	HEF	18	324
27	DRPC	19	361
28	NHMK	20	400
29	HAS	20	400
30	MRW	24	576
31	IY	24	576
32	DMZ	13	169
33	AAS	15	225
34	MPN	20	400
35	RSL	10	100
36	MAP	12	144
37	ADPS	19	361
38	AR	21	441
39	YA	21	441
40	DDN	20	400
41	YDA	20	400
42	ANR	21	441
43	PR	20	400
44	HLLK	21	441
45	NA	18	324
46	RR	21	441
47	MNB	18	324
48	MDA	16	256
49	TRYM	23	529
50	BS	14	196
51	DAEP	23	529
52	RB	10	100
53	TM	21	441

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Seluruh Variable	
		X	X <sup>2</sup>
54	JO	22	484
55	MRP	20	400
56	MAK	23	529
57	AGH	16	256
58	EFF	17	289
59	OIZ	25	625
60	DR	17	289
61	AHP	17	289
62	AJG	17	289
63	RJF	21	441
64	ASM	24	576
65	DNS	20	400
66	NITKD	19	361
67	BABI	18	324
68	RAA	20	400
69	ANF	20	400
70	MPR	22	484
71	AR	20	400
72	DSHN	28	784
73	FFR	27	729
74	HRT	27	729
75	ARP	23	529
76	MSR	23	529
77	JC	24	576
78	DO	26	676
79	RD	26	676
80	FBA	26	676
81	FAD	22	484
82	HAR	27	729
83	NKL	24	576
84	RAD	20	400
85	R	23	529
86	SIM	27	729
87	RN	26	676
88	SN	25	625
89	NU	23	529
90	YEP	24	576
91	FAA	21	441
92	R	25	625
<b>Total</b>		1925	41511
<b>Mean</b>		20,92	
<b>SD</b>		3,66	

BATAS BAWAH	KATEGORI	BATAS ATAS
= > mean + 1,5 x SD => 20,92 + 1,5 x 3,66 => <b>26,41</b>	Sangat Tinggi	
= > mean + 0,5 x SD => 20,92 + 0,5 x 3,66 => <b>22,75</b>	Tinggi	= ≤ mean + 1,5 x SD = ≤ 20,92 + 1,5 x 3,66 = ≤ <b>26,41</b>
= > mean - 0,5 x SD => 20,92 - 0,5 x 3,66 => <b>19,09</b>	Sedang	= ≤ mean + 0,5 x SD = ≤ 20,92 + 0,5 x 3,66 = ≤ <b>22,75</b>
= > mean - 1,5 x SD => 20,92 - 1,5 x 3,66 => <b>15,43</b>	Rendah	= ≤ mean - 0,5 x SD = ≤ 20,92 - 0,5 x 3,66 = ≤ <b>19,09</b>
	Sangat Rendah	= ≤ mean - 1,5 x SD = ≤ 20,92 - 1,5 x 3,66 = ≤ <b>15,43</b>

Interval		Kategori	Frekuensi	Presentase
Batas Bawah	Batas Atas			
26,41	0,00	Sangat Tinggi	12	13,04%
22,75	26,41	Tinggi	42	45,65%
19,09	22,75	Sedang	23	25,00%
15,43	19,09	Rendah	9	9,78%
0,00	15,43	Sangat Rendah	6	6,52%
<b>Jumlah</b>			<b>92</b>	<b>100%</b>

Lampiran 18. Kelas Interval Pengertian dan Sejarah Permainan *Rounders*

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Pengertian dan Sejarah	
		X	X <sup>2</sup>
1	NPS	2	4
2	LFA	2	4
3	RK	3	9
4	HN	1	1
5	LR	2	4
6	CZE	2	4
7	TPI	3	9
8	SNP	2	4
9	MNA	3	9
10	ARAP	2	4
11	RR	2	4
12	JEV	1	1
13	BSS	3	9
14	KSJ	2	4
15	RR	4	16
16	AM	2	4
17	AQRS	2	4
18	NMP	2	4
19	SSA	2	4
20	NAMA	3	9
21	AA	2	4
22	AR	2	4
23	NZH	3	9
24	IP	3	9
25	ANH	3	9
26	HEF	2	4
27	DRPC	2	4
28	NHMK	2	4
29	HAS	2	4
30	MRW	4	16
31	IY	2	4
32	DMZ	1	1
33	AAS	2	4
34	MPN	2	4
35	RSL	2	4
36	MAP	0	0
37	ADPS	2	4
38	AR	2	4
39	YA	2	4
40	DDN	2	4
41	YDA	2	4
42	ANR	2	4
43	PR	2	4
44	HLLK	2	4
45	NA	2	4
46	RR	2	4
47	MNB	2	4
48	MDA	3	9
49	TRYM	3	9
50	BS	1	1
51	DAEP	2	4
52	RB	0	0
53	TM	3	9
54	JO	2	4

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Pengertian dan Sejarah	
		X	X <sup>2</sup>
55	MRP	1	1
56	MAK	2	4
57	AGH	2	4
58	EFF	3	9
59	OIZ	2	4
60	DR	1	1
61	AHP	2	4
62	AJG	3	9
63	RJF	2	4
64	ASM	2	4
65	DNS	3	9
66	NITKD	3	9
67	BABI	1	1
68	RAA	1	1
69	ANF	2	4
70	MPR	3	9
71	AR	3	9
72	DSHN	3	9
73	FFR	4	16
74	HRT	4	16
75	ARP	4	16
76	MSR	4	16
77	JC	4	16
78	DO	3	9
79	RD	4	16
80	FBA	1	1
81	FAD	0	0
82	HAR	2	4
83	NKL	3	9
84	RAD	3	9
85	R	4	16
86	SIM	4	16
87	RN	4	16
88	SN	4	16
89	NU	3	9
90	YEP	4	16
91	FAA	4	16
92	R	4	16
<b>Total</b>		221	619
<b>Mean</b>		2,40	
<b>SD</b>		0,98	

BATAS BAWAH	KATEGORI	BATAS ATAS
= > mean + 1,5 x SD => 2,40 + 1,5 x 0,98 => <b>3,87</b>	Sangat Tinggi	
= > mean + 0,5 x SD => 2,40 + 0,5 x 0,98 => <b>2,89</b>	Tinggi	= ≤ mean + 1,5 x SD = ≤ 2,40 + 1,5 x 0,98 = ≤ <b>3,87</b>
= > mean - 0,5 x SD => 2,40 - 0,5 x 0,98 => <b>1,91</b>	Sedang	= ≤ mean + 0,5 x SD = ≤ 2,40 + 0,5 x 0,98 = ≤ <b>2,89</b>
= > mean - 1,5 x SD => 2,40 - 1,5 x 0,98 => <b>0,93</b>	Rendah	= ≤ mean - 0,5 x SD = ≤ 2,40 - 0,5 x 0,98 = ≤ <b>1,91</b>
	Sangat Rendah	= ≤ mean - 1,5 x SD = ≤ 2,40 - 1,5 x 0,98 = ≤ <b>0,93</b>

Interval		Kategori	Frekuensi	Presentase
Batas Bawah	Batas Atas			
3,87		Sangat Tinggi	15	16,30%
2,89	3,87	Tinggi	22	23,91%
1,91	2,89	Sedang	43	46,74%
0,93	1,91	Rendah	9	9,78%
	0,93	Sangat Rendah	3	3,26%
<b>Jumlah</b>			<b>92</b>	<b>100%</b>

Lampiran 19. Kelas Interval Sarana dan Prasarana Permainan *Rounders*

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Sarana Prasarana	
		X	X <sup>2</sup>
1	NPS	3	9
2	LFA	2	4
3	RK	3	9
4	HN	2	4
5	LR	3	9
6	CZE	3	9
7	TPI	2	4
8	SNP	0	0
9	MNA	3	9
10	ARAP	3	9
11	RR	3	9
12	JEV	3	9
13	BSS	4	16
14	KSJ	3	9
15	RR	3	9
16	AM	3	9
17	AQRS	3	9
18	NMP	2	4
19	SSA	4	16
20	NAMA	2	4
21	AA	2	4
22	AR	3	9
23	NZH	4	16
24	IP	4	16
25	ANH	3	9
26	HEF	2	4
27	DRPC	4	16
28	NHMK	3	9
29	HAS	3	9
30	MRW	3	9
31	IY	2	4
32	DMZ	1	1
33	AAS	2	4
34	MPN	1	1
35	RSL	1	1
36	MAP	1	1
37	ADPS	3	9
38	AR	3	9
39	YA	3	9
40	DDN	2	4
41	YDA	3	9
42	ANR	3	9
43	PR	3	9
44	HLLK	3	9
45	NA	1	1
46	RR	3	9
47	MNB	1	1
48	MDA	2	4
49	TRYM	3	9
50	BS	2	4
51	DAEP	2	4
52	RB	1	1
53	TM	3	9
54	JO	3	9

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Sarana Prasarana	
		X	X <sup>2</sup>
55	MRP	2	4
56	MAK	3	9
57	AGH	2	4
58	EFF	2	4
59	OIZ	3	9
60	DR	3	9
61	AHP	3	9
62	AJG	1	1
63	RJF	3	9
64	ASM	3	9
65	DNS	3	9
66	NITKD	3	9
67	BABI	3	9
68	RAA	3	9
69	ANF	2	4
70	MPR	3	9
71	AR	3	9
72	DSHN	3	9
73	FFR	4	16
74	HRT	4	16
75	ARP	3	9
76	MSR	2	4
77	JC	2	4
78	DO	4	16
79	RD	3	9
80	FBA	4	16
81	FAD	4	16
82	HAR	3	9
83	NKL	4	16
84	RAD	4	16
85	R	4	16
86	SIM	4	16
87	RN	4	16
88	SN	4	16
89	NU	4	16
90	YEP	3	9
91	FAA	3	9
92	R	3	9
<b>Total</b>		255	779,00
<b>Mean</b>		2,77	
<b>SD</b>		0,89	

BATAS BAWAH	KATEGORI	BATAS ATAS
= > mean + 1,5 x SD => 2,77+ 1,5 x 0,89 => <b>4,10</b>	Sangat Tinggi	
= > mean + 0,5 x SD => 2,77 + 0,5 x 0,89 => <b>3,21</b>	Tinggi	= < mean + 1,5 x SD =< 2,77 + 1,5 x 0,89 =< <b>4,10</b>
= > mean - 0,5 x SD => 2,77 - 0,5 x 0,89 => <b>2,33</b>	Sedang	= < mean + 0,5 x SD =< 2,77 + 0,5 x 0,89 =< <b>3,21</b>
= > mean - 1,5 x SD => 2,77 + 0,5 x 0,89 => <b>1,44</b>	Rendah	= < mean - 0,5 x SD =< 2,77 - 0,5 x 0,89 =< <b>2,33</b>
	Sangat Rendah	= < mean - 1,5 x SD =< 2,77 - 1,5 x 0,89 =< <b>1,44</b>

Interval		Kategori	Frekuensi	Presentase
Batas Bawah	Batas Atas			
4,10	0,00	Sangat Tinggi	17	18,48%
3,21	4,10	Tinggi	47	51,09%
2,33	3,21	Sedang	0	0,00%
1,44	2,33	Rendah	19	20,65%
0,00	1,44	Sangat Rendah	9	9,78%
<b>Jumlah</b>			<b>92</b>	<b>100%</b>

Lampiran 20. Kelas Interval Teknik Permainan *Rounders*

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Teknik	
		X	X <sup>2</sup>
1	NPS	6	36
2	LFA	6	36
3	RK	7	49
4	HN	6	36
5	LR	6	36
6	CZE	6	36
7	TPI	8	64
8	SNP	8	64
9	MNA	6	36
10	ARAP	7	49
11	RR	4	16
12	JEV	4	16
13	BSS	5	25
14	KSJ	5	25
15	RR	5	25
16	AM	8	64
17	AQRS	5	25
18	NMP	5	25
19	SSA	8	64
20	NAMA	7	49
21	AA	7	49
22	AR	8	64
23	NZH	6	36
24	IP	5	25
25	ANH	6	36
26	HEF	4	16
27	DRPC	6	36
28	NHMK	7	49
29	HAS	6	36
30	MRW	6	36
31	IY	8	64
32	DMZ	3	9
33	AAS	4	16
34	MPN	7	49
35	RSL	3	9
36	MAP	5	25
37	ADPS	4	16
38	AR	6	36
39	YA	8	64
40	DDN	5	25
41	YDA	6	36
42	ANR	6	36
43	PR	6	36
44	HLLK	6	36
45	NA	5	25
46	RR	7	49
47	MNB	4	16
48	MDA	3	9
49	TRYM	6	36
50	BS	6	36
51	DAEP	8	64
52	RB	2	4
53	TM	7	49

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Teknik	
		X	X <sup>2</sup>
54	JO	6	36
55	MRP	7	49
56	MAK	7	49
57	AGH	5	25
58	EFF	5	25
59	OIZ	7	49
60	DR	5	25
61	AHP	3	9
62	AJG	4	16
63	RJF	5	25
64	ASM	6	36
65	DNS	7	49
66	NITKD	4	16
67	BABI	3	9
68	RAA	6	36
69	ANF	6	36
70	MPR	5	25
71	AR	4	16
72	DSHN	8	64
73	FFR	8	64
74	HRT	7	49
75	ARP	7	49
76	MSR	8	64
77	JC	7	49
78	DO	8	64
79	RD	7	49
80	FBA	8	64
81	FAD	8	64
82	HAR	8	64
83	NKL	7	49
84	RAD	6	36
85	R	6	36
86	SIM	7	49
87	RN	8	64
88	SN	7	49
89	NU	7	49
90	YEP	7	49
91	FAA	6	36
92	R	7	49
<b>Total</b>		555	3545
<b>Mean</b>		6,03	
<b>SD</b>		1,46	

BATAS BAWAH	KATEGORI	BATAS ATAS
= > mean + 1,5 x SD => 6,03 + 1,5 x 1,46 => <b>8,23</b>	Sangat Tinggi	
= > mean + 0,5 x SD => 6,03 + 0,5 x 1,46 => <b>6,76</b>	Tinggi	= < mean + 1,5 x SD =< 6,03 + 1,5 x 1,46 =< <b>8,23</b>
= > mean - 0,5 x SD => 6,03 - 0,5 x 1,46 => <b>5,30</b>	Sedang	= < mean + 0,5 x SD =< 6,03 + 0,5 x 1,46 =< <b>6,76</b>
= > mean - 1,5 x SD => 6,03 - 1,5 x 1,46 => <b>3,84</b>	Rendah	= < mean - 0,5 x SD =< 6,03 - 0,5 x 1,46 =< <b>5,30</b>
	Sangat Rendah	= < mean - 1,5 x SD =< 6,03 - 1,5 x 1,46 =< <b>3,84</b>

Interval		Kategori	Frekuensi	Presentase
Batas Bawah	Batas Atas			
8,23	0,00	Sangat Tinggi	16	17,39%
6,76	8,23	Tinggi	22	23,91%
5,30	6,76	Sedang	39	42,39%
3,84	5,30	Rendah	9	9,78%
0,00	3,84	Sangat Rendah	6	6,52%
<b>Jumlah</b>			<b>92</b>	<b>100,00%</b>

Lampiran 21. Kelas Interval Taktik Permainan *Rounders*

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Taktik	
		X	X <sup>2</sup>
1	NPS	3	9
2	LFA	2	4
3	RK	3	9
4	HN	2	4
5	LR	3	9
6	CZE	3	9
7	TPI	4	16
8	SNP	0	0
9	MNA	2	4
10	ARAP	3	9
11	RR	2	4
12	JEV	2	4
13	BSS	4	16
14	KSJ	4	16
15	RR	4	16
16	AM	4	16
17	AQRS	4	16
18	NMP	3	9
19	SSA	3	9
20	NAMA	4	16
21	AA	3	9
22	AR	3	9
23	NZH	3	9
24	IP	2	4
25	ANH	2	4
26	HEF	3	9
27	DRPC	3	9
28	NHMK	2	4
29	HAS	2	4
30	MRW	3	9
31	IY	3	9
32	DMZ	2	4
33	AAS	2	4
34	MPN	3	9
35	RSL	2	4
36	MAP	1	1
37	ADPS	3	9
38	AR	3	9
39	YA	3	9
40	DDN	3	9
41	YDA	3	9
42	ANR	3	9
43	PR	1	1
44	HLLK	2	4
45	NA	3	9
46	RR	2	4
47	MNB	3	9
48	MDA	2	4
49	TRYM	3	9
50	BS	1	1
51	DAEP	3	9
52	RB	2	4
53	TM	3	9

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Taktik	
		X	X <sup>2</sup>
54	JO	3	9
55	MRP	4	16
56	MAK	4	16
57	AGH	2	4

BATAS BAWAH	KATEGORI	BATAS ATAS
-------------	----------	------------

58	EFF	2	4
59	OIZ	4	16
60	DR	2	4
61	AHP	2	4
62	AJG	2	4
63	RJF	3	9
64	ASM	4	16
65	DNS	2	4
66	NITKD	4	16
67	BABI	4	16
68	RAA	3	9
69	ANF	3	9
70	MPR	3	9
71	AR	3	9
72	DSHN	4	16
73	FFR	3	9
74	HRT	4	16
75	ARP	3	9
76	MSR	3	9
77	JC	3	9
78	DO	3	9
79	RD	4	16
80	FBA	4	16
81	FAD	4	16
82	HAR	4	16
83	NKL	4	16
84	RAD	2	4
85	R	2	4
86	SIM	3	9
87	RN	2	4
88	SN	2	4
89	NU	3	9
90	YEP	4	16
91	FAA	3	9
92	R	3	9
<b>Total</b>		262	812
<b>Mean</b>		2,85	
<b>SD</b>		0,85	

= > mean + 1,5 x SD => 2,85 + 1,5 x 0,85 => <b>4,12</b>	Sangat Tinggi	
= > mean + 0,5 x SD => 2,85 + 0,5 x 0,85 => <b>3,27</b>	Tinggi	= ≤ mean + 1,5 x SD = ≤ 2,85 + 1,5 x 0,85 = ≤ <b>4,12</b>
= > mean - 0,5 x SD => 2,85 - 0,5 x 0,85 => <b>2,42</b>	Sedang	= ≤ mean + 0,5 x SD = ≤ 2,85 + 0,5 x 0,85 = ≤ <b>3,27</b>
= > mean - 1,5 x SD => 2,85 + 0,5 x 0,85 => <b>1,58</b>	Rendah	= ≤ mean - 0,5 x SD = ≤ 2,85 - 0,5 x 0,85 = ≤ <b>2,42</b>
	Sangat Rendah	= ≤ mean - 1,5 x SD = ≤ 2,85 - 1,5 x 0,85 = ≤ <b>1,58</b>

Interval		Kategori	Frekuensi	Presentase
Batas Bawah	Batas Atas			
4,12	0,00	Sangat Tinggi	21	22,83%
3,27	4,12	Tinggi	0	0,00%
2,42	3,27	Sedang	41	44,57%
1,58	2,42	Rendah	26	28,26%
0,00	1,58	Sangat Rendah	4	4,35%
<b>Jumlah</b>			<b>92</b>	<b>100%</b>

Lampiran 22. Kelas Interval Peraturan Permainan *Rounders*

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Peraturan	
		X	X <sup>2</sup>
1	NPS	8	64
2	LFA	8	64
3	RK	8	64
4	HN	6	36
5	LR	8	64
6	CZE	8	64
7	TPI	6	36
8	SNP	4	16
9	MNA	7	49
10	ARAP	7	49
11	RR	6	36
12	JEV	8	64
13	BSS	8	64
14	KSJ	7	49
15	RR	5	25
16	AM	6	36
17	AQRS	9	81
18	NMP	8	64
19	SSA	7	49
20	NAMA	7	49
21	AA	4	16
22	AR	8	64
23	NZH	7	49
24	IP	7	49
25	ANH	7	49
26	HEF	7	49
27	DRPC	4	16
28	NHMK	6	36
29	HAS	7	49
30	MRW	8	64
31	IY	9	81
32	DMZ	6	36
33	AAS	5	25
34	MPN	7	49
35	RSL	2	4
36	MAP	5	25
37	ADPS	7	49
38	AR	7	49
39	YA	5	25
40	DDN	8	64
41	YDA	6	36
42	ANR	7	49
43	PR	8	64
44	HLLK	8	64
45	NA	7	49
46	RR	7	49
47	MNB	8	64
48	MDA	6	36
49	TRYM	8	64
50	BS	4	16
51	DAEP	8	64

No.	Nama Lengkap	Kelas Interval Peraturan	
		X	X <sup>2</sup>
52	RB	5	25
53	TM	5	25
54	JO	8	64
55	MRP	6	36
56	MAK	7	49
57	AGH	5	25
58	EFF	5	25
59	OIZ	9	81
60	DR	6	36
61	AHP	7	49
62	AJG	7	49
63	RJF	8	64
64	ASM	9	81
65	DNS	5	25
66	NITKD	5	25
67	BABI	7	49
68	RAA	7	49
69	ANF	7	49
70	MPR	8	64
71	AR	7	49
72	DSHN	10	100
73	FFR	8	64
74	HRT	8	64
75	ARP	6	36
76	MSR	6	36
77	JC	8	64
78	DO	8	64
79	RD	8	64
80	FBA	9	81
81	FAD	6	36
82	HAR	10	100
83	NKL	6	36
84	RAD	5	25
85	R	7	49
86	SIM	9	81
87	RN	8	64
88	SN	8	64
89	NU	6	36
90	YEP	6	36
91	FAA	5	25
92	R	8	64
<b>Total</b>		632	4534
<b>Mean</b>		6,87	
<b>SD</b>		1,45	

Interval		Kategori	Frekuensi	Presentase
Batas Bawah	Batas Atas			
9,04	0,00	Sangat Tinggi	8	8,70%
7,59	9,04	Tinggi	51	55,43%
6,15	7,59	Sedang	16	17,39%
4,70	6,15	Rendah	12	13,04%
0,00	4,70	Sangat Rendah	5	5,43%
<b>Jumlah</b>			<b>92</b>	<b>100%</b>

BATAS BAWAH	KATEGORI	BATAS ATAS
= > mean + 1,5 x SD => 6,87 + 1,5 x 1,45 => <b>4,12</b>	Sangat Tinggi	
= > mean + 0,5 x SD => 6,87 + 0,5 x 1,45 => <b>3,27</b>	Tinggi	= ≤ mean + 1,5 x SD = ≤ 6,87 + 1,5 x 1,45 = ≤ <b>4,12</b>
= > mean - 0,5 x SD => 6,87 - 0,5 x 1,45 => <b>2,42</b>	Sedang	= ≤ mean + 0,5 x SD = ≤ 6,87 + 0,5 x 1,45 = ≤ <b>3,27</b>
= > mean - 1,5 x SD => 6,87 - 1,5 x 1,45 => <b>1,58</b>	Rendah	= ≤ mean - 0,5 x SD = ≤ 6,87 - 0,5 x 1,45 = ≤ <b>2,42</b>
	Sangat Rendah	= ≤ mean - 1,5 x SD = ≤ 6,87 - 1,5 x 1,45 = ≤ <b>1,58</b>