

**MINAT TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN *STRIKING AND FIELDING* (KASTI DAN *ROUNDERS*) SISWA KELAS V SDN JLABAN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2020/2021**

**TUGAS AKHIR SKIPSI**

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



Oleh :

YUNUS NASHRULLOH

NIM 16604221084

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

**MINAT TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN *STRIKING AND FIELDING* (KASTI DAN *ROUNDERS*) SISWA KELAS V SDN JLABAN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2020/2021**

Oleh :

Yunus Nashrulloh  
NIM. 16604221084

**ABSTRAK**

Hasil pengamatan terhadap peserta didik dalam pembelajaran permainan kasti menunjukan adanya perbedaan antusias siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui besarnya minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei *online*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan media *google form*. Uji instrumen penelitian dilakukan pada siswa kelas V SDN Kaliagung, Sentolo, Kulon Progo. Hasil uji coba menunjukan 28 butir pernyataan Valid dan 2 butir pernyataan gugur. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 22 siswa. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian ini menunjukan bahwa minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah 4,55% sangat tinggi, 36,36% tinggi, 31,82% sedang, 22,73% rendah, dan 4,55% sangat rendah.

*Kata kunci: minat, pembelajaran, striking and fielding (kasti dan rounders)*

**INTEREST ON STRIKING AND FIELDING GAMES (KASTI AND  
ROUNDERS) LEARNING OF THE FIFTH GRADE STUDENTS OF  
JLABAN STATE ELEMENTARY SCHOOL, KULON PROGO IN 2020/2021  
SCHOOL YEAR**

***Abstract***

*The observation result on the students in kasti game learning showed the differences in students' enthusiasm. This research aims to know how much the interest on striking and fielding games (kasti and rounders) learning from the fifth grade students of Jlaban State Elementary School, Kulon Progo in 2020/2021 school year.*

*This research was a descriptive quantitative study with online survey method. The data collection used questionnaire by google form. The trial of instrument research was done to the fifth grade students of Jlaban State Elementary School, Kaliagung, Sentolo, Kulon Progo. It produced 28 valid statements and 2 invalid statements. The subject of this research was the fifth grade students of Jlaban State Elementary School, Kulon Progo in 2020/2021 school year with the total of 22 students. The technique of data analysis for this research was using percentage description.*

*This research showed that the interest on striking and fielding games (kasti and rounders) learning of the fifth grade students of Jlaban State Elementary School, Kulon Progo in 2020/2021 school year was 4,55% in the highest level, 36,36% in the high level, 31,82%% in the medium level, 22,73% in the low level, and 4,55% in the lowest level.*

*Keywords: interest, learning, striking and fielding (kasti and rounders)*

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**MINAT TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN *STRIKING AND FIELDING* (KASTI DAN *ROUNDERS*) SISWA KELAS V SDN JLABAN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2020/2021**

Disusun oleh:

Yunus Nashrulloh  
NIM 16604221084

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

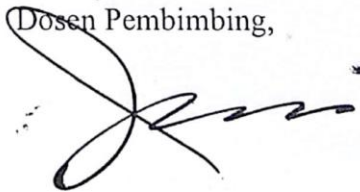
Yogyakarta, 16 Oktober 2020

Mengetahui,  
Koordinator Prodi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.  
NIP. 196707011994121001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Drs. Joko Purwanto, M.Pd.  
NIP. 196208051989011001

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**MINAT TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN *STRIKING AND FIELDING* (KASTI DAN *ROUNDERS*) SISWA KELAS V SDN JLABAN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2020/2021**

Disusun oleh:

Yunus Nashrulloh  
NIM 16604221084

Telah dipertahankan di depan penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 06 Oktober 2020

**TIM PENGUJI**

<b>Nama/Jabatan</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Drs. Joko Purwanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		20/10/2020
Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd. Sekertaris		20/10/2020
Dr. Suhadi, M.Pd. Penguji		18/10/2020

Yogyakarta, 20 Oktober 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



  
**Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.**  
NIP. 196503011990011001

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yunus Nashrulloh

NIM : 16604221084

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021

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, 03 Oktober 2020

Yang menyatakan,



Yunus Nashrulloh  
NIM. 16604221084

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021” dapat disusun sesuai harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain.berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan TAS ini.
2. Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO selaku Ketua Jurusan POR dan Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes. selaku Ketua Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini
3. Drs. Joko Purwanto, M.Pd., Dr. Agus Susworo Dwi M., M.Pd. dan Dr. Suhadi, M.Pd. selaku Ketua Penguji, sekretaris, dan penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Dr. Komarudin, S.Pd., M.A., Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Joko Purwanto, M.Pd selaku validator instrumen TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.

5. Drs. Joko Purwanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan dan motivasi selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
6. Sugeng Sunarto, S.Pd., M.Pd selaku Kepala Sekolah SDN Jlaban yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pengambilan data.
7. Suwanti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Kaliagung yang telah memberikan izin dan bantuan selama uji coba instrumen penelitian.
8. Semua pihak yang turut membantu dalam penelitian ini, yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Yogyakarta, 03 Oktober 2020  
Penulis,



Yunus Nashrulloh  
NIM 16604221084

## **MOTTO**

Libatkanlah Allah *Ta'ala* dalam segala hal.

Tawakal, Doa dan Ikhtiar

## **PERSEMBAHAN**

Seiring doa dan rasa syukur atas segala nikmat dari Tuhan Yang Maha Esa, karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Paimin dan Ibu Heru Suprapti yang senantiasa membimbing dan mendoakan saya dengan setulus hati.
2. Kakak dan Adik saya, Bulqis Lutfi Istiqomah dan Husain Jalaluddin yang selalu memberikan semangat dan motivasi selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
ABSTRAK .....	ii
ABSTRAC .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN .....	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
MOTTO.....	ix
PERSEMBAHAAN .....	x
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Minat .....	7
2. Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> .....	14
3. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	29
4. Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar .....	31
.....	
5. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	36
B. Penelitian yang Relevan .....	
C. Kerangka Berfikir .....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Desain Penelitian .....	42
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	42
C. Subjek Penelitian .....	42
D. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	42
E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen .....	46

F. Teknik Analisis Data.....	48
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian.....	49
B. Pembahasan .....	62
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan.....	67
B. Implikasi .....	67
C. Keterbatasan Penelitian .....	67
D. Saran.....	68
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>69</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alternatif Jawaban .....	43
Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba Penelitian .....	45
Tabel 3. Kisi-kisi Angket Penelitian .....	48
Tabel 4. Norma Penilaian .....	49
Tabel 5. Deskriptif Statistik Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 .....	50
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 .....	51
Tabel 7. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Instrinsik .....	52
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Instrinsik .....	52
Tabel 9. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis .....	54
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis .....	54
Tabel 11. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau	

	dari Indikator Psikologis .....	55
Tabel 12.	Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Psikologis .....	56
Tabel 13.	Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Ekstrinsik .....	57
Tabel 14.	Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Ekstrinsik .....	58
Tabel 15.	Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial .....	59
Tabel 16.	Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial .....	60
Tabel 17.	Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial .....	61
Tabel 18.	Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan <i>Rounders</i> ) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Kasti.....	19
Gambar 2. Lapangan Rounders .....	27
Gambar 3. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021.....	51
Gambar 4. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Intrinsik.....	53
Gambar 5. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders)Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis.....	54
Gambar 6. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Psikologis.....	57
Gambar 7. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders)Siswa Kelas Atas SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Ekstrinsik .....	58
Gambar 8. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial .....	60
Gambar 9. Diagram Minat terhadap Pembelajaran Permainan <i>Striking and Fielding</i> (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial.....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Drs Joko Purwanto, M.Pd.....	73
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd. ...	74
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.....	75
Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Drs Joko Purwanto, M.Pd. ....	76
Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.....	77
Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Dr. Komarudin, S.Pd., M.A .....	78
Lampiran 7. Surat Izin Permohonan Uji Instrumen Penelitian di SDN Kaliagung.....	79
Lampiran 8. Surat Keterangan telah Melakukan Uji Instrumen Penelitian di SDN Kaliagung.....	80
Lampiran 9. Surat Izin Penelitian di SDN Jlaban.....	81
Lampiran 10. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di SDN Jlaban.....	82
Lampiran 11. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian .....	83
Lampiran 12. Data Uji Coba Instrumen Penelitian.....	87
Lampiran 13. Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian .....	89
Lampiran 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian .....	90
Lampiran 15. Angket Penelitian .....	92
Lampiran 16. Data Penelitian .....	96
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian.....	98

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang diberikan disemua jenjang pendidikan, baik itu di tingkat SD, SMP, maupun tingkat SMA. Menurut Rosdiani (2013: 23) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Lebih jauh, Suherman, dkk. (2018: 70) menyatakan bahwa di Indonesia Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum sekolah dasar sampai sekolah menengah. Keberadaan tersebut merupakan indikator yang menunjukkan bahwa Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi pertumbuhan dan perkembangan anak.

Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup. Peranan Pendidikan jasmani sangat penting, yakni memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat

langsung dengan aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan aktivitas olahraga secara sistematis. Hal tersebut merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental, emosional, spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang perkembangan dan pertumbuhan yang seimbang. Kita semua menyadari bahwa perkembangan dan pertumbuhan anak baik secara fisik maupun intelektual akan berlangsung normal apabila diciptakan suatu kondisi yang memungkinkan aspek-aspek tersebut tumbuh dan berkembang secara wajar.

Pembelajaran pendidikan jasmani adalah belajar keterampilan gerak dimana gerak manusia dimanipulasi dalam bentuk kegiatan fisik, seperti: melalui permainan dan olahraga, yang di dalamnya terkandung nilai-nilai, sikap dan perilaku positif. Belajar keterampilan gerak dapat diartikan sebagai suatu rangkaian pembelajaran gerak yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana. Dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani guru harus mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerja sama dan lain-lain) serta pembiasaan-pembiasaan pola hidup sehat yang diminati setiap pembelajarannya, bukan melalui pengajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis saja. Aktivitas-aktivitas yang diberikan dalam pengajaran harus mendapat sentuhan didaktik-metodik dari guru Pendidikan jasmani sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran.

Minat mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang hendak dicapainya. Bila hal ini diterapkan dalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan maka minat mempunyai peranan yang sangat penting, karena objek pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang merupakan gerak manusia yaitu pelajar atau siswa itu sendiri. Pelajar atau siswa perlu melihat keadaan tubuh dan kondisi-kondisi yang terdapat di dalam dirinya agar bisa menyesuaikan diri dengan tuntutan nilai-nilai dan kaidah-kaidah yang berlaku dalam Pendidikan jasmani. Jika diperhatikan lebih jauh Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pelajaran yang sama pentingnya dengan pelajaran lain bahkan pelajaran ini membutuhkan kondisi fisik dan konsentrasi tinggi. Mata pelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan pelajaran yang sangat penting karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan makhluk sosial agar dapat berkembang secara wajar.

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) dari tanggal 15 Agustus samapai 30 September 2019 di SDN Jlaban, Kulon Progo proses pembelajaran penjas masih belum berjalan dengan lancar. Ketika guru memberikan materi tertentu, siswa merasa keberatan dan meminta materinya diganti permainan kasti karena materi ini merupakan materi yang sering diberikan guru Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah tersebut. Bahkan ketika keinginan siswa tidak dituruti ada yang kecewa dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Penjas. Setelah materi pembelajaran penjas selesai disampaikan, siswa sering meminta waktu untuk bermain salah satu permainan *striking and fielding* misalnya kasti, bola bakar atupun *rounders*.

Kemudian saat guru mengajarkan materi penjas permainan striking and fielding seperti kasti/*rounders* terdapat perbedaan antusias pada siswa ada siswa yang antusias ada juga siswa yang kurang antusias.

Berdasarkan permasalahan di atas membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Siswa sering meminta bermain kasti dan *rounders* saat jam pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Adanya perbedaan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan striking and fielding (kasti dan *rounders*).
3. Permainan kasti/*rounders* sering dimainkan pada jam pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Belum diketahui seberapa besar minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo.

### **C. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah yang akan diteliti dengan tujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi permasalahan yang ada, maka permasalahan yang akan diteliti dibatasi pada minat terhadap

pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu “Seberapa tinggi minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021?”

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

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan ini adalah mengetahui seberapa tinggi minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021.

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

Hasil penulisan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan tambahan pengetahuan kepada guru Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam meningkatkan minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) dalam pembelajaran Pendidikan jasmani.
  - b. Memberi pengetahuan kepada penulis lain, yang ingin melakukan penulisan yang berhubungan dengan penulis ini.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi guru Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan

Sebagai referensi dan evaluasi kinerja guru penjas dalam melaksanakan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah, agar

senantiasa memperbaiki segala kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang lebih baik, secara khusus dalam menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

b. Bagi siswa

Memberikan pemahaman kepada siswa bahwa minat dalam proses belajar merupakan salah satu faktor yang sangat penting, baik dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani maupun mata pelajaran lain, serta diharapkan meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

c. Bagi masyarakat (wali murid)

Diharapkan dapat memberikan pemahaman terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) serta mengenai arti pentingnya Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan bagi anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Minat**

###### **a. Pengertian Minat**

Kegiatan tanpa didasari oleh minat maka akan membuat kegiatan tersebut akan terasa berat dan menjenuhkan, namun apabila kegiatan tersebut didasari oleh minat maka kegiatan tersebut akan terasa menyenangkan. Anak yang berminat terhadap suatu kegiatan baik permainan atau pekerjaan akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan anak yang kurang berminat atau merasa bosan. Slameto (2013: 180) “minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh”. Kemudian Jahja (2011: 63) mengemukakan bahwa “ minat ialah suatu dorongan yang menyebabkan terkatnya perhatian individu pada objek tertentu seperti pekerjaan, pelajaran, benda, dan orang”. Minat berhubungan dengan aspek kognitif, afektif dan motorik serta merupakan sumber motivasi untuk melakukan apa yang diinginkan.

Djaali (2013: 121) pada dasarnya minat adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Menurut Dalyono (2005: 56) “minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari”. Khodijah (2014: 59) “minat terhadap objek yang dipelajari akan mendorong orang untuk mempelajari sesuatu dan mencapai hasil belajar yang maksimal”. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal untuk mencapai tujuan yang diminati. Dengan adanya minat seseorang akan berkorban lebih dari biasanya. Minat tidak dibawa sejak lahir, melainkan diperoleh kemudian.

Dari berbagai pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu ekspresi yang menunjukkan rasa suka, tertarik dan perhatian lebih pada suatu hal (aktivitas, benda, orang dan lainnya) yang berasal dari dalam dan luar diri seseorang sehingga menimbulkan rasa senang saat terlibat dengan hal tersebut.

#### **b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat**

Menurut Crow and Crow (Khairani, 2017: 190-191) faktor-faktor yang mempengaruhi minat sebagai berikut:

- 1) Faktor pendorong dari dalam (*The factor inner urge*)  
Rangsangan yang datang dari lingkungan atau ruang lingkup yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan seseorang akan mudah menimbulkan minat. Misalnya kecenderungan terhadap belajar, dalam hal ini seseorang mempunyai hasrat ingin tahu terhadap ilmu pengetahuan.
- 2) Faktor motif sosial (*The factor of social motive*)  
Minat seseorang terhadap seseorang objek atau sesuatu hal. Disamping itu juga dipengaruhi oleh faktor dari dalam diri manusia dan motif sosial, misal seseorang berminat pada prestasi tinggi agar dapat status sosial yang tinggi pula.
- 3) Faktor emosi (*Emosional factor*)  
Faktor perasaan dan emosi ini mempunyai pengaruh terhadap objek misalnya perjalanan sukses yang dipakai individu dalam suatu kegiatan tertentu dapat pula membangkitkan perasaan senang dan dapat menambah semangat atau kuatnya minat dalam kegiatan tersebut.

Kemudian Sulastri (Puspayanti, 2017: 10-12), bahwa minat dipengaruhi oleh beberapa faktor:

- 1) Faktor intrinsik terdiri dari faktor fisiologis dan psikologis.
  - a) Faktor fisiologis digolongkan seperti panca indra, pusat syaraf dan keadaan anggota tubuh siswa. Misalnya: mata untuk melihat sehingga anak tahu suka terhadap objek tersebut atau tidak, kemudian dapat mengukur apakah mampu atau tidak dengan fisik yang dimiliki.

- b) Faktor psikologis yang meliputi pengamatan, perhatian, emosi, motivasi dan intelegensi. Anak melakukan suatu pengamatan terhadap objek yang menimbulkan rasa senang, setelah ia senang maka dia akan memberikan suatu perhatian terhadap objek tersebut. Dengan emosi yang ada, kemudian memunculkan motivasi sehingga terbentuk intelegensi terhadap anak.
- 2) Faktor ekstrinsik terdiri dari faktor sosial dan non sosial yang berasal dari lingkungan anak.
- a) Faktor sosial yaitu pengaruh yang menimbulkan minat/tidak berminat. Faktor sosial dapat berupa dorongan dari orang tua atau keikutsertaan orang tua anak melakukan suatu aktivitas sehingga dapat menimbulkan minat pada anak tersebut. Misalnya seorang bapak yang mendukung anaknya ikut serta atau terlibat dalam ekstrakurikuler sesuai dengan bakat anak.
- b) Faktor non sosial yaitu faktor berasal dari alam/sarana prasarana yang dapat menimbulkan minat seseorang, misalnya ketika peralatan kasti dan lapangan yang digunakan untuk bermain dalam kondisi bagus, maka anak akan lebih berminat untuk bermain kasti. Begitu juga dengan kondisi sebaliknya, anak akan cenderung malas-malasan dan tidak berminat.

Muhibbinsyah (Sugihartono, dkk, 2015: 77) membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam) yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa. Faktor ini dipengaruhi oleh keadaan jasmani dan rohani untuk melakukan objek dengan rasa gembira.

- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar) merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor dari luar dipengaruhi oleh aspek lingkungan sosial dan non sosial. Aspek lingkungan sosial terdiri dari kelompok, teman, dan masyarakat. Aspek non sosial terdiri dari rumah, peralatan, dan alam sekitar.
- 3) Faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) merupakan jenis upaya belajara siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan mempelajari materi-materi pelajaran. Faktor ini sering disebut dengan faktor emosional siswa yaitu ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatiannya terhadap obyek tertentu.

Faktor-faktor dari dalam (intrinsik) yang mempengaruhi seberapa besar minat seseorang terhadap sesuatu diuraikan sebagai berikut:

- 1) Panca indra

Manusia memiliki lima macam panca indra, yaitu indra peraba (kulit), penglihat (mata), pendengar (telinga), pencium (hidung) dan perasa (lidah). Dengan bantuan organ tubuh masing-masing, kelima panca indra tersebut dapat mengerjakan fungsinya dengan baik dan mengirimkan pesan khusus ke otak, sehingga manusia dapat mengerti dan merasakan banyak hal. Panca indra mempunyai peran terhadap minat siswa pada aktivitas tertentu, misalnya ketika siswa kelas 4 melihat siswa-siswa kelas 6 yang sedang bermain permainan kasti, kemudian siswa kelas 4 tersebut juga memiliki rasa tertarik dan dorongan untuk mencoba permainan kasti.

- 2) Kondisi tubuh

Kesehatan merupakan aset terpenting dalam hidup kita. Apabila kondisi tubuh kita sehat maka dapat terhindar dari segala macam penyakit yang menyerang.

Tubuh yang sehat dapat mendukung segala macam aktivitas sehari-hari. Ketika siswa memiliki kondisi tubuh yang baik, tentu ia akan lebih bersemangat dalam belajar.

### 3) Perhatian

Menurut Suryabrata (2012: 14), perhatian adalah pemusatan tenaga psikis tertuju kepada suatu objek. Ketika seseorang memiliki minat terhadap sesuatu, ia cenderung untuk fokus dan memiliki atensi yang lebih besar terhadap sesuatu yang diminati. Jadi yang dimaksud dalam penelitian ini perhatian merupakan aktivitas psikis siswa terhadap permainan *striking and fielding*.

### 4) Emosi

Emosi memiliki fungsi sebagai pembangkit energi yang memberikan kegairahan dalam kehidupan manusia. Bahkan saat ini disadari bahwa untuk mencapai keberhasilan belajar, maka proses belajar yang terjadi haruslah menyenangkan. Oleh karenanya, minat seseorang sangat berhubungan dengan keadaan emosi seseorang.

### 5) Motivasi

Motivasi merupakan tenaga pendorong seseorang untuk melakukan suatu hal sesuai dengan tujuan yang diinginkan (Khairani, 2017: 242). Siswa yang mempunyai motivasi yang tinggi maka ia akan lebih bersungguh-sungguh untuk mencapai tujuan yang dikehendaki. Dalam hal, siswa yang memiliki motivasi saat bermain permainan *striking and fielding* maka siswa tersebut akan lebih bersungguh-sungguh dalam bermain.

## 6) Intelegensi

Khairani (2017: 149) intelegensi adalah salah satu kemampuan mental, pikiran/ intelektual manusia. Siswa yang memiliki intelegensi yang tinggi, ia mudah menerima pembelajaran, cepat daya tangkapnya serta semakin efektif dan efisien belajarnya.

Rasa tertarik muncul dari dalam diri seseorang karena suatu hal. Rasa tertarik dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa anak lebih tertarik pada suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula digambarkan melalui paertisipasi dalam suatu aktivitas. Ketertarikann yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu rasa senang yang muncul dari dalam diri siswa terhadap permainan *striking and fielding*.

Faktor-faktor dari luar (ekstrinsik) yang mempengaruhi seberapa besar minat seseorang terhadap sesuatu diuraikan sebagai berikut:

### 1) Orang tua

Situasi keluarga (ayah, ibu, adik, kakak, saudara, serta famili) sangat berpengaruh terhadap minat belajar anak. Pendidikan orang tua, status ekonomi, rumah kediaman, persentase hubungan orang tua, perkataan, dan bimbingan orang tua mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani, terkhusus pada permainan *striking and fielding*.

### 2) Lingkungan

Lingkungan menunjuk pada segala sesuatu yang berada di luar individu. Suasana lingkungan masyarakat tempat tinggal juga mempunyai pengaruh terhadap minat anak terhadap suatu hal. Aktivitas bersama teman bermain di rumah

dan kebiasaan masyarakat sekitar terhadap suatu khususnya dalam olahraga dapat memunculkan minat pada anak.

### 3) Sarana dan prasarana

Sarana dan prasarana sangat berpengaruh terhadap pelaksanaan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) penjasorkes. Ketika sekolah memiliki sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai maka siswa lebih tertarik dan bersemangat saat bermain permainan *striking dan fielding*. Begitu juga sebaliknya, ketika sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah tidak lengkap dan banyak yang rusak maka siswa akan malas dan mudah bosan.

### c. Macam-macam Minat

Seseorang mempunyai minat terhadap suatu hal dapat diungkapkan melalui perkataan, tindakan ataupun pertanyaan yang diajukan kepada orang tersebut. Siswa yang memiliki minat dalam belajar rasa ingin tahunya akan lebih besar dari pada yang memiliki minat yang rendah. Adapun macam-macam minat menurut Safran (Khairani,2017: 192-193) antara lain adalah:

#### 1) Minat yang diekspresikan (*Expressed Interest*)

Seseorang mengungkapkan minatnya melalui kata-kata tertentu. Misal: siswa mengatakan secara langsung bahwa ia berminat terhadap permainan kasti.

#### 2) Minat yang diwujudkan (*Manifest Interest*)

Seseorang mengungkapkan minatnya terhadap sesuatu melalui tindakan atau perbuatan yaitu ikut serta dan berperan aktif pada kegiatan tersebut. Misal: siswa sangat antusias dan bersemangat saat bermain permainan bola bakar.

#### 3) Minat yang diinventarisasi (*Inventorial Interest*)

Seseorang menilai minatnya agar dapat diukur dengan menjawab beberapa pertanyaan tertentu atau urutan pilihannya untuk kelompok aktivitas tertentu. Misal: siswa mengukur minatnya terhadap sepak bola dengan menjawab pernyataan ataupun pernyataan yang disusun dalam bentuk angket.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa secara garis besar minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu itu sendiri (faktor intrinsik) dan faktor dari luar individu (faktor ekstrinsik) seperti. Faktor ini nantinya akan dijadikan sebagai titik tolak untuk mengukur seberapa tinggi minat terhadap permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021.

## **2. Pembelajaran Permainan Striking and Fielding**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Suprihatiningrum (2016: 75) menyatakan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan informasi dan lingkungan yang disusun secara terencana untuk memudahkan siswa dalam belajar. Lingkungan yang dimaksud tidak hanya berupa tempat ketika pembelajaran itu berlangsung, tetapi juga metode, media dan peralatan yang diperlukan untuk menyampaikan informasi. Pembelajaran merupakan proses utama yang diselenggarakan dalam kehidupan di sekolah sehingga antara guru yang mengajar dan anak didik yang belajar mendapatkan profit tertentu.

Suprihatiningrum (2008: 76) mengemukakan pembelajaran adalah terjemah dari *instruction*, yang diasumsikan dapat mempermudah siswa untuk mempelajari segala sesuatu melalui berbagai macam media, seperti media cetak, gambar, audio, dan lain sebagainya sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan

guru dari sumber belajar menjadi fasilitator dalam belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang disusun secara terencana untuk mempermudah guru menyampaikan informasi kepada peserta didik secara efektif dan efisien dalam rangka mencapai tujuan tertentu. Kegiatan pembelajaran melibatkan komponen-komponen yang satu dengan yang lainnya saling terkait dan menunjang dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam program pembelajaran. Agar dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan guru harus mampu mengoordinasi komponen-komponen pembelajaran tersebut dengan baik sehingga terjadi interaksi aktif antara siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan siswa dengan komponen belajar.

#### **b. Pengertian Permainan *Striking and Fielding***

Menurut Saryono dan Nopembri (2009: 65), *striking and fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim yang cara mendapatkan skornya dengan cara memukul sebuah bola atau proyektil sejenis untuk ditempatkan pada tempat tertentu atau agar tidak tertangkap oleh pemain jaga sehingga si pemukul dapat lari menuju pada daerah aman atau bahkan mampu melewati berkeliling beberapa daerah aman dan kembali ketempat semula. Permainan ini mensyaratkan kemampuan kecepatan reaksi memukul bola yang bergerak dari pelempar untuk dipukul dalam lapangan agar pemukul dapat lari

ketempat aman. Permainan yang termasuk *striking and fielding games* antara lain adalah *baseball, softball, cricket, rounders*, bola bakar dan kasti.

Permainan *striking/fielding* memiliki tujuan untuk menyerang dengan bola, dimana bola tersebut harus dihindarkan dari para penjaga atau pemain lawan. Bentuk kegiatan menyerang berupa menempatkan bola jauh dari penjaga supaya dapat lari menuju base, dan dapat membuat skor/nilai dari berlari yang lebih banyak dari lawan. Cara untuk menempatkan bola dengan memukul, menampar, menendang atau membenturkan bola tersebut. Apabila bola ditempat yang jauh dari jangkauan penjaga, maka pemukul dapat memperoleh waktu untuk dapat berlari menuju base atau beberapa base. Berlari menuju base tidak hanya dilakukan oleh pemain yang menempatkan bola, tetapi juga bagi pemain yang berada di base-base. Pada akhirnya tim/regu yang bermain akan berusaha mendapatkan kesempatan lari kembali ke tempat semula, sebagai skor, sebanyak-banyaknya. Tim atau regu yang dapat memperoleh skor lebih banyak dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan ini.

Menurut Marhaendro (2008: 24-25) bahwa keterampilan yang ditampilkan dalam permainan *striking and fielding* tergantung pada konsep permainan itu sendiri, konsep yang dimaksud antara lain:

- 1) Penempatan bola dilapangan

Pada konsep penempatan bola dilapangan harus mempunyai keterampilan memukul atau memodifikasinya (menampar, menendang atau membenturkan bola). Diasumsikan bahwa pemain yang memiliki keterampilan tersebut akan

mudah melakukan penyerangan, dengan menempatkan bola di lapangan yang sulit dijangkau penjaga atau lawan.

## 2) Membuat keputusan

Pada konsep membuat keputusan harus mempunyai keterampilan mengamati, berkomunikasi, menangkap dan melempar bola. Keterampilan mengamati berupa kemampuan melakukan analisa terhadap situasi, dan dilanjutkan dengan pengambilan keputusan untuk mengantisipasi situasi hasil pengamatan tersebut. Keterampilan berkomunikasi berupa kemampuan menyatukan keputusan bersama antara anggota regu, sehingga tidak mengambil keputusan sendiri-sendiri. Keterampilan menangkap dan melempar bola berupa kemampuan memperagakan menangkap dan melempar bola dengan efektif dan efisien. Diasumsikan bahwa pemain yang memiliki keterampilan di atas akan mudah membuat keputusan secara tim dengan cepat.

## 3) Penjagaan area pertahanan

Pada konsep penjagaan base harus mempunyai keterampilan berlari cepat, posisi siap, dan bergerak ke segala arah. Keterampilan berlari cepat berupa kecepatan dalam menuju base dan mengambil posisi atau mengambil bola. Keterampilan posisi siap berupa kemampuan menempatkan posisi yang siap untuk bergerak, sehingga mudah untuk melakukan gerakan yang lainnya. Keterampilan bergerak ke segala arah berupa kemampuan untuk dapat bergerak ke segala penjuru untuk melakukan gerakan yang diinginkan. Diasumsikan bahwa pemain memiliki keterampilan di atas, akan dengan mudah melakukan penjagaan base untuk dapat ditempat oleh pelari.

#### 4) Pelari

Pada konsep pelari harus memiliki keterampilan berlari cepat dan meluncur menuju base (sliding). Keterampilan berlari cepat berupa kecepatan dalam berlari menuju base. Keterampilan meluncur menuju base berupa keterampilan keterampilan untuk berhenti di base dari berlari cepat. Diasumsikan bahwa pemain memiliki keterampilan di atas akan mudah menjadi pelari dan sulit untuk digagalkan.

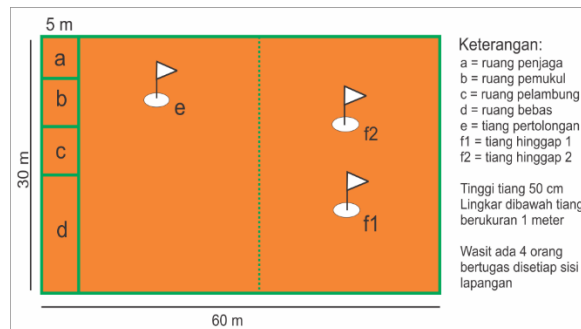
### **c. Permainan Kasti dan Rounders**

#### 1) Kasti

Kasti merupakan permainan yang dimainkan oleh dua kelompok, dimana satu kelompok menjadi pemukul dan kelompok yang lain jaga. Kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi menjadi pemenang. Untuk memainkan kasti diperlukan bola kasti, tongkat pemukul dan tiang hinggap.

#### a) Peralatan Permainan Kasti

Menurut Soemitro (1992: 84) lapangan yang digunakan untuk permainan ada dua macam yaitu ukuran besar ialah 30 X 60 M dengan ruang pemukul atau ruang bebas menjadi 30 X 65 M. Sedangkan kuran kecil 30 X 45 M dengan ruang pemukul dan ruang bebas menjadi 30 X 50 M. Ukuran besar dipergunakan untuk anak-anak besar, sedang ukuran kecil dipergunakan untuk anak-anak kecil atau anak-anak perempuan.



Gambar 1. Lapangan Kasti

Menurut Soemitro (1992: 86) ada dua macam peralatan yang digunakan dalam permainan kasti, yaitu :

(1) Kayu pemukul.

(a) Kayu pemukul terbuat dari kayu dengan panjang antara 50-60 cm.

(b) Penampang berbentuk bulat dengan lebar tidak lebih dari 5 cm dan tebalnya 3,5 cm.

(c) Panjang pegangan antara 15-20 cm, tebal 3 cm, dan boleh di balut.

(2) Bola

(a) Bola terbuat dari karet atau kulit dengan ukuran antara 19-20 cm.

(b) Berat antara 70-80 gram.

(c) Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti bola tenis tidak baik untuk kasti, yang baik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.

2) Peraturan Permainan Kasti

Peraturan permainan kasti menurut Soemitro (1992: 84-95) antara lain:

(1) Regu

Permainan kasti terdiri dari dua regu yang saling berlawanan. Setiap regu terdiri dari 12 pemain dan salah satu pemain menjadi kapten. Setiap pemain

menggunakan nomor dada yang Nampak dari depan. Sebelum memulai permainan kapten regu menyerahkan daftar susunan pemain beserta nomor dada. Giliran memukul bola ditentukan oleh nomor dada.

(2) Lama Bermain

Lama permainan yaitu 2 x 29 menit, maksimal 30 menit tidak terhitung istirahat 20 menit.

(3) Peluit Wasit

Wasit akan meniup peluit satu tiupan panjang bila terjadi tukar bebas. Dua tiupan pendek bila terjadi pukulan salah dan bila pukulan luncas, dua tiupan panjang bila terjadi tukar bebas/bila bola hilang dan tiga tiupan panjang bila permainan akan dimulai (awal dan setelah istirahat) dan bila permainan selesai.

(4) Pelambung

Pelambung merupakan pemain dari regu lapangan/jaga. Pelambung bertugas melambungkan bola yang akan dipukul oleh lawan. Selama pertandingan pelambung dapat diganti pemain lain asalkan bola tidak dalam permainan. Cara melambungkan bola adalah dengan mengayunkan tangan dari bawah ke depan pemukul. Pelambung berdiri di dalam petak dan kedua belah kakinya menginjak tanah.

(5) Pembantu Pemukul

Pembantu merupakan pemain yang berada dibelakang pemukul, berjarak kurang lebih dua langkah. Bertugas membantu pelambung saat bola terlepas dari pemukul.

(6) Lambungan Betul

Lambungan bola dianggap sah apabila:

- (a) Bola melambung dekat dengan pemukul.
  - (b) Bola melambung antara bawah bahu dan atas lutut.
  - (c) Bola melambung di tempat yang sesuai dengan permintaan pemukul.
- (7) Banyaknya Pukulan dan Pembebas

Satu pemain mempunyai kesempatan memukul satu kali, sedangkan pembebas atau pemain terakhir mempunyai kesempatan 3 kali pukulan. Pemain pembebas adalah pemain yang mendapat giliran memukul saat pemain lain berada di tiang pertolongan atau tiang bebas.

(8) Giliran memukul

Pemain mendapat kesempatan memukul sesuai dengan nomor dada masing-masing. Nomor dada akan diberikan kepada pemain pengganti jika terjadi pergantian.

(9) Pukulan betul

Pukulan dianggap sah apabila bola melampaui garis pukul dan tidak melewati garis samping sebelum tiang bendera tengah lapangan.

(10) Pukulan Salah

Pukulan dianggap salah/tidak sah apabila:

- (a) Bola terjatuh di garis pukul atau perpanjangannya.
- (b) Saat memukul bola mengenai tangan.
- (c) Bola mengenai pemukul, pelambung atau pembantu pelambung.

(d) Pukulan bola melambung keluar melewati garis samping sebelum tiang bendera tengah lapangan dengan syarat tidak mengenai tanah, pemain atau tiang pertolongan dahulu.

(11) Pukulan Luncas dan Kayu Pemukul Keluar

Pukulan luncas adalah saat pemain melakukan pukulan kayu pemukul tidak mengenai bola. Setelah pemain melakukan pukulan, kayu pemukul harus diletakkan didalam area pemukul. Jika kayu pemukul berada diluar maka pemain tidak mendapatkan nilai.

(12) Lari Sesudah Pukulan Betul

Pemain setelah melakukan pukulan harus berlari ke tiang pertolongan atau tiang bebas. Jika situasi memungkinkan pemain dapat langsung kembali ke ruang bebas. Pemain dapat langsung menuju tiang bebas tanpa menyentuh tiang pertolongan namun wajib menyentuh salah satu tiang bebas terlebih dahulu. Pelari tidak boleh keluar lingkaran tiang pertolongan maupun tiang bebas, apabila pelari keluar dari lingkaran tiang pertolongan maka harus berlari minimal ke tiang bebas dan apabila pelari keluar dari tiang bebas maka harus berlari menuju ruang bebas.

(13) Mendapat Nilai dan Bola Tangkap

(a) Pemain mendapat nilai 2 apabila berlari ke tiang bebas kemudian kembali ke ruang bebas dengan selamat atas pukulannya sendiri.

(b) Pemain mendapat nilai 1 apabila dapat kembali ke ruang bebas dengan pukulan teman.

(c) Pemain lapangan/jaga diperbolehkan menangkap bola dari pemukul sebelum mengenai tanah dan akan mendapat nilai 1.

#### (14) Pertukaran Bebas dan Pertukaran Tidak Bebas

Pertukaran bebas terjadi apabila:

- (a) Setelah terjadi 5 bola tangkap dan belum terjadi pertukaran.
- (b) Pukulan ketiga dari pembebas dinyatakan salah, atau ruang bebas telah di bakar, karena tidak ada seorang pun dari regu pemukul.
- (c) Pelari yang masuk ke ruang bebas melewati garis belakang garis pemukul.
- (d) Pemain dari regu pemukul keluar dari ruang bebas tidak untuk memukul.
- (e) Pemain dari regu pemukul ke luar dari batas lapangan.
- (f) Kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul pada waktu untuk memukul.

Pertukaran tidak bebas terjadi apabila:

Pertukaran tempat tidak bebas dapat terjadi apabila salah satu dari regu pemukul terkena lemparan, maka mulai saat itu juga regu pemukul menjadi regu lapangan dan regu lapangan menjadi regu pemukul. Selain itu pertukaran tidak bebas dapat terjadi apabila pemain dari regu pemukul memegang bola di tempat manapun.

### 3) Teknik Dasar Permainan Kasti

Ada beberapa teknik dasar yang perlu diajarkan kepada siswa sebelum melakukan permainan kasti. Berikut merupakan teknik dasar bermain kasti menurut Simamora (2019: 37):

#### (1) Menekuk Kaki dan Tangan

Posisi awal berdiri dan kedua kaki dibuka selebar bahu. satu tangan ditekuk seperti memegang bola. Satu kaki dilangkahkan ke depan. Kemudian, ayunkan tangan ke atas di belakang kepala. Posisi ini sebagai awalan persiapan melempar.

## (2) Memutar Badan dan Mengayunkan Tangan

Saat melempar, posisi badan memutar diikuti gerakan mengayunkan tangan. Variasi gerak dasar ini sebagai lanjutan tahap persiapan melempar. Setelah bersiap melempar, lakukan gerakan memutar badan. Kaki kanan dilangkahkan ke depan dan diikuti ayunkan tangan ke atas depan kepala.

## (3) Menekuk dan Mengayunkan Tangan

Lakukan gerakan menekuk dan mengayunkan tangan. Satu kaki dilangkahkan ke depan. Lengan kanan ditekuk ke atas bersiap melempar. Langkahkan kaki kiri ke depan diikuti dorongan badan ke depan. Ayunkan tangan kanan untuk melempar. Berat badan bertumpu pada kaki kiri.

## (4) Melempar Bola Melambung

Gerak dasar melempar bola melambung untuk mengumpan dalam jarak jauh. Langkah-langkah melakukan lemparan melambung sebagai berikut:

- (a) Sikap awal, berdiri dengan kedua kaki dibuka. Salah satu kaki berada di depan, misalnya kaki kiri.
- (b) Bola dipegang tangan kanan di atas bahu. Posisi tangan kiri sejajar bahu. Pandangan ke arah sasaran.
- (c) Lakukan gerakan ayunkan lengan ke depan untuk melempar bola. Arah bola ke atas depan agar bola melambung tinggi.
- (d) Ikuti gerakan melangkahkan kaki kanan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

## (5) Melempar Bola Mendatar

Gerakan melempar bola mendatar untuk mengoper kepada teman satu kelompok. Gerakan ini juga untuk mematikan pemain lawan. Cara melakukan gerakan melempar bola mendatar sebagai berikut:

- (a) Sikap awal, berdiri dengan kedua kaki dibuka. Salah satu kaki berada di depan, misalnya kaki kiri.
- (b) Bola dipegang menggunakan tangan kanan di atas bahu. Posisi tangan kiri sejajar bahu. Pandangan ke arah sasaran.
- (c) Lakukan gerakan ayunan lengan untuk melempar bola. Arah bola mendatar setinggi dada.
- (d) Posisi kaki dipertahankan kaki kanan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

#### (6) Melempar Bola Menyusur Tanah

- (a) Sikap awal, berdiri dengan kedua kaki dibuka. Salah satu kaki berada di depan, misalnya kaki kiri.
- (b) Bola dipegang menggunakan tangan kanan di atas bahu. Posisi tangan kiri sejajar bahu. Pandangan ke arah sasaran.
- (c) Condongkan badan ke bawah depan.
- (d) Lakukan gerakan ayunan lengan untuk melempar bola mengarah ke depan bawah menyusur tanah.
- (e) Posisi kaki dipertahankan kaki kanan untuk menjaga keseimbangan tubuh.

#### (7) Pukulan Mendatar

Pukulan mendatar dilakukan dengan posisi kaki kiri di depan dan tangan kanan memegang pemukul. Pemukul sejajar bahu. Pukulan ini menghasilkan arah bola bergerak dengan cepat ke depan.

#### (8) Pukulan Menyusur Tanah

Pukulan menyusur tanah digunakan untuk memukul bola rendah. Bola bergulir menyusur tanah. Posisi awal, berdiri dengan satu kaki di depan. Tangan yang memegang pemukul ditarik ke belakang atas. Pandangan ke arah datangnya bola. Ayunkan pemukul ke arah bola dengan memantulkan bola ke bawah agar arah bola menyusur tanah. Setelah memukul, alat pemukul diletakkan di area pemukul.

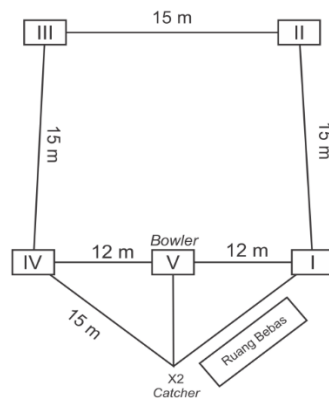
#### 2) *Rounders*

Permainan *Rounders* menggunakan lapangan segi lima dan dimainkan oleh dua regu yang saling berlawanan. Seperti halnya kasti, bola bakar dan kippers, permainan *rounders* juga mengharuskan pemain menguasai berbagai teknik dasar melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan ketrampilan menetik dan menghindari lemparan bola lawan. Permainan *rounders* membutuhkan kerja sama dalam tim karena harus selalu berkoordinasi dalam menangkap dan melempar serta mencegah lawan mencetak angka.

##### a) Peralatan Permainan *Rounders*

Menurut Hadiani (Pangestu, 2020: 50-51) peralatan dalam permainan *rounders* antara lain meliputi:

- (1) Lapangan Permainan *rounder* membutuhkan lapangan yang cukup luas. Bentuk lapangan *rounders* yaitu segi lima dengan panjang masing-masing sisi lapangan 15 m.



Gambar 2. Lapangan *Rounders*

(2) Tongkat Pemukul

Tongkat yang digunakan dalam permainan rounders hampir sama dengan tongkat yang digunakan permainan baseball. Rounders menggunakan tongkat besi alumunium dengan panjang 1 meter, berdiameter 7 cm dan panjang pegangannya 46 cm.

(3) Bola

Bola rounders lebih besar dan berat dari bola kasti, bola ini terbuat dari karet yang dalamnya diisi dengan serabut kelapa, berat bola 80 – 100 gram, dan berdiameter 19 – 22 cm.

(4) Base/Papan injak

Base dalam permainan rounders berjumlah 5 buah. Base ini fungsinya sama dengan tiang hinggap pada permainan kasti namun dalam rounders yang digunakan adalah base untuk diinjak saat bermain. Base bisa terbuat dari papan kayu, keset atau bahan sejenis yang digunakan untuk lantai. Base berukuran 40x40 cm dan 40 x 80 cm untuk bowler (pelempar bola).

b) Gerak Dasar Permainan *Rounders*

Berikut merupakan gerak dasar yang perlu dikuasai siswa dalam permainan rounder (Simamora, 2019: 41):

(1) Gerak Melempar

(a) Melempar Bola Atas dengan Menarik Lengan

Posisi awal berdiri dengan sikap melangkah. Tarik tangan yang digunakan untuk melempar ke belakang. Lemparkan bola ke depan dengan mengayunkan tangan melewati kepala. Setelah bola lepas dari tangan, langkahkan kaki belakang ke depan.

(b) Melempar Bola Bawah dengan Meluruskan Lengan

Posisi awal, berdiri dengan sikap melangkah. Pandangan ke arah sasaran. Letakkan tangan yang memegang bola sejajar lutut. Lemparkan bola ke depan dari samping badan.

(2) Menangkap Bola

(a) Menangkap Bola Atas

Langkah awal, berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu. Arahkan pandangan dan kedua lengan ke arah datangnya bola. Tangkap bola dengan sarung tangan, kemudian tarik tangan mendekat ke badan untuk menguasai bola.

(b) Menangkap Bola Menyusur

Langkah awal, berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu. Tekuk kedua lutut dan pandangan ke arah datangnya bola. Tangkap bola yang menggelinding dengan sarung tangan. Saat bola masuk ke sarung tangan, tutup dengan tangan satunya.

(3) Memukul Bola

Teknik memukul bola dalam permainan rounders pada dasarnya sama dengan permainan lain seperti kasti, bola bakar dan kippers. Berikut adalah langkah-langkah dalam melakukan pukulan dalam permainan rounders:

- (a) Pegang pangkal tongkat pemukul dengan salah satu tangan.
- (b) Kedua kaki dibuka selebar badan dan berdiri menyamping.
- (c) Letakkan pemukul di atas bahu sebelah kanan/kiri dengan menekuk kedua siku tangan.
- (d) Pandangan ke arah pelambung bola (pitcher) dan arah datangnya bola.
- (e) Ayunkan pemukul dengan meluruskan kedua tangan Bola

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani**

#### **a. Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Artinya, pendidikan jasmani bukan hanya dekorasi atau ornament yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk membuat anak sibuk. Tetapi pendidikan jasmani adalah bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang diarahkan dengan baik, anak akan mengembangkan keterampilan yang berguna dalam mengisi waktu senggang, terlibat dalam aktivitas yang positif untuk mengembangkan hidup sehat, berkembang secara sosial, dan menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya.

Menurut Rosdiani (2013: 23) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Selanjutnya Suherman, dkk. (2018: 37) pendidikan jasmani adalah suatu proses

pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, kognitif dan perilaku hidup sehat, aktif, sikap sportif serta kecerdasan emosi.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Rosdiani, 2013: 138). Sedangkan menurut Utama (2011: 2) mengemukakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi siswa dalam hal kognitif, afektif dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai pengalaman yang berarti untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, keterampilan, dsb. Aktivitas jasmani untuk pendidikan jasmani dapat berupa olahraga atau non olahraga.

Dari para pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui aktivitas jasmani yang mencakup aspek kognitif, afektif dan psikomotor yang direncanakan secara sistematis serta dilakukan secara efektif dan efisien guna mencapai tujuan pendidikan.

#### **b. Tujuan Pendidikan Jasmani**

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib di sekolah, khususnya di jenjang sekolah dasar. Adapaun tujuan pendidikan jasmani menurut Rosdiani (Ayom, 2018: 25) diantaranya:

- a. Mengembangkan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemajemukan biaya, etnis dan agama.
- b. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, percaya diri dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.

- c. Mengembangkan keterampilan-keterampilan gerak dan keterampilanberbagai macam permainan dan olahraga (aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri, aktivitas ritmik, aktivitas air dan aktivitas luar sekolah/alam bebas)
- d. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri untuk mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani melalui aktivitasjasmani dan olahraga.
- e. Menembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- f. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- g. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah meningkatkan keterampilan psikomotor, afeksi dan pengetahuan seseorang melalui berbagai aktivitas jasmani sehingga seseorang menjadi berkualitas baik secara fisik maupun mentalnya.

#### **4. Kurikulum Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar**

Kurikulum merupakan seperangkat rencan dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar. Isi kurikulum merupakan susunan dan bahan kajian pelajaran untuk mencapai tujuan penyelenggaraan satuan pendidikan yang bersangkutan, dalam rangka upaya mencapai tujuan pendidikan nasional.

Hamalik (2007:97) menjelaskan bahwa kurikuum adalah perencanaan kesempatan belajar untuk membina siswa ke arah perubahan perilaku yang diinginkan dan menilai hingga dimana perubahan-perubahan tersebut telah terjadi pada diri siswa yang bersangkutan. Kurikulum yang dipakai di SDN Jlaban Kulon Progo yaitu kurikulum 2013. Menurut Mulyasa (2014:66):

Kurikulum 2013 merupakan tindak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) atau (Competency Based Curriculum) dijadikan acuan

dan pedoman bagi pelaksanaan Pendidikan untuk mengembangkan berbagai ranah Pendidikan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) dalam seluruh jenjang dan jalur pendidikan, khususnya pada jalur pendidikan sekolah.

Dalam kegiatan pembelajaran secara keseluruhan yang dimaksud dengan proses pembelajaran PJOK adalah rangkaian tahapan yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Serangkaian tahapan tersebut dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah diatur dalam kurikulum sehingga ketiganya saling berkaitan.

Berdasarkan pengertian tersebut ada tiga dimensi kurikulum, yaitu: pertama adalah perencanaan dan pengaturan mengenai pedoman, tujuan, isi, dan bahan pelajaran. Kedua, pelaksanaan atau cara yang dipergunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Ketiga, pengevaluasian untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pendidikan telah tercapai. (Suherman, dkk, 2018: 8)

#### **a. Perencanaan**

Dalam sebuah perencanaan terdapat berbagai perangkat pembelajaran yang harus di penuhi oleh guru PJOK. Menurut Rahayu (2016: 68-70) Bentuk-bentuk perencanaan pembelajaran pendidikan jasmani meliputi:

##### 1) Kalender pendidikan

Kalender pendidikan adalah suatu daftar tanggal berdasarkan perhitungan tahun masehi selama satu tahun yang didalamnya memuat tentang: permulaan dan akhir kegiatan belajar, serta hari-hari libur dan tidak efektif belajar. Penyusunan kalender pendidikan selama satu tahun pelajaran mengacu pada efisiensi, efektifitas, dan hak-hak peserta didik.

##### 2) Program Tahunan

Program tahunan adalah rencana penetapan alokasi waktu satu tahun untuk mencapai tujuan (SK dan KD) atau (KI dan KD) yang telah ditetapkan. Penetapan alokasi waktu diperlukan agar seluruh kompetensi dasar yang ada dalam kurikulum seluruhnya dapat dicapai oleh siswa. Penentuan alokasi waktu ditentukan pada jumlah jam pelajaran sesuai dengan struktur kurikulum yang berlaku serta keleluasaan materi yang harus dikuasai oleh siswa.

### 3) Program Semester

Program semester adalah program yang berisikan garis-garis besar mengenai hal-hal yang hendak dilaksanakan dan dicapai dalam semester tersebut. Program semester merupakan penjabaran dari program tahunan. Isi dari program semester adalah tentang bulan, pokok bahasan yang akan disampaikan, waktu yang direncanakan, dan keterangan keterangan.

### 4) Silabus

Silabus adalah rencana pembelajaran pada suatu kelompok atau mata pelajaran dengan tema tertentu, yang mencakup standar kompetensi, materi pembelajaran, indikator, penilaian, alokasi waktu dan sumber belajar yang dikembangkan oleh setiap satuan pendidikan.

### 5) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah disebutkan bahwa:

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif,

inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

## **b. Pelaksanaan Pembelajaran**

### 1) Pendahuluan

Pendahuluan merupakan kegiatan awal dalam suatu pertemuan pembelajaran yang ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.

### 2) Inti

Pembelajaran pada Kurikulum 2013 menggunakan sebuah pendekatan. Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang pendidik yang digunakan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran dan tercapainya kompetensi yang ditentukan. Kurikulum 2013 menganjurkan guru menerapkan pendekatan saintifik. Pendekatan saintifik atau pendekatan berbasis proses keilmuan merupakan pengorganisasian pengalaman belajar dengan urutan logis melalui proses pembelajaran. Kemudian pendekatan saintifik meliputi lima pengalaman belajar yaitu mengamati (*observing*), menanya (*questioning*), mengumpulkan informasi/ mencoba (*experimenting*), menalar/ mengasosiasi (*associating*), dan mengkomunikasikan (*communicating*).

### 3) Penutup

Penutup merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengakhiri aktivitas pembelajaran yang dapat dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

### **c. Evaluasi Pembelajaran**

Dalam kegiatan belajar mengajar tidak selalu berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Kegiatan evaluasi sangat perlu dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan maupun kekurangan yang dihadapi dalam sebuah kegiatan belajar mengajar. Menurut Ngatman (2017: 7-9) tujuan evaluasi adalah:

- 1) Untuk mengetahui sampai dimana potensi peserta didik itu berada.
- 2) Untuk mengadakan seleksi. Misalnya seleksi untuk menentukan siapa saja yang akan dipilih sebagai anggota tim sepak bol sekolah.
- 3) Untuk mengetahui apa yang telah dicapai anak-anak dalam pelajaran olahraga.
- 4) Untuk mengetahui kelemahan-kelemahan atau kesulitan-kesulitan yang dialami anak didik.
- 5) Untuk memberi bantuan dalam pengelompokan peserta didik untuk tujuan-tujuan tertentu.
- 6) Dapat memberi dorongan atau motivasi bagi peserta didik dalam berolahraga.
- 7) Dapat memberikan bantuan dalam bimbingan kearah pemilihan yang sesuai dengan bakat dan kemampuan anak didik.
- 8) Memberikan data bukti untuk dilaporkan kepada orang tua dan juga kepada masyarakat yaitu pihak-pihak yang memerlukan keterangan-keterangan tentang anak didik.
- 9) Dapat memberikan data-data untuk keperluan penelitian atau riset.

Evaluasi pada dasarnya digunakan oleh guru maupun kepala sekolah untuk mengetahui apakah pelaksanaan rencana pembelajaran dapat terlaksana dengan baik atau tidak, dalam pelaksanaan evaluasi akan diketahui masalah-masalah yang

menjadi penghambat kegiatan pembelajaran. Pentingnya evaluasi bagi sekolah adalah sekolah akan mempunyai pandangan kegiatan pembelajaran baik kemajuan maupun permasalahan dan langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut.

## **5. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Sekolah dasar merupakan masa perpindahan anak dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah yaitu lingkungan yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan jasmani dan rohani anak. Lebih banyak teman dalam lingkungan sosial yang lebih luas, sehingga peranan sosialnya makin berkembang, ia ingin mengetahui segala sesuatu di sekitarnya sehingga bertambah pengalamannya. Seiring dengan masuknya anak ke sekolah dasar, maka kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan yang pesat. Karena dengan masuk sekolah berarti dunia dan minat anak bertambah luas, dan dengan meluasnya minat maka bertambah pula pengertian tentang manusia dan objek-objek yang sebelumnya kurang berarti bagi anak.

Yusuf (2014: 24-25) menyatakan bahwa masa sekolah dasar relatif lebih mudah dididik dari pada masa sebelum atau sesudahnya. Masa ini dibagi menjadi 2 fase meliputi:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:
  - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
  - 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
  - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).

- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
  - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
  - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
  - 2) Amat realistik ingin mengetahui, ingin belajar.
  - 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
  - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.
  - 5) Pada masa ini, anak memang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
  - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi

terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), membuat peraturan sendiri.

Santrock (Desmita, 2016: 155) menyatakan bahwa pada usia 10 hingga 12 tahun, anak-anak mulai memperlihatkan keterampilan manipulatif menyerupai kemampuan-kemampuan orang dewasa. Mereka mulai memperlihatkan gerakan-gerakan yang kompleks, rumit dan cepat, yang diperlukan untuk menghaailkan karya kerajinan yangbermutu bagus atau memainkan instrumen music tertentu. Havighurst (Desmita, 2010: 35) menyatakan tugas perkembangan anak usia dini sekolah dasar meliputi:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Membina hidup sehat.
- c. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- e. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
- g. Mengembangkan kata hati dan moral.
- h. Mencapai kemandirian pribadi.

Untuk memperluas keterampilan-keterampilan motorik mereka, anak-anak terus melakukan berbagai aktivitas fisik. Aktivitas fisik ini kadang-kadang dilakukan dalam bentuk permainan yang bersifat informal, permainan yang diatur sendiri oleh anak, seperti permainan petak umpet, dimana anak menggunakan keterampilan motoriknya. Disamping itu, anak-anak melakukan permainan olahraga yang bersifat formal seperti sepak bola, bulutangkis atau bola voli. Anak-anak masa sekolah ini, juga mulai mengembangkan kemampuan melakukan permainan (*game*) dengan permainan, sebab mereka sudah dapat memahami dan

menaati peraturan suatu permainan. Pada waktu yang sama, anak-anak mengalami peningkatan dalam koordinasi dan pemilihan waktu yang tepat dalam melakukan berbagai cabang olahraga, baik secara individu maupun kelompok (Desmita, 2016: 155).

## **B. Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian oleh Penny Puspayanti (2017) yang berjudul “Minat siswa kelas IV dan V dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri 1 Godean Yogyakarta”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Godean Yogyakarta yang berjumlah 42 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah statistik deskriptif persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa kelas IV dan V dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SD Negeri 1 Godean Yogyakarta adalah dengan persentase “sangat rendah” sebesar 7,14% (3 siswa), “rendah” sebesar 16,67% (7 siswa), “sedang” sebesar 42,86% (18 siswa), “tinggi” sebesar 26,19% (11 siswa) dan “sangat tinggi” sebesar 7,14 % (3 siswa).
2. Penelitian oleh Aris Bintarko (2016) yang berjudul “Minat siswa kelas XI SMA N 1 Pundong Kabupaten Bantul terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tahun ajaran 2015/2016. Jenis penelitian ini adalah

penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Subjek penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IX SMA N 1 Pundong Kabupaten Bantul tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 172 siswa. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dipakai menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Hasil penelitian minat siswa kelas XI SMA N 1 Pundong Kabupaten Bantul terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tahun ajaran 2015/2016 menunjukkan bahwa 32,56% dengan kategori tinggi, 57,56% dengan kategori sedang, dan 9,88% dengan kategori rendah.

### **C. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori minat adalah dorongan atau keinginan individu terhadap sesuatu yang dianggap menarik bagi dirinya yang ditandai dengan adanya perhatian dan rasa senang. Minat dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dalam (intrinsik) dan luar (ekstrinsik). Faktor dari dalam (intrinsik) adalah faktor yang terdapat dalam diri manusia itu sendiri, yang meliputi aspek fisiologis dan Psikologis. Faktor dari luar (ekstrinsik) adalah faktor yang terdapat diluar pribadi manusia, yang meliputi aspek sosial dan non sosial.

Hubungannya dengan minat siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan *striking and filding* (kasti dan *rounders*) di SD Negeri Jlaban, apabila siswa memiliki minat terhadap pembelajaran permainan *striking and filding* dapat digambarkan dengan tingkah laku berupa antusias siswa terhadap objek dan perasaan senang terhadap objek tersebut. Sedangkan siswa yang tidak berminat tidak akan memiliki rasa ketertarikan dan tidak memberikan rasa perhatian pada

objek serta tidak mempunyai keinginan untuk terlibat langsung dalam objek tersebut.

Untuk mengetahui minat siswa tersebut maka dapat dianalisis dari faktor-faktor tersebut dengan menyusun sebuah instrumen dalam bentuk angket *online*. Angket tersebut berisi pernyataan yang dapat mengungkap tingkat minat terhadap pembelajaran permainan *sriking and fielding* (kasti dan *rounders*). Dengan menjawab pernyataan tersebut maka dapat diketahui seberapa tingkat minat terhadap pembelajaran permainan *sriking and fielding* siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei *online*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan media *google form*.

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

Variabel dalam penelitian ini adalah minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2019/2020. Definisi dari variabel tersebut adalah suatu dorongan atau rasa ketertarikan yang muncul dari dalam maupun luar diri pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban tahun ajaran 2020/2021. Ada dua faktor yang mempengaruhi minat dalam penelitian ini yaitu faktor intinsik dan faktor eksternal.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 yang berjumlah 22 siswa dengan rincian 12 siswa dan 10 siswi.

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

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

Menurut Sugiyono (2015: 148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dibuat oleh peneliti mengacu pada kajian

pustaka Bab II, setelah itu dilakukan validasi kepada ahli. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui seberapa tinggi minat terhadap pembelajaran permainan *stiking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 yaitu berupa angket. Sugiyono (2015: 199) menyatakan bahwa kuisisioner (angket) merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner (angket) dapat berupa pertanyaan/pernyataan tertutup atau terbuka, bisa diberikan kepada responden secara langsung maupun dikirim melalui pos ataupun internet.

Dalam hal ini angket yang digunakan adalah angket tertutup sehingga responden tinggal memilih jawaban yang sudah diberikan dengan cara memberikan tanda *chek list* (✓) pada jawaban yang ada yaitu sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS) dan sangat tidak setuju (STS). Cara penilaian angket tersebut disusun berdasarkan skala *likert* yang dimodifikasi dengan menghilangkan skor ragu-ragu (RG) atau netral. Hal ini bertujuan memperoleh data yang mantab dari responden. Pemberian skor pada pernyataan dan pengkategorian sebagai berikut:

**Tabel. 1 Alternatif Jawaban**

No	Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
1.	Sangat Setuju (SS)	4	1
2.	Setuju (S)	3	2
3.	Tidak Setuju (TS)	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Menurut Hadi (Bintarko, 2016:31-32) langkah pokok yang harus diperhatikan dalam menyusun instrumen adalah:

a. Mendefinisikan Konstrak

Peneliti membatasi variabel yang akan diukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah minat terhadap permainan *stiking and fielding* siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021.

b. Menyelidiki Faktor

Menyelidiki faktor merupakan suatu tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang disangka dan kemudian diyakini menjadi komponen dari konstrak yang akan diteliti. Selanjutnya dari faktor-faktor yang ada, kemudian diuraikan menjadi beberapa indikator dan selanjutnya dari indikator diuraikan lagi menjadi sub-sub indikator. Faktor-faktor yang mempengaruhi minat, secara garis besar menurut para ahli ada dua yaitu faktor dari dalam (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik). Faktor intrinsik meliputi aspek fisiologis (panca indra dan kondisi tubuh) dan psikologis (perhatian, emosi, motivasi dan intelegensi) dan faktor ekstrinsik meliputi aspek social (orang tua dan lingkungan) dan non social (sarana dan prasarana).

c. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Penyusunan butir pertanyaan dengan berdasarkan indikator dari faktor-faktor yang menyusun konstrak. Pertanyaan butir soal pada angket ini adalah dalam bentuk pernyataan positif dan negatif.

Setelah butir-butir pertanyaan tersusun, maka langkah selanjutnya adalah mengkonsultasikan dengan ahli (*Expert Judgement*). Para ahli diminta pendapatnya mengenai instrumen yang telah disusun guna menyempurnakan kekurangan-kekurangan yang ada pada instrumen tersebut sebelum dilakukan uji coba.

Instrumen tersebut dikonsultasikan kepada para ahli yaitu Dr. Komarudin, S.Pd., M.A., Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd. dan Drs. Joko Purwanto, M.Pd.. Maka disajikan kisi-kisi angket uji coba penelitian sebagai berikut untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang akan digunakan dalam penelitian.

**Tabel 2. Kisi-kisi Angket Uji Coba Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Sub Indikator	No Butir Soal		Jumlah
				+	-	
Minat terhadap Permainan <i>Striking and Fielding</i> siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021	Intrinsik	Fisiologis	Panca Indra	1,2	3	3
			Kondisi Tubuh	4,5	6	3
		Psikologis	Perhatian	7,8,9	10	4
			Emosi	11,12,13		3
			Motivasi	14,15	16	3
			Intelegensi	17,18		2
	Ekstrinsik	Sosial	Orang Tua	19,20,21	22	4
			Lingkungan	23,24	25	3
		Non Sosial	Sarana dan Prasarana	26,27,28	29,30	5
<b>Total</b>						<b>30</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan media *google form*. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

- a. Penulis membagikan link angket dari *google form* kepada wali kelas V SDN Jlaban, untuk selanjutnya dibagikan kepada siswa melalui grup *whatsApp* wali murid.
- b. Untuk mengisi angket, siswa masuk melalui link yang telah dibagikan.
- c. Siswa mengisi identitas (nama lengkap, jenis kelamin dan no whatsapp).

- d. Siswa mengisi butir soal yang berjumlah 28 sesuai dengan keadaan siswa yang sebenarnya dengan cara mengklik salah satu pilihan pada setiap butir soal.
- e. Setelah semua butir soal dijawab klik tombol kirim.

## **E. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen**

### **a. Uji Validitas**

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2013: 170) cara untuk mengetahui validitas ini menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* yaitu dengan cara mengkorelasikan jumlah skor butir dengan jumlah skor total (*Corrected Item-Total Correlation*) dengan rumus di bawah ini:

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

Keterangan :

- $r_{XY}$  = Koefisien korelasi moment tangkar (korelasi product moment)
- N = Jumlah responden
- $\sum XY$  = Jumlah perkalian antara skor X dan Y
- $\sum X^2$  = Jumlah X kuadrat
- $\sum Y^2$  = Jumlah Y kuadrat
- $\sum X$  = Jumlah X (jumlah skor butir)
- $\sum Y$  = Jumlah Y (jumlah skor butir)

Setelah butir-butir instrumen dikonsultasikan, langkah selanjutnya yaitu mengujicobakan kepada seluruh responden yang tidak termasuk dalam sampel penelitian yang mempunyai ciri-ciri yang hampir sama dengan responden. Tujuan dari uji coba instrumen penelitian ini untuk mengetahui kesahihan (validitas) dan keterandalan (reliabilitas).

Uji coba dilaksanakan di SDN Kaliagung, kecamatan Sentolo, Kulon Progo. Karena kedua sekolah yang memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda mulai dari letak sekolah, sarana dan prasarana serta peserta didik. Uji coba dilakukan terhadap 32 siswa kelas V SDN Kaliagung.

Untuk menguji validitas instrumen digunakan teknik *product moment* dengan taraf signifikan 5% atau 0,05. Setelah data uji coba terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan program IMB SPSS versi 26. Butir soal dinyatakan valid/sahih apabila koefisien  $r$  hitung  $>$   $r$  table (0,349). Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan terdapat 2 pernyataan yang dinyatakan tidak valid atau dengan kata lain terdapat 28 pernyataan yang dinyatakan valid/sahih.

#### **b. Uji Reliabilitas**

Reliabel artinya dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Penentuan reliabilitas instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus Koefisien Alpha menurut Arikunto (2013: 196) yaitu:

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

Keterangan:

- $r_{11}$  = Reliabilitas instrumen
- $k$  = Banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal.
- $\sum \sigma_b^2$  = Jumlah varians butir
- $\sigma_t^2$  = Varians total

Analisis uji coba reliabilitas data pada uji coba instrumen ini diolah menggunakan program SPSS versi 26 yang menghasilkan *Alpha Cronbach* sebesar (0,910) sehingga instrumen dapat dinyatakan *reliabel*/andal.

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

Variabel	Faktor	Indikator	Sub Indikator	No Butir Soal		Jumlah	
				+	-		
Minat terhadap Permainan <i>Striking and Fielding</i> siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021	Intrinsik	Fisiologis	Panca Indra	1,2	3	3	
			Kondisi Tubuh	4,5	6	3	
		Psikologis	Perhatian	7,8,9	10	4	
			Emosi	11,12,13		3	
			Motivasi	14,15	16	3	
	Ekstrinsik	Sosial	Intelegensi	17,18		2	
			Orang Tua	19,20,21		3	
		Non Sosial	Lingkungan	22,23		2	
			Sarana dan Prasarana		24,25,26,	27,28	5
<b>Total</b>						<b>28</b>	

#### F. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis ini dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari butir pernyataan dalam angket yang telah diajukan dan diisi oleh siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021. Teknik analisis untuk dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase. Cara penghitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut menurut Sudijono (2012: 43):

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

Keterangan :

P = Angka persentase

f = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah frekuensi/responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* (M) dan *Standar Deviasi* (S). Menurut

Azwar (Puspayanti, 2017: 42-43) untuk menentukan kriteria skor menggunakan

Penilaian Acuan Norma (PAN) yaitu seperti tabel berikut:

**Tabel. 4 Norma Penilaian**

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

Keterangan:

M : nilai rata-rata (mean)

X : skor

S : standar deviasi

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021

Statistik deskripsi minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban tahun ajaran 2020/2021 meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil statistik deskriptif keseluruhan dapat ditunjukkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Deskriptif Statistik Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Seluruh Indikator

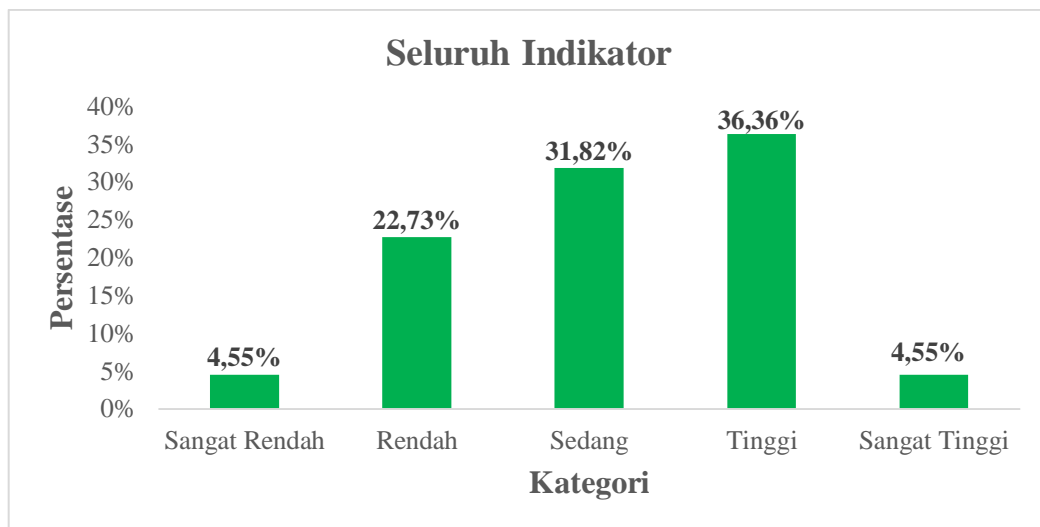
Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Minat terhadap permainan <i>striking and fielding</i> siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021	22	86	106	96,95	5,31

Instrumen yang digunakan adalah angket dengan jumlah pertanyaan 28 butir dengan skor antara 1-4. Dari angket tersebut diperoleh data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 dengan skor tertinggi 106, skor terendah 86, rata-rata 96,95 dan standar deviasi sebesar 5,31. Kemudian distribusi frekuensi minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditunjukkan pada Tabel 6.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Seluruh Indikator

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$104,92 < X$	Sangat Tinggi	1	4,55%
2	$99,61 < X \leq 104,92$	Tinggi	8	36,36%
3	$94,30 < X \leq 99,61$	Sedang	7	31,82%
4	$88,99 < X \leq 94,30$	Rendah	5	22,73%
5	$X \leq 88,99$	Sangat Rendah	1	4,55%
<b>Total</b>			22	100%

Berdasarkan tabel 6, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Seluruh Indikator

## 2. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Intrinsik

Statistik deskripsi data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban tahun ajaran

2020/2021 ditinjau dari faktor intrinsik meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil ststistik deskripsi berdasarkan faktor intrinsik ditunjukkan pada Tabel 7.

Tabel 7. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Instrinsik

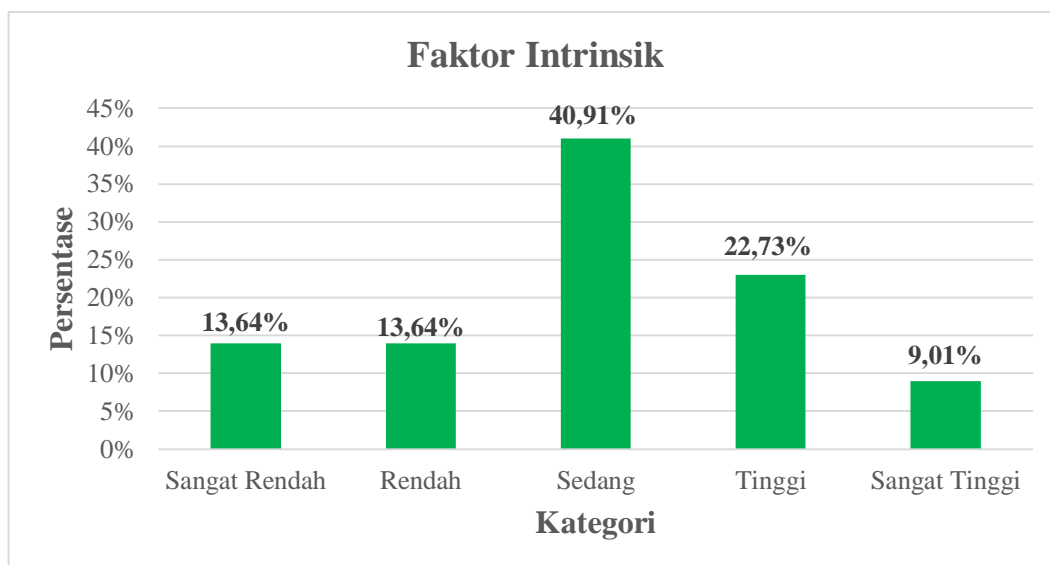
Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Faktor Intrinsik	22	55	69	62,50	4,17

Data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan faktor intrinsik menghasilkan skor tertinggi mencapai 69 dan skor terendah 55. Dari data tersebut juga didapatkan rata-rata sebesar 62,50 serta standar deviasi sebesar 4,17. Distribusi frekuensi pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* siswa (kasti dan *rounders*) kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan faktor intrinsik ditunjukkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Instrinsik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$68,76 < X$	Sangat Tinggi	2	9,09%
2	$64,59 < X \leq 68,76$	Tinggi	5	22,73%
3	$60,42 < X \leq 64,59$	Sedang	9	40,91%
4	$56,25 < X \leq 60,42$	Rendah	3	13,64%
5	$X \leq 56,25$	Sangat Rendah	3	13,64%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 8, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor intrinsik ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Intrinsik

### 3. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis

Statistik deskripsi data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator fisiologis meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil ststistik deskripsi berdasarkan Indikator fisiologis ditunjukkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis

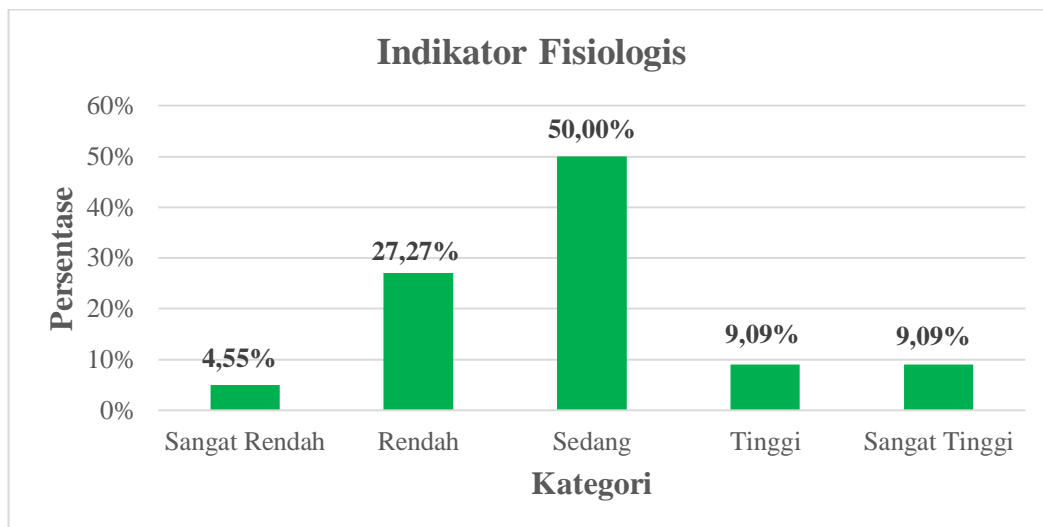
Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Fisiologis	22	17	24	20,14	1,75

Data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator fisiologis menghasilkan skor tertinggi mencapai 24 dan skor terendah 17. Dari data tersebut juga didapatkan rata-rata sebesar 20,14 serta standar deviasi sebesar 1.75. Distribusi frekuensi pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator fisiologis ditunjukkan pada Tabel 10.

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$22,77 < X$	Sangat Tinggi	2	9,09%
2	$21,02 < X \leq 22,77$	Tinggi	2	9,09%
3	$19,27 < X \leq 21,02$	Sedang	11	50,00%
4	$17,52 < X \leq 19,27$	Rendah	6	27,27%
5	$X \leq 17,52$	Sangat Rendah	1	4,55%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 10, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator fisiologis ditunjukkan pada Gambar 5.



Gambar 5. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Fisiologis

#### 4. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Psikologis

Statistik deskripsi data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator psikologis meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil ststistik deskripsi berdasarkan indikator psikologis ditunjukkan pada Tabel 11.

Tabel 11. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Psikologis

Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Psikologis	22	37	48	42,36	3,00

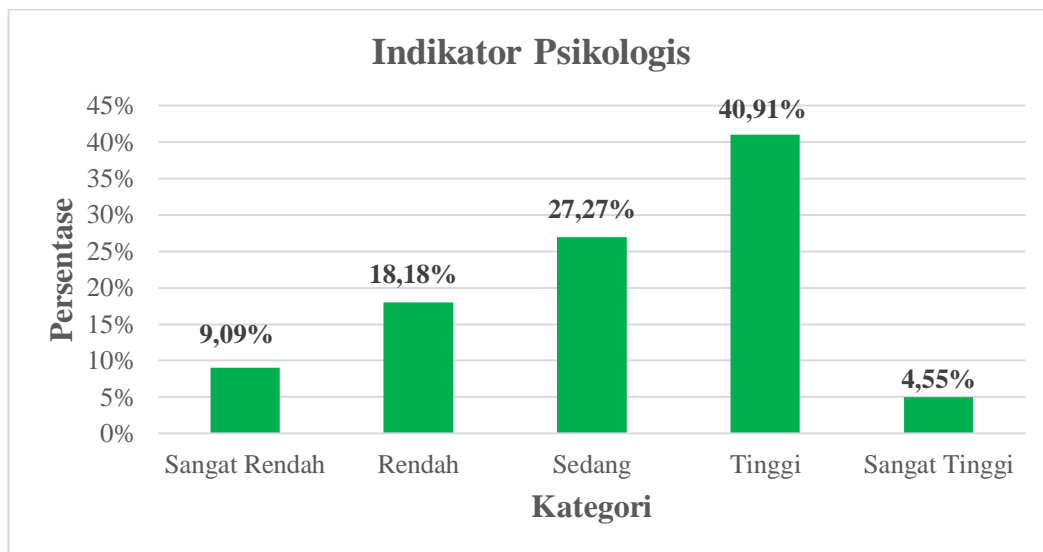
Data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran

2020/2021 berdasarkan indikator psikologis menghasilkan skor tertinggi mencapai 48 dan skor terendah 37. Dari data tersebut juga didapatkan rata-rata sebesar 42,36 serta standar deviasi sebesar 3,00. Distribusi frekuensi pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator psikologis ditunjukkan pada Tabel 12.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Psikologis

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$46,86 < X$	Sangat Tinggi	1	4,55%
2	$43,86 < X \leq 46,86$	Tinggi	9	40,91%
3	$40,86 < X \leq 43,86$	Sedang	6	27,27%
4	$37,86 < X \leq 40,86$	Rendah	4	18,18%
5	$X \leq 37,86$	Sangat Rendah	2	9,09%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 12, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator psikologis ditunjukkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Psikologis

##### 5. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Eksternal

Statistik deskripsi data minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor ekstrinsik meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil ststistik deskripsi berdasarkan faktor ekstrinsik ditunjukkan pada Tabel 17.

Tabel 13. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Ekstrensik

Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Faktor Ekstrensik	22	30	38	34,45	2,04

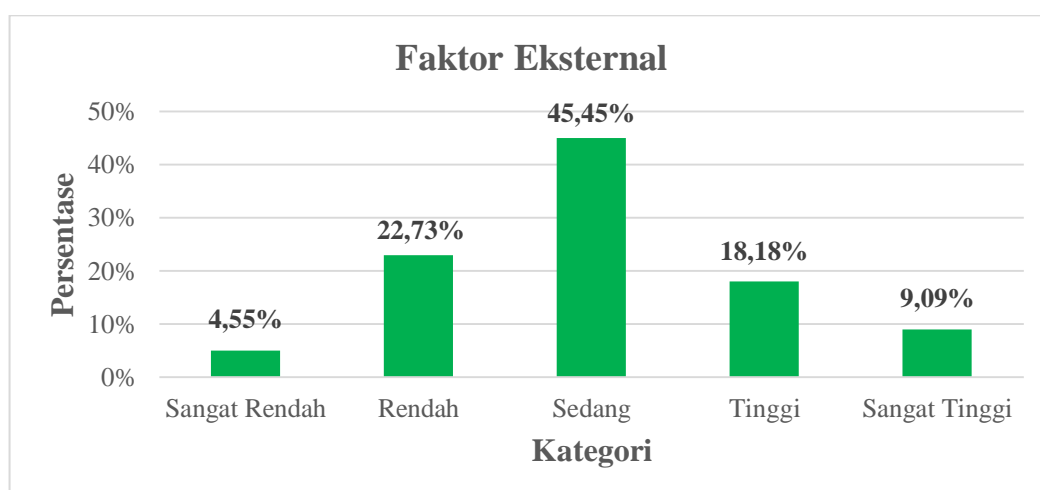
Data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan faktor ekstrinsik menghasilkan skor tertinggi mencapai 38

dan skor terendah 30. Dari data tersebut juga didapatkan rata-rata sebesar 34,45 serta standar deviasi sebesar 2,04. Distribusi frekuensi pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan faktor ekstrinsik ditunjukkan pada Tabel 14.

Tabel 14. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Ekstrinsik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$37,51 < X$	Sangat Tinggi	2	9,09%
2	$35,47 < X \leq 37,51$	Tinggi	4	18,18%
3	$33,43 < X \leq 35,47$	Sedang	10	45,45%
4	$31,39 < X \leq 33,43$	Rendah	5	22,73%
5	$X \leq 31,39$	Sangat Rendah	1	4,55%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 14, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor eksternal ditunjukkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Faktor Ekstrinsik

## 6. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial

Sttistik deskripsi data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator sosial meliputi nilai tertinggi, nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil sttistik deskripsi berdasarkan indikator sosial ditunjukkan pada Tabel 15.

Tabel 15. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial

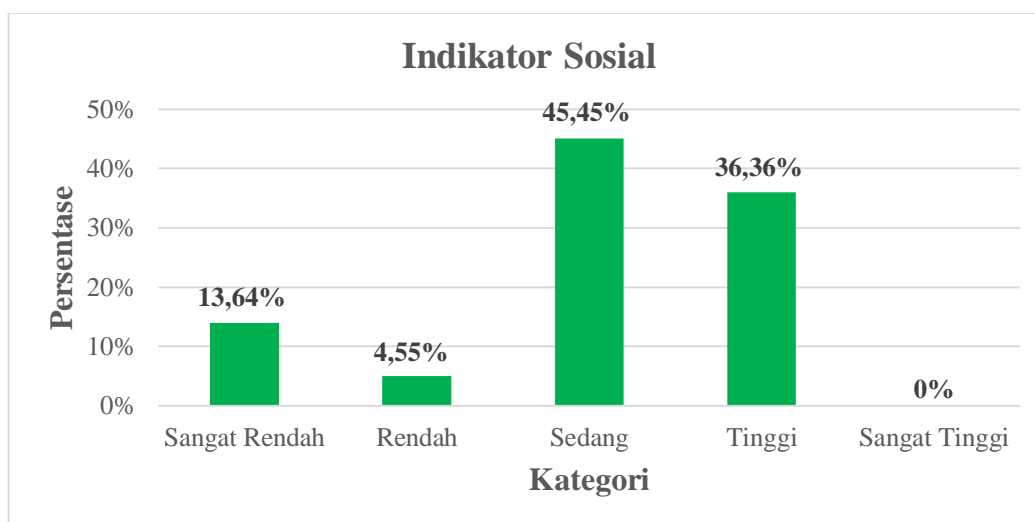
Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Sosial	22	15	19	17,23	1,23

Data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator sosial menghasilkan skor tertinggi mencapai 19 dan skor terendah 15. Dari data tersebut juga didapatkan rata-rata sebesar 17,23 serta standar deviasi sebesar 1,23. Distribusi frekuensi pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator sosial ditunjukkan pada Tabel 16.

Tabel 16. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$19,08 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$17,85 < X \leq 19,08$	Tinggi	8	36,36%
3	$16,62 < X \leq 17,85$	Sedang	10	45,45%
4	$15,39 < X \leq 16,62$	Rendah	1	4,55%
5	$X \leq 15,39$	Sangat Rendah	3	13,64%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 16, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator sosial ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Sosial

#### 7. Deskripsi Data Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial

Statistik deskripsi data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator non sosial meliputi nilai tertinggi,

nilai terendah, rata-rata dan standar deviasi. Hasil statistik deskripsi berdasarkan indikator non sosial ditunjukkan pada Tabel 17.

Tabel 17. Statistik Deskriptif Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial

Variabel	N	Min	Max	Mean	Standar deviasi
Non Sosial	22	15	19	17,23	1,23

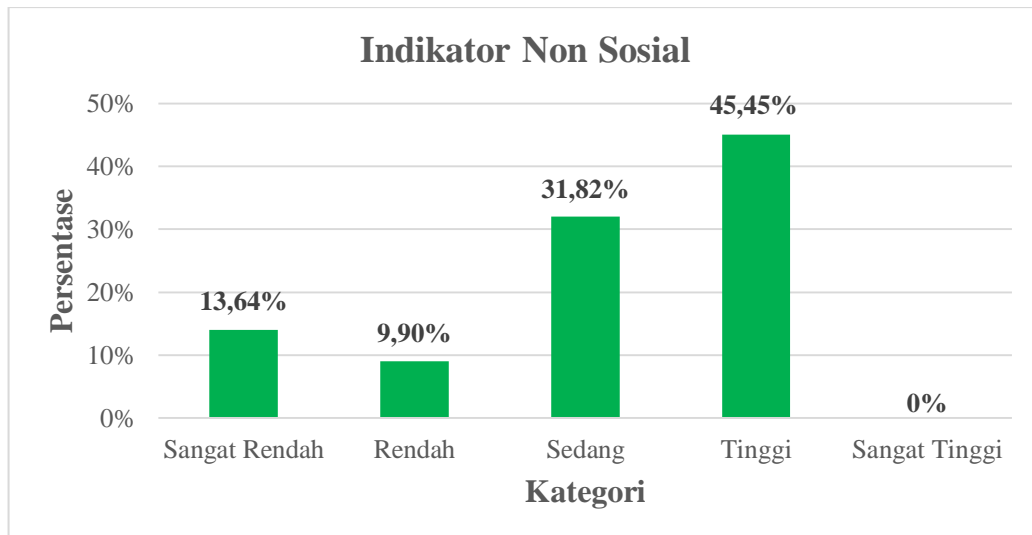
Data pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator non sosial menghasilkan skor tertinggi mencapai 19 dan skor terendah 15. Dari data tersebut juga didapatkan rata-rata sebesar 17,23 serta standar deviasi sebesar 1,23. Distribusi frekuensi pengukuran minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 berdasarkan indikator non sosial ditunjukkan pada Tabel 18.

Tabel 18. Distribusi Frekuensi Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	$19,08 < X$	Sangat Tinggi	0	0,00%
2	$17,85 < X \leq 19,08$	Tinggi	10	45,45%
3	$16,62 < X \leq 17,85$	Sedang	7	31,82%
4	$15,39 < X \leq 16,62$	Rendah	2	9,09%
5	$X \leq 15,39$	Sangat Rendah	3	13,64%
<b>Total</b>			<b>22</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 16, persentase minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo

tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari indikator non sosial ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 9. Diagram Persentase Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021 ditinjau dari Indikator Non Sosial

## B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian menunjukkan bahwa minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah cenderung tinggi. Dari 22 responden menunjukkan 4,55% sangat tinggi, 36,36% tinggi, 31,82% sedang, 22,73% rendah dan 4,55% sangat rendah. Menurut Dalyono (2005: 56) “minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari”. Hal ini menunjukkan bahwa minat di pengaruhi faktor dari dalam maupun dari luar diri seseorang. Sejalan dengan keadaan yang sebenarnya, adanya faktor dari dalam maupun dari luar menyebabkan partisipasi yang tinggi ketika bermain permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) dalam pembelajaran Penjas. Dalam mengelola pembelajaran, guru mampu mengontrol dan menciptakan suasana

pembelajaran yang menyenangkan, menarik perhatian serta tidak jarang guru memberikan motivasi dan semangat kepada siswa sehingga siswa lebih bersungguh-sungguh dengan permainan yang dimainkannya. Dari sarana dan prasarana yang digunakan juga sudah mendukung. Peralatan yang ada cukup lengkap dan kondisi masih bagus. Lapangan yang digunakan cukup luas dan letaknya tidak jauh yaitu di halaman sekolah.

Berdasarkan hasil analisis minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah sebagai berikut:

### **1. Faktor Intrinsik**

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor intrinsik adalah cenderung sedang. Dari 22 responden menunjukkan 9,09% sangat tinggi, 22,73% tinggi, 40,91% sedang, 13,64% rendah dan 13,64% sangat rendah. Faktor intrinsik merupakan dorongan atau kekuatan yang berasal dari diri siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*). Beberapa indikator dari faktor intrinsik yang digunakan dalam penelitian ini yaitu indikator fisiologis dan psikologis.

Ditinjau dari Indikator fisiologis minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah cenderung sedang dengan persentase 50,00%. Hal ini dikarenakan ada beberapa siswa yang menganggap pembelajaran permainan

*striking and fielding* (kasti dan *rounders*) cukup melelahkan. Disamping itu, ketika bermain permainan kasti masih ada siswa yang merasa takut apabila terkena lemparan bola dari temannya. Kondisi tubuh yang baik akan menimbulkan rasa semangat dan partisipasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*). Guru perlu membuat suasana yang menyenangkan dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa terbebani dengan keadaan yang membuat fisik siswa menjadi mudah lelah.

Ditinjau dari Indikator psikologis minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah cenderung tinggi dengan persentase 40,91%. Hal ini terjadi karena siswa memiliki rasa tertarik yang tinggi pada pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*). Terbukti saat pembelajaran permainan *striking and fielding*, misalnya kasti, siswa memiliki antusias tinggi dan bersemangat. Ketika guru sedang menjelaskan materi yang disampaikan siswapun memberikan atensi terhadap apa yang disampaikan oleh guru. Disamping itu guru juga sering memberikan motivasi kepada siswa ketika ada siswa yang dapat mencetak skor. Menurut Khairani (2017: 242) motivasi merupakan tenaga pendorong seseorang untuk melakukan suatu hal sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Dengan adanya motivasi siswa akan lebih terdorong dan bersungguh-sungguh untuk melakukan sesuatu khususnya dalam pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*). Yang tidak kalah penting dalam pembelajaran adalah memunculkan rasa senang atau gembira dalam setiap

pembelajaran, sehingga siswa akan merasa nyaman dan mudah menerima materi yang diberikan.

## **2. Faktor Ekstrinsik**

Berdasarkan deskripsi data hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 ditinjau dari faktor ekstrinsik adalah cenderung sedang. Dari 22 responden menunjukkan 9,09% sangat tinggi, 18,18% tinggi, 45,45% sedang, 22,73% rendah dan 4,55% sangat rendah. Faktor ekstrinsik merupakan dorongan yang berasal dari luar diri siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*)

Ditinjau dari indikator sosial minat terhadap permainan *striking and fielding* siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah cenderung sedang dengan persentase 45,45%. Hal ini terjadi karena dari orang tua siswa tidak terlalu tertarik pada permainan *striking dan fielding* (kasti dan *rounders*). Disamping itu lingkungan tempat tinggal siswa lebih menyukai olahraga lain dari pada permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) seperti sepak bola dan bola voli. Dorongan dari orang tua akan memberikan efek yang cukup besar terhadap keberlangsungan minat anak terutama dalam hal olahraga. Ketika ada dorongan dan motivasi dari orang tua anak akan lebih bersemangat. Kebiasaan yang ada dalam lingkungan tempat tinggal siswa memberikan pengaruh terhadap minat siswa khususnya dalam pembelajaran penjas. Seperti halnya ketika dalam suatu dusun masyarakatnya memiliki kebiasaan setiap sore bermain bola voli, karena sering melihat kemungkinan besar anak-anak didusun tersebut akan lebih tertarik pada olahraga tersebut.

Ditinjau dari indikator non sosial minat terhadap permainan *striking and fielding* siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 adalah cenderung tinggi dengan persentase sebesar 45,45%. Hal ini terjadi karena dari sarana dan prasaran yang ada di sekolah sudah memadai. Dari peralatan yang ada cukup lengkap dan kondisi masih bagus untuk digunakan. Lapangan yang digunakan cukup luas dan letaknya tidak jauh yaitu di halaman sekolah. Sarana dan prasarana yang lengkap dan memadai akan memnimbulkan rasa nyaman dan rasa kepuasan pada diri siswa. Peralatan yang masih dalam kondisi layak pakai akan membuat siswa nyaman dan memudahkan dalam bermain permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*) siswa kelas V SDN Jlaban Kulon Progo tahun ajaran 2020/2021 disimpulkan bahwa 4,55% sangat tinggi, 36,36% tinggi, 31,82% sedang, 22,73% rendah dan 4,55% sangat rendah.

#### **B. Implikasi**

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

1. Menjadi referensi dan masukan yang bermanfaat bagi SDN Jlaban untuk meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).
2. Bagi guru Penjas sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi untuk menyelenggarakan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif sehingga dapat meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

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

Dalam penulisan penelitian ini telah dilakukan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penulis, akan tetapi masih terdapat keterbatasan dan kekurangan terutama pada pengambilan data penelitian yang menggunakan instrumen berupa angket *online/google form* sehingga responden tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapat sendiri atau tidak.

#### **D. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan untuk penelitian selanjutnya adalah:

##### **1. Bagi siswa**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi bagi siswa untuk meningkatkan minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*), sehingga siswa lebih termotivasi saat bermain permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

##### **2. Bagi guru PJOK**

Dalam memberikan pembelajaran Penjas kepada siswa, guru disarankan untuk memberikan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan sehingga siswa dapat lebih antusias dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran Penjas, khususnya dapat meningkatkan minat terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

##### **3. Bagi sekolah**

Sekolah disarankan untuk terus memberikan dukungan kepada peserta didik baik secara material berupa menyediakan sarana dan prasarana yang memadai serta memberikan dukungan secara psikologis berupa motivasi dan semangat sehingga menambah minat siswa terhadap pembelajaran permainan *striking and fielding* (kasti dan *rounders*).

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ayom, N.A. (2018). *Minat Siswa Kelas VII SMPN 1 Piyungan terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Kurikulum 2013*. Skripsi, Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Bintarko, A. (2016). *Minat Siswa Kelas XI SMA N 1 Pundong Kabupaten Bantul terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tahun ajaran 2015/2016*. Skripsi, Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Dalyono, M. (2005). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Djaali. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, O. (2007). *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jahja, Y. (2011). *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Kemendikbud. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Nomor 22, Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah*.
- Khairani, M. (2017). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Khodijah, N. (2014). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Marhaendro, A.S.D. (2008). *Acuan Pembelajaran Permainan Softball Model TGfU*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5, 24-24.
- Mulyasa, E. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Ngatman. (2017). *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung.

- Pangestu, A.V.Y. *Pembelajaran Permainan Bola Kecil di SD Negeri Se-Kecamatan Wates*. Skripsi, Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Puspayanti, P. (2017). *Minat Siswa Kelas IV dan V dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri 1 Godean Yogyakarta*. Skripsi, Sarjana, tidak diterbitkan. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rahayu, E.T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: CV Alfabeta.
- Rosdiani, D. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2013). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Saryono & Nopembri, S. (2009). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6, 61-66.
- Simamora, B.S. (2019). *Aktif Berolahraga: Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas V SD/MI*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan Balitbang Kemendikbud.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rienka Cipta.
- Soemitro. (1992). *Permainan Kecil*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sudjono, A. (2012). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono, dkk. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- \_\_\_\_\_. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, W. S, dkk. (2018). *Kurikulum Pendidikan Jasmani dari Teori Hingga Evaluasi Kurikulum*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Sujanto, A. (2006). *Psikologi Umum*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Susanto, E. (2017). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: UNY Press.
- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. JPJI (Vol 8. No 1 tahun 2011).
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Validasi Drs Joko Purwanto, M.Pd.

### SURAT PERMOHONAN VALIDASI

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lamp : 1 Bandel

Kepada Yth,  
Bapak Drs. Joko Purwanto, M.Pd.  
Di tempat

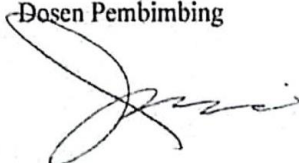
Selubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Yunus Nashrulloh  
NIM : 16604221084  
Program Studi : PGSD Pejus  
Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding*  
Siswa (Kasti dan *Rounders*) Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo  
Tahun Ajaran 2020/2021

dengan hormat memohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, (3) draf instrumen penelitian.

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

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Joko Purwanto, M.Pd.  
NIP. 196208051989011001

Yogyakarta, 14 Juli 2020  
Hormat saya,  
Mahasiswa



Yunus Nashrulloh  
NIM. 16604221084

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lamp : 1 Bandel

Kepada Yth.  
Bapak Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.  
Di tempat

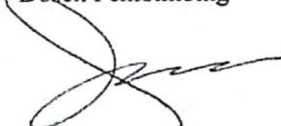
Sehubung dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Yunus Nashrulloh  
NIM : 16604221084  
Program Studi : PGSD Penjas  
Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding*  
Siswa (Kasti dan *Rounders*) Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo  
Tahun Ajaran 2020/2021

dengan hormat memohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, (3) draf instrumen penelitian.

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

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Joko Purwanto, M.Pd.  
NIP. 196208051989011001

Yogyakarta, 14 Juli 2020

Hormat saya,  
Mahasiswa



Yunus Nashrulloh  
NIM. 16604221084

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS  
Lamp : 1 Bandel

Kepada Yth.  
Bapak Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.  
Di tempat

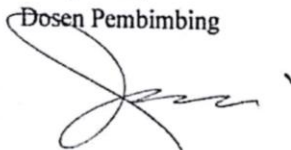
Sehubung dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Yunus Nashrulloh  
NIM : 16604221084  
Program Studi : PGSD Penjas  
Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding*  
Siswa (Kasti dan *Rounders*) Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo  
Tahun Ajaran 2020/2021

dengan hormat memohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TAS, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, (3) draf instrumen penelitian.

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

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Joko Purwanto, M.Pd.  
NIP. 196208051989011001

Yogyakarta, 14 Juli 2020  
Hormat saya,  
Mahasiswa



Yunus Nashrulloh  
NIM. 16604221084

Lampiran 4. Surat Keterangan Validasi Drs Joko Purwanto, M.Pd.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. Joko Purwanto, M.Pd.

NIP : 196208051989011001

Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yunus Nashrulloh

NIM : 16604221084

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Pembelajaran *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kuldn Progo Tahun Ajaran 2020/2021

Setelah dilakukan kajian atas istrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

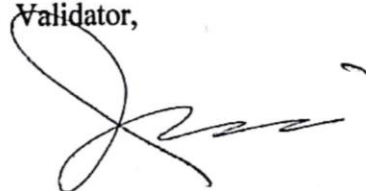
- Layak digunakan untuk penelitian.
- Layak digunakan dengan perbaikan.
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan.

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Juli 2020

Validator,



Drs. Joko Purwanto, M.Pd.  
NIP. 196208051989011001

Catatan:

: Beri tanda ✓

Lampiran 5. Surat Keterangan Validasi Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197807022002121004

Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yunus Nashrulloh

NIM : 16604221084

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021

Setelah dilakukan kajian atas istrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

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

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Juli 2020

Validator,



Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.

NIP. 197807022002121004

Catatan:

: Beri tanda ✓

Lampiran 6. Surat Keterangan Validasi Dr. Komarudin, S.Pd., M.A

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.

NIP : 197409282003121002

Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Yunus Nashrulloh

NIM : 16604221084

Program Studi : PGSD Penjas

Judul TAS : Minat terhadap Pembelajaran Pembelajaran *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021

Layak digunakan untuk penelitian.

Layak digunakan dengan perbaikan.

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan.

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Juli 2020

Validator,



Dr. Komarudin, S.Pd., M.A.

NIP. 197409282003121002

Catatan:

: Beri tanda ✓

Lampiran 7. Surat Izin Permohonan Uji Instrumen Penelitian di SDN Kaliagung



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

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Email : [humas\\_fik@unv.ac.id](mailto:humas_fik@unv.ac.id) Website : [fik.unv.ac.id](http://fik.unv.ac.id)

Nomor : 70/UN34.16/LT/2020

17 Juli 2020

Lampiran : 1 bendel proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

**Yth. Kepala Sekolah SDN Kaliagung**

**Banyunganti Lor, Kaliagung, Kec. Sentolo, Kab. Kulon Progo, DIY 55664**

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

Nama : Yunus Nashrulloh

NIM : 16604221084

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Program Studi : PGSD Penjas – S1

Judul Tugas Akhir : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021

Waktu Uji Instrumen : 20 Juli – 20 Agustus 2020

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Pt. Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Guntik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP.19820815 200501 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 8. Surat Keterangan telah Melakukan Uji Instrumen Penelitian di SDN Kaliagung



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA  
KAPANEWON SENTOLO  
SD NEGERI KALIAGUNG**

Alamat: Banyunganti Lor, Kaliagung, Sentolo, Kulon Progo Kode Pos. 55664

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 421.2/30/KA/VII/2020

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama :SUWANTI, S.Pd.SD.  
NIP : 196807151998032004  
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Kaliagung  
Pangkat, Gol. Ru : Pembina, IV/a  
Alamat : Banyunganti Lor, Kaliagung, Sentolo, Kulon Progo

Menerangkanbahwa :

Nama : YUNUS NASHRULLOH  
NIM : 16604221084  
Prodi : PGSD Penjas – S1  
Nama Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan **Uji Instrumen Penelitian** Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021” pada tanggal 24-26 Juli 2020.

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



Lampiran 9. Surat Izin Penelitian di SDN Jlaban



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Email : [humas\\_fik@uny.ac.id](mailto:humas_fik@uny.ac.id) Website : [fik.uny.ac.id](http://fik.uny.ac.id)

Nomor : 352/UN34.16/PT.01.04/2020  
Lampiran : 1 bendel proposal  
Hal : Izin Penelitian

17 Juli 2020

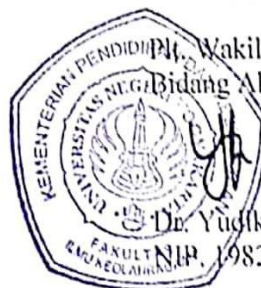
Yth. Kepala Sekolah SDN Jlaban  
Dlaban, Sentolo, Sentolo, Kulon Progo, DIY 55664

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

Nama : Yunus Nashrulloh  
NIM : 16604221084  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Program Studi : PGSD Penjas – S1  
Judul Tugas Akhir : Minat terhadap Pembelajaran Permainan *Striking and Fielding* (Kasti dan *Rounders*) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk Penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Waktu Penelitian : 20 Juli – 20 Agustus 2020

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Wakil Dekan  
Bidang Akademik dan Kerjasama

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.  
NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan:

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 10. Surat Keterangan telah Melakukan Penelitian di SDN Jlaban



**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
KAPANEWON SENTOLO  
SD NEGERI JLABAN**

Alamat: Dlaban, Sentolo, Sentolo, Kulon Progo, DIY. Kode Pos 55664

**SURAT KETERANGAN**

**NO : 191 / KET/SD.JBL /VIII/ 2020**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Jlaban Kapanewon Sentolo, Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga Kabupaten Kulon Progo, Provinsi DIY, menerangkan bahwa:

Nama : YUNUS NASHRULLOH

NIM : 16604221084

Program Studi : PGSD Penjas – S1

Berdasarkan surat permohonan ijin penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta (UNY) Nomor : 352/UN34.16/PT.01.04/2020 tanggal 17 Juli 2020 tentang ijin Penelitian dalam rangka Perulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul “ *Minat terhadap Pembelajaran Permainan Striking and Fielding (Kasti dan Rounders) Siswa Kelas V SDN Jlaban Kulon Progo Tahun Ajaran 2020/2021*”. Mahasiswa yang namanya tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian dengan pengambilan data pada siswa kelas V di SD Negeri Jlaban secara online pada tanggal 3-7 Agustus 2020.

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

Jlaban, 7 Agustus 2020

Kepala SD Negeri Jlaban



**SUGENG SUNARTO, S.Pd., M.Pd**

Pembina, IV/a

NIP. 19670902 199401 1 001

Lampiran 11. Angket Uji Coba Instrumen Penelitian

**ANGKET PENELITIAN**

**MINAT TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN *STRIKING AND FIELDING* (KASTI DAN *ROUNDERS*) SISWA KELAS V SDN JLABAN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2020/2021**

**A. Identitas Responden**

Nama lengkap : .....

Jenis kelamin : .....

No. HP/WA : .....

**B. Petunjuk pengisian**

Klik (●) salah satu pilihan yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan :

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

**Contoh :**

No	Pertanyaan	SS	S	ST	STS
1.	Saya pandai menangkap bola	●			
2.	Saya takut memukul bola				●

### C. Pertanyaan

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya bahagia ketika melihat ada orang bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, roundes).				
2.	Setelah melihat orang bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ), saya merasa tertarik untuk mencobanya.				
3.	Saya takut badan saya terkena lemparan bola saat bermain permainan kasti.				
4.	Bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) menyehatkan tubuh.				
5.	Tubuh saya menjadi bugar setelah bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
6.	Tubuh saya mudah lelah ketika bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
7.	Saya ingin mengetahui peraturan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
8.	Saya bertanya kepada guru ketika belum paham peraturan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
9.	Saya memperhatikan guru, ketika guru sedang mempraktikkan teknik dasar permainan <i>rounders</i> .				
10.	Saya berbicara dengan teman sebelah, ketika guru menjelaskan peraturan permainan <i>rounders</i> .				
11.	Saya senang mengikuti pembelajaran Penjasorkes, karena materinya permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ).				
12.	Saya sangat bahagia bisa mencetak angka pada saat bermain permainan <i>rounders</i> .				
13.	Saya kecewa ketika ada teman yang tidak serius saat bermain <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ).				
14.	Saya memiliki keinginan besar untuk bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
15.	Saya bersemangat saat bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
16.	Saya malas mengikuti pembelajaran penjasorkes karena materinya permainan kasti.				
17.	Saya mudah paham ketika guru menjelaskan peraturan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ).				
18.	Bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) melatih saya untuk berfikir cepat.				
19.	Orang tua saya bahagia mengetahui saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
20.	Orang tua saya memperbolehkan saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
21.	Orang tua saya mendukung jika saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
22.	Orang tua saya menyarankan untuk bermain olahraga lain, dari pada permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
23.	Anak-anak disekitar tempat tinggal saya suka bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
24.	Setiap sore anak-anak di kampung saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
25.	Masyarakat disekitar tempat tinggal saya lebih suka bermain olahraga lain, dari pada permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
26.	Peralatan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>roundes</i> ) mudah didapatkan.				
27.	Sekolah memiliki peralatan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) yang lengkap, seperti bola kasti, pemukul.				
28.	Saya lebih bersemangat bermain kasti setelah dibelikan peralatan yang baru.				

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
29.	Lapangan yang saya gunakan untuk bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) letaknya jauh.				
30.	Peralatan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) yang dimiliki sekolah banyak yang rusak.				

Lampiran 12. Data Uji Coba Instrumen Penelitian

No	Intrinsik																	Ekstrinsik											Total		
	Fisiologis						Psikologis											Sosial					Non Sosial								
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	Q19	Q20	Q21	Q22	Q23	Q24	Q25	Q26	Q27	Q28		Q29	Q30
1	4	4	3	4	4	3	3	4	4	1	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	2	4	4	2	3	4	4	1	3	99
2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	81
3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	2	3	3	2	3	3	2	3	3	92
4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	90
5	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	1	3	2	3	3	2	2	3	83
6	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	91
7	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	4	105
8	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100
9	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	112
10	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	86
11	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	85
12	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	1	1	1	4	4	1	4	4	107
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	87
14	3	3	3	4	4	2	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	2	4	3	3	4	98
15	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	2	3	3	3	3	3	93
16	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	2	2	4	4	2	3	4	108
17	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	89
18	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	4	3	2	2	3	4	3	4	2	2	2	3	3	4	3	2	90
19	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	2	3	2	2	3	91
20	3	4	1	4	4	2	3	3	2	2	4	1	2	3	3	2	4	2	2	2	4	2	3	3	2	3	3	3	2	1	79

21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	82
22	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	1	3	4	4	3	4	3	2	3	101
23	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	80
24	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	102
25	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	90
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	86
27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	3	4	4	4	4	116
28	4	3	1	4	3	2	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	2	2	4	2	2	3	1	3	3	3	1	2	86
29	3	3	1	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	1	4	2	2	3	84
30	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	80
31	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	87
32	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	102

Lampiran 13. Hasil Uji Validasi Instrumen Penelitian

No Butir	r Hitung	r Tabel (5%)	Keterangan
1	0,557	0,349	Valid
2	0,611	0,349	Valid
3	0,578	0,349	Valid
4	0,456	0,349	Valid
5	0,526	0,349	Valid
6	0,567	0,349	Valid
7	0,590	0,349	Valid
8	0,567	0,349	Valid
9	0,532	0,349	Valid
10	0,408	0,349	Valid
11	0,422	0,349	Valid
12	0,642	0,349	Valid
13	0,641	0,349	Valid
14	0,671	0,349	Valid
15	0,701	0,349	Valid
16	0,703	0,349	Valid
17	0,459	0,349	Valid
18	0,676	0,349	Valid
19	0,498	0,349	Valid
20	0,713	0,349	Valid
21	0,615	0,349	Valid
22	0,308	0,349	Tidak Valid
23	0,482	0,349	Valid
24	0,390	0,349	Valid
25	0,295	0,349	Tidak Valid
26	0,462	0,349	Valid
27	0,701	0,349	Valid
28	0,376	0,349	Valid
29	0,541	0,349	Valid
30	0,708	0,349	Valid

Lampiran 14. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	32	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	32	100,0

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,910	30

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Deleted	Scale Variance if Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Deleted
X01	89,28	95,112	,525	,907
X02	89,25	93,742	,576	,906
X03	89,72	91,305	,521	,907
X04	88,91	95,830	,416	,908
X05	89,19	95,060	,489	,907
X06	89,63	93,919	,526	,906
X07	89,22	93,854	,553	,906
X08	89,16	94,588	,532	,907
X09	89,03	94,289	,489	,907
X10	89,38	94,242	,340	,910
X11	89,44	95,222	,370	,909
X12	89,13	91,855	,600	,905
X13	89,84	92,265	,602	,905
X14	89,47	93,160	,640	,905
X15	89,22	93,467	,675	,905
X16	89,38	93,597	,678	,905
X17	89,47	95,934	,422	,908
X18	89,22	91,596	,638	,904
X19	90,09	93,765	,445	,908
X20	89,22	90,499	,676	,904

X21	89,16	93,426	,578	,906
X22	89,81	95,512	,229	,913
X23	89,75	92,452	,412	,909
X24	89,91	94,475	,320	,911
X25	90,28	96,660	,235	,911
X26	89,66	94,491	,409	,908
X27	89,22	93,467	,675	,905
X28	89,78	94,434	,301	,911
X29	90,03	92,741	,488	,907
X30	89,50	90,968	,672	,904

Lampiran 15. Angket Penelitian

**ANGKET PENELITIAN**

**MINAT TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN *STRIKING AND FIELDING* (KASTI DAN *ROUNDERS*) SISWA KELAS V SDN JLABAN KULON PROGO TAHUN AJARAN 2020/2021**

**A. Identitas Responden**

Nama lengkap : .....

Jenis kelamin : .....

No. HP/WA : .....

**B. Petunjuk pengisian**

Klik (●) salah satu pilihan yang sesuai dengan kondisi anda yang sebenarnya.

Keterangan :

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

**Contoh :**

No	Pertanyaan	SS	S	ST	STS
1.	Saya pandai menangkap bola	●			
2.	Saya takut memeukul bola				●

### C. Pertanyaan

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1.	Saya bahagia ketika melihat ada orang bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, roundes).				
2.	Setelah melihat orang bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ), saya merasa tertarik untuk mencobanya.				
3.	Saya takut badan saya terkena lemparan bola saat bermain permainan kasti.				
4.	Bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) menyehatkan tubuh.				
5.	Tubuh saya menjadi bugar setelah bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
6.	Tubuh saya mudah lelah ketika bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
7.	Saya ingin mengetahui peraturan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
8.	Saya bertanya kepada guru ketika belum paham peraturan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
9.	Saya memperhatikan guru, ketika guru sedang mempraktikkan teknik dasar permainan <i>rounders</i> .				
10.	Saya berbicara dengan teman sebelah, ketika guru menjelaskan peraturan permainan <i>rounders</i> .				
11.	Saya senang mengikuti pembelajaran Penjasorkes, karena materinya permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ).				
12.	Saya sangat bahagia bisa mencetak angka pada saat bermain permainan <i>rounders</i> .				
13.	Saya kecewa ketika ada teman yang tidak serius saat bermain <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ).				

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
14.	Saya memiliki keinginan besar untuk bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
15.	Saya bersemangat saat bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
16.	Saya malas mengikuti pembelajaran penjasorkes karena materinya permainan kasti.				
17.	Saya mudah paham ketika guru menjelaskan peraturan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounder</i> ).				
18.	Bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) melatih saya untuk berfikir cepat.				
19.	Orang tua saya bahagia mengetahui saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
20.	Orang tua saya memperbolehkan saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
21.	Orang tua saya mendukung jika saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
22.	Anak-anak disekitar tempat tinggal saya suka bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
23.	Setiap sore anak-anak di kampung saya bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ).				
24.	Peralatan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>roundes</i> ) mudah didapatkan.				
25.	Sekolah memiliki peralatan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) yang lengkap, seperti bola kasti, pemukul.				
26.	Saya lebih bersemangat bermain kasti setelah dibelikan peralatan yang baru.				
27.	Lapangan yang saya gunakan untuk bermain permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) letaknya jauh.				

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
28.	Peralatan permainan <i>Striking and fielding</i> (kasti, <i>rounders</i> ) yang dimiliki sekolah banyak yang rusak.				

Lampiran 16. Data Penelitian

No	Intrinsik																			
	Fisiologis						Jumlah	Psikologis												Jumlah
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6		Q7	Q8	Q9	Q10	Q11	Q12	Q13	Q14	Q15	Q16	Q17	Q18	
1	4	3	4	4	3	3	21	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	45
2	3	3	3	4	4	3	20	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	41
3	3	3	3	3	3	3	18	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	40
4	4	3	3	4	3	4	21	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	45
5	3	3	3	4	3	4	20	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	42
6	3	4	4	4	4	3	22	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	45
7	3	3	3	3	3	3	18	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	37
8	3	4	2	4	3	2	18	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	45
9	4	4	3	4	4	4	23	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	45
10	3	4	2	4	4	3	20	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	2	4	42
11	4	4	4	4	4	4	24	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	45
12	3	3	3	3	3	2	17	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	45
13	3	3	3	4	3	3	19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	37
14	4	4	2	4	4	3	21	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	48
15	4	3	3	3	3	3	19	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	40
16	3	4	3	4	3	4	21	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	42
17	4	3	4	4	4	3	22	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	44
18	4	3	3	3	4	3	20	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	41
19	4	4	3	3	4	3	21	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	42
20	3	4	3	4	3	3	20	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	44
21	3	3	3	3	3	3	18	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	38
22	3	3	4	4	3	3	20	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	39

Ekstrinsik												Total
Sosial					Jumlah	Non Sosial					Jumlah	
Q19	Q20	Q21	Q22	Q23		Q24	Q25	Q26	Q27	Q28		
3	4	4	3	4	18	4	3	4	3	4	18	102
4	4	4	2	3	17	3	4	4	3	3	17	95
3	3	3	3	3	15	4	3	3	4	4	18	91
3	4	4	2	4	17	4	4	4	4	4	20	103
2	4	3	4	3	16	4	3	3	4	3	17	95
4	3	3	4	3	17	4	3	3	4	4	18	102
3	4	3	4	3	17	3	4	4	3	4	18	90
2	4	3	4	4	17	4	4	2	2	3	15	95
4	4	3	4	4	19	4	4	4	3	4	19	106
3	4	4	3	3	17	3	4	3	3	4	17	96
2	4	3	4	4	17	3	4	3	3	2	15	101
4	3	4	3	4	18	3	4	3	3	3	16	96
3	3	3	4	2	15	3	4	3	2	3	15	86
3	4	4	4	3	18	2	3	3	4	4	16	103
2	3	3	3	4	15	4	4	3	3	3	17	90
4	3	4	4	4	19	4	4	4	3	4	19	101
4	3	4	4	4	19	3	4	4	4	3	18	103
4	3	4	4	3	18	3	4	3	4	3	17	96
3	4	4	3	3	17	3	3	4	4	3	17	97
4	4	4	4	3	19	4	3	4	3	4	18	101
3	4	3	4	3	17	3	3	4	4	3	17	90
4	4	3	3	3	17	4	4	3	3	4	18	94

## Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian

### Gambar Angket berupa *Google form*

13:47

Nama Lengkap \*

Ade Syaefulloh

Jenis Kelamin \*

Laki-laki

Perempuan

No WA

0821037070821

Berikutnya

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

13:47

8. Saya bertanya kepada guru ketika belum paham peraturan permainan Striking and fielding (kasti, rounders). \*

Sangat Setuju

Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

9. Saya memperhatikan guru, ketika guru sedang mempraktikkan teknik dasar permainan rounders. \*

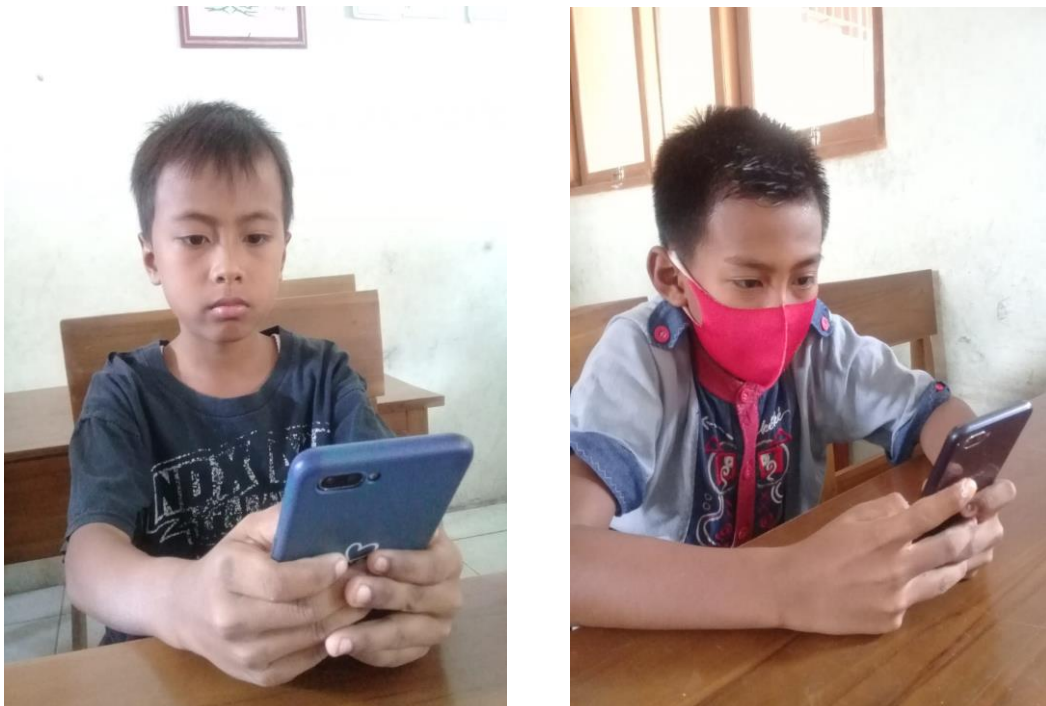
Sangat Setuju

Setuju

Tidak Setuju

Sangat Tidak Setuju

### Gambar Siswa sedang Mengisi Angket menggunakan *Handphone*



Gambar Siswa sedang Mengisi Angket menggunakan *Handphone*

