

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN
PJOK MATERI PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH
AMBARBINANGUN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Bagas Ari Wibowo
NIM. 16604224014

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN
PJOK MATERI PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH
AMBARBINANGUN**

Disusun Oleh:

Bagas Ari Wibowo
NIM. 16604224014

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 19 Oktober 2020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi


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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


R. Sunardianta, M.Kes.
NIP. 19581101 198603 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagas Ari Wibowo

NIM : 16604224014

Program Studi : Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Judul TA : Persepsi Peserta Didik Kelas V Terhadap Pembelajaran
PJOK Materi Permainan *Rounders* di SD Muhammadiyah
Ambarbinangun

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, Oktober 2020
Yang Menyatakan,



Bagas Ari Wibowo
NIM. 16604224014

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN

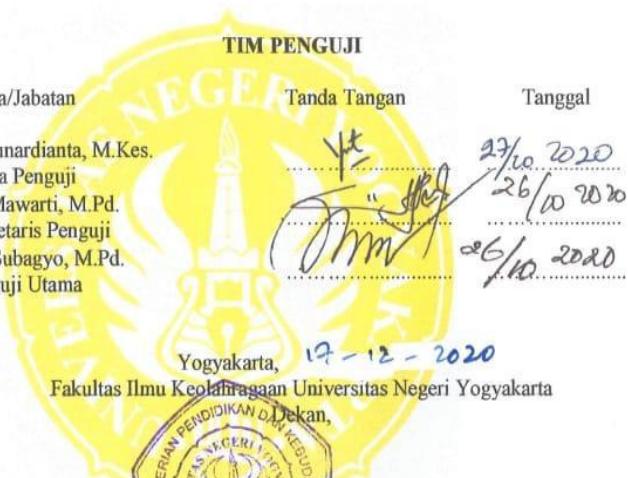
Disusun Oleh:
Bagas Ari Wibowo
NIM. 16604224014

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 23 Oktober 2020



MOTTO

Jika tak mampu berlari ya berjalan, jika berjalan pelan pun tak mampu, maka
tetap bergerak, asal jangan berhenti

Yen wes ngaji kitab suci aja lali anggone ngaji diri

(Bagas)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk:

1. Bapak Sahur Rohman dan Ibu Suryani tercinta, yang selalu memberikan dukungan dan selalu memotivasi anaknya dengan sabar dan selalu memberikan doa restu, dengan karya kecil dan gelar sarjana ini kupersembahkan untuk bapak dan ibukku.
2. Saudaraku tersayang, kakak Bayu Firmanto dan Adek Nandya Dian Pangesti yang selalu memberikan *support* untuk menyelesaikan skripsi.

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN
PJOK MATERI PERMAINAN *ROUNDERS* DI SD MUHAMMADIYAH
AMBARBINANGUN**

Oleh:
Bagas Ari Wibowo
NIM. 16604224014

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun.

Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun yang berjumlah 31 peserta didik. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket tertutup. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 6,45% (2 peserta didik), “cukup positif” sebesar 45,16% (14 peserta didik), “positif” sebesar 35,48% (11 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 12,90% (4 peserta didik). Dari hasil penelitian dapat dilihat persentase tertinggi yaitu ada pada kategori “cukup positif” sebesar 45,16% (14 peserta didik).

Kata kunci: *persepsi, peserta didik kelas V, PJOK materi permainan rounders*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Persepsi Peserta Didik Kelas V Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan *Rounders* di SD Muhammadiyah Ambarbinangun“ dapat disusun sesuai dengan 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. Bapak R. Sunardianta, M.Kes., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi, Ketua Penguji, dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., sebagai Penguji dan Ibu Sri Mawarti, M.Pd., sebagai Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiannya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes., selaku Koord. Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiannya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Kepala Sekolah dan guru di SD Muhammadiyah Ambarbinangun, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua teman-teman PGSD Penjas angkatan 2016 yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Aakhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, Oktober 2020
Yang Menyatakan,



Bagas Ari Wibowo
NIM. 16604224014

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Hasil Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Persepsi	9
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	19
3. Hakikat Permainan <i>Rounders</i>	29
4. Karakteristik Peserta Didik SD Kelas V	41
B. Penelitian yang Relevan.....	50
C. Kerangka Berpikir.....	53
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	56
B. Tempat dan Waktu Penelitian	56
C. Populasi dan Sampel Penelitian	56
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	57
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	57
F. Validitas dan Reliabilitas	59
G. Teknik Analisis Data.....	61
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	63
1. Faktor Internal.....	65
2. Faktor Eksternal	68

B. Pembahasan	70
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	76
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Implikasi.....	78
C. Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	85

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan Rounders	32
Gambar 2. Gerakan Melempar Bola.....	35
Gambar 3. Lemparan Mendatar.....	35
Gambar 4. Lemparan Menyusur Tanah.....	36
Gambar 5. Lemparan Pitcher.....	37
Gambar 6. Menangkap Bola Melambung.....	38
Gambar 7. Menangkap Bola Mendatar.....	38
Gambar 8. Menangkap Bola Menyusur Tanah.....	39
Gambar 9. Posisi Memukul	40
Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir	55
Gambar 11. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan <i>Rounders</i> di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun.....	64
Gambar 12. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Internal	66
Gambar 13. Diagram Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Internal	67
Gambar 14. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal	69
Gambar 15. Diagram Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Eksternal.....	70

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket.....	58
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen.....	58
Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen.....	60
Tabel 4. Hasil Analisis Reliabilitas	61
Tabel 5. Norma Kategori Penilaian.....	62
Tabel 6. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan <i>Rounders</i> di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun	63
Tabel 7. Norma Penilaian Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan <i>Rounders</i> di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun	64
Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Internal	65
Tabel 9. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Internal.....	66
Tabel 10. Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Internal	67
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal.....	68
Tabel 12. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal.....	68
Tabel 13. Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Eksternal.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	86
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	87
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	88
Lampiran 4. Data Penelitian	91
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas	93
Lampiran 6. Tabel r	95
Lampiran 7. Deskriptif Statistik	96
Lampiran 8. Desktiptif Statistik berdasarkan Indikator	98
Lampiran 9. Menghitung PAN Ideal	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan pembangunan suatu bangsa (Ningsih, 2012: 123). Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, keperibadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperuntukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pengertian tersebut adanya pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang cerdas dan berkarater dalam berbagai aspek, sehingga nantinya ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat. Pendidikan dapat dilakukan secara nonformal dan formal.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 31 menyebutkan bahwa pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Adapun contoh dari pendidikan nonformal adalah lembaga kursus, kelompok belajar, kelompok bermain, organisasi pemuda, dan lain-lain. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 6, pendidikan formal adalah jalur pendidikan

yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1).

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di semua sekolah baik sekolah negeri maupun swasta mulai SD, SMP, dan SMA. Oleh karena itu pendidikan jasmani di sekolah merupakan sebuah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, Pendidikan jasmani mempunyai pendekatan pemebelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani. Berdasar pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses

pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Salah satu materi permainan dalam pembelajaran PJOK yaitu permainan *rounders*. Permainan *rounders* merupakan permainan beregu menggunakan bola kecil yang dipukul menggunakan tongkat pemukul. Menurut Supardi & Suroyo (2010: 66-69), “kemampuan dasar yang diperlukan dalam bermain *rounders* meliputi: melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola. Permainan ini menjadi semakin menarik apabila pemain menguasai kemampuan melempar bola, memukul bola, dan menangkap bola dengan baik”. Dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar, permainan *rounders* menjadi materi yang tidak hanya memberikan pengalaman gerak manipulatif, akan tetapi juga melatih kerjasama dan sikap sportivitas. Permainan *rounders* seperti halnya Kasti, Bola Bakar, dan *Keepers* adalah termasuk permainan bola kecil yang sangat menarik untuk dimainkan bagi anak-anak, remaja, dan orang dewasa.

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SD kelas V yaitu: Kompetensi dasar: 3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*. Kompetensi inti: 4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*. Dengan demikian,

permainan dan olahraga juga harus diajarkan di sekolah dasar. Sedangkan salah satu materi pada permainan dan olahraga adalah permainan bola kecil di antaranya pemainan kasti, *rounders*, *softball*, *kipers* dan bola bakar. Alokasi waktu pembelajaran *rounders* untuk kelas V hanya 8x35 menit dalam satu semester, artinya dalam satu semester pembelajaran *rounders* hanya 4 kali pertemuan dalam satu semester.

Pembelajaran permainan *rounders* dijadikan sebagai alat untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai yaitu yang mencangkup kognitif, afektif dan psikomotor dan pembelajaran *rounders* seharusnya dilakukan melalui suatu hubungan kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan arah untuk tumbuhnya kreativitas, berpikir kritis, dan percaya diri. Pembelajaran *rounders* mengajak peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal tersebut menguatkan fakta di lapangan bahwa masih ditemukan adanya peserta didik yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Keadaan tersebut bisa dilihat dengan adanya peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik yang menganggap PJOK tidak terlalu penting lebih memilih untuk duduk, berteduh, dan mengobrol pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asyik bergurau dan bermain sendiri.

Kesulitan tersebut di antaranya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *rounders* dan metode yang digunakan masih menggunakan metode tradisional dan dalam menyampaikan pembelajaran melalui

permainan masih menekankan pada bermain/*game* langsung. Waktu yang digunakan peserta didik untuk merasakan permainan sangat sedikit. Akibatnya, peserta didik merasa jemu dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*. Selain itu, peserta didik kurang mendapatkan banyak pengalaman dalam bermain, sehingga peserta didik sering kali mengalami hambatan untuk melakukan penampilan yang terarah pada kerjasama. Keadaan seperti ini dapat diantisipasi dengan kreativitas guru PJOK untuk menciptakan rasa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran permainan *rounders*.

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik dan guru di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun, ternyata pembelajaran pendidikan jasmani permainan *rounders* bahwa perilaku peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran kurang antusias dan kurang sungguh-sungguh, karena olahraga *rounders* dianggap oleh siswa kurang menyenangkan dibandingkan olahraga lain, misalnya sepakbola. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik menerima apa yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.

Pembelajaran dilakukan dengan *game* dan guru hanya mengawasi. Selama ini pembelajaran permainan bola kecil dilaksanakan di halaman sekolah akan tetapi dengan ukuran lapangan yang disesuaikan dengan halaman. Letak gedung sekolah yang mengelilingi halaman membuat pembelajaran permainan *rounders* harus menggunakan bola plastik, karena dengan bola tersebut tidak akan memecahkan kaca jendela.

Keadaan ini tentunya tidak boleh terjadi mengingat banyak tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani bisa menjadi daya tarik maka dibutuhkan kreativitas guru pendidikan jasmani pada peserta didik dengan pendekatan dan metode yang tepat, sehingga akan dapat menambah motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK khususnya permainan *rounders* akan tercapai secara maksimal dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan *Rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Sarana dan prasarana pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun masih kurang.
2. Minat peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun terhadap permainan *rounders* rendah.
3. Masih ada peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun yang mengalami kesulitan saat pembelajaran permainan *rounders*.
4. Pembelajaran PJOK permainan *rounders* masih menggunakan lapangan yang seadanya.

5. Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berbeda-beda.

C. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan tentang pemahaman di atas sangatlah luas, maka agar penelitian ini menjadi lebih fokus dan berbobot, maka permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada: “persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun”.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus perumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu “Seberapa tinggi persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang positif, antara lain manfaat secara teoritik dan praktik. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak tertentu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia pendidikan terutama pendidikan Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti. Dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.
- b. Bagi Guru. Mengetahui bagaimana persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun.
- c. Bagi peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran *rounders*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Konsep Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Thoha, 2010: 141-142). Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi. Diah Sari (2001: 32), menerangkan bahwa “persepsi merupakan suatu proses kognitif dasar di dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak”. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium (Slameto, 2010: 102). Rakhmat (2008: 51), menyatakan bahwa “persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”. Muchlas (2008: 112) mendefinisikan “persepsi sebagai proses di mana individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan impresi sensorinya supaya dapat memberikan arti kepada lingkungan sekitarnya”.

Baharuddin (2007: 107), menyatakan bahwa ”Persepsi adalah peristiwa datangnya perangsang yang sudah menjadi tanggapan yang belum kita sadari

(sifatnya pasif)”. Terkait dengan persepsi, Shaleh (2004: 88) menyatakan bahwa, ”Persepsi adalah proses yang menggabungkan dan mengorganisasi data. Penginderaan untuk dikembangkan sedemikian sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita”.

Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah penelitian bagaimana mengintegrasikan sensasi ke dalam percept objek, dan bagaimana selanjutnya menggunakan *percepts* itu untuk mengenali dunia (*percepts* adalah hasil dari proses perceptual). Walgito (dalam Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke alat indra manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi. Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera (Sugihartono, 2007: 7).

Persepsi ada dua bentuk, Rakhmat (2008) menyebutkan “persepsi dibagi menjadi dua bentuk yaitu positif dan negatif, apabila objek yang dipersepsi sesuai dengan penghayatan dan dapat diterima secara rasional dan emosional maka manusia akan mempersepsikan positif atau cenderung menyukai dan menanggapi sesuai dengan objek yang dipersepsikan”. Apabila tidak sesuai dengan

penghayatan maka persepsinya negatif atau cenderung menjauhi, menolak dan menanggapinya secara berlawanan terhadap objek persepsi tersebut.

Persepsi positif, menurut Robbins & Judge (2002: 42) merupakan “penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada, sedangkan persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada”. Penyebab munculnya persepsi negatif seseorang dapat muncul karena adanya ketidakpuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya ketidaktahuan individu serta tidak adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan dan sebaliknya, penyebab munculnya persepsi positif seseorang karena adanya kepuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya pengetahuan individu, serta adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan.

Dari berbagai pengertian dan pendapat para ahli tentang persepsi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu proses di dalam menginterpretasi atau menafsirkan suatu bentuk stimulus yang diterima oleh alat indera, diteruskan ke otak sehingga terwujud dalam bentuk sikap atau tindakan.

b. Faktor yang mempengaruhi Persepsi

Persepsi seseorang tidaklah timbul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Thoha (2010: 149-157) menyatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah

faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi proses belajar (*learning*), motivasi dan kepribadiannya, sedangkan faktor eksternal meliputi intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal-hal yang baru berikut ketidakasingan". Pendapat lain, Muchlas (2008: 119-122) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut:

1) Pelaku persepsi

Jika seseorang melihat sebuah target dan mencoba untuk memberikan interpretasi tentang yang dilihatnya, interpretasi tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadinya (masing-masing pelaku persepsi). Terdapat tiga karakteristik pribadi yang dapat mempengaruhi persepsi yaitu sikap, motif, *interest* (perhatian), pengalaman masa lalu dan ekspektasi.

2) Objek/target persepsi

Karakteristik dalam target persepsi yang sedang diobservasi mempengaruhi segala hal yang dipersepsikan. Gerakan, suara, ukuran dan berbagai atribut lainnya dapat memperbaiki cara persepsi objek yang kita lihat sebelumnya.

3) Dalam konteks situasi dimana persepsi itu dibuat

Elemen-elemen dalam lingkungan sekitar dapat mempengaruhi persepsi kita. Hal ini pelaku persepsi maupun target persepsi yang berubah, melainkan situasinya yang berbeda.

Irwanto (2004: 96-97), menjabarkan beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu:

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) yang harus dihadapi tetapi individu cukup memusatkan perhatian pada rangsang tertentu saja.
- 2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dinamis menarik perhatian untuk diminati.
- 3) Nilai kebutuhan, artinya antara individu yang satu dengan yang lain tidak sama, tergantung pada nilai hidup dan kebutuhannya.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsi dunia sekitarnya.

Pendapat Walgito (2007: 54-55) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu;

- 1) Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: sosial dan lingkungan.
- 2) Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berasal dari hubungan dengan segi, mental, kecerdasan, dan kejasmanian.

Khairani (2013: 63-65) membagi faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yaitu mencakup beberapa hal antara lain :
 - a) Fisiologis. Informasi masuk melalui alat indra, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya.
 - b) Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek.
 - c) Minat. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dikatakan sebagai minat.
 - d) Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
 - e) Pengalaman dan ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
 - f) Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, *mood* ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
- 2) Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat di dalamnya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:
 - a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami.
 - b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit

- c) Keunikan dan kekontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
- d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat.
- e) *Motion* atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Senada dengan hal tersebut, Rakhmat (2008: 51) menyebutkan bahwa persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural, yaitu:

1) Faktor fungsional

Faktor fungsional adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang disebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor fungsional yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi, misalnya dalam penelitian ini objek pembelajaran PJOK materi *rounders* di antaranya materi pelajaran, guru, sarana prasarana, dan lingkungan sekolah.

2) Faktor struktural

Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu, yaitu siswa itu sendiri. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila ingin memahami suatu peristiwa tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam hubungan keseluruhan. Adapun pendapat dari Rakhmat (2008: 51), menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pemahaman individu

terhadap dampak dan stimui yang dihasilkan, atau bisa disebut manfaat yang diperoleh dari stimuli yang dihasilkan, sedangkan faktor struktural atau faktor situasional adalah faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman individu terhadap stimuli yang ada. Sugihartono (2007: 9) perbedaan hasil persepsi dipengaruhi oleh:

- 1) Pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang.
Besarnya pengetahuan seseorang serta banyaknya pengalaman yang dimiliki seseorang dan luasnya wawasan yang diperoleh seseorang sangat mempengaruhi persepsi seseorang.
- 2) Kebutuhan seseorang
Perbedaan kebutuhan seseorang terhadap sesuatu juga mempengaruhi persepsi seseorang terhadap suatu hal.
- 3) Kesenangan atau hobi seseorang
Kesenangan atau hobi seseorang terhadap suatu hal sangat mempengaruhi persepsi, misalnya dua orang yang masing-masing menyukai dan tidak menyukai senam akan berbeda persepsi jika ditanya pendapat tentang olahraga senam.
- 4) Kebiasaan atau pola hidup sehari-hari
Kebiasaan hidup dan pola hidup seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari juga mempengaruhi persepsi seseorang.

Dari pengertian persepsi di atas maka persepsi adalah proses rangsangan dari luar melalui alat penginderaan diteruskan kepusat otak untuk dilakukan penyeleksian, penyaringan, dan pengorganisasian sehingga dapat diinterpretasikan atau diungkapkan dalam bentuk sikap atau perilaku. Perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor. Oleh karena adanya perbedaan individu, maka persepsi itu bersifat subjektif. Persepsi juga dapat dipengaruhi oleh pertalian yang efektif, rangsangan menarik, nilai kebutuhan, dan pengalaman terdahulu.

c. Proses terjadinya Persepsi

Persepsi seseorang tidak terjadi begitu saja, melainkan ada sebuah proses terjadinya persepsi. Walgito (2007: 54-56) menyatakan bahwa objek

menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor (proses fisik). Stimulus yang diterima oleh alat indera dilanjutkan syaraf sensoris ke otak (proses fisiologis). Kemudian terjadilah suatu proses di otak, sehingga individu dapat menyadari apa yang ia terima dengan reseptor itu, sebagai suatu akibat dari stimulus yang diterimanya. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran itulah yang dinamakan proses psikologis. Dengan demikian taraf terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang apa yang diterima melalui alat indera atau perceptor.

Liliweri (2011: 157) dalam bukunya mengatakan bahwa tahap-tahap yang terjadi dalam proses persepsi ini adalah: (1) Individu memperhatikan dan membuat seleksi. (2) Individu mengorganisasikan objek yang di tangkap indera, (3) Individu membuat interpretasi. Proses terbentuknya persepsi dikemukakan oleh Handayani, (2013: 16) yaitu:

- 1) Stimulus atau situasi yang hadir
Awal mula terjadinya persepsi ketika seseorang dihadapkan pada stimulus atau situasi. Stimulus atau situasi tersebut biasanya berupa stimulus pengindraan dekat dan langsung atau berupa lingkungan sosiokultural dan fisik yang menyeluruh dari stimulus tersebut.
- 2) Registasi
Merupakan suatu gejala yang nampak yaitu mekanisme fiksik untuk mendengar dan melihat suatu informasi maka mulailah orang tersebut mendaftar, mencerna, dan menyerap suatu informasi.
- 3) Interpretasi
Tahap selanjutnya setelah informasi terserap proses terakhirnya adalah penafsiran terhadap informasi tersebut. Interpretasi ini merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang amat penting karna proses tergantung pada proses pendalamaman, motifasi dan keperibadian seseorang berbeda dengan orang lain sehingga interpretasi seseorang terhadap informasi atau stimulus akan berbeda dengan orang lain.
- 4) Umpaman Balik
Merupakan suatu proses yang terakhir dimana setelah seseorang menafsirkan informasi tersebut akan memunculkan reaksi yaitu reaksi positif dan negatif, maka akan muncul reaksi memberikan apabila

jawabannya bersifat menerima maka reaksi yang muncul akan berbentuk positif pula.

Sunaryo (2004: 98) menjelaskan syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut: (1) Adanya objek yang dipersepsi, (2) Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi, (3) Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, (4) Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai-bagai macam bentuk. Keadaan ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan individu dikenai berbagai-bagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar (Walgitto, 2007: 55). Tetapi tidak semua stimulus akan diberikan responya. Hanya beberapa stimulus yang menarik individu yang akan diberikan respon. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilih dan diterima oleh individu, individu menyadari dan memberikan respon sebagai reaksi terhadap stimulus tersebut.

Lebih lanjut Walgitto (2007: 54) menyatakan bahwa syarat-syarat terjadinya persepsi sebagai berikut.

- 1) Adanya objek yang dipersepsikan. Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor.
- 2) Adannya alat indera atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, di samping itu harus ada pula syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan syaraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respons diperlukan syaraf motoris.
- 3) Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi sesuatu diperlukan pula adanya perhatian, yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. Syarat terjadinya persepsi perlu adanya proses fisik, fisiologis, dan psikologis.

Menurut Thoha (2003: 145), proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Stimulus atau Rangsangan
Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- 2) Registrasi
Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftar semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.
- 3) Interpretasi
Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalamannya, motivasi, dan kepribadian seseorang.

Berdasarkan hal di atas, maka yang dipersepsi oleh individu selain tergantung pada stimulusnya juga tergantung kepada keadaan individu itu sendiri. Walgito (2007: 56) menyatakan bahwa stimulus akan mendapat pemilihan dari individu tergantung kepada bermacam-macam faktor, salah satu faktor ialah perhatian dari individu, yang merupakan aspek psikologis individu dalam mengadakan persepsi.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa terjadinya persepsi adalah diawali dengan adanya suatu bentuk objek yang memberikan stimulus atau rangsangan terhadap individu. Selanjutnya diproses di dalam otak, sehingga akhirnya akan direspon oleh individu tersebut berupa suatu tindakan-tindakan tertentu. Dalam penelitian ini, objeknya berupa pembelajaran *rounders* yang dipersepsikan oleh siswa kelas V id SD Muhammadiyah Ambarbinangun, sehingga terwujud tindakan-tindakan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Artinya peserta didik akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (Priastuti, 2015: 138).

Mulyasa (2012: 24) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat peserta didik belajar melalui interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Hamalik (2010: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan

pembelajaran. Selain itu pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan peserta didik dalam memahami materi kajian yang tersirat dalam pembelajaran dan kegiatan mengajar guru yang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu dan mengembangkan peserta didik agar dapat belajar lebih baik.

Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Ditambahkan Mulyaningsih (2008: 34) bahwa dalam proses pembelajaran, agar ada interaksi edukatif dan dapat berjalan dengan lancar, maka paling tidak harus ada komponen-komponen sebagai berikut: (1) adanya tujuan yang hendak dicapai; (2) adanya materi atau bahan ajaran yang menjadi isi kegiatan; (3) adanya peserta didik yang menjadi subjek dan objek yang aktif mengalami; (4) adanya guru yang melaksanakan kurikulum; (5) adanya sarana dan prasarana yang menunjang terselenggaranya proses pembelajaran; (6) adanya

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan

yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Hamalik, 2010: 58).

Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar. Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotorinya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum didalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Peserta didik

Peserta didik atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan peserta didik akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan peserta didik akan rendah atau bahkan tidak peserta didik akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas peserta didik, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar peserta didik yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, managemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai

individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasaan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42). Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat

unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7).

Sementara Khomsin (dalam Sartinah, 2008: 63) menganggap bahwa mata pelajaran PJOK memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematik bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromoskuler, perceptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Sukintaka (2004: 55), menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi

lain peserta didik akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku. Agar mempunyai profil guru pendidikan jasmani yang disebutkan di atas, menurut Sukintaka (dalam Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015) guru pendidikan jasmani dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut: (1) Sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan, (2) Berpenampilan menarik, (3) Tidak gagap, (4) Tidak buta warna, (5) Pandai (cerdas), (6) Energik dan berketerampilan motorik.

Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana, dkk., 2018).

Seaton (dalam Thamrin, 2006: 4) menyatakan bahwa “tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan kesegaran jasmai, keterampilan motorik, pengetahuan, sosial dan keindahan”. Kesegaran jasmani menyangkut fisik, kesegaran organik dan kesegaran motorik. Fisik meliputi proporsi tubuh, hubungan antar tulang, lemak, otot, tinggi dan berat badan. Kesegaran organik menyangkut efisiensi peralatan tubuh seperti jantung, paru, hati, ginjal dan sebagainya. Kesegaran motorik berhubungan dengan kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan kelentukan. Drowatzky (dalam Thamrin, 2006: 4) memerinci tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut: “(1) perkembangan individu, menyangkut efisiensi fisiologis dan keseimbangan fisik (2) mengatasi lingkungan yang menekankan pada orientasi spisial dan manipulasi objek (3) interaksi sosial, meliputi: komunikasi, interaksi antar kelompok dan budaya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau peserta didik melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

3. Hakikat Permainan *Rounders*

a. Pengertian Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* adalah permainan bola kecil beregu dengan cara bermainnya yaitu setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai *rounders*. Dalam KTSP pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan 2006 permainan *rounders* merupakan salah satu bagian kegiatan pokok yang wajib diajarkan di sekolah. Kompetensi Inti dan Kompetensi

Dasar SD kelas V Kurikulum 2013 yaitu: Kompetensi dasar: 3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*. Kompetensi inti: 4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*. Dengan demikian, permainan dan olahraga juga harus diajarkan di sekolah dasar. Sedangkan salah satu materi pada permainan dan olahraga adalah permainan bola kecil di antaranya pemanian kasti, *rounders*, *softball*, *kipers* dan bola bakar.

Rounders merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil seukuran bola kasti. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. “Regu yang banyak mengumpulkan nilai dalam permainan, anaklah yang keluar sebagai pemenang” (Supardi & Suryono, 2010: 65).

Dalam permainan ini setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai "*Rounders*". “Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang” (Heryana & Verianti, 2010: 67)". Heryana & Verianti (2010: 67), menyatakan “bahwa dalam permainan rounders setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai "*Rounders*"”. Regu yang dapat mengelilingi

lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *softball*.

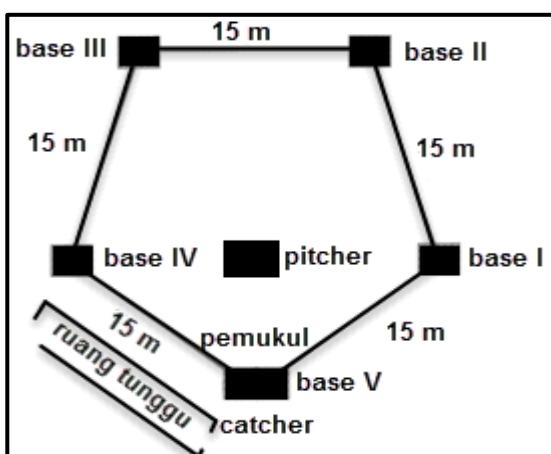
Berdasarkan teori atau uraian tentang hakikat *rounders* yang telah dikemukakan tersebut di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *rounders* adalah permainan yang menggunakan bola kecil yang dimainkan oleh 2 regu, dimana regu tersebut bertugas sebagai regu penjaga dan regu pemukul. Regu pemukul bertugas memukul bola yang dilemparkan oleh regu penjaga sekeras-kerasnya agar setelah memukul dapat berlari mengelilingi lapangan dan sampai di base terjauh. Sedangkan regu pemukul berusaha menangkap bola yang dipukul dan mematikan regu pemukul. Di dalam permainan *rounders* terkandung nilai-nilai positif, utamanya bagi perkembangan jasmani. Permainan ini juga melatih kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. *Rounders* juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Oleh karena itu, permainan *rounders* sangat cocok bagi anak usia sekolah dasar.

b. Lapangan Permainan *Rounders*

Lapangan *rounders* berbentuk segi lima beraturan yang masing-masing sisinya berukuran 15 meter. Pada setiap sudut lapangan terdapat tempat hinggap yang disebut base. Terdapat lima tempat hinggap yakni tempat hinggap I, II, III, IV, dan V. Tempat hinggap V sering disebut *home base*, sedangkan tempat untuk melambungkan bola disebut *pitcher base*.

Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *softball*. Lapangan permainan berbentuk segi lima. Ditandai dengan empat tiang tegak lurus yang

masing-masing panjangnya 1,20 meter dan dipasang setiap sudut. Jarak antara pemukul bola dengan tiang pertama 12 meter (jarak sama sampai dengan tiang ketiga). Dari tiang ketiga ke tiang ke empat 8,50 meter. Jarak antara pemukul dengan pelontar bola 7,50 meter. Arena pelontar bola 2,5 meter dan arena pemukul bola 2 meter. Stick (pemukul bola) berbentuk bulat. Stick terbuat dari kayu dengan ukuran panjang \pm 46 cm dan berat 370 gram. Bola bergaris tengah 19 cm dengan berat 70-85 gram. Lapangan permainan *rounders* sebagai berikut:



Gambar 1. Lapangan Permainan *Rounders*
 (Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 71)

c. Peraturan Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 orang pemain. Tiap pemain mempunyai nomor dada dari nomor 1 sampai 12. Tiap pemain berhak melakukan pukulan sebanyak tiga kali. Setelah dapat memukul dengan baik, pemukul harus berlari ke tempat hinggap. Tiap pemukul akan mendapat nilai 1 (satu) pada tiap-tiap base yang dilewatinya.

Setiap pemukul yang dapat kembali ke ruang bebas tanpa pernah dimatikan oleh regu penjaga akan mendapat nilai 5 (lima). Namun apabila pemukul dapat memukul dengan baik, kemudian ia dapat melewati semua base

dan kembali ke ruang bebas dengan hasil pukulannya tersebut, maka ia akan mendapat nilai 6 (enam). Nilai 6 (enam) tersebut didapat dari nilai 5 (lima) base yang dilaluinya dan nilai 1 (satu) sebagai hadiah. Keadaan seperti ini dalam permainan rounders sering disebut homerun.

Heryana & Verianti (2010: 71) menjelaskan cara bermain *rounders* yaitu sebagai berikut:

- 1) Jumlah pemain terdiri atas 7 orang. Setiap memulai permainan harus melakukan undian, untuk menentukan siapa terlebih dahulu memukul bola. Pemukul bola bergerak pada tiang pertama, setelah mendapat lemparan bola yang sah. Ketika tidak ada pemukul bola yang menunggu pukulan, seluruh anggota pemukul bola dapat keluar secara serentak. Tentunya hal ini dapat dilakukan jika seorang penjaga lapangan melempar bola langsung ke daerah pukula, sebelum seorang pelari mencapai tiang ke-4.
- 2) Pemukul bola harus mengoper keluar, masing-masing dari tiga tiang untuk mencapai tiang ke empat yang disentuh. Masing-masing regu mendapat dua kali giliran untuk memukul bola dan menjaga lapangan.
- 3) Penjaga lapangan berusaha menghalangi pukulan yang dilakukan pemukul, atau pada saat berlari. Karena pemukul tidak berlari langsung pada tempatnya, kecuali dihalangi pemain penjaga. Pemukul di samping lapangan, sambil menunggu pukulan, harus berlari diarah paling belakang dari posisi penjaga lapangan, serta pada empat buah tiang. Berlari harus melalui luar tiang.

Dalam permainan *rounders* ada dua cara untuk mematikan seorang pelari, yaitu dengan cara ditik dan membakar base yang akan dituju pelari. Menurut Tim Bina Karya Guru (2004: 3), yang dimaksud “mematikan pelari dengan cara ditik adalah menyentuhkan bola kepada pelari sebelum sampai ke tempat hinggap”. Pada saat mentik pelari, bola tidak boleh terlepas. Apabila bola terlepas, maka ketikan tersebut tidak sah. Sedangkan membakar base dilakukan dengan cara menginjak base yang akan dituju oleh pelari. Pada saat menginjak base tersebut, seorang penjaga base harus memegang bola.

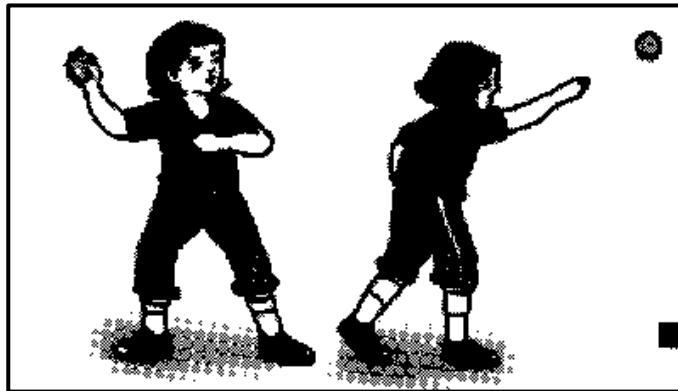
d. Teknik Dasar Permainan *Rounders*

Lebih lanjut Heryana & Verianti (2010: 68-71) menjelaskan ada beberapa teknik dalam permainan *rounders* yaitu:

a. Teknik melempar bola

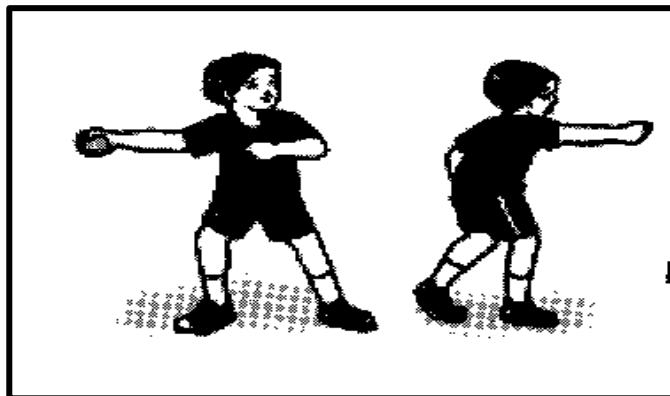
Melempar merupakan hal utama dalam permainan *rounders*, yaitu pada waktu regunya menjaga regu lawan. Apabila setiap anggota regu dapat melempar dengan kecepatan yang cukup besar dan ketepatan baik, maka regu tersebut akan menjadi regu yang kuat dalam pertahanan. Teknik melempar bola adalah sebagai berikut:

- 1) Teknik lemparan bola melambung (parabola)
 - a) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, di antara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis.
 - b) Ketiganya saling memegang, sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak terjatuh.
 - c) Ketika melempar, biasanya menggunakan tangan kanan dengan kaki kiri berada di depan.
 - d) Setelah bola lepas dari tangan, maka kaki kanan mengikuti atau melangkah ke depan.
 - e) Pandangan ke arah sasaran.



Gambar 2. Gerakan Melempar Bola
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 68)

- 2) Teknik lemparan bola mendatar
 - a) Lemparan umumnya dilakukan dengan tangan kanan.
 - b) Posisi badan tidak terlalu condong ke belakang.
 - c) Pada saat melempar mendatar, gerakan lengan diayun dari belakang ke depan dan tidak melebihi kepala.



Gambar 3. Lemparan Mendatar
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 68)

- 3) Teknik lemparan menyusur tanah

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a) Bola dilemparkan menyusur tanah, posisi kaki ditekuk dan badan condong ke depan.
- b) Lengan pelempar memegang bola, kemudian tarik tangan ke belakang.

- c) Ayunkan tangan ke depan mengarah ke depan bawah dan lemparkan bola.

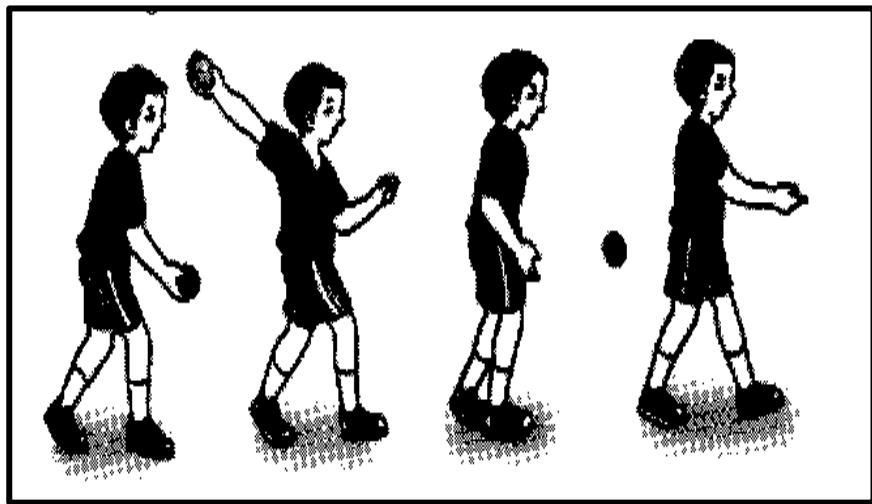


Gambar 4. Lemparan Menyusur Tanah
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

- 4) Teknik lemparan bola bagi pelambung (*Pitcher*)

Pitcher adalah pemain yang pertama dapat mematikan lawan. Lemparannya yang keras dan cepat akan menyulitkan pemukul sehingga ia dengan mudah dapat mematikan regu pemukul. Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a) Berdiri tegak, salah satu kaki kanan berada di depan
- b) Bola dipegang di samping paha kaki kanan
- c) Condongkan badan ke depan
- d) Putar lengan tangan kanan yang memegang bola 360^0
- e) Bersamaan dengan itu langkahkan kaki kiri ke depan, lepaskan bola saat bola berada di samping paha kaki kanan ikuti dengan lecutan pergelangan tangan.



Gambar 5. Lemparan *Pitcher*
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

b. Teknik menangkap bola

Menangkap bola merupakan faktor penentu keberhasilan sebuah regu. Teknik ini merupakan salah satu unsur yang penting dalam pertahanan. Dilihat dari datangnya bola, menangkap bola dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu sebagai berikut:

1) Teknik menangkap bola melambung

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

a) Ikuti datangnya bola.

b) Menangkap bola dapat dilakukan dengan merapatkan kedua tangan di depan dada.

c) Pada saat bola tertangkap, jari-jari segera ditutup dan cepat ditarik ke arah badan.

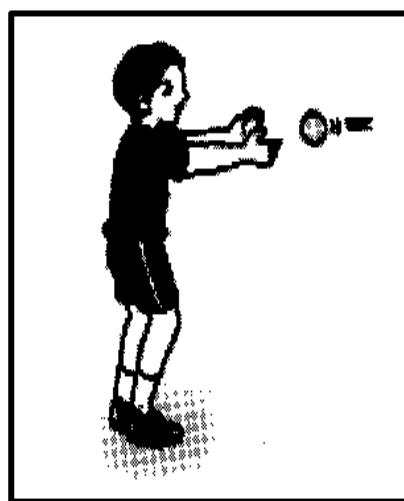


Gambar 6. Menangkap Bola Melambung
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

2) Teknik menangkap bola mendatar

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a) Jika bola datang mendatar dan tepat di depan badan, bola dapat ditangkap seperti menangkap bola yang datangnya melambung.
- b) Jika bola datang mendatar di samping kanan atau kiri badan, maka cara menangkapnya dengan menjulurkan lengan ke samping kanan atau kiri badan.
- c) Jika sudah mahir, maka dapat dilakukan dengan satu tangan.

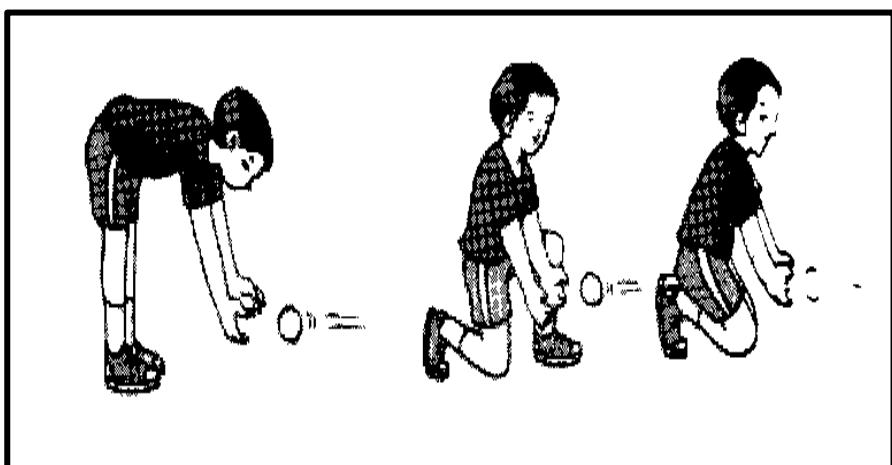


Gambar 7. Menangkap Bola Mendatar
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

3) Teknik menangkap bola menyusur tanah

Cara melakukannya sebagai berikut:

- a) Dengan sikap membungkuk, kedua lutut ditekuk, dan kedua lengan lurus ke bawah.
- b) Dengan sikap hampir berlutut, kemudian menangkap bola.



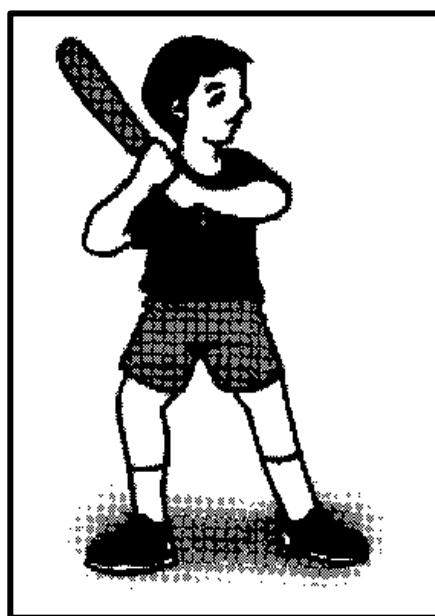
Gambar 8. Menangkap Bola Menyusur Tanah
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

c. Teknik memukul bola

Memukul bola dalam permainan *rounders* merupakan faktor utama untuk mendapatkan nilai. Oleh karena itu, teknik memukul hendaklah mendapat perhatian yang sungguh-sungguh. Untuk dapat menjadi seorang pemukul yang baik, pelajarilah teknik memukul secara keseluruhan, yaitu mulai dari cara memegang pemukul sampai akhir ayunan. Teknik memukul bolar rounders adalah sebagai berikut:

- 1) Pegang alat pemukul bagian pangkalnya dengan kedua tangan.
- 2) Tangan kanan berada di atas tangan kiri.
- 3) Kemudian berdiri menyamping sehingga *Pitcher* berada di samping kiri pemukul.

- 4) Kedua kaki dibuka selebar badan.
- 5) Letakkan alat pemukul di atas bahu sebelah kamam dengan menekuk kedua siku tangan.
- 6) Pandangan di arahkan ke arah *Pitcher*.
- 7) Ayunkan pemukul mendatar dengan meluruskan kedua siku tangan disertai lecutan pergelangan kedua tangan saat bola dalam jangkauan pukulan.
- 8) Pada saat memukul diusahakan sambil melangkahkan kaki kiri ke arah kiri agar pukulan lebih keras.



Gambar 9. Posisi Memukul
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

d. Berlari

Kecepatan lari adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam permainan *rounders*. Bagi regu pemukul kemampuan berlari sangatlah berperan dalam mendapatkan poin bagi satu regu. Kecepatan berlari memudahkan ketika menguasai *base* dengan aman dan menghasilkan nilai. Jadi, kemampuan berlari

cepat sangat diperlukan dalam permainan *rounders*. Pada saat lari menuju *base* dalam permainan *rounders* harus disesuaikan dengan situasi permainan, yaitu ada saat-saat tertentu pelari harus lari secepat-cepatnya. Kecepatan berlari dan ketangkasan harus dimiliki oleh masing-masing pemain. Jarak yang harus ditempuh oleh pelari lebih kurang 75 meter. Latihan lari dalam permainan *rounders* dapat dilakukan seperti pada latihan lari jarak pendek. Agar pemain *rounders* dapat meningkatkan teknik permainan yang baik, sebaiknya masing-masing pemain melakukan latihan-latihan sebagai berikut:

- 1) Latihan meningkatkan kecepatan berlari dan daya tahan.
- 2) Latihan berlari secepat-cepatnya dari base yang satu ke base yang lain.
- 3) Latihan untuk meningkatkan kekuatan otot perut, punggung, kaki, dan lengan.
- 4) Latihan meluncur untuk menuju tempat hinggap.
- 5) Latihan menghindarkan diri dari ketikan/sentuhan bola lawan.

4. Karakteristik Peserta Didik SD Kelas V

Masa sekolah dasar merupakan masa perkembangan, di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Pertumbuhan dan perkembangan mengikuti pola tertentu. Pola ini dimulai dengan pertumbuhan yang sangat cepat atau pesat dari lahir sampai usia 2 tahun, kemudian diikuti dengan periode yang konsisten, pada usia 8 sampai dengan 9 tahun. Setelah anak memasuki suatu periode pertumbuhan yang sangat cepat kadang-kadang ditunjukkan seperti lonjakan pertumbuhan pada masa remaja. Pada anak wanita pertumbuhan mengalami puncak pada usia 12 tahun, sedangkan pada anak laki-laki pada usia 14 tahun (Yudanto, 2005: 69).

Pendapat lain, Yusuf (2012: 24-25) menyatakan bahwa masa usia Sekolah Dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 ahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain:
 - 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-bandtingkan dirinya dengan anak yang lain
 - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu tidak dianggap 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 akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai nilai 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 memandang 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), mereka membuat peraturan sendiri.

Selain itu, karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar menurut Yusuf (2012: 180-184) masih dibagi 7 fase yaitu: Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik. Mappiare (dalam Desmita, 2009: 45) menjelaskan ciri-ciri anak usia 8-12 tahun atau disebut juga dengan remaja awal adalah:

- a. Pertumbuhan dan perkembangan fisik (pada anak laki-laki mulai memperlihatkan penonjolan otot-otot pada dada, lengan, paha, betis yang mulai nampak, dan pada wanita mulai menunjukkan mekar tubuh yang membedakan dengan kanak-kanak, pada akhir masa remaja awal sudah mulai muncul jerawat)
- b. Seks (Sudah ada rasa tertarik dengan lawan jenis terutama pada akhir masa remaja awal)
- c. Otak (Pertumbuhan otak pada anak wanita meningkat lebih cepat dalam usia 11 tahun dibandingkan dengan otak pria)
- d. Emosi (Usia ini anak peka terhadap ejekan-ejekan ataupun kritikan yang kurang berkenan terhadap dirinya, dan gembira pada saat mendapat pujian, karena masa ini anak belum dapat mengontrol emosi dengan baik)
- e. Minat/ Cita-cita (Minat bersosial, minat rekreasi, minat terhadap agama, dan minat terhadap sekolah sangat kuat dan meningkat)
- f. Pribadi, sosial dan moral (Remaja Putri seringkali menilai dirinya lebih tinggi dan remaja Pria menilai lebih rendah, sudah mulai dapat mengetahui konsep-konsep yang baik dan buruk, layak dan tidak layak).

Pertumbuhan berkaitan dengan masalah perubahan fisik seorang anak, sedangkan perkembangan merupakan bertambahnya kemampuan atau *skill* adalah struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dan teratur sebagai hasil proses pematangan anak. Rahyubi (2014: 220) menyatakan fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelektensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak

yang berusia 6-12 tahun, selain mucul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan.

Karakteristik anak usia antara 10-12 tahun menurut Hurlock (2008: 22), yaitu:

- a. Menyenangi permainan aktif;
- b. Minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisasi meningkat;
- c. Rasa kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi;
- d. Mencari perhatian orang dewasa;
- e. Pemujaan kepahlawanan tinggi;
- f. Mudah gembira, kondisi emosionalnya tidak stabil;
- g. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Perkembangan anak usia sekolah dasar menurut Hurlock (2008: 23), sebagai berikut:

- a. Perkembangan fisik

Perkembangan fisik anak SD adalah perubahan fisik atau pertumbuhan biologi yang dialami oleh anak usia sekolah dasar, yakni umur 6 tahun-12 tahun. Perkembangan fisik meliputi perubahan-perubahan dalam tubuh seperti: pertumbuhan otak, sistem syaraf, organ-organ indrawi, pertambahan tinggi dan berat, hormon dan lain-lain, dan perubahan cara individu dalam menggunakan tubuhnya, serta perubahan dalam kemampuan fisik. Bagi anak usia sekolah dasar perkembangan fisik merupakan hal yang penting, karena akan mempengaruhi perilaku mereka sehari-hari, termasuk perilaku dalam belajar. Sampai dengan usia sekitar enam tahun telihat bahwa badan anak bagian atas berkembang lebih lambat daripada bagian bawah. Anggota-anggota badan relatif masih pendek, kepala dan perut relatif masih besar. Selama masa akhir anak-anak, tinggi

bertumbuh sekitar 5% hingga 6% dan berat bertambah sekitar 10% setiap tahun.

Pada usia 6 tahun tinggi rata-rata anak adalah 46 inchi dengan berat 22,5 kg. Usia 12 tahun tinggi anak mencapai 60 *inchi* dan berat 40-42,5 kg (Murti, 2018: 6).

Jadi, pada masa ini peningkatan berat badan anak lebih banyak daripada panjang badannya. Kaki dan tangan menjadi lebih panjang, dada dan panggul lebih besar. Peningkatan berat badan anak selama masa ini terjadi terutama karena bertambahnya ukuran sistem rangka dan otot, serta ukuran beberapa organ tubuh. Pada saat yang sama, masa dan kekuatan otot-otot seacar berangsur-angsur bertambah. Pertambahan kekuatan otot ini adalah karena faktor keturunan dan lathan (olahraga). Karena perbedaan jumlah sel-sel otot, maka umumnya anak laki-laki lebih kuat daripada anak perempuan.

Selanjutnya karakteristik perkembangan fisik anak usia sekolah dasarkan lebih difokuskan pada: (1) Tinggi dan berat badan, (2) Proporsi tubuh, dan (3) Otak. Di Indonesia tinggi dan berat badan diperkirakan penambahannya berkisar 2,5 – 3,5 kg dan 5-7 cm per-tahun. Demikian juga pendapat (Desmita, 2009: 74) mengemukakan bahwa selama masa akhir anak-anak, tinggi bertambah sekitar 5 hingga 6% dan berat bertambah sekitar 10% pertahun. Pada usia-usia 6 tahun tinggi rata-rata anak adalah 46 Inci dengan berat 22,5 kg, sedangkan usia 12 tahun tinggi anak mencapai 60 inci, berat badan mencapai 40 kg hingga 42,5 kg.

b. Perkembangan kognitif

Menurut pada teori kognitif Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkret-operasional (*concrete operational thought*), yaitu masa di mana aktifitas mental anak tefokus pada objek-objek yang

nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Ini berarti bahwa anak usia sekolah dasar sudah memiliki kemampuan untuk berpikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya. Anak usia ini juga dapat mempertimbangkan secara logis hasil dari sebuah kondisi atau situasi serta tahu beberapa aturan atau setrategi berpikir, seperti penjumlahan, pengurangan, penggandaan, mengurutkan sesuatu secara berseri dan mampu mememahami operasi dalam sejumlah konsep, seperti $5 \times 6 = 30$; $30 : 6 = 5$.

Dalam upaya memahami alam sekitarnya anak tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang bersumber dari panca indra, karena ia mulai kemampuan untuk membedakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya, dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap. Misalnya, anak akan tahu bahwa air dalam gelas besar pendek dipindahkan ke dalam gelas kecil yang tinggi, jumlahnya akan tetap sama karena tidak satu tetes pun yang tumpah. Hal ini adalah karena tidak lagi mengandalkan persepsi penglihatannya, melainkan sudah mampu menggunakan logikanya.

Pemahaman tentang waktu dan ruang (*spatial relations*) anak usia sekolah dasar juga semakin baik. Karena itu, anak dapat dengan mudah menemukan jalan keluar di ruangan yang lebih kompleks daripada sekedar ruangan dirumahnya sendiri. Anak usia SD telah memiliki struktur kognitif yang memungkinkannya dapat berpikir untuk melakukan suatu tindakan, tapi ia sendiri bertindak secara nyata. Hanya saja, apa yang dipikirkan oleh anak masih terbatas pada hal-hal yang ada hubungannya dengan sesuatu yang konkret, suatu realitas secara fisik, benda-

benda yang benar-benar nyata. Sebaliknya, benda-benda atau peristiwa-peristiwa yang tidak ada hubungannya secara jelas dan konkret secara realitas, masih sulit dipikirkan oleh anak.

Keterbatasan lain yang terjadi dalam kemampuan berpikir konkret anak ialah egosentrisme. Artinya, anak belum mampu membedakan antara perbuatan-perbuatan dan objek-objek yang secara langsung dialami dengan perbuatan-perbuatan yang objek-objek yang hanya ada dalam pikirannya. Misalnya, ketika anak diberikan soal untuk memecahkan, ia tidak akan mulai dari sudut objeknya, melainkan ia akan mulai dari dirinya sendiri. Egosentrisme pada anak terlihat dari ketidakmampuan anak untuk melihat pikiran dan pengalaman sebagai dua gejala yang masing-masing berdiri sendiri. Terlepas dari keterbatasan tersebut, pada masa akhir usia sekolah (10-12 tahun) atau pra-remaja, anak-anak terlihat semakin mahir menggunakan logikanya. Hal ini di antaranya terlihat dari kemahirannya dalam menghitung yang bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Perkembangan Konsep Diri

Pada awal-awal masuk sekolah dasar, terjadi penurunan dalam konsep diri anak. Hal ini disebabkan oleh tuntutan baru dalam akademik dan perubahan sosial yang muncul di sekolah. Sekolah dasar banyak memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk membandingkan diri dengan temannya. Sehingga penilaian dirinya menjadi realistik. Anak-anak yang secara rutin lebih mungkin untuk melakukan langkah-langkah yang dapat mempertahankan keutuhan harga dirinya. Anak sering memfokuskan perhatian pada bidang di mana anak unggul seperti olahraga atau hobi, dan kurang perhatiannya pada bidang yang memberi

kesukaran pada dirinya. Hal itu disebabkan karena anak telah menguasai sejumlah bidang dan pengalaman untuk memperhitungkan kekuatan dalam penampilan diri anak, maka kebanyakan anak berusaha mempertahankan kestabilan harga diri anak selama bersekolah.

d. Perkembangan Spiritual

Sebagai anak yang tengah berada dalam tahap pemikiran operasional konkret, maka anak-anak usia sekolah dasar akan memahami segala sesuatu yang abstrak dengan interpretasi secara konkret. Hal ini juga berpengaruh terhadap pemahamannya mengenai konsep-konsep keagamaan. Misalnya gambaran tentang tuhan, pada awalnya anak-anak akan memahami tuhan sebagai sebuah konsep konkret yang mempunyai perwujudan real, serta memiliki sifat pribadi seperti manusia. Namun seiring perkembangan kognitifnya, konsep ketuhanan yang bersifat konkret ini mulai berubah menjadi abstrak. Dengan demikian, gagasan-gagasan keagamaan, yang bersifat abstrak dipahami secara konkret, seperti Tuhan itu satu, Tuhan itu amat dekat, Tuhan itu ada di mana-mana, mulai dapat dipahami.

e. Perkembangan Bahasa

Usia SD merupakan berkembang pesatnya mengenal pembendaharaan kata. Pada awal masa sekolah, anak menguasai kurang lebih 2500 kata dan pada masa akhir sekolah menguasai kurang lebih 30.000 kata. Sehingga pada anak ini mulai gemar membaca dan berkomunikasi dengan orang lain. Faktor yang mempengaruhi komunikasi pada masa sekolah yaitu kematangan organ bicara dan proses belajar. Usia SD ditandai dengan perluasan hubungan sosial. Anak

mulai keluar dari keluarga menuju masyarakat, anak mulai dapat bekerja sama dengan teman, dan membentuk kelompok sebaya. Kematangan perkembangan sosial pada anak SD dapat dimanfaatkan untuk memberikan tugas-tugas kelompok. Melalui kerja kelompok ini, anak dapat belajar tentang sikap dan kebiasaan dalam bekerja sama, saling menghormati, tenggang rasa, dan bertanggungjawab.

f. Perkembangan Emosi

Anak SD mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidak dapat diterima dalam masyarakat, maka anak mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Kemampuan mengontrol emosi pada anak, dipengaruhi oleh suasana kehidupan ekspresi emosi didalam keluarga. Berbagai emosi yang dialami anak SD adalah marah, takut, cemburu, rasa ingin tahu dan kegembiraan yang meluap.

g. Perkembangan Motorik

Seiring dengan perkembangan fisiknya yang beranjak matang, maka perkembangan motorik anak sudah dapat terkoordinasi dengan baik. Pada masa ini ditandai dengan kelebihan gerak atau aktifitas motorik. Oleh karena itu, usia ini merupakan masa yang ideal untuk belajar keterampilan yang berkaitan dengan motorik, seperti menulis, menggambar, melukis, berenang, main bola, dan atletik. Perkembangan fisik yang normal merupakan salah satu faktor penentu kelancaran proses belajar, baik dalam bidang pengetahuan maupun keterampilan.

h. Perkembangan moral

Pada usia sekolah dasar anak sudah dapat mengikuti pertautan atau tuntutan dari orang tua atau lingkungan sosialnya. Pada akhir usia ini anak sudah dapat memahami alasan mendasari suatu peraturan. Di samping itu, anak sudah dapat mengasosiasikan setiap bentuk perilaku dengan konsep benar-salah atau baik-buruk. Peranan guru Penjasorkes sangat besar dalam memberi pengarahan dan bimbingan pada anak besar. Sesuai dengan sifat psiko-sosial anak, guru bisa menempatkan dirinya sebagai orang dewasa yang bisa dipercaya, memberikan perhatian, persetujuan dan dorongan kepada anak untuk berbuat sebaik-baiknya.

Jadi, dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak Sekolah Dasar kelas atas sudah mulai ada perubahan dari segi mental, sosial, agama, dan psikomotor anak, selain itu juga ditunjang dengan perkembangan perubahan fisik yang semakin lama tumbuh dan berkembang. Karakteristik peserta didik kelas atas di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun yaitu anak cenderung lari, jalan cepat bahkan melakukan lompatan apabila akan menuju sekolahnya atau bermain di lingkungan rumahnya. Sebagian siswa jarak rumah dari sekolah cukup jauh dengan kondisi jalan naik turun dan siswa tersebut harus berjalan kaki, aktivitas lain di luar sekolah adalah mengaji.

B. Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fachryanti (2015) yang berjudul “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Mlati Sleman“. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran PJOK. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis persentase, metode yang digunakan adalah metode survei dengan instrumen berupa angket. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani SD Negeri se- Kecamatan Mlati Sleman yang berjumlah 30 Guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD Negeri si-Kecamatan Mlati Sleman adalah baik (77,2). Sebesar 1 guru (3,30%) memiliki persepsi sangat baik, 18 guru (60,0%) memiliki persepsi baik, 9 guru (30,0%) memiliki persepsi sedang, 2 guru (6,70) memiliki persepsi kurang baik dan 0 guru (0%) memiliki persepsi tidak baik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015) yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VI terhadap Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan di SD N Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015”. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrument angket. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan rumus presentase. Data yang diperoleh adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan, selanjutnya diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah responden dan diperoleh presentase. Hasil penelitian secara keseluruhan

menunjukkan, gambaran persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran senam lantai guling depan dengan kategori baik (60%). Persepsi terhadap faktor pengetahuan/ pengalaman berkategori sangat baik (60%). Persepsi terhadap faktor kebutuhan siswa berkategori sangat baik (50%). Persepsi terhadap faktor kesenangan/hobi berkategori sangat baik (35%). Persepsi terhadap faktor kebiasaan/pola hidup sehari-hari berkategori baik (55%).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Setyanto (2017) yang berjudul “Persepsi Siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*)”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Ngaglik berjumlah 36 responden. Uji reliabilitas sebesar 0,852. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU adalah baik sebanyak 66,67%, disusul kategori cukup dengan persentase 27,78%, sangat baik dengan persentase 5,55%, dan tidak ada siswa yang mempunyai buruk atau sangat buruk. Analisis faktor-faktor secara rinci adalah sebagai berikut: (1) sebagian besar siswa memiliki perhatian yang sangat baik dengan jumlah 66,67% dan kategori baik dengan 33,33%. (2) siswa memiliki pengalaman belajar yang cukup dengan jumlah 61,11%, disusul dengan

kategori baik dengan 30,56%, kategori sangat baik 5,56% dan kategori buruk 2,78%. (3) sebagian siswa memiliki pemahaman objek yang baik dengan jumlah 47,22%, kemudian kategori cukup dengan 44,44%, kategori sangat baik dengan jumlah 5,56%, dan kategori buruk 2,78%..

C. Kerangka Berpikir

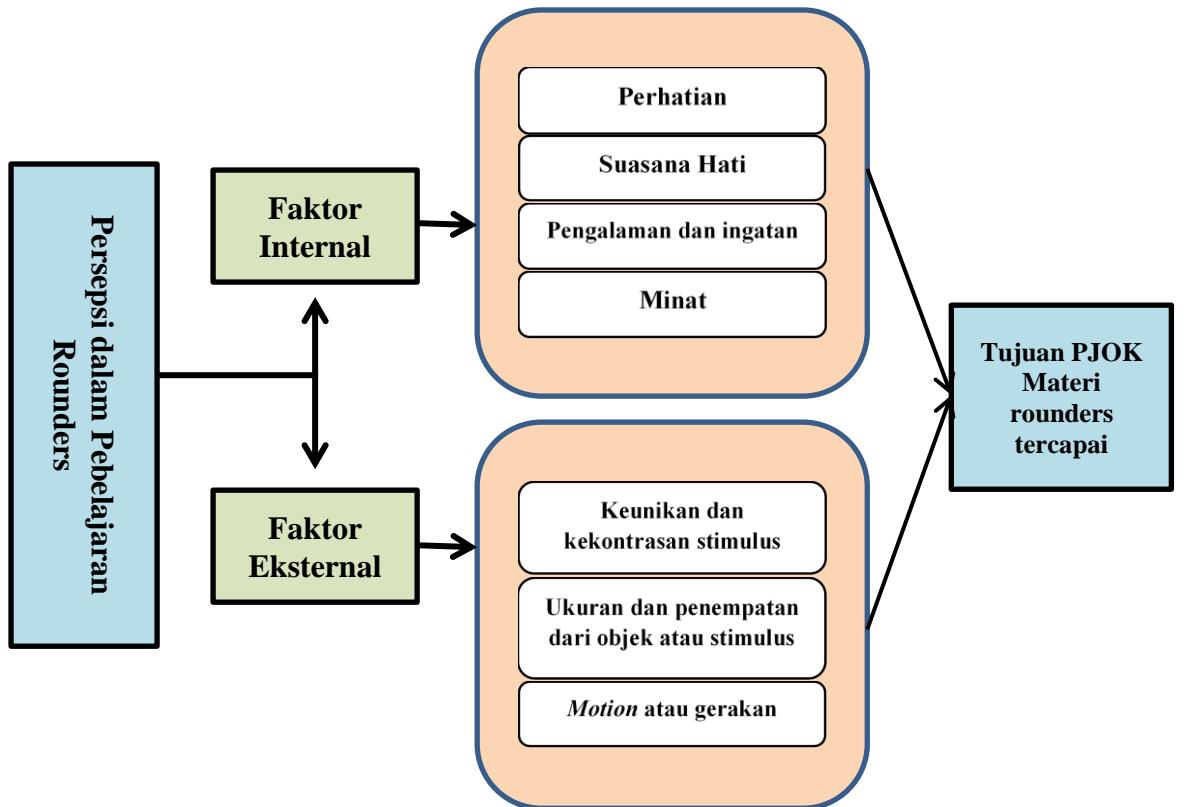
Pembelajaran permainan rounders dijadikan sebagai alat untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai yaitu yang mencangkup kognitif, afektif dan psikomotor dan pembelajaran rounders seharusnya dilakukan melalui suatu hubungan kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan arah untuk tumbuhnya kreativitas, berpikir kritis, dan percaya diri. Pembelajaran rounders mengajak siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya. Pada kenyataan di lapangan pembelajaran rounders masih menjadi suatu mata pelajaran yang kurang diminati siswa khususnya di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun. Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan PPL antusias siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran *rounders*.

Dalam pelaksanaan pengajaran, biasanya guru hanya berdasarkan pada struktur kurikulum bidang studi dan deskripsi pengajaran. Dalam kaitanya dengan proses pelaksanaan program pengajaran, diperlukan strategi tertentu untuk mengevaluasi hasil belajar, sehingga umpan balik penyempurnaan pelaksanaan program pengajaran dapat memiliki keefektifan program pengajaran. Berdasarkan hal tersebut, dapat menimbulkan persepsi yang berbeda dari setiap peserta didik terhadap pembelajaran rounders. Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah penelitian bagaimana

mengintegrasikan sensasi ke dalam percept objek, dan bagaimana kita selanjutnya menggunakan percepts itu untuk mengenali dunia (*percepts* adalah hasil dari proses perceptual). Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Persepsi positif, merupakan penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada, sedangkan persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada.

Dalam penelitian ini akan mengungkapkan gambaran tingkat persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun. Dilakukan dengan instrumen berupa skala psikologi untuk mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran penjas materi rounders. Skala psikologi berupa pernyataan yang mengidentifikasi faktor internal dan faktor eksternal. Secara keseluruhan hasil penelitian akan berupa persentase yang kemudian dideskripsikan. Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dibuktikan secara empiris dengan penelitian yang berjudul "Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan *Rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun", yang akan diukur menggunakan angket.



Gambar 10. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Arikunto (2010: 139) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Arikunto (2010: 312) menyatakan bahwa metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun yang beralamat di Kalipakis, Tirtonirmolo, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55181. Penelitian ini dilaksanakan selama 2 hari, yaitu pada bulan Februari 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Arikunto (2010: 108), menyatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun yang berjumlah 31 peserta didik. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 109). Sugiyono (2007: 56) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Keseluruhan populasi diambil semua

untuk menjadi subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto, (2010: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun. Persepsi di sini merupakan tanggapan dan pengalaman peserta didik tentang pembelajaran permainan *rounders* yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan, berdasarkan faktor pengetahuan pengalaman, faktor kebutuhan peserta didik, faktor kesenangan hobi, dan faktor kebiasaan pola hidup sehari-hari yang diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket tertutup. Hasil yang didapatkan yaitu berupa skor dari pengisian instrumen angket. Hasil tersebut menunjukkan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010: 101), menyatakan bahwa “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Arikunto (2010: 102-103) menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan

tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Dalam angket ini disediakan empat alternatif jawaban, dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut;

Tabel 1. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Butir	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Uddin (2017) Instrumen tersebut telah diujicobakan sebelumnya dan diperoleh validitas sebesar 0,762 dan reliabilitas sebesar 0,876. Kemudian peneliti melakukan validasi ulang kepada dosen ahli, yaitu Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran penjas materi permainan <i>rounders</i> di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun	Internal	Perhatian	1, 2, 3, 4	
		Suasana hati	5, 6, 7, 8	9
		Pengalaman dan ingatan	10	11, 12
		Minat	13, 15, 16	14, 17
	Eksternal	Keunikan dan kekontrasan stimulus	18, 20, 21, 23	19, 22
		Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus	24, 25, 26, 27, 28	
		<i>Motion</i> atau gerakan	30	29, 31, 32
		Jumlah	32	

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: peneliti mengurus surat izin penelitian dari fakultas, kemudian peneliti menemui pihak sekolah untuk meminta izin. Peneliti mencari data peserta didik kelas V di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun, setelah didapatkan data peserta didik, selanjutnya peneliti menentukan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Setelah ditentukan besarnya sampel yang akan diteliti, peneliti menyebarkan skala psikologi kepada responden. Selanjutnya peneliti mengumpulkan skala psikologi dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket, selanjunya peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Menurut Arikunto (2010: 127), “*One shoot* atau pengukuran sekali saja”. Artinya ketika pertama kali menyebarkan angket ke responden, maka hasil dari satu kali penyebaran angket dipakai dalam subjek penelitian yang sesungguhnya.

1. Uji Validitas

Arikunto (2010: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2010: 46). Perhitungannya menggunakan

SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* ($df = n-1$) pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen

Butir	r_{hitung}	r_{tabel} (df 30;5%)	Keterangan
01	0,623	0,349	Valid
02	0,492	0,349	Valid
03	0,587	0,349	Valid
04	0,492	0,349	Valid
05	0,736	0,349	Valid
06	0,435	0,349	Valid
07	0,531	0,349	Valid
08	0,801	0,349	Valid
09	0,881	0,349	Valid
10	0,623	0,349	Valid
11	0,513	0,349	Valid
12	0,881	0,349	Valid
13	0,881	0,349	Valid
14	0,555	0,349	Valid
15	0,435	0,349	Valid
16	0,881	0,349	Valid
17	0,479	0,349	Valid
18	0,881	0,349	Valid
19	0,881	0,349	Valid
20	0,623	0,349	Valid
21	0,881	0,349	Valid
22	0,492	0,349	Valid
23	0,881	0,349	Valid
24	0,623	0,349	Valid
25	0,513	0,349	Valid
26	0,881	0,349	Valid
27	0,881	0,349	Valid
28	0,555	0,349	Valid
29	0,435	0,349	Valid
30	0,881	0,349	Valid
31	0,479	0,349	Valid
32	0,881	0,349	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 32 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$ (df 30).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Analisis Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,962	32

G. Teknik Analisis Data

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

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

Widoyoko (2014: 238) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) ideal pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Kategori Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 \text{ Sbi} < X$	Sangat Positif
2	$Mi + 0,6 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 1,8 \text{ Sbi}$	Positif
3	$Mi - 0,6 \text{ Sbi} < X \leq Mi + 0,6 \text{ Sbi}$	Cukup
4	$Mi - 1,8 \text{ Sbi} < X \leq Mi - 0,6 \text{ Sbi}$	Kurang Positif
5	$X \leq Mi - 1,8 \text{ Sbi}$	Sangat Kurang Positif

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

Mi = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Sbi = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 32 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun didapat skor terendah (*minimum*) 64,00, skor tertinggi (*maksimum*) 119,00, rerata (*mean*) 88,90, nilai tengah (*median*) 88,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 80,00, *standar deviasi* (SD) 14,30. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan *Rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun

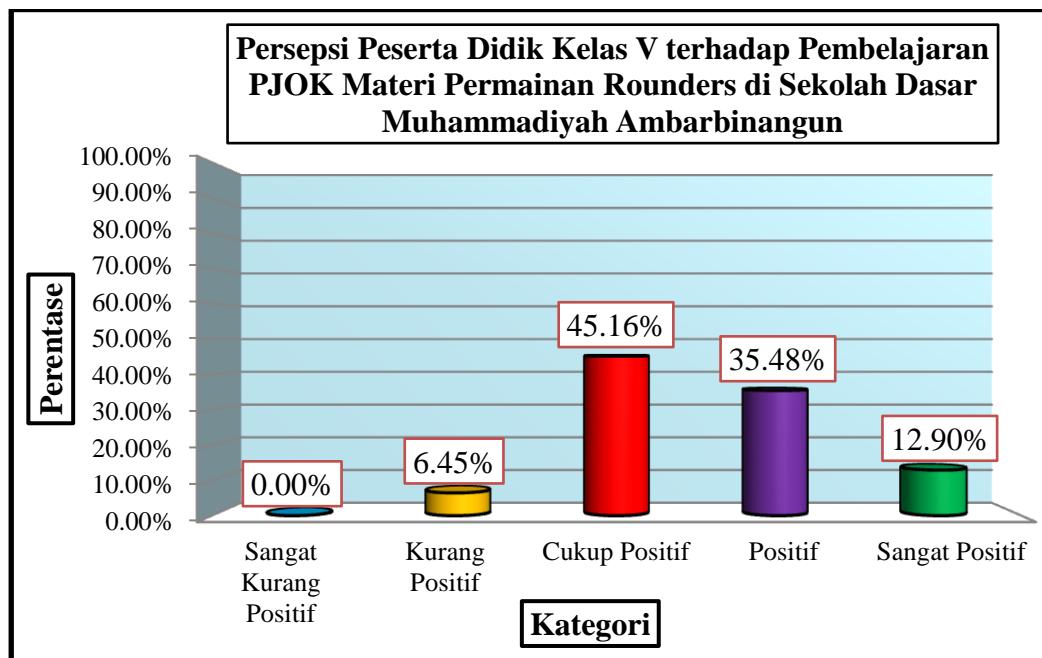
Statistik	
<i>N</i>	31
<i>Mean</i>	88.90
<i>Median</i>	88.00
<i>Mode</i>	80.00
<i>Std, Deviation</i>	14.30
<i>Minimum</i>	64.00
<i>Maximum</i>	119.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan *Rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$108 < X$	Sangat Positif	4	12.90%
2	$89 < X \leq 108$	Positif	11	35.48%
3	$70 < X \leq 89$	Cukup Positif	14	45.16%
4	$51 < X \leq 70$	Kurang Positif	2	6.45%
5	$X \leq 51$	Sangat Kurang Positif	0	0.00%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas V terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan *Rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 6,45% (2 peserta didik), “cukup positif” sebesar 45,16% (14 peserta didik), “positif” sebesar 35,48% (11 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 12,90% (4 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 88,90, dalam kategori “cukup positif”.

1. Faktor Internal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor internal didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maksimum*) 62,00, rerata (*mean*) 46,55, nilai tengah (*median*) 45,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 41,00, *standar deviasi* (SD) 7,30. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Faktor Internal

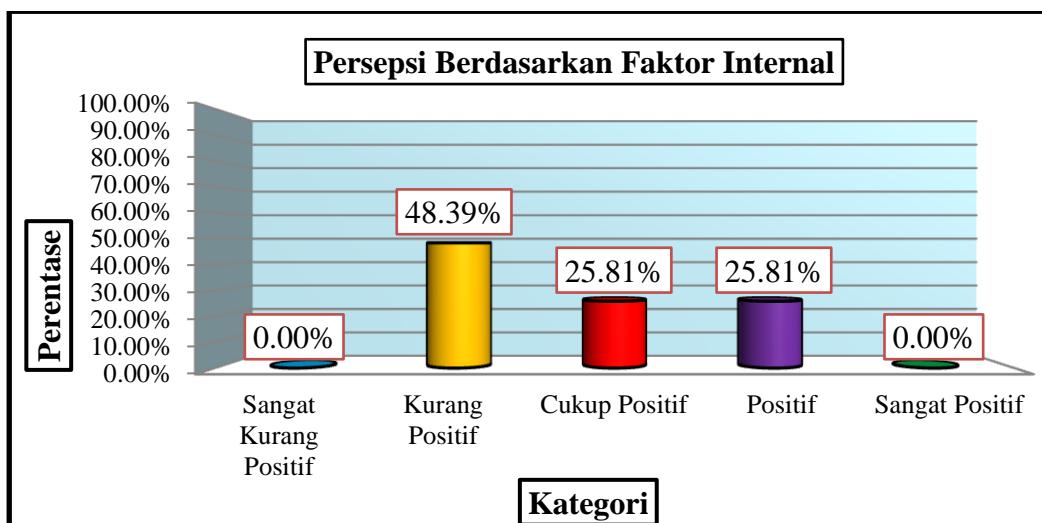
Statistik	
<i>N</i>	31
<i>Mean</i>	46.55
<i>Median</i>	45.00
<i>Mode</i>	41.00
<i>Std, Deviation</i>	7.30
<i>Minimum</i>	34.00
<i>Maximum</i>	62.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Internal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$63 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$53 < X \leq 63$	Positif	8	25.81%
3	$43 < X \leq 53$	Cukup Positif	8	25.81%
4	$33 < X \leq 43$	Kurang Positif	15	48.39%
5	$X \leq 33$	Sangat Kurang Positif	0	0.00%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor internal dapat disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:

**Gambar 12. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Internal**

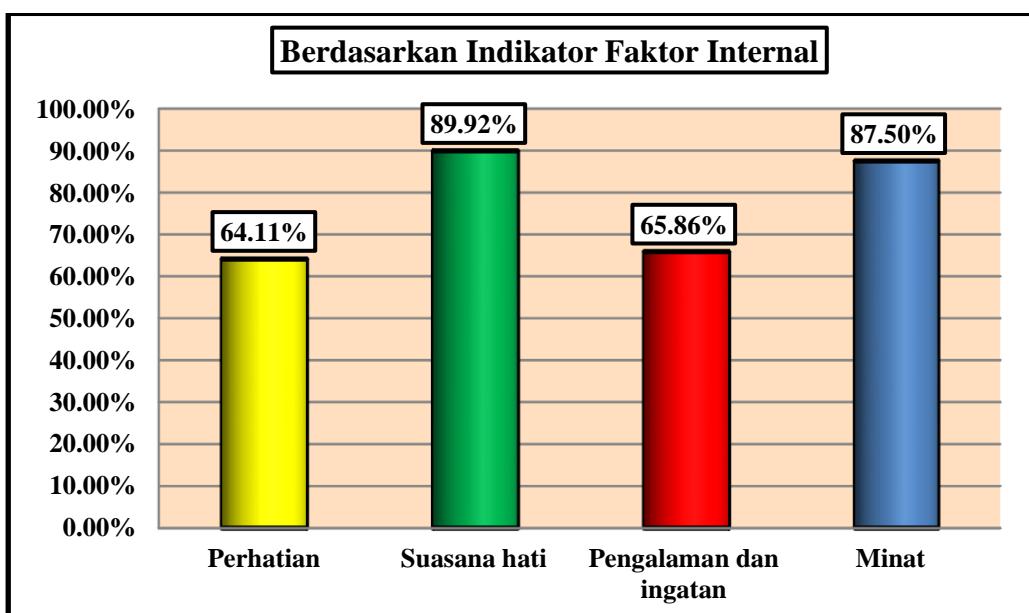
Berdasarkan tabel 9 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor internal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 48,39% (15 peserta didik), “cukup positif” sebesar 25,81% (8 peserta didik), “positif” sebesar 25,81% (8 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

Hasil persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator perhatian, suasana hati, pengalaman dan ingatan, dan minat, dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Internal

Indikator	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Perhatian	318	496	64.11%	Positif
Suasana hati	446	496	89.92%	Sangat Positif
Pengalaman dan ingatan	245	372	65.86%	Positif
Minat	434	496	87.50%	Sangat Positif

Berdasarkan tabel 10 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator perhatian, suasana hati, pengalaman dan ingatan, dan minat, disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Internal

2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor eksternal didapat skor terendah (*minimum*) 30,00, skor tertinggi (*maksimum*) 57,00, rerata (*mean*) 42,35, nilai tengah (*median*) 43,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 43,00, *standar deviasi* (SD) 7,15. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal

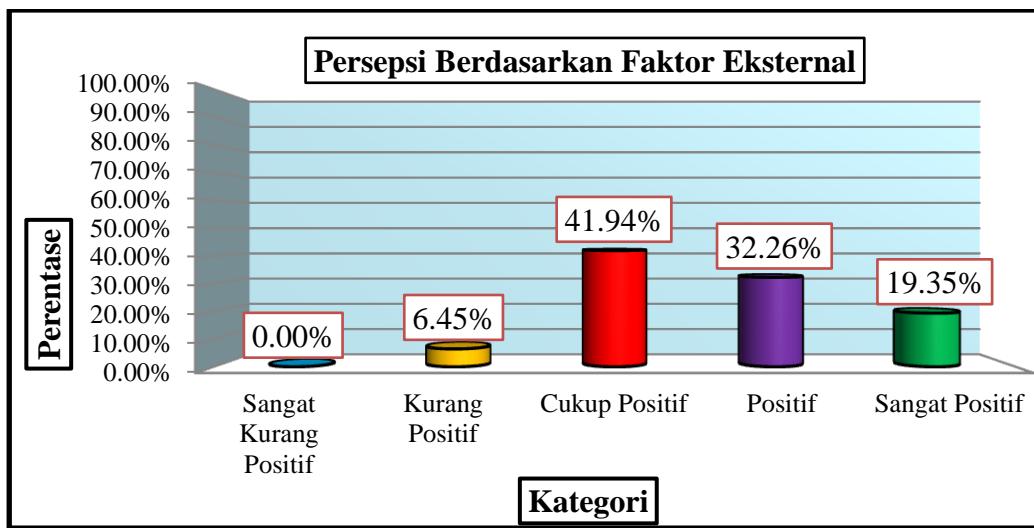
Statistik	
<i>N</i>	31
<i>Mean</i>	42.35
<i>Median</i>	43.00
<i>Mode</i>	43.00
<i>Std. Deviation</i>	7.15
<i>Minimum</i>	30.00
<i>Maximum</i>	57.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor eksternal disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$51 < X$	Sangat Positif	6	19.35%
2	$42 < X \leq 51$	Positif	10	32.26%
3	$33 < X \leq 42$	Cukup Positif	13	41.94%
4	$24 < X \leq 33$	Kurang Positif	2	6.45%
5	$X \leq 24$	Sangat Kurang Positif	0	0.00%
Jumlah			31	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor eksternal dapat disajikan pada gambar 14 sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal

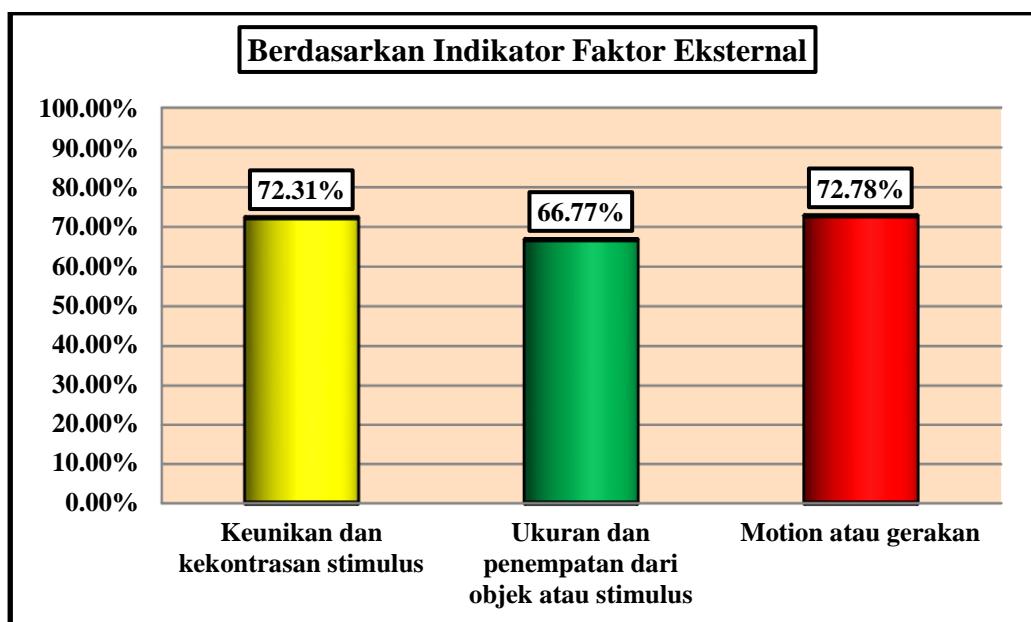
Berdasarkan tabel 12 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor eksternal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 6,45% (2 peserta didik), “cukup positif” sebesar 41,94% (13 peserta didik), “positif” sebesar 32,26% (10 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 19,35% (6 peserta didik)..

Hasil persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator keunikan dan kekontrasan stimulus, ukuran dan penempatan objek, dan *motion*, dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Eksternal

Indikator	Skor Riil	Skor Maks	%	Kategori
Keunikan dan kekontrasan stimulus	538	744	72.31%	Positif
Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus	414	620	66.77%	Positif
<i>Motion</i> atau gerakan	361	496	72.78%	Positif

Berdasarkan tabel 13 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator perhatian, suasana hati, pengalaman dan ingatan, dan minat, disajikan pada gambar 15 sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Persentase Persepsi Berdasarkan Indikator pada Faktor Eksternal

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan

bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun dalam kategori cukup positif. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori cukup positif ada 14 peserta didik atau 45,16%, kategori positif ada 11 peserta didik atau 35,48%, selanjutnya pada kategori sangat positif ada 4 peserta didik atau 12,90%. Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris. Permainan *rounders* adalah permainan bola kecil beregu dengan cara bermainnya yaitu setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai *rounders*.

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Suharnan, 2015: 23). Persepsi juga merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Goldstein, 2016: 48). Persepsi adalah memberi makna pada stimuli inderawi (*sensory stimuli*). Persepsi mempunyai sifat subjektif, karena bergantung pada kemampuan dan keadaan dari

masing-masing individu, sehingga akan ditafsirkan berbeda oleh individu yang satu dengan yang lain.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun cenderung menunjukkan persepsi yang positif. Hal tersebut dikarenakan permainan *rounders* merupakan olahraga yang terdapat unsur bermain. Mencermati karakter anak usia sekolah dasar, bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai. Seperti yang dijelaskan Mulyasa (2014: 166) bahwa bermain bagi anak dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Ditambahkan Elfiadi (2016: 16) menyatakan bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan terhadap anak akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak Docket dan Fleer (Pratiwi, 2017: 4) berpendapat bahwa bermain

merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Sejalan dengan teori tersebut Susanto mengemukakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak diantaranya:

1. Dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, peraturan dan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut
2. Anak belajar menyelesaikan masalah dalam kesulitan terendah sampai yang tertinggi.
3. Anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainannya.
4. Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok atau noda peluang memenangkan permainan.
5. Anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.

Dijelaskan bahwa persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Thoha, 2010: 141-142). Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor internal masuk dalam kategori cukup positif. Tetapi ada kecenderungan 15 peserta didik atau 48,39% dalam kategori kurang positif,

sedangkan 8 siswa pada kategori cukup positif dan positif. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator perhatian sebesar 64,11% dalam kategori positif. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator Suasana hati sebesar 89,92% dalam kategori sangat positif. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator Pengalaman dan ingatan sebesar 65,86% dalam kategori positif. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun

berdasarkan indikator Minat sebesar 87,50% dalam kategori sebesar 64,11% dalam kategori positif. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

2. Faktor Eksternal

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori cukup positif. Kecenderungan pada faktor eksternal ada 13 peserta didik atau 41,94% dalam kategori cukup positif dan positif sebesar 32,26% atau 10 peserta didik. Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator keunikan dan kekontrasan stimulus sebesar 72,31% dalam kategori positif. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian. Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang

hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator ukuran dan penempatan objek atau stimulus sebesar 66,77% dalam kategori positif. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besar hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi. Warna dari objek-objek. Objek-objek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berdasarkan indikator *motion* atau gerakan sebesar 72,78% dalam kategori positif. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kerendahan. Beberapa kelemahan dan kerendahan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket.

Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 6,45% (2 peserta didik), “cukup positif” sebesar 45,16% (14 peserta didik), “positif” sebesar 35,48% (11 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 12,90% (4 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 88,90, dalam kategori “cukup positif”.

B. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders*.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar

Muhammadiyah Ambarbinangun dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun.
2. Agar melakukan penelitian tentang persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran PJOK materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar lebih memperhatikan faktor yang mengkonstrak variabel persepsi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Baharuddin. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Group.
- Depdiknas. (2003). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Diahsari, E.Y. (2001). *Pengantar psikologi lingkungan*. Yogyakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Ahmad Dahlan.
- Elfiadi. (2016). Bermain dan permainan bagi anak usia dini. *Itqan*, Vol. VII, No. 1.
- Fachryanti. (2015). *Persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Mlati Sleman*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Goldstein, E.B. (2016). *Cognitive psychology connecting mind, research and everyday experience with coglab manual, 3 rd edition*. Wadsworth. USA.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Heryana, D & Verianti. (2010). *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Jakarta: Pusat Pembukuan, Kementerian Pendidikan Nasional

- Hurlock, E.B. (2008). *Perkembangan anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Irwanto. (2004). *Psikologi umum*. Jakarta: Kerja sama APTIK dan Gramedia.
- Khairani, M. (2013). *Psikologi umum*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Kurniawan. (2015). *Persepsi siswa kelas vi terhadap pembelajaran senam lantai guling depan di SD N Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi serba ada serba makna*. Kencana : Jakarta.
- Lutan, R. (2004). *Belajar keterampilan motorik pengantar teori dan metode*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud.
- Muchlas, M. (2008). *Perilaku organisasi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Mulyaningsih, F. (2008). Efektivitas pembelajaran senam pada Prodi PJKR FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 5, Nomor 2.
- _____. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mulyasa, E. (2012). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- _____. (2014). *Manajemen anak usia dini*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Murti, T. (2018). Perkembangan fisik motorik dan perceptual serta implikasinya pada pembelajaran di sekolah dasar. *Wahana Sekolah Dasar (Kajian Teori dan Praktik Pendidikan)*, Volume 26, Nomor 1, halaman 21-28.
- Ningsih, N. (2012). Hambatan guru pendidikan kewarganegaraan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMAN 1 Sanden. *Jurnal Citizenship*, Vol. 1 No. 2.
- Nopembri, S & Saryono. (2012) *Model pembelajaran pendidikan jasmani: fokus pada pendekatan taktik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 5, Nomor 2.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan simpai pada siswa kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi komunikasi. edisi kesepuluh*. Bandung: Rosdakarya.
- Rithaudin, A & Sari, P.T.P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2002). *Perilaku organisasi, buku 1, edisi 12*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Setyanto. (2017). *Persepsi siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU (Teaching Games For Understanding)*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo, Komari, A & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Frafibdo Persada.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharnan, M.S (2015). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.

- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Supardi & Suryono. (2010). *Penjasorkes untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Thamrin, M.H. (2006). Peranan pendidikan jasmani dalam pembangunan nasional. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 3, Nomor 3.
- Thoha, M. (2003). *Perilaku organisasi konsep dasar dan aplikasinya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- _____. (2010). *Kepemimpinan dan manajemen*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Bina Karya Guru. (2004). *Terampil berhitung matematika untuk sekolah dasar kelas iii*. Jakarta: Erlangga.
- Uddin, F. (2017) *persepsi siswa kelas vii terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan teaching games for understanding (tgfu) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Utami, M.S.U & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Walgitto, B. (2007). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wicaksono, Kusuma, I.P, Festiawan, R, Widanita, N, & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 2020, 41-54

Widoyoko, E.P. (2014). *evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Yudanto. (2005). Upaya mengembangkan kemampuan motorik anak prasekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, Nomor 3.

Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id</p>
<hr/>	
Nomor :	257/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp.	: 1 Bendel Proposal
Hal	: Izin Penelitian
<hr/>	
Yth . Kepala SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN KALIPAKIS, TIRTONIRMOLO, KASIHAN, BANTUL.	
<p>Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:</p>	
Nama	: Bagas Ari Wibowo
NIM	: 16604224014
Program Studi	: Pgsd Penjas - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN
Waktu Penelitian	: 4 - 26 Juni 2020
<p>Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya. Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.</p>	
<p style="text-align: right;">_____ Tembusan : 1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.</p>	
<p style="text-align: right;">_____ Prof. Dr. Siswantoyo, S.Pd.,M.Kes. NIP 19720310 199903 1 002</p>	

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

	<p>MUHAMMADIYAH MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN Alamat : Kalipakis Tirtonirmolo Kasihan Bantul Yogyakarta telp (0274) 4530238</p>
<p style="text-align: center;">SURAT KETERANGAN No : 70/SDM. AMB/VII/2020</p>	
<p>Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Ambarbinangun menerangkan bahwa :</p>	
<p>Nama Mahasiswa : Bagas Ari Wibowo Nomer Mahasiswa : 16604224014 Prodi : PGSD PENJAS Fakultas : Ilmu Keolahragaan</p>	
<p>Telah melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah Ambarbinangun pada tanggal 4 – 26 Juni 2020 dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul :</p>	
<p style="text-align: center;">PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN</p>	
<p>Demikian, surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>	
<p>Bantul, 1 Juli 2020 Ketua Sekolah</p>	
	

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS MATERI PERMAINAN *ROUNDERS* DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH AMBARBINANGUN

Identitas diri

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Kerahasiaan identitas diri anda akan senantiasa terjaga dan dijamin oleh peneliti. Mohon diisi dengan lengkap. Angket ini berisi pernyataan dan pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui “**Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran penjas materi permainan *rounders* di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ambarbinangun**”. Sehubungan dengan ini berilah respon terhadap setiap pernyataan berikut ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang anda pilih. Pilih salah satu yang sesuai dengan anda, yaitu:

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Negara Indonesia adalah merah putih.	✓			

SS Sangat Setuju

S Setuju

TS Tidak Setuju

STS Sangat Tidak Setuju

Jawablah pernyataan sesuai dengan jawaban yang sebenarnya!

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu memerhatikan ketika guru menjelaskan materi <i>rounders</i>				
2	saya selalu bertanya jika kurang paham dengan permainan rounders				
3	Pembelajaran permainan <i>rounders</i> dengan bentuk bermain sangat menambah pengalaman saya				
4	Pembelajaran permainan <i>rounders</i> dalam bentuk permainan sangat penting dan bermanfaat bagi diri saya				
5	Pembelajaran <i>rounders</i> dengan bentuk permainan sangat menarik bagi saya				
6	Dengan mengetahui cara bermain salah satu olahraga permainan membuat saya merasa lebih menikmati permainan tersebut				
7	Saya merasa waktu berjalan dengan cepat ketika pembelajaran <i>rounders</i>				
8	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran <i>rounders</i> yang diajarkan oleh guru				
9	Saya lebih senang duduk di bawah pohon ketika pembelajaran <i>rounders</i> berlangsung				
10	Cara mengajar yang sekarang lebih menarik bagi saya				
11	Saya merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran dengan cara mengajar yang diterapkan guru				
12	Saya merasa kesulitan dalam melakukan teknik pukulan <i>rounders</i>				
13	Saya akan memperbaiki penampilan permainan saya dalam bermain <i>rounders</i>				
14	Saya tidak menyukai pelajaran dengan banyak pemain				
15	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela-sela pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi				
16	Saya menyukai pelajaran dengan banyak bermain				
17	Saya tidak mendapat kesempatan untuk bertanya saat berlangsungnya pembelajaran <i>rounders</i>				
18	Dalam mengikuti pembelajaran tersebut, saya merasa ingin lebih mengerti dengan permainan <i>rounders</i>				

19	Saya lebih suka menendang bola daripada menangkapnya				
20	Saya selalu mematuhi peraturan-peraturan permainan <i>rounders</i> dalam pembelajaran				
21	Saya merasa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran <i>rounders</i> dengan cara mengajar yang diterapkan guru				
22	Saya tidak memahami peraturan bermain <i>rounders</i> yang diajarkan guru				
23	Pembelajaran permainan <i>rounders</i> lebih memerlukan konsentrasi				
24	Cara mengajar permainan <i>rounders</i> yang disampaikan guru berbeda dengan cara mengajar yang biasanya				
25	Saya mendapatkan kesempatan bertanya pada saat permainan <i>rounders</i> berlangsung				
26	Saya mampu memainkan permainan <i>rounders</i> sesuai peraturannya				
27	Saya memahami peraturan permainan <i>rounders</i>				
28	Saya mengerti apa yang harus saya lakukan pada saat bermain <i>rounders</i>				
29	Saya tidak memahami peraturan permainan <i>rounders</i> yang akan dimainkan meskipun peraturan sangat sederhana				
30	Saya selalu mempraktikkan gerakan-gerakan yang dicontohkan oleh guru				
31	Ketika saya kurang paham dengan materi permainan <i>rounders</i> , saya selalu bertanya				
32	Saya lebih suka bermain <i>rounders</i> sesuka hati saya				

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Internal												Eksternal												Σ								
	Perhatian				Suasana hati				Pengalaman dan ingatan				Minat				Keunikan dan kekontrasan stimulus				Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus				Motion atau gerakan								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2	3	4	5	6	7	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	2	3	3
1	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	116
2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	2	4	3	3	4	2	4	99	
3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	100	
4	2	2	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	103
5	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	119	
6	3	3	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	109
7	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	83
8	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	82
9	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	80
10	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	4	2	3	3	3	88
11	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	80
12	3	3	3	3	2	3	1	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	74
13	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	90	
14	2	3	3	3	3	3	1	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	90	
15	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	91	
16	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	1	3	2	2	2	67
17	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	91	
18	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	75	
19	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	2	3	4	4	4	107
20	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	75
21	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	80
22	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	80
23	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	76
24	2	2	2	2	4	2	4	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	79
25	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	3	3	1	2	3	3	3	77

26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	64
27	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	81
28	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	92
29	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	92
30	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	107
31	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	109

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	175.4194	797.985	.623	.750
VAR00002	175.2258	801.914	.492	.752
VAR00003	175.0968	794.557	.587	.749
VAR00004	175.2258	801.914	.492	.752
VAR00005	174.7097	790.613	.736	.748
VAR00006	175.2258	805.314	.435	.753
VAR00007	175.2581	788.398	.531	.748
VAR00008	174.7419	789.265	.801	.747
VAR00009	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00010	175.4194	797.985	.623	.750
VAR00011	175.3871	792.778	.513	.749
VAR00012	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00013	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00014	175.4516	791.056	.555	.748
VAR00015	175.2258	805.314	.435	.753
VAR00016	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00017	174.9355	800.796	.479	.751
VAR00018	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00019	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00020	175.4194	797.985	.623	.750
VAR00021	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00022	175.2258	801.914	.492	.752
VAR00023	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00024	175.4194	797.985	.623	.750
VAR00025	175.3871	792.778	.513	.749
VAR00026	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00027	174.7097	785.413	.881	.746

VAR00028	175.4516	791.056	.555	.748
VAR00029	175.2258	805.314	.435	.753
VAR00030	174.7097	785.413	.881	.746
VAR00031	174.9355	800.796	.479	.751
VAR00032	174.7097	785.413	.881	.746
Total	88.9032	204.490	1.000	.962

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.962	32

Lampiran 6. Tabel r

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

Lampiran 7. Deskriptif Statistik

Statistics

		Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran penjas materi permainan rounders	Faktor Internal	Faktor Eksternal
N	Valid	31	31	31
	Missing	0	0	0
Mean		88.90	46.55	42.35
Median		88.00	45.00	43.00
Mode		80.00	41.00	43.00
Std. Deviation		14.30	7.30	7.15
Minimum		64.00	34.00	30.00
Maximum		119.00	62.00	57.00
Sum		2756.00	1443.00	1313.00

Persepsi peserta didik kelas V terhadap pembelajaran penjas materi permainan rounders

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	64	1	3.2	3.2	3.2
	67	1	3.2	3.2	6.5
	74	1	3.2	3.2	9.7
	75	2	6.5	6.5	16.1
	76	1	3.2	3.2	19.4
	77	1	3.2	3.2	22.6
	79	1	3.2	3.2	25.8
	80	4	12.9	12.9	38.7
	81	1	3.2	3.2	41.9
	82	1	3.2	3.2	45.2
	83	1	3.2	3.2	48.4
	88	1	3.2	3.2	51.6
	90	2	6.5	6.5	58.1
	91	2	6.5	6.5	64.5
	92	2	6.5	6.5	71.0
	99	1	3.2	3.2	74.2
	100	1	3.2	3.2	77.4
	103	1	3.2	3.2	80.6
	107	2	6.5	6.5	87.1
	109	2	6.5	6.5	93.5
	116	1	3.2	3.2	96.8
	119	1	3.2	3.2	100.0
Total		31	100.0	100.0	

Faktor Internal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	34	1	3.2	3.2	3.2
	37	1	3.2	3.2	6.5
	39	1	3.2	3.2	9.7
	40	2	6.5	6.5	16.1
	41	6	19.4	19.4	35.5
	42	3	9.7	9.7	45.2
	43	1	3.2	3.2	48.4
	45	1	3.2	3.2	51.6
	47	2	6.5	6.5	58.1
	48	2	6.5	6.5	64.5
	49	2	6.5	6.5	71.0
	50	1	3.2	3.2	74.2
	54	1	3.2	3.2	77.4
	55	3	9.7	9.7	87.1
	56	1	3.2	3.2	90.3
	57	1	3.2	3.2	93.5
	61	1	3.2	3.2	96.8
	62	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Faktor Eksternal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	6.5	6.5	6.5
	34	3	9.7	9.7	16.1
	37	3	9.7	9.7	25.8
	39	5	16.1	16.1	41.9
	40	2	6.5	6.5	48.4
	43	7	22.6	22.6	71.0
	45	1	3.2	3.2	74.2
	49	2	6.5	6.5	80.6
	52	3	9.7	9.7	90.3
	53	1	3.2	3.2	93.5
	55	1	3.2	3.2	96.8
	57	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Lampiran 8. Deskriptif Statistik berdasarkan Indikator

Statistics

		Perhatian	Suasana hati	Pengalaman dan ingatan	Minat
N	Valid	31	31	31	31
	Missing	0	0	0	0
Mean		10.26	14.39	7.90	14.00
Median		11.00	14.00	8.00	14.00
Mode		8.00	13.00	7.00 ^a	13.00
Std. Deviation		2.13	2.63	1.49	2.24
Minimum		8.00	10.00	5.00	10.00
Maximum		16.00	19.00	11.00	18.00
Sum		318.00	446.00	245.00	434.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Perhatian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	12	38.7	38.7	38.7
	9	1	3.2	3.2	41.9
	10	1	3.2	3.2	45.2
	11	7	22.6	22.6	67.7
	12	7	22.6	22.6	90.3
	13	2	6.5	6.5	96.8
	16	1	3.2	3.2	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Suasana hati

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	6.5	6.5	6.5
	11	3	9.7	9.7	16.1
	13	9	29.0	29.0	45.2
	14	5	16.1	16.1	61.3
	15	2	6.5	6.5	67.7
	16	2	6.5	6.5	74.2
	17	3	9.7	9.7	83.9
	18	2	6.5	6.5	90.3
	19	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Pengalaman dan ingatan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	1	3.2	3.2	3.2
	6	4	12.9	12.9	16.1
	7	8	25.8	25.8	41.9
	8	8	25.8	25.8	67.7
	9	7	22.6	22.6	90.3
	11	3	9.7	9.7	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Minat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	2	6.5	6.5	6.5
	11	2	6.5	6.5	12.9
	12	4	12.9	12.9	25.8
	13	7	22.6	22.6	48.4
	14	2	6.5	6.5	54.8
	15	6	19.4	19.4	74.2
	16	3	9.7	9.7	83.9
	17	3	9.7	9.7	93.5
	18	2	6.5	6.5	100.0
	Total	31	100.0	100.0	

Statistics

	Keunikan dan kekontrasan stimulus	Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus	Motion atau gerakan
N	Valid	31	31
	Missing	0	0
Mean		17.35	13.35
Median		16.00	13.00
Mode		16.00	12.00
Std. Deviation		3.04	2.68
Minimum		12.00	8.00
Maximum		24.00	19.00
Sum		538.00	414.00
			361.00

Keunikan dan kekontrasan stimulus

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	1	3.2	3.2
	13	2	6.5	6.5
	14	2	6.5	6.5
	16	11	35.5	35.5
	17	4	12.9	12.9
	18	3	9.7	9.7
	20	2	6.5	6.5
	22	5	16.1	16.1
	24	1	3.2	3.2
Total	31	100.0	100.0	100.0

Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	3.2	3.2
	10	4	12.9	12.9
	11	2	6.5	6.5
	12	6	19.4	19.4
	13	4	12.9	12.9
	14	4	12.9	12.9
	15	4	12.9	12.9
	16	3	9.7	9.7
	18	1	3.2	3.2
	19	2	6.5	6.5
Total	31	100.0	100.0	100.0

Motion atau gerakan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8	1	3.2	3.2
	9	4	12.9	12.9
	11	11	35.5	35.5
	12	8	25.8	25.8
	13	2	6.5	6.5
	14	1	3.2	3.2
	15	4	12.9	12.9
Total	31	100.0	100.0	100.0

Lampiran 9. Menghitung PAN Ideal

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M_i + 1,8 Sbi < X$	Sangat Baik
2	$M_i + 0,6 Sbi < X \leq M_i + 1,8 Sbi$	Baik
3	$M_i - 0,6 Sbi < X \leq M_i + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$M_i - 1,8 Sbi < X \leq M_i - 0,6 Sbi$	Kurang
5	$X \leq M_i - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

$M_i = \frac{1}{2} (\text{skor maks ideal} + \text{skor min ideal})$

$Sbi = \frac{1}{6} (\text{skor maks ideal} - \text{skor min ideal})$

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS MATERI PERMAINAN ROUNDERS

$$\text{Skor maks ideal} = 32 \times 4 = 128$$

$$\text{Skor min ideal} = 32 \times 1 = 32$$

$$M_i = \frac{1}{2} (128 + 32) = 80$$

$$Sbi = \frac{1}{6} (128 - 32) = 16$$

$$\text{Sangat Positif} : M_i + 1,8 Sbi < X$$

$$: 80 + (1,8 \times 16) < X$$

$$: \mathbf{108} < X$$

$$\text{Positif} : M_i + 0,6 Sbi < X \leq M_i + 1,8 Sbi$$

$$: 80 + (0,6 \times 16) < X \leq 80 + (1,8 \times 16)$$

$$: \mathbf{89} < X \leq \mathbf{108}$$

$$\text{Cukup Positif} : M_i - 0,6 Sbi < X \leq M_i + 0,6 Sbi$$

$$: 80 - (0,6 \times 16) < X \leq 92,5 + (0,6 \times 16)$$

$$: \mathbf{70} < X \leq \mathbf{89}$$

$$\text{Kurang Positif} : M_i - 1,8 Sbi < X \leq M_i - 0,6 Sbi$$

$$: 92,5 - (1,8 \times 16) < X \leq 80 - (0,6 \times 16)$$

$$: \mathbf{51} < X \leq \mathbf{70}$$

$$\text{Sangat Kurang Positif} : X \leq M_i - 1,8 Sbi$$

$$: X \leq 80 - (1,8 \times 16)$$

$$: \mathbf{X} \leq \mathbf{51}$$

FAKTOR INTERNAL

Skor maks ideal	= $17 \times 4 = 68$
Skor min ideal	= $17 \times 1 = 17$
Mi	= $\frac{1}{2} (68 + 17) = 42,5$
Sbi	= $1/6 (68 - 17) = 8,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $48,5 + (1,8 \times 8,5) < X$: 63 < X
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $48,5 + (0,6 \times 8,5) < X \leq 48,5 + (1,8 \times 8,5)$: 53 < X ≤ 63
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $48,5 - (0,6 \times 8,5) < X \leq 98,5 + (0,6 \times 8,5)$: 43 < X ≤ 53
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $98,5 - (1,8 \times 8,5) < X \leq 48,5 - (0,6 \times 8,5)$: 33 < X ≤ 43
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 48,5 - (1,8 \times 8,5)$: X ≤ 33

FAKTOR EKSTERNAL

Skor maks ideal	= $15 \times 4 = 60$
Skor min ideal	= $15 \times 1 = 15$
Mi	= $\frac{1}{2} (60 + 15) = 37,5$
Sbi	= $1/6 (60 - 15) = 7,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $37,5 + (1,8 \times 7,5) < X$: 51 < X
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $37,5 + (0,6 \times 7,5) < X \leq 37,5 + (1,8 \times 7,5)$: 42 < X ≤ 51
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $37,5 - (0,6 \times 7,5) < X \leq 97,5 + (0,6 \times 7,5)$: 33 < X ≤ 42
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $97,5 - (1,8 \times 7,5) < X \leq 37,5 - (0,6 \times 7,5)$: 24 < X ≤ 33
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 37,5 - (1,8 \times 7,5)$: X ≤ 24