

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG
PERMAINAN BOLA VOLI DI SD NEGERI 2
BARAN CAWAS KLATEN**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Wisnu Murti
NIM. 17604221043

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG
PERMAINAN BOLA VOLI DI SD NEGERI 2
BARAN CAWAS KLATEN**

Wisnu Murti
NIM :17604221043

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode *survey* dan teknik pengumpulan data berupa tes. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Baran Cawas, dengan jumlah 24 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten secara keseluruhan kategori sangat tinggi 25 % (6 peserta didik), tinggi 41,67% (10 peserta didik), sedang 12,5% (3 peserta didik), rendah 20,83% (5 peserta didik), dan sangat rendah 0% (0 peserta didik).

Kata kunci : *Tingkat Pengetahuan, Bolavoli, siswa SD*

**LEVEL OF KNOWLEDGE OF THE FIFTH GRADE STUDENTS ON THE
VOLLEYBALL GAME AT SD NEGERI 2
BARAN CAWAS, KLATEN**

Abstract

This research aims to determine how high the level of knowledge of the fifth grade students on the volleyball games at SD Negeri 2 Baran Cawas (Baran Cawas 2 Elementary School), Klaten Regency.

This research was a descriptive quantitative study. The research method used a survey and the data collection techniques were in the form of tests. The research population was the fifth grade students of SD Negeri 2 Baran Cawas, with a total of 24 students. The data analysis technique used the descriptive quantitative statistics as elaborated in the form of percentages.

The results of this research indicate that the level of knowledge of the fifth grade students on the volleyball games at SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten as follows: in the very high level at 25% (6 students), in the high level at 41.67% (10 students), in the medium level at 12.5% (3 students), in the low level at 20.83% (5 students), and in the very low level at 0% (0 student).

Keywords: Level of Knowledge, Volleyball, Elementary School students

Yogyakarta, 31 Juli 2021

Mengetahui
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kerja Sama



Dr. Yudik Prasetyo, M. Kes., AIFO.
NIP.19820815 200501 1002

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP.19830509 200812 1002

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG
PERMAINAN BOLA VOLI DI SD NEGERI 2
BARAN CAWAS KLATEN**

Disusun Oleh:

Wisnu Murti

NIM 17604221043

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

Yogyakarta, 24 Mei 2021

Mengetahui,

Koordinator Prodi PGSD Penjas



Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.

NIP. 196707011994121001

Disetujui,

Dosen Pembimbing TA



Yuyun Ari Wibowo, M.Or.

NIP. 198305092008121002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Wisnu Murti
NIM : 17604221043
Program Studi : PGSD Penjas
Judul TAS :Tingkat pengetahuan peserta didik Kelas V tentang
permainan bolavoli di SD Negeri 2 baran cawas
klaten

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

Yogyakarta, 24 Mei 2021
Yang Menyatakan



Wisnu Murti
NIM. 17604221043

HALAMAN PENGESAHAN
Tugas Akhir Skripsi



TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG
PERMAINAN BOLAVOLI DI SD NEGERI 2
BARAN CAWAS KLATEN

Disusun Oleh: Wisnu Murti
NIM 17604221043

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

Pada tanggal, 18 Juni 2021

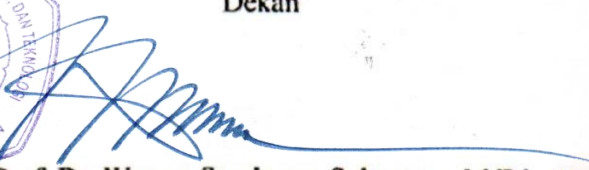
TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Yuyun Ari Wibowo, M. Or. Ketua Penguji/Pembimbing		22/7 2021
Tri Ani Hastuti, M. Pd. Sekretaris		23/07/2021
Dr. Suhadi, M. Pd. Penguji		26/7 2021

Yogyakarta, 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan




Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed
NIP. 196407071988121001

MOTO

1. “ Hidup itu sederhana, kita yang membuatnya sulit” (Confucius)
2. “ Jangan lihat masa lampau dengan penyesalan. Jangan lihat masa depan dengan ketakutan. Tapi lihat sekitarmu dengan penuh kesadaran” (James Thorber)
3. “ Baik buruknya segala sesuatu di dunia, tergantung pandangan seseorang”
(Wisnu)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk orang-orang yang selalu ada di sekeliling saya, selama ini selalu memberikan dukungan bagi kelancaran

Tugas Akhir Skripsi saya:

Keluarga saya orang tua saya Bapak Sutrisnodan Ibu Untani yang senantiasa mendoakan saya, memberi dukungan semangat, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti diberikan kepada saya.

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten” dengan baik dan lancar. Dalam penyusunan skripsi ini pasti penulis menghadapi kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat bantuan tangan dari berbagai pihak, salah satunya yaitu pembimbing skripsi penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Dosen Pembimbing serta dosen Pembimbing Akademik, yang telah memberikan bimbingan skripsi selama penelitian berlangsung.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Koordinator Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan persetujuan serta bantuan dalam penulisan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Suhadi, M. Pd., Selaku penguji tugas akhir yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap tugas akhir skripsi ini.
4. Ibu Tri Ani Hastuti, M. Pd., Selaku sekretaris penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap tugas akhir skripsi ini.
5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu

Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan persetujuan dalam melaksanakan penelitian ini serta Tugas Akhir Skripsi.

6. Bapak Drs. Widodo selaku kepala sekolah SD Negeri 2 Baran yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Seluruh bapak dan ibu dosen serta karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama perkuliahan berlangsung dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.
8. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat dijabarkan di sini, selama penyusunan Tugas Skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak dapat menjadi amal jariyah dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 24 Mei 2021
Penulis,



Wisnu Murti
NIM: 17604221043

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	7
A. Kajian Teori.....	7
1. Hakikat Pengetahuan	7
2. Tingkat Pengetahuan	8
3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan	11
4. Hakikat Bolavoli Mini SD.....	16
5. Teknik Dasar Permainan Bolavoli Mini.....	19

6. Modifikasi.....	23
7. Karakteristik Peserta Didik SD N 1 Baran Cawas	25
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODE PENELITIAN.....	33
A. Desain Penelitian.....	33
B. Populasi Penelitian	33
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
D. Instrumen Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data	43
F. Teknik Analisis Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
A. Hasil Penelitian	46
B. Pembahasan.....	52
C. Keterbatasan Penelitian	57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	58
A. Kesimpulan.....	58
B. Implikasi.....	58
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	60
LAMPIRAN.....	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi instrumen penelitian	36
Tabel 2. Analisis uji validasi	38
Tabel 3. Hasil uji reliabilitas	39
Tabel 4. Klasifikasi daya pembeda.....	40
Tabel 5. Uji beda soal.....	41
Tabel 6. Indeks tingkat kesukaran.....	42
Tabel 7. Uji kesukaran soal.....	42
Tabel 8. Norma penilaian.....	44
Tabel 9. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 Baran, Cawas Klaten	46
Tabel 10. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan berdasarkan indikator gerak dasar	48
Tabel 11. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan pada indikator bermain	49
Tabel 12. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan pada indikator Sarana prasarana	51

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Servis bawah	19
Gambar 2. Servis atas.....	20
Gambar 3. Pasing bawah.....	21
Gambar 4. Pasing atas	21
Gambar 5. Smes	22
Gambar 6. Hadang	23
Gambar 7. Kerangka berfikir	32
Gambar 8. Diagram batang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 baran, cawas klaten.....	47
Gambar 9. Diagram batang tingkat pengetahuan berdasarkan indikator gerak dasar	49
Gambar 10. Diagram batang tingkat pengetahuan berdasarkan indikator bermain50	
Gambar 11. Diagram batang tingkat pengetahuan berdasarkan indikator sarana dan prasarana	51

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Falkutas ke Sekolah	62
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	63
Lampiran 3. Data uji validitas	64
Lampiran 4. Angket Instrumen penelitian	65
Lampiran 5. Data penelitian	69
Lampiran 7. Kartu Bimbingan TAS	70
Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian	71

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Depdiknas, 2005:2). Pendidikan jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peranan yang penting yaitu memberikan kesempatan pada peserta didik untuk melihat langsung dari berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani.

Pendidikan jasmani mempunyai peran yang sangat penting yaitu meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan motorik anak, pengetahuan dan perilaku hidup aktif anak. Pendidikan jasmani juga mengajarkan peserta didik menjadi seorang yang sportif, jujur dan disiplin. Peserta didik juga dapat berlatih kerjasama dengan orang lain ketika berolahraga tim, seperti permainan bola besar, bermain kasti, bermain permainan tradisional gobak sodor, atletik, dan lain lain.

Berdasarkan pengamatan di SD Negeri 2 Baran Cawaspada waktu pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani yaitu materi permainan bolavolimini sesuai dengan Kurikulum yang berlaku di sekolah pada *point* (4) Memahami pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat,

dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia, dan *point* (4.2) Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan bola besar dan atau olahraga tradisional.

Dalam dua kali tatap muka, tatap muka hari pertama terlihat peserta didik hanya diajarkan bagaimana cara melakukan passing dan kemudian peserta didik dibiarkan melakukan aktivitas belajar sendiri dan guru mengamati peserta didik dalam melakukannya dan memberikan arahan, hari kedua guru cenderung memberi perintah tetapi sebelumnya guru menjelaskan materi yang disampaikan pada minggu sebelumnya setelah itu peserta didik disuruh untuk pemanasan terlebih dahulu lalu dibagi menjadi beberapa tim kemudian disuruh bermain antara putra melawan putra dan putri melawan putri, dan peserta didik yang belum dapat giliran bermain malah asyik bermain sendiri dengan temanya tanpa memperhatikan pertandingannya.

Dengan demikian kurangnya pemahaman siswa terhadap permainan bolavoli mini dikarenakan guru yang cenderung kurang maksimal memberikan materi olahraga permainan bolavoli sehingga kebanyakan peserta didik melakukan pelanggaran peraturan-peraturan dalam permainan bolavoli mini, seperti cara memukul bola yang salah ataupun saat menerima bola perkenaan bola dengan lengan peserta didik salah dan menyebabkan lengan peserta didik itu menjadi sakit, jumlah pemain lebih dari 4 orang ada yang campuran putra putri, pergeseran pemain peserta didik tidak bergeser

atau berpindah tempat semaunya sendiri, dalam permainan bolavoli mini setiap regu berhak memainkan bola sebanyak-banyaknya 3 kali namun yang sering menyentuh bola itu hanya bisa bermain bolavoli saja dan jarang memberikan kesempatan kepada yang belum bisa karena mereka takut timnya kalah, saat melakukan service dalam permainan bolavoli masih ada beberapa peserta didik yang belum bisa melewati net, saat bola datang peserta didik menghindari bola datang dikarenakan mengeluh tangannya sakit.

Selain itu sarana dan prasarana yang masih sangat minim seperti bolavolinya terbatas, ukuran net yang tidak sesuai dengan ukuran dan tinggi yang sebenarnya untuk net putra dan putri sama tingginya. Sehingga proses pembelajaran yang kurang maksimal, sehingga akan berpengaruh pada hasil belajar peserta didik.

Pada proses pembelajaran berlangsung guru tidak hanya memberikan pembelajaran psikomotor namun juga memberikan pembelajaran kognitif dan afektif akan tetapi guru lebih fokus pada pembelajaran psikomotornya harusnya seorang guru memberikan tiga pembelajaran itu dengan porsi yang sama rata, sehingga peserta didik tidak hanya diberikan pembelajaran kognitif pada saat jam teori saja tetapi pada saat jam pembelajaran praktek juga diberikan dengan begitu peserta didik akan menjadi lebih paham. Dengan begitu peserta didik akan memiliki pengetahuan mengenai apa yang seharusnya dilakukan dan apa yang seharusnya tidak dilakukan pada saat pembelajaran praktek.

Maka perlu adanya pembelajaran kognitif (pengetahuan) dan pembelajaran afektif (sikap) sehingga peserta didik dengan mudah memahami pengetahuan dan sikap anak dapat dibenahi dalam praktek di lapangan karena pembelajaran ranah kognitif dan ranahafektif dapat digunakan untuk memfokuskan perhatian, memelihara konsentrasi, menimbulkan dan menjaga motivasi, mengelolah kecemasan, harga diri dan perilaku sosial anak. Dengan demikian guru pendidikan jasmani mempunyai peranan penting untuk membantu meningkatkan pemahaman atau pengetahuan peserta didik, dalam pembelajaran pendidikan jasmani seorang guru harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan pada saat pembelajaran pendidikan jasmani.

Ketika pandemi covid-19 muncul, peserta didik di SD Negeri 2 Baran Cawas mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara daring. Banyak peserta didik yang merasa kesulitan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga secara daring. Kesulitan yang dihadapi terutama tentang materi yang diberikan oleh guru, peserta didik merasa malu untuk bertanya kepada gurunya, akses internet yang kurang stabil serta tidak semua peserta didik mempunyai *handpone*, dan peserta didik kurang bersemangat dalam proses pembelajaran, serta sulit berkonsentrasi ketika belajar menggunakan media*handpone*.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dengan harapan untuk mengetahui “ tingkat pengetahuan peserta

didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas, Klaten”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi berbagai permasalahan sebagai berikut :

1. Peserta didik kelas V SD Negeri 2 Baran masih kurang memahami materi pembelajaran teori bolavoli mini
2. Beberapa peserta didik kelas V di SD Negeri 2 Baran melakukan kesalahan kesalahan saat bermain bolavoli mini
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan Bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian dan juga agar permasalahan yang akan dikaji tidak terlalu luas, maka perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas, Klaten.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah. Maka dalam penelitian ini peneliti dapat merumuskan masalah yaitu “ Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas, Klaten?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas, Klaten

F. Manfaat

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berhubungan mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas, Klaten.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis , penelitian ini sangat bermanfaat untuk memperluas pengetahuan dan wawasan baru tentang permainan Bolavoli.
- b. Bagi peserta didik , penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan seta mengetahui dirinya sendiri mengenai tingkat pengetahuan permainan bolavoli
- c. Bagi guru , penelitian ini memberikan informasi terkait tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli dalam pembelajaran penjas dan sebagai referensi untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam pembelajaran penjas khususnya permainan bolavoli.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan pengindraan terhadap suatu objek tertentu, pengindraan terjadi melalui pancaindra manusia, yakni : Indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Pada waktu pengindraan untuk menghasilkan pengetahuan tersebut dipengaruhi oleh intensitas perhatian dan persepsi terhadap objek. Pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Notoatmojo, 2014).

Menurut Komarudin (2016: 36), “Pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja”. Sedangkan menurut Notoatmojo (2011:12), pengetahuan adalah hasil tahu dan ini setelah orang melakukan pengindraan terhadap obyek tertentu. Pengindraan terjadi melalui panca indera manusia, yaitu indera penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa dan raba. Dan sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui indera penglihatan dan pendengaran atau melalui mata dan telinga. Secara sederhana, pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui manusia tentang benda, sifat, keadaan, dan harapan-harapan.

Dari beberapa pengertian pengetahuan menurut ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui dan diperoleh melalui persentuhan antara pancaindera dengan objek tertentu. Dan pada dasarnya pengetahuan merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan dan berfikir, yang menjadi dasar manusia dalam bersikap maupun bertindak.

2. Tingkat Pengetahuan

Menurut Notoatmodjo (dalam Wawan dan Dewi, 2010) pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda. Secara garis besar dibagi menjadi enam tingkat pengetahuan yaitu :

1. Tahu (*Know*)

Tahu diartikan sebagai recall atau memanggil memori yang telah ada sebelumnya setelah mengamati sesuatu yang spesifik dan seluruh bahan yang telah dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu disini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur orang yang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu dapat menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.

2. Memahami (*Comprehention*)

Memahami suatu objek bukan hanya sekedar tahu terhadap objek tersebut, dan juga tidak hanya sekedar menyebutkan, tetapi orang tersebut dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya. Orang yang telah memahami objek dan materi harus dapat menjelaskan,

menyebutkan contoh, menarik kesimpulan, meramalkan terhadap suatu objek yang dipelajari.

3. Aplikasi (*Application*)

Aplikasi dapat diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan ataupun mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi atau kondisi yang lain. Aplikasi juga diartikan atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, rencana program dalam situasi yang lain.

4. Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan seseorang dalam menjabarkan atau memisahkan, lalu kemudian mencari hubungan antara komponen-komponen dalam suatu objek atau masalah yang diketahui. Indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan ini adalah jika orang tersebut dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat bagan(diagram) terhadap pengetahuan objek tersebut.

5. Sintesis (*Synthesis*)

Sintesis merupakan kemampuan seseorang dalam merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah dimilikinya. Dengan kata lain suatu kemampuan untuk menyusun formulasi baru dari formulasi yang sudah ada sebelumnya.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu. Penilaian berdasarkan suatu

kriteria yang ditentukan sendiri atau norma norma yang berlaku di masyarakat.

Menurut Beccary (2012) ada 6 tingkatan pengetahuan, yaitu :

1. Pengetahuan (*Knowledge*)

Mencakup keterampilan mengingat kembali faktor-faktor yang pernah dipelajari.

2. Pemahaman (*comprehension*)

Meliputi pemahaman terhadap informasi yang ada

3. Penerapan (*application*)

Mencakup keterampilan menerapkan informasi dan pengetahuan yang telah dipelajari ke dalam situasi yang baru.

4. Analisis (*analysis*)

Meliputi pemilahan informasi menjadi bagian-bagian atau meneliti dan mencoba memahami struktur informasi.

5. Sintesis (*synthesis*)

Mencakup menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang sudah ada untuk menggabungkan elemen-elemen menjadi suatu pola yang tidak ada sebelumnya.

6. Evaluasi (*evaluation*)

Meliputi pengambilan keputusan atau menyimpulkan berdasarkan kriteria-kriteria yan ada biasanya memakai kata : pertimbangkanlah, bagaimana, kesimpulannya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari tadinya tidak tahu menjadi tahu. Dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman

3. Faktor Yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Utomo (2013:10) pengetahuan yang dimiliki seseorang dipengaruhi oleh faktor-faktor sebagai berikut :

a. Faktor internal

Faktor internal meliputi jasmani dan rohani. Faktor jasmani diantaranya adalah keadaan indera seseorang, sedangkan faktor rohani diantaranya adalah kesehatan psikis, intelektual, psikomotor, serta afektif dan kognitif.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi tingkat pengetahuan dapat berupa:

1) Tingkat pendidikan

Pendidikan seseorang akan berpengaruh dalam memberi respon yang akan datang dari luar. Orang yang berpendidikan tinggi akan memberikan respon yang lebih rasional terhadap informasi yang akan datang dan akan berpikir sejauh mana keuntungan yang mungkin akan mereka peroleh dari gagasan tersebut.

2) Paparan media massa

Melalui media baik cetak maupun elektronik berbagai informasi yang diterima oleh masyarakat, sehingga seseorang yang lebih sering

mendengar atau melihat media massa (TV, Radio, Majalah) akan memperoleh informasi yang lebih banyak dibandingkan dengan orang yang tidak pernah mendapat informasi media.

3) Ekonomi

Dalam memenuhi kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder keluarga dengan status ekonomi lebih baik mudah tercukupi dibandingkan keluarga dengan status ekonomi rendah. Hal ini akan mempengaruhi kebutuhan informasi yang termasuk kebutuhan sekunder.

4) Hubungan Sosial

Manusia adalah makhluk sosial dimana dalam kehidupan saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Hubungan sosial terbentuk karena adanya pengaruh lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

Menurut Fadlil (2011) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah, sebagai berikut :

1) Faktor internal

a) Usia

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

b) Pengalaman

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

c) Intelegensia

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

d) Jenis Kelamin

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

2) Faktor eksternal

a) Pendidikan

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

b) Pekerjaan

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

c) Sosial budaya dan ekonomi

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

d) Lingkungan

merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, di mana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya. Dalam lingkungan seseorang akan memperoleh pengalaman yang akan berpengaruh pada cara berfikir seseorang.

e) Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, misal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan, bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan itu dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor dari dalam (internal) dan faktor dari luar (eksternal).

1. Faktor Internal

Terdiri dari faktor Jasmani dan Rohani. Faktor jasmani, diantaranya keadaan indera seseorang. Sedangkan, faktor rohani diantaranya kesehatan psikis, intelektual.

2. Faktor eksternal

Terdiri dari, pendidikan, pekerjaan, sosial budaya dan ekonomi, pengalaman, lingkungan, paparan media massa.

4. Hakikat Bolavoli Mini SD

Menurut Suwarso dan Sumaryo (2010:72) bolavoli mini termasuk kedalam cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu, jumlah pemain dalam setiap regunya adalah 4 orang. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak, menggunakan bola berukuran sedang, serta lapangannya pun berukuran kecil. Bola dalam permainan bolavoli mini menggunakan bola bernomor 4, garis tengah bola 22-24 cm, dan berat 220-240 gram. Jaring atau net untuk standar putra 2,10 m dan untuk putri 2,00 m. Lapangan bolavoli mini adalah panjang: 12 m x 6 m, tidak menggunakan garis serang, daerah sajian atau servis adalah seluruh daerah di belakang garis lapangan, tebal garis 5 cm (Sri Mawarti, 2009:71).

Sedangkan dalam buku penjas kes kelas IV dijelaskan bahwa permainan bolavoli mini merupakan bentuk modifikasi dari bentuk permainan bolavoli yang asli, dan peraturan dan lapangan yang dipergunakan relatif lebih sederhana dan kecil, permainan bolavoli mini merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmani yang diterapkan di Sekolah Dasar. Permainan bolavoli mini berbeda dengan permainan bolavoli pada umumnya, karena dalam permainan bolavoli mini jumlah pemain yang dibutuhkan dalam satu regu 4 orang pemain dan 2 orang cadangan dan pertandingan dua set kemenangan ,2-0 atau 2-1.

Bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik teknik dasar dan teknik teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli

secara efektif. Teknik teknik tersebut meliputi *service*, *passing*, *smash*, dan sebagainya (Ahmadi, 2007:19).

Bila anak-anak mempelajari teknik bolavoli, mereka membutuhkan praktek yang sering. Dalam permainan 6 orang jumlah, sentuhan bola 3x selama bermain bagi setiap anak tidak akan mencukupi demi pengembangan yang pesat. Tingkat ketrampilan dan kemampuan fisik pada tahap awal belajar bolavoli tidaklah cukup memadai untuk bisa melangsungkan satu pertandingan. Dengan sistem rally point akan cepat mati dan para pemainnya pun jadi bosan.

Bolavoli mini adalah cara terbaik untuk mempelajari keterampilan dasar. Dengan cara ini tiap pemain dapat menyentuh bola dan ukuran lapangan lebih kecil selaras dengan keterampilan dasar ini dan anak anak kurang dari 12 tahun dapat ikut bermain bolavoli. Dengan ikut bermain anak anak dapat mengembangkan perhatiannya terhadap olahraga itu kendati nilai pedagogis yang akan membimbingnya untuk menemukan dan menghargai permainan bolavoli dan mereka mulai akan menyukainya sebagai penonton maupun ikut bermain.

Dengan bermain bolavoli mini ini anak anak dapat ikut serta bermain bolavoli biasa dengan prasyarat mekanis yang optimal sehingga mencakup keseluruhan rangkaian gerak dan reaksi. Anak anak akan lebih cepat memahami teknik dan taktik dalam permainan bolavoli. Mereka memperoleh kemampuan pokok olahraga seperti : ketangkasan, keterampilan, kemampuan

melompat, respon yang cepat serta mereka dapat mempelajari itu semua sewaktu bermain.

FIVB telah memproduksi suatu peraturan resmi bolavoli mini yang didasarkan pada jalinan pengalaman, penyelidikan dan penerbitan ilmiah dari berbagai negara. Komisi Coach FIVB menasihatkan agar seluruh federasi nasional menerapkan peraturan tersebut. Perubahan berdasarkan kriteria nasional diperbolehkan.

Bolavoli mini tidak hanya untuk perkenalan bagi pemula saja, banyak pula dipakai sebagai permainan rekreasi dan untuk latihan para pemain bolavoli. Memvoli bola dalam permainan Bolavoli mini berarti memantulkan atau memainkan bola di udara dengan tujuan mengarahkan bola jatuh di lapangan lawan dengan secepat mungkin. Memainkan bola dilakukan dengan sentuhan atau perkenaan pada bagian badan. Bagian badan yang boleh untuk memainkan bola sesuai aturan PBVSI yang berlaku sebelum Tahun 1995, adalah bagian badan lutut ke atas. Namun, peraturan setelah Tahun 1995 memperbolehkan seluruh bagian badan dapat memainkan bola, dengan syarat pantulan bola saat perkenaan bola bersih dan sempurna sesuai peraturan yang telah ditetapkan.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan bolavoli mini adalah sebuah modifikasi dari permainan bolavoli sesungguhnya dari aturannya, cara bermain serta sarana dan prasarananya yang digunakan. Permainan bolavoli mini ini diperuntukan oleh anak sekolah dasar atau anak-anak usia dibawah 12 tahun.

5. Teknik Dasar Permainan Bolavoli Mini

Adapun beberapa teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bolavoli mini antara lain *service*, *passing*, *smash*, dan *blocking*. Seperti yang dinyatakan oleh Mutohir dkk (2013:13) teknik dasar permainan bola voli adalah “ *smes(hitting)*, *pasing(passing)*, *servis(service)* dan *hadang(blocking)*”. Sedangkan menurut M.Yunus (1992:108-170) “ teknik permainna bolavoli adalah servis, pasing, smes dan hadang atau *blocking*”.

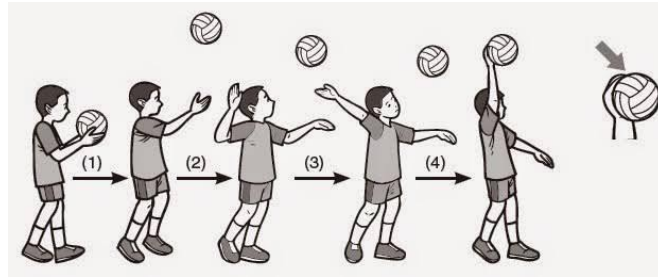
a. Teknik Dasar Servis

Teknik dasar servis merupakan hal yang penting dalam permainan bolavoli. Pukulan *service* digunakan sebagai awal mulainya suatu permainan dan dapat dikatakan sebagai mulainya suatu serangan atau serangan pertama. Servis adalah pukulan yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net daerah lawan pukulan servis dilakukan pada permulaan dan terjadi kekalahan seris juga merupakan serangan pertama kali bagi regu yang melakukan servis, (Sukrisno,2006:62).



Gambar 1. Servis Bawah

(Sumber :<http://bangunbadan.blogspot.com/2017/11/5-teknik-dasar-bermain-bola-voli.html?m=1>)



Gambar 2. Servis atas

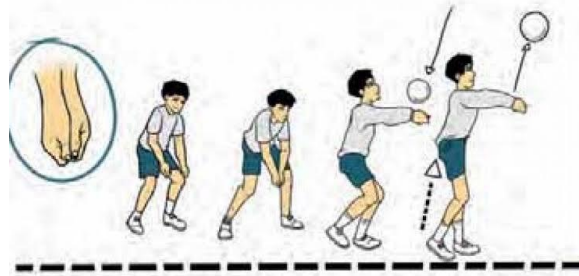
(Sumber :<http://www.penasorkes.com/2017/09/4-teknik-dasar-bola-voli-beserta-cara.html?m=1>)

b. Teknik Dasar Pasing

Teknik Pasing dapat digunakan untuk pertahanan dan dapat juga untuk menerima smash dari lawan dan bisa juga untuk pengambilan bola saat setelah terjadi blok atau pantulan dari net.

1) Pasing Bawah

Passing bawah merupakan teknik pada permainan bolavoli yang paling mendasar , pasing bawah digunakan untuk sebagai langkah awal menyusun pola serangan kepada regu lawan. Passing bawah dilakukan dengan cara memukul bola dari bawah dengan perkenaan pada lengan. passing bawah adalah teknik memainkan bola dengan sisi lengan bawah bagian dalam baik dengan menggunakan satu ataupun dua lengan secara bersamaan. Kegunaan passing bawah antara lain menerima servis, menerima smash, mengambil bola setelah di blok atau pantulan net dan mengambil bola rendah secara tiba tiba.



Gambar 3. Pasing Bawah

Sumber: (<https://www.google.com/amp/s/gurupenjaskes.com/teknik-dasar-bola-voli/amp>)

2) Pasing Atas

Menurut Ahmadi (2007: 25), cara melakukan teknik *passing* atas yang baik adalah jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan kurang lebih 45° . Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan. jadi passing atas bisa digunakan untuk pengambilan bola bola atas dan bisa untuk mengoper ke teman se timnya

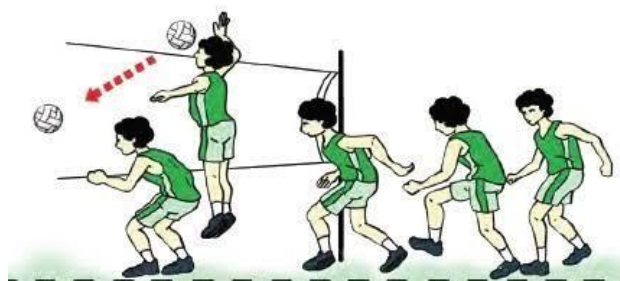


Gambar 4. Pasing atas

(Sumber:<http://nyobablogolahraga.blogspot.com/2017/09/4-teknik-dasar-bola-voli-beserta-cara.html?m=1>)

3) Smes

Smes merupakan teknik dasar dalam permainan bolavoli dan smash juga merupakan sebuah teknik serangan dalam bolavoli yang memiliki rangkaian gerak yang kompleks. Menurut Yudiana dan Subroto (2010;56) smesh/spike merupakan salah satu teknik serangan yang paling efektif selama permainan. Penggunaan smes lebih khusus digunakan dalam permainan bolavoli. Ciri dari pukulan smesh bola yang dihasilkan menukik tajam ke daerah lawan dan bola dipukul diatas dekat net sehingga lawan sulit mengembalikannya. Menurut Sunarsih (2006: 64) bahwa, smash adalah gerakan memukul bola dengan keras dan menukik kelapangan sehingga sulit dikembalikan lawan.



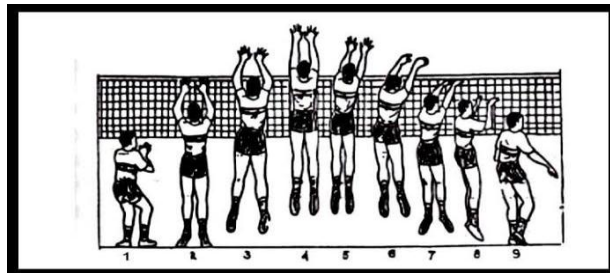
Gambar 5. Smash

(Sumber :<https://www.pintarnesia.com/teknik-permainan-bola-voli/>)

4) Hadang

Hadang / block merupakan pertahanan utama yang menahan serangan dalam permainan bolavoli. Tetapi block mempunyai keberhasilan yang kecil karena bola yang akan di blok akan dikendalikan oleh lawan dan bisaanya lawan menghindari blok itu. Menurut Nuril Ahmadi (2007:30) Blok merupakan benteng pertahanan yang utama

untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari gerakan, block bukanlah gerakan yang sulit. Dan presentase keberhasilan block kecil karena bola dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh ketinggian loncatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan.



Gambar 6. Hadang

(Sumber :<https://aminama.com/teknik-permainan-bola-voli/>)

Berdasarkan beberapa pendapat diatas maka dapat didimpulkan bahwa yang dimaksud teknik dasar dalam permainan bolavoli adalah merupakan dasar untuk bisa bermain bolavoli, dan dalam teknik dasar tersebut meliputi : servis, pasing atas, pasing bawah, smes, dan hadang.

6. Modifikasi

Bahagia (2010:13), mengemukakan bahwa : modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode gaya, pendekatan, aturan serta penilaian).

Menurut Lutan yang dikutip Samsudin (2008:9.3), Modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani diperlukan dengan tujuan :

1. Siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran.

2. Meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam mengikuti pelajaran.
3. Siswa dapat melakukan pola gerak dasar secara benar.

Selain itu modifikasi digunakan sebagai salah satu alternatif pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD dilakukan dengan berbagai pertimbangan. Menurut Ngasmain dan Soepartono yang dikutip oleh Samsudin (2008:9.3), alasan utama perlunya modifikasi adalah :

- 1) Anak bukanlah orang dewasa dalam bentuk kecil, kematangan fisik dan mental anak belum selengkap orang dewasa
- 2) Pendekatan pembelajaran jasmani selamaini kurang efektif, hanya bersifat lateral dan monoton
- 3) Sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani yang ada sekarang, hampir semua didesain untuk orang dewasa.

Menurut Suharta (2007) modifikasi dalam olahraga penting untuk dikembangkan dengan beberapa alasan sebagai berikut: (1) secara fisik dan emosi anakanak berbeda dengan orang dewasa sehingga mereka tidak bisa bermain olahraga dengan peraturan dan peralatan orang dewasa; (2) dapat mengembangkan kemampuan anak tanpa risiko cedera; (3) mempercepat penguasaan keterampilan untuk beradaptasi dengan olahraga orang dewasa dikemudian waktu; (4) olahraga modifikasi sangat menyenangkan bagi anak-anak.

Sedangkan tujuan dari modifikasi permainan menurut Suharta, (2007) adalah (1) dapat mengembangkan pola gerak yang benar; (2) menciptakan

situasi yang menyenangkan, (3) mengembangkan lebih banyak lagi aktivitas, (4) meningkatkan partisipasi anak dalam berolahraga

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa modifikasi dapat digunakan sebagai suatu alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani, oleh karenanya modifikasi ini mempertimbangkan tahap-tahap perkembangan dan karakteristik anak, sehingga anak akan mengikuti pelajaran pendidikan jasmani dengan senang dan gembira. modifikasi ini dimaksudkan agar materi yang ada dalam kurikulum dapat disajikan sesuai dengan tahap-tahap perkembangan kognitif, afektif dan psikomotorik anak dan merupakan suatu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam menangani kesulitan belajar bagi anak dan masalah kekurangan sarana prasarana. Modifikasi merupakan langkah upaya untuk meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

7. Karakteristik Peserta Didik SD N 1 Baran Cawas

Peserta didik sekolah dasar (SD) umumnya berkisar 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka berada pada fase operasional konkret (Heruman, 2013:1). Kemampuan anak yang tampak pada fase ini adalah kemampuan anak dalam berfikir untuk mengoperasikan kaidah kaidah logika, meskipun masih terikat dengan objek yang bersifat konkret. Objek tersebut yang dapat di tangkap oleh panca indra.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto dalam (Syaiful,2008:24) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Namun Suryosubroto tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak

matang untuk masuk ke sekolah dasar. Hal tersebut ditentukan oleh kematangan anak tersebut bukan ditentukan oleh umur semata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar. Sifat-sifat khas anak dapat di lihat sebagai berikut:

a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan di bawah ini:

- 1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah
- 2) Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional
- 3) Adanya kecenderungan memuji sendiri
- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain. Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting
- 5) Pada masa ini (terutama pada umur 6-8) 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 Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan

pekerjaan-pekerjaan yang praktis Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar

- 2) Menjelang masa akhir ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor
- 3) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya
- 4) Anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Menurut Piaget dalam Susanto (2015:77) menyatakan bahwa setiap tahapan perkembangan kognitif pada anak, mempunyai karakteristik berbeda. secara garis besar dikelompokkan menjadi empat tahap, yaitu:

1. Tahap sensori motor (usia 0-2 tahun), pada tahap ini anak belum memasuki usia sekolah.
2. Tahap pra-operasional (usia 2-7 tahun), pada tahap ini kemampuan kognitifnya masih terbatas. Anak masih suka meniru perilaku orang lain (khususnya orang tua dan guru) yang pernah ia lihat dan anak mulai mampu menggunakan kata-kata yang benar dan mampu mengekspresikan kalimat-kalimat pendek secara efektif.
3. Tahap operasional konkret (usia 7-11 tahun), pada tahap ini anak sudah mulai memahami aspek-aspek kumulatif materi, mempunyai kemampuan memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang

bervariasi tingkatannya, selain itu anak sudah mampu berpikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkret.

4. Tahap operasional formal (usia 11-15 tahun), pada tahap ini anak sudah menginjak usia remaja, perkembangan kognitif peserta didik pada tahap ini telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan dua ragam kemampuan kognitif secara simultan (serentak) maupun berurutan

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa sekolah dasar kelas V merupakan usia sekolah dasar kelas atas mereka mulai senang bermain yang mereka senangi, mulai menyelidiki, mencoba dan berani bereksperimen mengenai sesuatu yang menarik bagi mereka dan juga siswa sudah mampu berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang bersifat konkret.

B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Lawan (2015) yang berjudul “Tingkat pengetahuan siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo tentang peraturan Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data dengan menggunakan tes pilihan ganda. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri Wates Kulon Progo yang berjumlah 23 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk presentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa kelas IV dan V Sd Negeri 4 Wates, Kulon Progo. Tentang

permainan bola voli mini berada pada kategori “ Rendah “ sebesar 17,39% (4 siswa), “Sedang” sebesar 65,22% (25 siswa) dan “Tinggi” sebesar 17,39%(4siswa)

2. Penelitian yang dilakukan oleh Purnama (2010) dengan judul “ pengetahuan siswa kelas atas tentang permainan tradisional sekolah dasar Negeri 2 Kalimah Kecamatan Kalimah Kabupaten Purbalingga”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif dengan metode survey dan pengambilan datanya menggunakan angket. Dari penelitian tersebut dihasilkan kesimpulan kategori sangat baik 15%, baik 45% , cukup baik 34%, kurang baik 5% dan kategori tidak baik 0%
3. Penelitian yang dilakukan oleh Cahyo(2015) dengan judul” tingkat pengetahuan siswa kelas V SDN Beji Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo tentang bolavoli mini”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survey dan pengambilan datanya menggunakan angket. Dari penelitian tersebut dihasilkan kesimpulan dalam kategori sedang. Sebesar 3,03% tingkat pengetahuan siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi, 9,09% termasuk dalam kategori tinggi, 72,73% termasuk dalam kategori sedang, 9,09% termasuk dalam kategori rendah, dan 6,06 % termasuk dalam kategori sangat rendah

C. Kerangka Berpikir

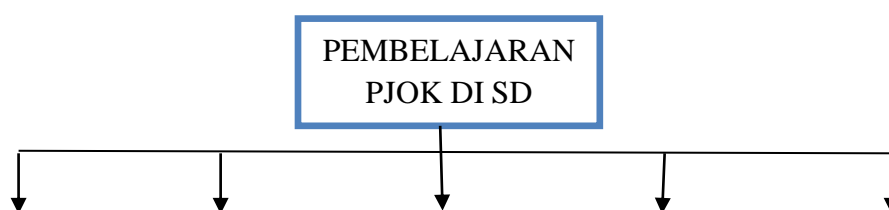
Pelaksanaan pembelajaran Jasmani yang dilakukan di SD khususnya pada materi permainan bolavoli , masih banyak peserta didik yang kurang

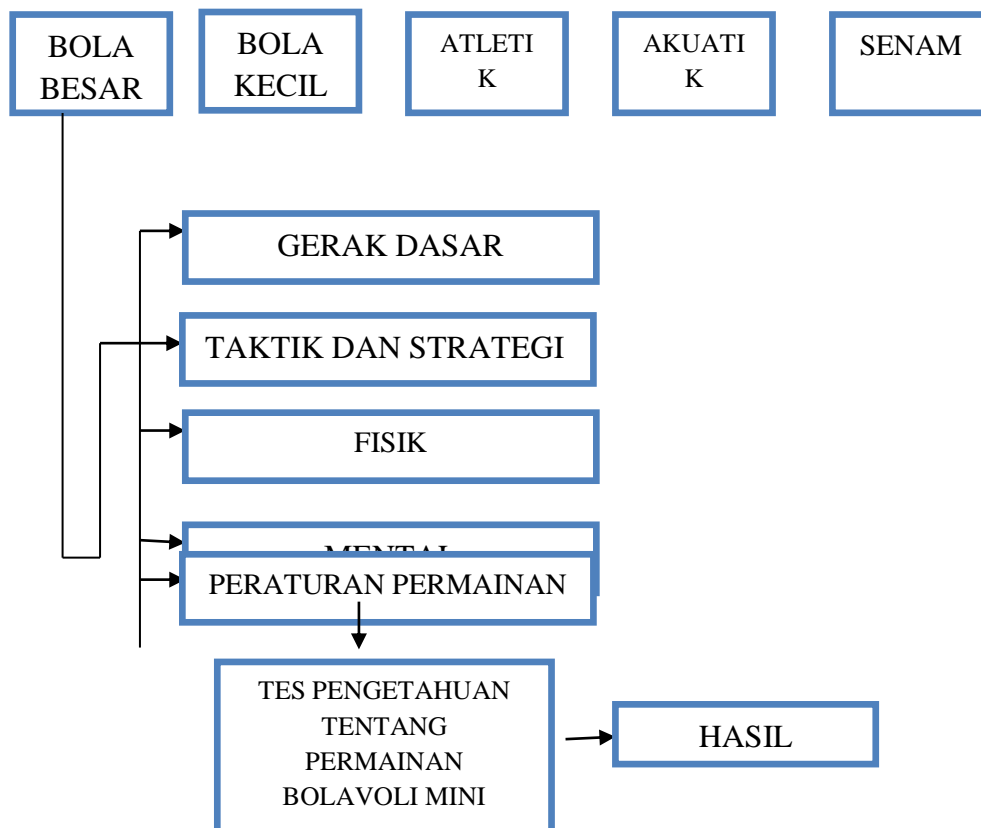
memahami gerak dasar dalam permainan Bolavoli. Pembelajaran bolavoli diajarkan pada peserta didik SD usia 8 sampai 11 tahun , dengan mulai berlatih berbagai bentuk permainan bolavoli. Mulai dari gerakan meloncat , *service* , *passing* atas , *passing* bawah dan lain lain. Gerakan tersebut merupakan gerakan dasar yang ada dalam permainan bolavoli. Jadi untuk bermain bolavoli harus menguasai gerakan gerakan tersebut karena gerakan itu merupakan gerakan dasar dalam permainan bolavoli. Adapun faktor lain yang mempengaruhi pembelajaran permainan bolavoli yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang ada di sekolah sehingga peserta didik dan guru kurang maksimal dalam melakukan pembelajaran.

Permainan bolavoli mini merupakan bentuk modifikasi dari bentuk permainan bola voli yang asli, dan peraturan dan lapangan yang dipergunakan relatif lebih sederhana dan kecil, permainan bolavoli mini merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan jasmaniyang diterapkan di Sekolah Dasar. Permainan bolavoli mini sangat cocok untuk dilakukan anak usia sekolah dasar, yang mana pada pelaksanaanya anak akan mudah mempelajari dan melakukan gerak dasar bolavoli yang sesungguhnya. Permainan bolavoli mini diajarkan pada anak usia sekolah dasar yang mempunyai tujuan supaya anak lebih matang dan siap lagi untuk memasuki tahap permainan bolavoli yang tingkatan meterinya lebih komplek. Sederhananya dapat ditumuskan apabila gerak dasar sudah dipelajari sejak dini maka untuk mempelajari bola voli yang sesungguhnya tidak mengalami banyak kesulitan dan peseta didik akan beradaptasi dengan lebih cepat. Oleh karena itu penting

sekali bagi guru untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan bolavoli, supaya dapat dijadikan acuan bagi guru untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar lebih baik lagi,

Penelitian ini mengungkapkan tingginya tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 1 Baran, Cawas Klaten yang dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner berbentuk angket. Angket dalam penelitian berupa pertanyaan yang mengidentifikasi tentang permainan bolavoli yang terdiri dari 3 indikator yaitu gerak dasar, bermain dan sarana prasarana. Pembelajaran PJOK di Sekolah dasar terdiri dari beberapa materi seperti olahraga permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, akuatik dan senam. Salah satu materi yang diajarkan di SD Negeri 2 Baran Cawas adalah olahraga permainan bola besar yaitu bolavoli mini. Permainan bola besar terdiri dari beberapa materi yang diajarkan yaitu teknik pada permainan bolavoli mini, taktik dan strategi, fisik, mental dan peraturan permainan. Pada tugas akhir ini akan meneliti tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan bolavoli dengan menggunakan tes yang akan diberikan kepada peserta didik kelas V SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten.





Gambar 7. Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan tujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian ataupun hasil penelitian. Adapun pengertian deskriptif menurut Sugiyono (2012:29) adalah metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui

sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku umum. Sehingga dalam penelitian ini akan memberikan gambaran tentang tingkat pengetahuan Peserta Didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran, Cawas Klaten.

B. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan subjek yang ada pada penelitian. Hal ini juga dijelaskan oleh Arikunto (2010:173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 2 Baran, Cawas Klaten yang berjumlah 24 peserta didik, yaitu terdiri dari 9 peserta didik putra dan 15 peserta didik putri.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Arikunto, (2006:118) “ Variabel adalah objek penelitian atau apa saja yang menjadi titik perhatian suatu penelitian” dalam penelitian ini variabelnya adalah tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran, Cawas Klaten. Definisinya adalah kemampuan pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran, dapat diartikan kemampuan peserta didik untuk mengetahui dan memahami tentang pembelajaran permainan bolavoli dalam pembelajaran penjasorkes. Yang diukur menggunakan tes *multiple choice* (Benar bernilai satu dan salah bernilai nol)

D. Instrumen Penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes. Tes soal pilihan ganda merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan

dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau tes tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016: 142). Peneliti menggunakan soal tes berupa pilihan ganda atau *multiple choice test*. Menurut Ngatman (2017: 114) penelitian menggunakan tes dapat mengukur pengetahuan yang luas dengan tingkat domain yang bervariasi mulai dari soal-soal pengetahuan, pemahaman, aplikasi, animasi, dan evaluasi. Mardapi dalam Widoyoko (2012, hlm. 88) menyatakan bahwa terdapat sembilan langkah yang dilakukan dalam pengembangan tes, yaitu:

1. Menyusun spesifikasi tes. Hal-hal yang dilakukan ketika menyusun spesifikasi tes adalah menentukan tujuan tes, menyusun kisi-kisi, memilih bentuk tes, dan tes sumatif. Hal ini dilakukan agar mempermudah dalam menulis soal dan siapa saja yang menulis soal akan menghasilkan tingkat kesulitan yang relatif sama.
2. Menulis soal tes. Penulisan soal merupakan penjabaran dari indikator menjadi pertanyaan-pertanyaan yang karakteristiknya sesuai dengan perincian pada kisi-kisi yang telah dibuat.
3. Menelaah soal tes. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan atau kekurangan.
4. Melakukan uji coba tes. Uji coba tes dilakukan sebagai sarana memperoleh data empiris tentang tingkat kebaikan soal yang telah disusun.
5. Menganalisis butir-butir soal tes. Dengan adanya analisis butir-butir soal tes dapat diketahui tingkat kesulitan butir soal, daya pembeda, dan efektivitas pengecoh.

6. Memperbaiki tes. Langkah ini biasanya dilakukan tes butir soal, yaitu memperbaiki masing-masing butir soal yang ternyata masih belum baik.
7. Merakit tes. Dalam merakit soal, hal-hal yang dapat memengaruhi validitas soal seperti nomor urut soal, pengelompokkan bentuk soal, layout, dan sebagainya harus diperhatikan karena walaupun butir-butir soal yang disusun sudah baik tetapi jika penyusunannya sembarang dapat menyebabkan soal tersebut menjadi tidak baik.
8. Melaksanakan tes. Pelaksanaan tes dilakukan sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan diperlukan pengawasan agar tes benar-benar dikerjakan dengan jujur.
9. Menafsirkan hasil tes. Hasil tes menghasilkan data kuantitatif yang berupa skor. Skor ini kemudian ditafsirkan sehingga menjadi nilai, yaitu rendah, menengah atau tinggi. Tinggi rendahnya nilai selalu dikaitkan dengan acuan penilaian. Terdapat dua acuan penilaian yang sering digunakan dalam dunia psikologi dan pendidikan, yaitu acuan norma dan acuan patokan.

Adapun kisi kisi instrumennya sebagai berikut :

Tabel 1. Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	Jumlah Butir
Tingkat Pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan Bolavoli di SD Negeri 2 Baran,	Peraturan Permainan Bolavoli	Gerak dasar	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12,13,14	14
		Bermain	15,16,17,18,19,20,21,22,23,24	10

Cawas Klaten		Sarana dan prasarana	25,26,27,28,29,30	6
Jumlah butir				30

Sebelum digunakan sebagai instrumen penelitian, peneliti melakukan validasi/*expert judgment* kepada Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Untuk mendapatkan masukan/saran. Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli kemudian penelitian dilakukan di kelas V SD Negeri 2 Baran Cawas. Penskoran yang dipergunakan adalah berdasarkan pada soal Tes yang dijawab dengan benar atau salah. Pembobotan skor dengan skala 100. Jawaban benar dibagi jumlah soal dikali 100.

1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2010: 96) validitas tes adalah tingkat suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid jika mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi product moment sebagai berikut

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

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y
N = banyaknya subyek
 $\sum XY$ = skor hasil perkalian X dan Y
 $\sum X$ = jumlah X

$$\begin{aligned} \sum X^2 &= \text{jumlah kuadrat } X \\ \sum Y &= \text{jumlah } Y \\ \sum Y^2 &= \text{jumlah kuadrat } Y \end{aligned}$$

Untuk mengukur Validitas alat atau instrumen, menggunakan korelasi *product moment* dari Karl Pearson dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Maka diperoleh r tabel sebesar 0,404. Artinya jika nilai hitung korelasi lebih dari batasan yang ditentukan yaitu 0,404 maka butir soal tersebut dianggap valid, sedangkan jika kurang dari batasan yang ditentukan 0,404 maka pernyataan tersebut dianggap tidak valid/gugur. Data yang telah terkumpul kemudian dianalisis dengan bantuan komputer menggunakan aplikasi *Microsoft Excel*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dari 30 butir soal tes dinyatakan valid. Artinya keseluruhan butir soal tes yang digunakan untuk penelitian dinyatakan valid.

Tabel 2. Analisis Uji Validasi

No Soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
Soal1	0,520	0,404	VALID
Soal2	0,466	0,404	VALID
Soal3	0,435	0,404	VALID
Soal4	0,448	0,404	VALID
Soal5	0,441	0,404	VALID
Soal6	0,677	0,404	VALID
Soal7	0,520	0,404	VALID
Soal8	0,505	0,404	VALID
Soal9	0,553	0,404	VALID
Soal10	0,439	0,404	VALID

Soal11	0,501	0,404	VALID
Soal12	0,558	0,404	VALID
Soal13	0,466	0,404	VALID
Soal14	0,425	0,404	VALID
Soal15	0,491	0,404	VALID
Soal16	0,691	0,404	VALID
Soal17	0,480	0,404	VALID
Soal18	0,462	0,404	VALID
Soal19	0,474	0,404	VALID
Soal20	0,434	0,404	VALID
Soal21	0,460	0,404	VALID
Soal22	0,525	0,404	VALID
Soal23	0,531	0,404	VALID
Soal24	0,491	0,404	VALID
Soal25	0,469	0,404	VALID
Soal26	0,444	0,404	VALID
Soal27	0,460	0,404	VALID
Soal28	0,439	0,404	VALID
Soal29	0,792	0,404	VALID
Soal30	0,458	0,404	VALID

2. UjiReliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen mencukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Menurut Arikunto(2010:239) untuk menguji reliabilitas instrumen dapat digunakan rumus *Alphacronbach* karena instrument penelitian ini menggunakan angketyaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{K}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas instrumen
 K = banyak butir pertanyaan.
 $\sum \sigma_b^2$ = jumlah variabel butir
 σ_1^2 = jumlah variabel total

Penggunaan teknik *alphacronbach* akan menunjukkan bahwa instrumen dapat dikatakan reliabel atau handal bila memiliki koefisien reliabilitas atau *alphasebesar* 0,6 atau lebih (Arikunto, 2013:239). Setelah dilakukan ujicoba reliabilitas dapat disimpulkan bahwa instrumen yang digunakan adalah reliabel karena *Alpha Cronbach* lebih dari 0,6 yaitu sebesar 0,895. Berikut adalah hasil uji reliabilitas:

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
.895	30

3. Daya Pembeda

Menurut Arikunto (2013:226) daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (berkemampuan tinggi) dengan siswa yang kurang pandai (berkemampuan rendah). Untuk menghitung daya pembeda setiap butir soal menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2013:228)

Keterangan:

D= Indeksdayapembeda

JA=Banyak pesertakelompok atas

JB=Banyak pesertakelompok bawah

BA= Banyak peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB=Banyakpesertakelompokbawahyangmenjawabsoaldenganbenar

Klasifikasidayapembedadapatdilihat padatabel di bawah ini:

Tabel 4.KlasifikasiDayaPembeda

Rentang	Keterangan
0,00 – 0,20	Jelek
0,21 – 0,40	Cukup
0,41 – 0,70	Baik
0,71 – 1,00	Baiksekali

(Arikunto,2013:232).

Tabel 5. Hasil uji beda soal

SOAL NO	DAYA BEDA	INTERPRESTASI
1	0	JELEK
2	0,16	JELEK
3	0,25	SEDANG
4	0,16	JELEK
5	-0,25	SGT JELEK
6	0,5	BAIK
7	0,33	SEDANG
8	0,25	SEDANG
9	-0,08	SGT JELEK
10	0,16	JELEK
11	0,25	SEDANG
12	0,08	JELEK
13	0	JELEK
14	0,08	JELEK
15	-0,08	SGT JELEK
16	0,16	JELEK
17	-0,08	SGT JELEK
18	0,16	JELEK

19	0,25	SEDANG
20	0	JELEK
21	-0,25	SGT JELEK
22	0,16	JELEK
23	0	JELEK
24	0,33	SEDANG
25	0,08	JELEK
26	0	JELEK
27	0,33	SEDANG
28	0,41	BAIK
29	-0,08	SGT JELEK
30	0,08	JELEK

4. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran test adalah kemampuan test tersebut dalam menjangkau yakni subjek peserta test yang dapat mengerjakan dengan benar. Jika banyak peserta test yang menjawab benar maka taraf kesukaran test tinggi, sebaliknya jika hanya sedikit dari subjek yang menjawab benar maka taraf kesukaran rendah. Menurut Arikunto (2013:222), soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah atau tidak terlalu sukar. Untuk menghitung tingkat kesukaran soal dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

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

(Arikunto, 2013:223)

Keterangan:

P= Indeks tingkat kesukaran

B=Banyak siswa yang menjawab soal dengan benar

JS=Jumlah seluruh siswa peserta test

Indeks yang digunakan pada tingkat kesukaran ini dapat dilihat pada tabel

berikut:

Tabel 6. Indeks Tingkat Kesukaran

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

(Arikunto, 2013:225)

Tabel 7. Hasil uji kesukaran soal

SOAL NO	KESUKARAN	INTERPRESTASI
1	1	MUDAH
2	0,5	SEDANG
3	0,79	MUDAH
4	0,83	MUDAH
5	0,62	SEDANG
6	0,66	SEDANG
7	0,83	MUDAH
8	0,87	MUDAH
9	0,45	SEDANG
10	0,83	MUDAH
11	0,54	SEDANG
12	0,95	MUDAH
13	0,91	MUDAH
14	0,95	MUDAH
15	0,87	MUDAH
16	0,91	MUDAH
17	0,87	MUDAH
18	0,91	MUDAH
19	0,79	MUDAH
20	1	MUDAH
21	0,70	SEDANG
22	0,91	MUDAH
23	1	MUDAH
24	0,5	MUDAH
25	0,37	SEDANG
26	0,41	SEDANG
27	0,75	MUDAH
28	0,70	MUDAH
29	0,95	MUDAH
30	0,95	MUDAH

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan soal tes, dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Peneliti meminta izin kepada pihak sekolah dan observasi dengan menyampaikan maksud bahwa peneliti akan meneliti tentang pengetahuan peserta didik tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten
- b. Pengambilan data dengan tes yaitu soal tes yang diberikan kepada siswa kelas V untuk dikerjakan (dijawab) di rumah masing-masing dengan waktu yang telah ditentukan. Peneliti membagikan soal tes melalui google form dan WA group yang sudah berkonsultasi dengan guru pendidikan jasmani sebelumnya dan pengambilan datanya dilakukan tiga hari dengan rincian hari pertama peneliti membagikan soal melalui *googleform* , hari kedua dan berikutnya untuk pengumpulan tes yang sudah dijawab.
- c. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran dan Peneliti meminta surat keterangan dari pihak SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten bahwa peneliti telah atau sudah mengambil data di sekolah

F. Teknik Analisis Data

Teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan data statistik deskriptif adalah statistik yang

digunakan untuk menganalisis data. Analisis tersebut untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Pengkategorian tersebut menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2010: 43) untuk menentukan kriteriaskor dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) dalam skala dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	81 – 100	Sangat Tinggi
2	61 – 80	Tinggi
3	41 – 60	Cukup
4	21 – 40	Rendah
5	0 – 20	Sangat Rendah

Selanjutnya dapat dilakukan penghitungan sebagai pembahasan atas permasalahan yang diajukan dalam bentuk persentase. Menurut Sugiyono (2008:199) rumus untuk menghitung *frekuensi relative* (persentase) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (*Frekuensi Relatif*)

F=Frekuensi

N=Jumlah Responden

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

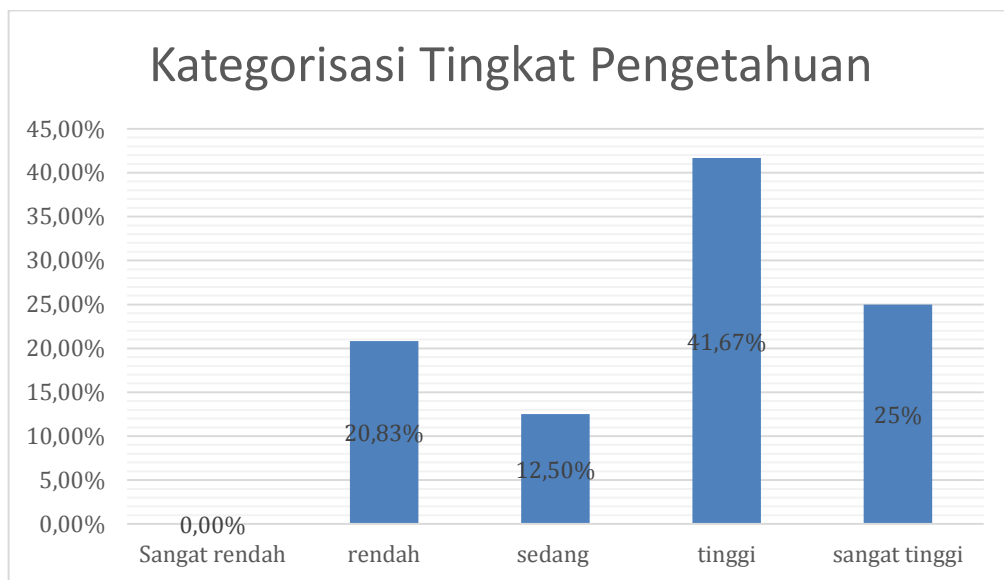
Hasil dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli mini di SD Negeri 2 Baran Cawas klaten yang diukur dengan 30 butir pertanyaan. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dengan menggunakan teknik perhitungan persentase. Hasil dari penelitian secara keseluruhan diperoleh nilai maksimum sebesar 30 dan nilai minimum 8. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 19,87, sedangkan standar deviasi sebesar 6,85. Data selanjutnya di ubah nilai pengetahuan dalam bentuk persentase, yang kemudian dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya dibagi menjadi lima yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah

Tabel 9. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 baran, cawas klaten

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81 – 100	SangatTinggi	6	25
2	61 – 80	Tinggi	10	41,67
3	41 – 60	Cukup	3	12,5
4	21 – 40	Rendah	5	20,83
5	0 – 20	SangatRendah	0	0
Jumlah			24	100

Tabel di atas menunjukkan seberapa tinggi persentase tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 Baran, cawas Klaten secara keseluruhan, Sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 10 responden atau 41,67 % masuk dalam kategori tinggi, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk

dalam kategori sedang, sebanyak 5 responden atau 20,83 % masuk dalam kategori rendah dan sebanyak 0 % dalam kategori sangat rendah. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 8. Diagram batang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 baran, cawas klaten

Hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 baran, cawas klaten dalam penelitian ini didasarkan pada pengetahuan pada teknik, pengetahuan bermain dan juga pengetahuan sarana prasarana. Hasil penelitian tiap indikator tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Analisis tingkat pengetahuan gerak dasar

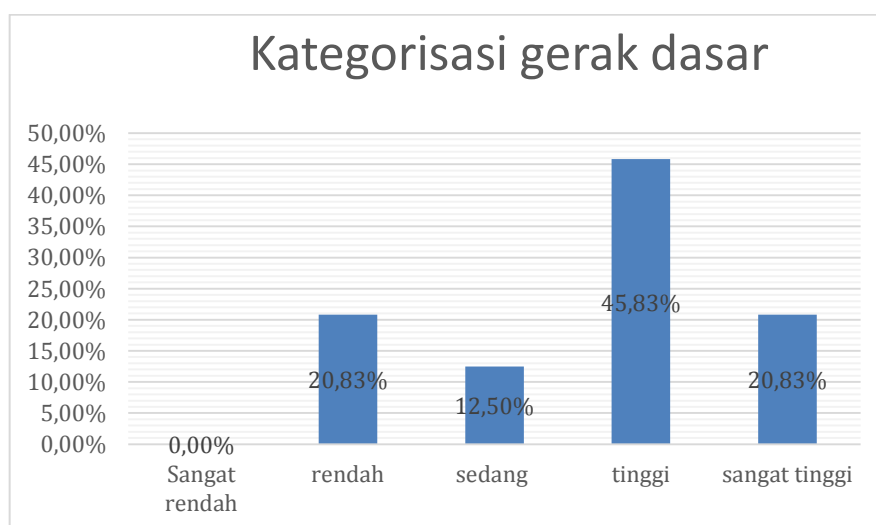
Hasil dari penelitian berdasarkan indikator teknik diperoleh nilai maksimum sebesar 14 dan nilai minimum 3. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 8,91, sedangkan standar deviasi sebesar 3,3. Data selanjutnya di ubah nilai pengetahuan dalam bentuk persentase, yang kemudian

dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya di bagi menjadi lima yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah

Tabel 10. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan berdasarkan indikator teknik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81 – 100	SangatTinggi	5	20,83
2	61 – 80	Tinggi	11	45,83
3	41 – 60	Cukup	3	12,5
4	21 – 40	Rendah	5	20,83
5	0 – 20	SangatRendah	0	0
Jumlah			24	100

Tabel di atas menunjukkan tingkat pengetahuan pada teknik Sebanyak 5 responden atau 20,83 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 11 responden atau 45,83 % termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 5 responden atau 20,83 % termasuk pada kategori rendah, dan pada kategori sangat rendah 0 %. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 9. Diagram batang tingkat pengetahuan berdasarkan indikator gerak dasar

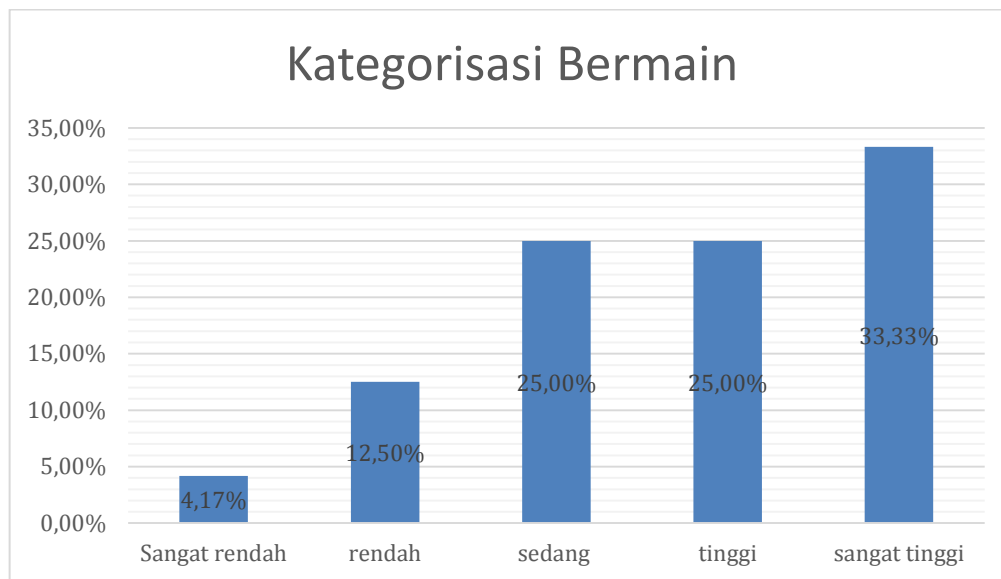
2. Analisis tingkat pengetahuan pada indikator bermain

Hasil dari penelitian pengetahuan berdasarkan indikator bermain diperoleh nilai maksimum sebesar 10 dan nilai minimum 2. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 7,08, sedangkan standar deviasi sebesar 2,5. Data selanjutnya di ubah nilai pengetahuan dalam bentuk persentase, yang kemudian dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya di bagi menjadi lima yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah

Tabel 11. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan pada indikator bermain

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81 – 100	SangatTinggi	8	33,33
2	61 – 80	Tinggi	6	25
3	41 – 60	Cukup	6	25
4	21 – 40	Rendah	3	12,5
5	0 – 20	SangatRendah	1	4,17
Jumlah			24	100

Tabel di atas menunjukkan Tingkat Pengetahuan pada bermain Sebanyak 8 responden atau 33,33 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk pada kategori rendah, sebanyak 1 responden atau 4,17 % termasuk pada kategori sangat rendah. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 10. Diagram batang tingkat pengetahuan berdasarkan indikator bermain

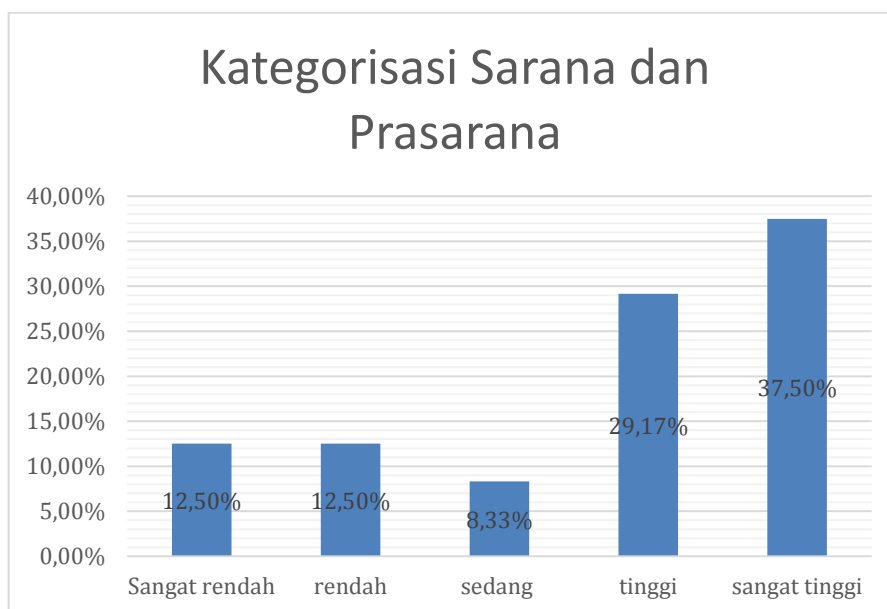
3. Analisis tingkat pengetahuan pada indikator sarana prasarana

Hasil dari penelitian berdasarkan indikator sarana dan prasarana diperoleh nilai maksimum sebesar 6 dan nilai minimum 0. Untuk rerata diperoleh nilai sebesar 3,87, sedangkan standar deviasi sebesar 1,8. Data selanjutnya di ubah nilai pengetahuan dalam bentuk persentase, yang kemudian dikategorikan sesuai dengan rumus yang pengkategorianya di bagi menjadi lima yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah

Tabel 12. Distribusi frekuensi kategorisasi tingkat pengetahuan pada indikator sarana dan prasarana

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81 – 100	SangatTinggi	9	37,5
2	61 – 80	Tinggi	7	29,17
3	41 – 60	Cukup	2	8,33
4	21 – 40	Rendah	3	12,5
5	0 – 20	SangatRendah	3	12,5
Jumlah			24	100

Tabel di atas menunjukkan Tingkat pengetahuan pada sarana prasarana Sebanyak 9 responden atau 37,5% termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 7 responden atau 29,17% termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 2 responden atau 8,33% termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 3 responden atau 12,5% termasuk pada kategori rendah, sebanyak 3 responden atau 12,5% termasuk pada kategori sangat rendah. Berikut gambar diagram batangnya:



Gambar 11. Diagram batang tingkat pengetahuan berdasarkan indikator sarana prasarana

B. Pembahasan

Bolavoli mini termasuk kedalam cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu, jumlah pemain dalam setiap regunya adalah 4 orang, olahraga bolavolimini bisanya dimainkan oleh anak usia SD, yang mana

olahraga ini merupakan pengembangan dan modifikasi dari olahraga bolavoli Suwarso dan Sumaryo (2010:72). Agar siswa mampu menguasai olahraga bolavoli mini ini, di sekolah dasar biasanya guru mengajarkan peserta didik dengan permainan bola volimini, seperti halnya di SD N 2 Baran.

Hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 Baran, cawas Klaten secara keseluruhan termasuk dalam kategori sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 10 responden atau 41,67 % masuk dalam kategori tinggi, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 5 responden atau 20,83 % masuk dalam kategori rendah dan sebanyak 0 % dalam kategori sangat rendah. Jadi dapat disimpulkan dari data di atas bahwa pengetahuan peserta didik mengenai permainan bolavoli mini secara keseluruhan termasuk tinggi, hasil yang cukup memuaskan apalagi sekarang masa pandemi dan seorang guru harus dituntut untuk bisa menyampaikan materi kepada peserta didik dengan baik agar peserta didik bisa mengerti dan memahaminya.

Pada saat ini semua pembelajaran daring dan sekarang pembelajaran lebih banyak teorinya dibandingkan dengan prakteknya dan guru di SD N 2 Baran mempunyai inisiatif untuk memberikan pembelajarannya menggunakan media video yang berupa animasi kartun berupa cara melakukan gerakan passing bawah yang benar dan sebagainya, karena dengan adanya animasi ini

peserta didik akan lebih tertarik untuk memperhatikan daripada hanya tulisan saja.

Dengan begitu peserta didik akan lebih mudah memahami materinyadan karena anak juga senang menonton kartun dan tak lupa setelah menampilkan video guru juga memberikan tugas mandiri kepada peserta didik tentang apa yang ada di video tadi atau peserta didik diberi tugas untuk mengerjakan soal yang ada di LKS.

1. Pengetahuan berdasarkan indikator gerak dasar

Hasil penelitian Tingkat pengetahuan berdasarkan indikator gerak dasarSebanyak 5 responden atau 20,83 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 11 responden atau 45,83 % termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 5 responden atau 20,83 % termasuk pada kategori rendah, dan pada kategori sangat rendah 0 %. Gerak dasar merupakan salah satu hal yang penting dalam sebuah olahraga, seperti halnya dalam olaharag bolavoli mini. Hasil penelitian tersebut menunjukkan jika tingkat pengetahuan peserta didik kelas V di SD N 2 Baran, cawas Klaten mempunyai pengetahuan yang tinggi mengenai gerak dasar.

Gerak dasar ini termasuk dalam teknik dasar dalam permaian bolavoli. Dengan hasil pengetahuan yang tinggi menunjukkan jika peserta didik cukup mengenal dan mengetahui mengenai beberapa gerak dasar dalam permainan bolavoli dan juga peserta didik saat

pembelajaran daring mendapatkan teori menggunakan media video animasi untuk menampilkan secara baik bagaimana cara melakukan gerak-gerak dasar dalam permainan bolavoli dengan begitu walaupun peserta didik tidak melakukan praktek peserta didik akan mendapatkan pengetahuan cara melakukan gerak-gerak dasar yang benar.

Hal diatas sejalan dengan pendapat Arsyad, Azhar (2011:29) bahwa media pembelajaran `dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi, media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, dengan media bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik serta memungkinkan peserta didik menguasai pengajaran dengan baik.

2. Pengetahuan berdasarkan indikator bermain

Hasil penelitian pada tingkat pengetahuan pada indikator bermaian Sebanyak 8 responden atau 33,33 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk pada kategori rendah, sebanyak 1 responden atau 4,17 % termasuk pada kategori sangat rendah. Hasil tersebut menunjukan jika peserta didik mempunyai Pengetahuan yang baik dalam indikator bermain. Peserta didik sangat antusias dengan permaian bolavoli mini yang

diajarkan, sikap yang atusias tersebut tidak hanya ditunjukkan dengan bermain tetapi juga memahami dengan baik permainan. dengan rasa suka dalam permaianan bolavoli mini juga akan merangsang pengetahuan peserta didik dalam bermain. Pengetahuan bermain ini mencakup ada beberapa peraturan dalam pertandingan secara teori peserta didikmengetahui peraturan pertandingan, akan tetapi ada beberapa peserta didik yang sepenuhnya belum paham mengenai pengetahuan dalam bermain.

3. Sarana dan prasarana

hasil penelitian Tingkat pengetahuan pada indikator sarana prasaranaSebanyak 9responden atau 37,5% termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak7 responden atau 29,17% termasuk dalam kategori tinggi, sebanyak 2 responden atau 8,33 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk pada kategori rendah, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk pada kategori sangat rendah.Hasil tersbeut menunjukkan jika pengetahuan peserta didik kelas V tentang sarasan dan prasarana Permainan bolavoli masuk dalam kategori sangat tinggi.Hasil tersebut diartikan siswa cukup mengetahui sarana dan perlengkapan yang digunakan dalam permaian bolavoli mini. Permaian bola voli mini merupakan olahraga modifikasi yang dikembangkan untuk siswa SD sehingga peraturan dan tata cara serta saran yang digunakan juga merupakan perwujudan modifikasi, dengan hasil yang sangat tinggi tersebut

menunjukkan siswa cukup mengerti dan apalagi dengan adanya media video animasi yang menarik pada saat pembelajaran daring maka peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru lebih tau mengenai berapa lebar dan panjang lapangan bolavoli dan tinggi net bolavoli dengan begitu peserta didik akan mempunyai pengetahuan yang baik.

Namun ada 6 dari 24 peserta didik yang pengetahuan sarana dan prasara dalam permainan bolavoli termasuk kategori rendah dan sangat rendah itu berarti 6 peserta didik itu belum sepenuhnya mengetahui sarana dan prasarana dalam permainan bolavoli contohnya tinggi net dalam permainan bolavoli mini ada beberapa peserta didik yang salah menjawab tinggi net putra dan putri dalam permainan bolavoli, menurut mawarti (2009:71) Permainan bolavoli mini dilakukan oleh anak-anak, menggunakan bola berukuran sedang, serta lapangannya pun berukuran kecil. Bola dalam permainan bolavoli mini menggunakan bola bernomor 4, garis tengah bola 22-24 cm, dan berat 220-240 gram. Jaring atau net untuk standar putra 2,10 m dan untuk putri 2,00 m. Lapangan bolavoli mini adalah panjang: 12 m x 6 m, tidak menggunakan garis serang, daerah sajian atau servis adalah seluruh daerah di belakang garis lapangan, tebal garis 5 cm

C. Keterbatasan Peneliti

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyadari bahwapenelitian ini masih belum sempurna dan masih

memiliki kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini antarlain:

1. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD Negeri 2 Baran Cawas Klaten dan pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian tes.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran tes penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak. Karena pengambilan data dilaksanakan saat pandemik *covid-19* sehingga pengerjaan tes dilakukan dirumah masing-masing peserta didik.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan peserta didik dalam mengerjakan tes, namun adapun usaha yang dilakukan peneliti untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan menjelaskan maksud dari soal dan memberikan gambaran tentang maksud dan tujuan dari penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengambilan data kemudian dianalisis serta pembahasan maka hasil penelitian diperoleh tingkat pengetahuan peserta didik kelas V Tentang Permainan Bolavoli di SD N 2 Baran, cawas Klaten secara keseluruhan Sebanyak 6 responden atau 25 % termasuk dalam kategori sangat tinggi, sebanyak 10 responden atau 41,67 % masuk dalam kategori tinggi, sebanyak 3 responden atau 12,5 % termasuk dalam kategori sedang, sebanyak 5 responden atau 20,83 % masuk dalam kategori rendah dan sebanyak 0 % dalam kategori sangat rendah.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Setelah diketahui hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan bolavoli di SD N 2 Baran, cawas Klaten diharapkan untuk dapat meningkatkan materi terkhusus terkait materi tentang permainan bolavoli mini, sehingga siswa yang masih mempunyai pengetahuan rendah dan sangat rendah dapat lebih memahami aspek tentang olahraga bolavoli mini.

C. Saran

Beberapa saran yang disampaikan oleh peneliti sehubungan dengan hasil penelitian tersebut, antara lain, yaitu :

a. Bagi Guru

Guru PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) harus lebih kreatif dan memotivasi peserta didik agar pembelajaran yang

disampaikan dapat memicu peserta didik untuk menyukai dan mengetahui materi tentang bolavoli mini.

b. Bagi peserta didik

Sebagai peserta didik yang masih mempunyai pengetahuan rendah dan sangat rendah agar lebih memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi agar peserta didik lebih mengetahui serta memahami materi yang dijelaskan guru.

c. Untuk Peneliti berikutnya

Bagi peneliti selanjutnya hendaknya melakukan penelitian dengan sampel dan populasi yang lebih luas, serta variabel yang berbeda sehingga kemampuan passing atas dan passing bawah dapat teridentifikasi lebih luas

DAFTAR PUSTAKA

- Ade, E, L.& Muhammad, A. (2017). Peningkatan hasil belajar passing atas pada permainan bola voli melalui variasi pembelajaran siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), 58-64
- Agung, D.C. 2015. Tingkat Pengetahuan Bolavoli Mini Siswa Kelas V SDN Beji Kelurahan Wates Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo. Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Ahmad, R dan Bernadicta, S, H. (2016). Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli dengan Permainan Bola Pantul pada Siswa Kelas IV SD Negeri Glagahombo I Tempel Sleman Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. (Volume 12, Nomor 1, April 2016). Hlm 52.
- Ali, Y. (2017). Upaya Peningkatan Teknik Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Siswa Kelas X SMA NEGERI 2 KAMPAR. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Riau Volume 1 Nomor 1 Juli 2017*
- Anas, S. 2011. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : Raja Garfindo Persada. Halaman 43
- Azzahra, A, N. 2019. Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Tentang Permainan Bolavoli Mini di SD negeri Intelan Yogyakarta. Skripsi Sarjana Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
- Dicky Syatria. (2019). Peningkatan Keterampilan Passing Bawah Bola Voli Melalui Metode Pembelajaran Kooperatif. *Jurnal Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 15, No. 02, Desember 2019
- Djamarah, S, B. (2008). *Psikologi Belajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Noor, U. (2013). Tingkat Pengetahuan Peserta Ekstrakurikuler SMK N 1 Magelang Terhadap Peraturan Violation dan Foul Permainan BolaBasket. Skripsi. Yogyakarta. UNY
- Notoatmodjo.(2014). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : PT. Rineka Cipta.
- Notoatmodjo, S. 2010. *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Nuril Ahmadi. (2007). *Paduan Olahraga Bolavoli*. Solo: Era Pustaka Utama.

- Nursalam. (2011). Konsep dan penerapan metodologi penelitian ilmu keperawatan. Jakarta : Salemba Medika
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Motorik di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta : Prenada Media Group
- Sri Mawarti. (2009). Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia : *Permainan Bola Voli Mini Anak Sekolah Dasar*. 89-96
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Suwarso, Eso dan Sumarya. 2010. *Buku BSE Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Untuk Sekolah Dasar Kelas IV*. Jakarta: Kemendiknas.
- Toho Cholik Mutohir dkk. 2013. *Permainan Bolavoli*. Jakarta: PT Indeks
- Universitas Negeri Yogyakarta. (2011). Pedoman Tugas Akhir. Yogyakarta.
- Wawan dan Dewi. 2010, Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia. Yogyakarta: Nuha Medika.
- Yoyo Bahagia. (2010). Media Pembelajaran Penjas, Bandung : FPOK UPI.
- Yudiana Y ,& Suborto T. (2010). *Permainan Bola Voli*. Bandung: FPOK-UPI Bandung.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Falkutas ke Sekolah



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN

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

Nomor : 571/UN34.16/PT.01.04/2021

22 April 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . Kepala SD Negeri 2 Baran, Cawas Klaten

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

Nama : Wisnu Murti
NIM : 17604221043
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG PERMAINAN BOLA VOLI DI SD NEGRI 2 BARAN CAWAS KLATEN
Waktu Penelitian : Senin - Selasa, 26 - 27 April 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.

NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN KLATEN
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN KLATEN
SD NEGERI 2BARAN

Alamat: Dk. Janten, Ds. Baran, Kec. Cawas, Kab. Klaten

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421.2 / 84 / 12.15

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Drs. WIDODO
NIP : 19620108 198405 1 004
Jabatan : Kepala Sekolah

Menyatakan bahwa mahasiswa :

Nama : Wisnu Murti
NIM : 17604221043
Prodi : PGSD Pendidikan Jasmani - S1
Fakultas : FIK
Universitas : UNY

Benar-benar telah melakukan penelitian berupa tes tentang **“Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V tentang Permainan Bola Voly di SD Negeri 2 Baran Cawas, Klaten”** pada :

Hari / Tanggal : Senin – Selasa, 26 – 27 April 2021
Di Kelas : V (Lima)

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Klaten, 26 April 2021

Kepala SD Negeri 2 Baran



Drs. WIDODO

NIP. 196201081984051004

Lampiran 3.DataUji Validitas

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
EU	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	
RIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
NAF	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
NAU	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	
DIA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	
RID	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	
LUX	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	
RIS	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	
IRH	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	
NAJ	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	
PUT	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	
AUJ	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	
NAY	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	
UM	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	
AND	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	
IB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	
FAR	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	
AN	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	
GRN	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	
WID	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	
ARD	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	
INT	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	
VAN	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	
NAYS	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	
r hitung	0,519833	0,46578	0,434687	0,44786	0,440875	0,67699	0,519833	0,505493	0,553134	0,438872	0,500549	0,5582	0,466195	0,424877	0,491153	0,691467	0,479856	0,462353	0,474204	0,433853	0,460143	0,524848	0,531208	0,490705	0,46917	0,443971	0,460143	0,438872	0,792298	0,458201	
r tabel	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	0,404	
eterangan	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID	VALID

Lampiran 4. Angket Instrumen penelitian

Soal PJOK kelas 5

Nama:.....

Kelas:.....

Petunjuk Pengisian:

Berilah tandasilang(X) pada jawabanyang anda anggap paling tepat.

a. b. c. d.

Jika ingin mengganti jawaban, berilah tanda samadengan(=) pada jawaban pertama, lalu beri tandasilang(X) pada jawabanyang kedua.

a. b. c. d.

Jawablah pertanyaan dibawah ini:

1. perkenaan bola pada teknik passing bawah yang benar adalah
 - a. bagian bahu
 - b. bagian leher
 - c. Bagian kaki
 - d. Bagian lengan bawah
2. Dalam permainan bolavoli mini teknik service dilakukan berada di?
 - a. dibelakang garis
 - b. diatas net
 - c. Dibelakang garis service
 - d. Terserah saya
3. Untuk pengambilan bola yang rendah menggunakan..
 - a. passing atas
 - b. smes
 - c. Passing bawah
 - d. service
4. Berikut teknik dalam permainan bolavoli *kecuali*..
 - a. Passing
 - b. Smes
 - c. Mengontrol bola
 - d. Service
5. Teknik yang menggunakan lengan bagian bawah pada permainan bola voli yang berguna untuk mengumpan kepada teman tim sendiri disebut?
 - a. Service
 - b. Passing bawah
 - c. Passing atas
 - d. Block
6. Untuk mengambil bola atas dalam permainan bola voli menggunakan..
 - a. Passingbawah

- b. Smash
 - c. Passing atas
 - d. Block
7. Teknik yang digunakan untuk menghadang serangan dari lawan pada permainan bolavoli yaitu
 - a. Service
 - b. Passing atas
 - c. Block
 - d. Passing bawah
 8. Teknik yang sering digunakan dalam menerima service adalah
 - a. Passingbawah
 - b. Smash
 - c. Servis
 - d. Blok
 9. Saat melakukan passing bawah gerakan bola akan?
 - a. Lurus
 - b. Memantul
 - c. Melengkung
 - d. menukik
 10. Teknik pukulan keras waktu bola berada di atas net untuk mememasukan ke daerah lawan disebut...
 - a. Service
 - b. Passing
 - c. Smes
 - d. Block
 11. Cara melakukan passing atas , jari-jari tanganya....
 - a. Mengapal
 - b. Agak terbuka
 - c. Dirapatkan
 - d. meninju
 12. Perkenaan bola pada saat melakukan passing atas yang benar pada bagian...
 - a. Kaki
 - b. Kepala
 - c. Lengan bawah
 - d. Telapak tangan dan jari-jari
 13. Kedua kaki terbuka, lutut ditekuk, kedua lengan lurus dijulurkan ke depanbawahdangansatusamala indikaitkanatauberpegangan,tehniki nimerupakangerakan?
 - a. Passingbawah
 - b. Smash
 - c. Servis
 - d. Blok
 14. Padawaktuboladatang,boladidorongdenganjari-jaritangandanperkenaannyamelaluiruas pertamadankeduadarijaritelunj uksampaikelingking,sedangkanibujarihanyapadaruas pertamasaja,tehni

- kinimerupakangerakan?
- a. Passingbawah
 - b. Smash
 - c. Passingatas
 - d. Blok
15. Dalam permainan bolavoli berapakali sentuhan yang diijinkan?
- a. 5 kali
 - b. 3 kali
 - c. 4 kali
 - d. 2 kali
16. Serangan pertama dalam permainan bolavoli disebut
- a.Smash
 - b.Block
 - c.Service
 - d.Passing
17. Dalam permainan bolavoli service dikatakan mati jika?
- a. Bila menyangkut di net dan jatuh dilapangan sendiri
 - b. Bila mengetai net dan jatuh diarea lawan
 - c. Bila masuk ke lapangan lawan
 - d. Bila tidak dapat diterima oleh lawan
18. Permainan bolavoli berakhir bila salah satu tim berhasil memperoleh point..
- a.10 point
 - b.15 point
 - c.20 point
 - d.25 point
19. Seseorang yang mengumpan bola untuk dismes disebut?
- a. pengumpan
 - b. passing bawah
 - c. service
 - d. block
20. Setelah kita mematikan lawan maka kita akan mendapatkan?
- a. Uang
 - b. Point
 - c. Bola
 - d.Baju
21. Dalam permainan bolavoli mini kemenangan tim ditentukan dalam ?
- a. 2 kali kemenangan
 - b. 3 kali kemenangan
 - c. 4 kali kemenangan
 - d. 5 kali kemenangan
- 22.Orang yang memimpin pertandingan bolavoli disebut?
- a. Wasit
 - b. Penonton
 - c. Pemainn cadangan

- d. Pelatih
23. Untuk memulai permainan bolavoli mini biasanya dilakukan..
- a. Smes
 - b. Block
 - c. Service
 - d. dribel
24. Jumlah pemain setiap regunya dalam permainan bolavoli mini?
- a. 6 orang
 - b. 8 orang
 - c. 4 orang
 - d. 2 orang
25. Dalam permainan bolavoli mini tinggi net untuk putra berukuran?
- a. 200cm
 - b. 224cm
 - c. 215cm
 - d. 210cm
26. Dalam permainan bolavoli mini tinggi net untuk putri berukuran?
- a. 200cm
 - b. 210cm
 - c. 215cm
 - d. 224cm
27. Lebar lapangan bolavoli mini adalah
- a. 9 meter
 - b. 8 meter
 - c. 7 meter
 - d. 6 meter
28. Ukuran panjang lapangan bolavoli mini adalah
- a. 13 meter
 - b. 12 meter
 - c. 10 meter
 - d. 9 meter
29. Tempat yang tepat digunakan untuk bermain permainan bolavoli yaitu
- a. Rumah
 - b. Kebun
 - c. Pasar
 - d. Lapangan
30. Bentuk lapangan bolavoli adalah
- a. Segitiga
 - b. Persegi
 - c. Persegi panjang
 - d. lingkaran











Lampiran 5. Data Penelitian

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	JM	NL		
ELI	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	23	76,6		
RIN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	100		
NAF	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	96,6		
NAU	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	10	33,3	
DIA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	27	90	
RID	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	25	83,33
LUX	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	25	83,3	
RIS	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	9	30	
IRH	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	21	70	
NAJ	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	25	83,3	
PUT	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	23	76,6	
ALI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	23	76,6	
NAY	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	23	76,6	
UM	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	24	80	
AND	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	24	80	
IB	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	23	76,6	
FAR	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	22	73,3	
AN	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	13	43,3	
GRN	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	21	70		
WID	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	13	43,3	
ARD	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	17	56,6	
INT	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	10	33,3		
VAN	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	8	26,6		
NAYS	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9	30		

Lampiran 6. Kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : Widi Murdi
 NIM : 17601221093
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Pembimbing : Yuyun Ari Wibowo, M. Or

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	24/2/2021	latar belakang Masalah	
2.	6/3/2021	Ujian teori	
3.	15/3/2021	Catatan belakang masalah revisi	
4.	26/3/2021	Bab II.	
5.	6/4/2021	Bab III Ambilkan sumber + foto tulis	
6.	20/4/2021	Bab III revisi	
7.	7/5/2021	Bab IV dan V.	
8.	20/5/2021	Anta tulis Bab I → V.	
9.	29/5/2021	Revisi	
10.	2/6/2021	acc ujian.	

Mengetahui
Koord.Prodi PGSD-Penjas



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

Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian

