

**TINGKAT PEMAHAMAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SD NEGERI PUNKURAN KECAMATAN PLERET
KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Bagus Lebda Indria
NIM. 17604224024

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

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PEMAHAMAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI PUNKURAN KECAMATAN PLERET KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Bagus Lebda Indria
NIM. 17604224024

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

Yogyakarta, Juli 2021

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.
NIP. 195811011986031002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Bagus Lebda Indria
NIM : 17604224024
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Judul TAS : Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, Juli 2021
Yang Menyatakan,



Bagus Lebda Indria
NIM. 17604224024

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI PUNKURAN KECAMATAN PLERET KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Bagus Lebda Indria
NIM. 17604224024

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

Pada tanggal 3 Agustus 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. Ketua Penguji		19-8-2021
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Sekretaris Penguji		9-8-2021
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Penguji Utama		9-8-2021



Yogyakarta, Agustus 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

MOTTO

1. Tidak ada rahasia sukses. Itu adalah hasil dari persiapan, kerja keras, dan belajar dari kegagalan. (Bagus Lebda Indria)
2. Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu. (Norman Vincent Peale)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan YME yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Orang tuaku tercinta terkasih tersayang Bapak dan Ibu terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya selama ini. Kerja keras kalian yang membawaku sampai di titik ini, segala usaha dan upaya yang kalian berikan untuk kehidupanku selama ini semoga Allah selalu melindungi dan membalas segala kebaikan yang sudah diberikan.
2. Kakakku yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam keadaan suka maupun duka.

**TINGKAT PEMAHAMAN PERMAINAN *ROUNDERS* PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SD NEGERI PUNKURAN KECAMATAN PLERET
KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Bagus Lebda Indria
NIM. 17604224024

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yang berjumlah 46 peserta didik. Sampel diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu tes benar-salah berjumlah 34 butir. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berada pada kategori “kurang” sebesar 84,78% (39 peserta didik), “cukup” sebesar 13,05% (6 peserta didik), dan “baik” sebesar 2,17% (1 peserta didik). Tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan pada kategori “kurang”, faktor menafsirkan pada kategori “kurang”, dan faktor mengekstrapolasi pada kategori “kurang”.

Kata kunci: pemahaman, permainan *rounders*, peserta didik kelas IV

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih ke pada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd., selaku Sekretaris dan Bapak Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd., Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Koord. Prodi PGSD Penjas beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Guru PJOK dan peserta didik SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat ke pada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Juli 2021
Penulis,



Bagus Lebda Indria
NIM. 17604224024

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Pemahaman	8
a. Pengertian Pemahaman.....	8
b. Tingkatan Pemahaman.....	11
c. Faktor yang Memengaruhi Pemahaman	14
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	17
a. Pengertian Pembelajaran	17
b. Pembelajaran PJOK.....	19
3. Hakikat Permainan <i>Rounders</i>	23
a. Pengertian Permainan <i>Rounders</i>	23
b. Lapangan Permainan <i>Rounders</i>	26
c. Peraturan Permainan <i>Rounders</i>	27
d. Teknik Dasar Permainan <i>Rounders</i>	29
4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar.....	36
B. Kajian Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian	44

C. Populasi dan Sampel Penelitian	44
D. Definisi Operasional Variabel.....	45
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45
F. Teknik Analisis Data	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	49
1. Faktor Menerjemahkan	51
2. Faktor Menafsirkan.....	54
3. Faktor Mengekstrapolasi	57
B. Pembahasan	60
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	65
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi.....	67
C. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan <i>Rounders</i>	27
Gambar 2. Gerakan Melempar Bola	30
Gambar 3. Lemparan Mendatar	30
Gambar 4. Lemparan Menyusur Tanah	31
Gambar 5. Lemparan Pitcher	32
Gambar 6. Menangkap Bola Melambung	33
Gambar 7. Menangkap Bola Mendatar	33
Gambar 8. Menangkap Bola Menyusur Tanah	34
Gambar 9. Posisi Memukul	35
Gambar 10. Kerangka Berpikir	43
Gambar 11. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul	50
Gambar 12. Diagram Lingkaran Faktor Menerjemahkan	52
Gambar 13. Diagram Batang Persentase Butir Faktor Menerjemahkan	53
Gambar 14. Diagram Lingkaran Faktor Menafsirkan	55
Gambar 15. Diagram Batang Persentase Butir Faktor Menafsirkan	56
Gambar 16. Diagram Lingkaran Faktor Mengekstrapolasi	58
Gambar 17. Diagram Batang Persentase Butir Faktor Mengekstrapolasi	59

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tingkat Pemahaman Permainan <i>Rounders</i>	47
Tabel 2. Bobot Skor Jawaban Tes	47
Tabel 3. Norma Penilaian.....	48
Tabel 4. Deskriptif Statistik Tingkat Pemahaman Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul	49
Tabel 5. Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Permainan <i>Rounders</i> Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul	50
Tabel 6. Deskriptif Faktor Menerjemahkan	51
Tabel 7. Norma Penilaian Faktor Menerjemahkan	52
Tabel 8. Persentase Butir Faktor Menerjemahkan	53
Tabel 9. Deskriptif Faktor Menafsirkan.....	54
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Menafsirkan	54
Tabel 11. Persentase Butir Faktor Menafsirkan	56
Tabel 12. Deskriptif Faktor Mengekstrapolasi.....	57
Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Mengekstrapolasi.....	57
Tabel 14. Persentase Butir Faktor Mengekstrapolasi.....	59

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses kemampuan serta keahlian diri yang berkembang terus menerus secara individual. Manusia sebagai individu terdiri dari kesatuan jasmani dan rohani, kedua unsur tersebut sama pentingnya dan tidak mungkin dapat dipisahkan satu sama lain. Oleh sebab itu, keduanya harus senantiasa dibina, disempurnakan dan dipelihara sebaik-baiknya agar dapat menjadi individu yang bermutu dan berguna bagi masyarakat. Untuk mewujudkan individu yang bermutu dan berguna diperlukan pendidikan. Sistem pendidikan di Indonesia telah diatur dengan Undang-Undang No 20/2003, untuk itu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) perlu diberikan lembaga pendidikan.

PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya PJOK, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang. Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical, psychomotor, cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 14).

Salah satu aktivitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang cukup dikenal adalah aktivitas permainan. Salah permainan yang banyak diberikan ke pada peserta didik Sekolah Dasar (SD) adalah permainan bola kecil dan permainan bola besar. Melalui aktivitas permainan, peserta didik diajar melakukan gerakan-gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerak manipulatif. Salah satu cabang olahraga yang terdapat di dalam kurikulum pembelajaran PJOK dan diajarkan di SD adalah permainan bola kecil misalnya: kasti, *rounders*, *kippers*, dan lain-lain. Permainan bola kecil *rounders* merupakan salah satu pembelajaran cabang olahraga permainan yang terdapat di dalam kurikulum dan disampaikan ke pada peserta didik kelas IV Sekolah Dasar.

Kompetensi Inti kelas IV Sekolah Dasar (KI) yaitu: 1. Mempraktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kompetensi Dasar (KD) 1.1 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran. Kompetensi Inti (KI) 6. Memparktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan Kompetensi Dasar (KD) 6.2 Mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

Zainuri & Indahwati (2017: 353) menyampaikan bahwa *rounders* termasuk permainan bola kecil dan juga termasuk permainan beregu, dimana diperlukan kekompakan regu, sehingga dapat memenangkan pertandingan. Jadi

regu harus mempunyai seorang pemimpin yang mempunyai tugas mengatur dan menentukan arah permainan. Selain itu, pemimpin regu juga bertugas untuk menjaga suasana persatuan dan kerjasama di antara pemain. Pemimpin regu juga harus dapat memberi semangat ke pada anggota regunya agar tetap semangat ketika bertanding. Keterampilan dasar yang harus dimiliki ketika bermain Rounders adalah keterampilan memukul, melempar, dan menangkap bola. Begitu juga kemampuan berlari harus dimiliki setiap anggota regu.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dengan mewawancarai guru PJOK yang dilakukan pada bulan Maret 2021, menunjukkan bahwa sarana dan prasara olahraga *rounders* kurang memadai seperti bola yang berjumlah 4 dengan kondisi yang sudah rusak yaitu 1 bola. Pemukul berjumlah 3 buah dengan kondisi 2 baik dan 1 sudah rusak. Kaset untuk menunjang permainan *rounders* terdapat 4 buah dengan kondisi masih baik. Fasilitas yang dimiliki SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yaitu lapangan atau halaman sekolah yang sempit dan berbentuk huruf U yang memiliki panjang dan lebar (25 x 15 m) dengan diapit gedung-gedung sehingga tidak maksimal dalam melakukan permainan *rounders*. Kegiatan pembelajaran SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, khususnya permainan bola kecil harus dialihkan ke lapangan sekitar sekolah yang cukup jauh agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan, sehingga hak peserta didik untuk bergerak dan bermain dapat disalurkan. Adapun jarak lapangan dengan sekolah sekitar 1 kilometer.

Pelaksanaan pembelajaran permainan *rounders* di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dilaksanakan menggunakan dua acara yaitu memberikan teori dan melakukan praktik pelaksanaan di lapangan. Kondisi pandemi Covid-19 saat ini pembelajaran praktik dilakukan dengan memberikan tugas melalui video yang dikirimkan ke pada Guru. Pada kenyatannya meskipun peserta didik sudah diberikan materi mengenai permainan *rounders*, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dan belum mampu melaksanakan praktik permainan *rounders* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengajar atau guru. Peneliti melakukan observasi langsung pada saat ujian praktik kenaikan kelas di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul. Hal ini disebabkan karena pada saat diberikan penjelasan beberapa peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru. Selain itu, faktor kemalasan peserta didik untuk mempelajari kembali materi mengenai permainan *rounders* juga sangat berpengaruh terhadap peserta didik.

Di sisi lain masih ada peserta didik yang belum memahami dan membedakan peraturan permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya. Peran guru terhadap materi pembelajaran permainan *rounders* yaitu memodifikasi permainan, menjelaskan dan memberikan contoh bermain *rounders*. Hasilnya peserta didik mampu menangkap apa yang diberikan oleh guru dan sebagian peserta didik mampu mempraktikkan permainan *rounders* walaupun masih terdapat kesalahan dalam melakukan permainan *rounders*. Sebagian besar peserta didik menyukai karena olahraga dalam bentuk permainan dan sebagian kecil

peserta didik kurang menyukai karena kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Peserta didik tidak bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*.
2. Masih terjadi kesalahan mendasar yang dilakukan peserta didik pada saat melakukan permainan *rounders*.
3. Masih ada beberapa peserta didik dimungkinkan belum memahami dan membedakan antara permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya.
4. Belum diketahui tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya tingkat

pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa tinggi tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Guru PJOK dapat mengetahui tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi peneliti lain, khususnya bagi peneliti yang memiliki tema atau pembahasan yang hampir sama, sehingga hasilnya lebih baik dan mendalam.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peserta didik. Memberikan gambaran pada peserta didik agar

mengetahui permainan *rounders*, sehingga diharapkan akan lebih meningkatkan pengetahuannya tentang permainan *rounders*.

- b. Bagi Guru. Memberikan masukan ke pada guru PJOK agar dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, sehingga akan selalu meningkatkan kreativitas dalam memberikan materi pelajaran khususnya permainan *rounders*.
- c. Bagi Sekolah. Memberikan masukan ke pada sekolah agar memperhatikan pemahaman terhadap permainan *rounders* dan dapat dijadikan pertimbangan untuk mengembangkan pola pikir peserta didik agar lebih memperhatikan tentang permainan *rounders*.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman merupakan hasil dari proses pembelajaran. Walangadi & Pratama, (2020: 202) menyatakan bahwa “pemahaman adalah mengerti atau dapat menjelaskan apa yang telah diingat dan telah dipelajari dari sesuatu yang telah didapatkan”. Banyaknya manfaat akan pemahaman dalam pembelajaran pendidikan jasmani, peserta didik akan lebih cepat bisa melakukan pembelajaran setelah memahami apa yang akan dipelajari. Widoyoko (2014: 31), menyatakan bahwa “pemahaman merupakan proses mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan, atau grafik yang telah disampaikan melalui pengajaran, buku, dan sumber-sumber belajar lainnya”.

Latifah (2017: 9) menyatakan bahwa “pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang yang pernah diterimanya”. Kemampuan di tingkat pemahaman melalui kemampuan mengklasifikasi, menggambarkan, mendiskusikan, menjelaskan, mengungkapkan, mendefinisikan, menunjukkan, mengalokasikan, melaporkan, mengakui, mengkaji ulang melihat menyatakan, dan menerjemahkan.

Natalia, dkk., (2017: 105) menyatakan “hasil belajar kognitif merupakan perubahan perilaku yang terjadi dalam ranah kognitif yaitu ranah yang mencakup

kegiatan mental (otak)”. Bloom (dalam Natalia, dkk., 2017: 105) membagi tingkat hasil belajar kognitif menjadi enam tingkatan:

- 1) Kemampuan menghafal (*knowledge*) yaitu kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespon suatu masalah,
- 2) Kemampuan pemahaman (*comprehension*) yaitu kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta,
- 3) Kemampuan penerapan (*application*) yaitu kemampuan kognitif yang memahami aturan, hukum, rumus dan sebagainya dan menggunakannya untuk memecahkan masalah,
- 4) Kemampuan analisis (*analysis*) yaitu kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur,
- 5) Kemampuan sintesis (*synthesis*) yaitu kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam satuan, dan
- 6) Kemampuan evaluasi (*evaluation*) yaitu kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Berdasarkan taksonomi Bloom (Natalia, dkk., 2017: 105) “kemampuan pemahaman merupakan hasil belajar yang lebih tinggi dari kemampuan menghafal”. Pemahaman diartikan sebagai kemampuan membangun suatu makna dari suatu hal yang meliputi kemampuan menangkap arti, menerangkan, menyimpulkan, melihat hubungan dan menerapkan apa yang dimengerti ke dalam keadaan dan situasi lainnya. Tingkat pemahaman adalah seberapa mampukah seseorang dalam menangkap arti, menerangkan, menyimpulkan, melihat hubungan serta mampu menerapkan apa yang dimengerti ke dalam keadaan dan situasi lainnya.

Pemahaman dapat menggambarkan sebuah pengetahuan yang lebih mendalam tentang suatu hal. Pendapat Bloom (Ariwibowo, 2014: 42), “pemahaman (*comprehension*) adalah tahap kedua setelah tahap pengetahuan dan

tahap ini tingkat terbawah dari pengertian peserta didik mengetahui apa yang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan atau gagasan tanpa perlu menghubungkannya dengan materi lain atau melihat implikasinya”. Pendapat senada diungkapkan Hastuti (2011: 135) bahwa memahami yaitu “menerjemahkan, menjabarkan, menafsirkan, menyederhanakan, dan membuat perhitungan, dengan kata lain dapatkah pendidik menjelaskan gagasan atau konsep baru”. Memahami adalah suatu kesanggupan yang lebih daripada sekedar mengerti.

Marhaendro (2008: 9) menyatakan bahwa “pemahaman tentang suatu objek terbentuk melalui serangkaian proses kognitif”. Proses kognitif tersebut adalah suatu proses yang dimulai dari penerimaan rangsang oleh alat indera kemudian terjadi suatu pengorganisasian mengenai konsep dan pengetahuan tersebut sehingga menjadi suatu pola yang logis dan mudah dimengerti. Pemahaman diartikan sebagai suatu proses, perbuatan cara memahami atau memahamkan.

Purwanto (2013: 44), menyatakan “pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya, sehingga seseorang tidak hanya hafal secara verbalistis tetapi juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan”. Memahami dengan kata lain adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat disimpulkan bahwa seseorang dikatakan memahami sesuatu apabila orang tersebut dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang peserta didik pelajari

dengan menggunakan bahasanya sendiri. Lebih baik lagi apabila dapat memberikan contoh atau mensinergikan apa yang telah dipelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya.

Definisi pemahaman pendapat Ariwibowo & Andriyani (2015: 42) pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang sudah dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud dan terlaksana apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan sebelumnya. Pengetahuan tidak akan bermakna apabila tidak didukung dengan adanya pemahaman. Pemahaman dapat menggambarkan sebuah pengetahuan yang lebih mendalam tentang suatu hal ataupun materi. Sudaryono (2012: 44), menyatakan bahwa “pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, yang mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dan bahan yang telah dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain”.

Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan suatu kemampuan yang dimiliki seseorang dalam menerima informasi atau suatu hal dan dirinya mampu untuk menyampaikannya kembali dengan kata-katanya sendiri tanpa mengubah konsep dari informasi atau suatu hal tersebut. Seseorang mampu memahami setelah itu diketahui dan diingat melalui penjelasan isi pokok sesuai makna yang telah dijelaskan.

b. Tingkatan Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dapat dicapai setelah peserta didik melakukan kegiatan belajar. Proses pembelajaran, setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sedang atau sudah peserta didik pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah peserta didik pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pemahaman. Daryanto (2012: 106) menjelaskan kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*)
Pengertian menerjemahkan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya. Misal mengartikan lambang Negara Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, dan lain-lain.
- 2) Menafsirkan (*interpretation*)
Kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan. Misal diberikan suatu diagram, tabel, grafik atau gambar-gambar lainnya, dan ditafsirkan.
- 3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*)
Berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi, sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis. Misal diminta untuk mengisi dua bilangan yang merupakan kelanjutan dari suatu deret hitung.

Pendapat Skemp yang dikutip oleh Murtadho (2021: 11) tingkatan pemahaman (*understanding*) pada pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sebagai berikut.

- 1) Pemahaman intruksional (*instructional understanding*) pada tingkatan ini peserta didik dapat dikatakan baru berada di tahap tahu atau hafal saja, akan tetapi peserta didik belum atau tidak tahu mengapa hal itu bias atau dapat terjadi, selanjutnya peserta didik juga belum atau tidak bias menerapkan hal tersebut pada suatu keadaan baru yang saling berkaitan.
- 2) Pemahaman relasional (*relational understanding*) pada tingkatan ini peserta didik tidak hanya sekedar tahu atau hafal tentang suatu hal, akan tetapi peserta didik juga tahu bagaimana dan mengapa hal itu bias terjadi, yang selanjutnya peserta didik juga dapat menggunakannya untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terkait pada situasi lain.

Sudjana (dalam Putra, 2015: 27) membagi pemahaman ke dalam tiga kategori, yakni sebagai berikut:

- 1) Tingkat pertama atau tingkat terendah, yaitu pemahaman terjemahan yang mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya
- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi, yakni pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Sudjana (2015: 24) membagi pemahaman ke dalam tiga kategori, yakni sebagai berikut:

- 1) tingkat pertama atau tingkat terendah, yaitu pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya;
- 2) tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok; dan

- 3) pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi, yakni pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.

Pendapat lain terkait dengan tingkatan pemahaman, yaitu pendapat Sundari (2016: 8) menjelaskan “kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu: menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*)”. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman ada tiga, yaitu menerjemahkan (*translation*), menafsirkan (*interpretation*), dan mengekstrapolasi (*extrapolation*). Seseorang akan dapat benar-benar memahami jika telah mampu menafsirkan atau menerjemahkan satu ilmu atau informasi, memberikan contoh sesuai dengan ilmu yang sedang dibahas. Seseorang mampu mengklasifikasikan dan membedakan berdasarkan ciri-ciri tertentu, meringkas agar efektif dan mudah untuk menarik kesimpulan kemudian dapat membandingkan dengan ide yang lain. Selanjutnya dapat menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri. Pemahaman dapat tercapai karena adanya proses. Proses tersebut dapat menciptakan tingkatan-tingkatan dalam pemahaman suatu ilmu.

c. Faktor yang Memengaruhi Pemahaman

Pemahaman yang dimiliki beberapa faktor yang memengaruhinya. Pendapat Thoha (dalam Murtadho, 2021: 21) faktor yang memengaruhi pemahaman ada tiga, yaitu sebagai berikut.

1) Psikologi

Pemahaman seseorang mengenai segala sesuatu di alam dunia sangat dipengaruhi oleh keadaan psikologi. Misalnya apabila seseorang memiliki psikologi yang terganggu maka pemahaman orang tersebut akan terganggu juga.

2) Keluarga

Pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan seseorang anak adalah keluarga. Peran keluarga terutama orang tua sangatlah penting untuk keberlangsungan perkembangan tingkat pemahaman anak. Setiap keluarga memiliki cara masing-masing untuk mendidik anak-anaknya, sehingga hasil dari keluarga satu dengan keluarga yang lainnya akan berbeda.

3) Kebudayaan

Kebudayaan juga merupakan salah satu faktor yang memengaruhi cara seseorang untuk memandang keadaan lingkungan sekitar. Kebudayaan sangatlah beraneka ragam dikarenakan kebiasaan dan sudut pandang seseorang yang dilakukan berbeda-beda. Tentu hal ini akan memengaruhi tingkat pemahaman seseorang.

Faktor-faktor yang memengaruhi pemahaman pendapat Abror (2015: 66) antara lain meliputi faktor internal dan faktor eksternal, dijelaskan sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor fisiologis dan faktor psikologis dalam pengertian faktor fisiologis seperti kebiasaan yang prima. Tidak dalam keadaan lelah atau capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya hal tersebut dapat memengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran. faktor Psikologis dalam hal ini peserta

didik pada dasarnya memiliki kondisi yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut memengaruhi hasil belajarnya peserta didik beberapa faktor psikologis meliputi: intelegensi (IQ), perhatian, bakat, motivasi, kognitif, dan daya nalar peserta didik.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, faktor tersebut dapat dibagi menjadi 2 faktor lingkungan dan faktor non sosial:

- a) Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi dan teman-teman sekelas dapat memengaruhi semangat belajar peserta didik. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri tauladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar. Misalnya rajin membaca dan berdiskusi dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar.
- b) Lingkungan Non-sosial termasuk gedung sekolah letaknya, rumah dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan peserta didik.

Pendapat lain pendapat Irwanto (2015: 96), faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman seseorang dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang atau stimulus harus ditanggapi, akan tetapi individu hanya memusatkan pemahamannya pada rangsang tertentu saja
- 2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dengan lebih menarik untuk dialami.
- 3) Nilai-nilai dan kebutuhan individu, artinya adalah individu yang satu dengan yang lainnya tidak tergantung pada nilai tiap kebutuhannya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang memengaruhi pemahaman yaitu psikologi, keluarga, dan kebudayaan. Faktor

lain yang memengaruhi tingkat pemahaman yaitu perhatian yang selektif, ciri-ciri rangsang, dan nilai-nilai dan kebutuhan individu.

2. Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

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

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-peserta didik, peserta didik-guru, peserta didik-peserta didik, peserta didik-sumber belajar, dan peserta didik-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Pembelajaran merupakan kegiatan belajar mengajar sehingga proses pembelajaran sangat saling membutuhkan, guru membutuhkan peserta didik dan peserta didik sangat membutuhkan peran guru, namun seharusnya bantuan guru harus semakin dikurangi karena tujuannya adalah meningkatkan keaktifan peserta didik bukan

guru yang menjadi semakin aktif, dengan hal ini seharusnya pembelajaran yang tadinya satu arah (guru-peserta didik) menjadi dua arah (guru-peserta didik dan peserta didik-guru) (Festiawan & Arovah, 2020: 188).

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

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif
Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru ke pada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya ke pada peserta didik dengan sebaik-baiknya.
- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional
Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.
- 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif
Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan ke pada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

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

yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat memengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik. Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja.

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

b. Pembelajaran PJOK

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijelaskan berdasar dua pendapat yaitu hakikat pembelajaran dan pendidikan jasmani. Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru ke pada peserta didiknya, lebih dari itu dalam proses pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri peserta didik. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani. Berdasar pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Widiastuti (2019: 141) menyatakan “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional”. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian peserta didik dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 14). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan

holistic dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

PJOK merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan peserta didik sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya PJOK, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”.

PJOK diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. PJOK dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga cabang. PJOK yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran PJOK yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42). Kemendikbud (2014: 9) menjelaskan bahwa “Pendidikan Jasmani mengandung makna pendidikan menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17). Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

3. Hakikat Permainan *Rounders*

a. Pengertian Permainan *Rounders*

Salah satu materi PJOK permainan bola kecil yaitu permainan *rounders*. Pendapat Nenggala (dalam Nindias, 2019: 23) “*rounders* adalah salah satu permainan yang menggunakan bola kecil dan kayu pemukul”. Permainan ini dipimpin oleh seorang wasit yang dibantu oleh seorang pembantu wasit dan seorang pencatat nilai. Permainan ini berasal dari Inggris. *Rounders* mulai populer di Indonesia pada 1950. Pada PON II tahun 1951, *rounders* sudah dipertandingkan. Permainan ini merupakan dasar dari permainan *baseball* dan *softball*.

Permainan *rounders* adalah permainan bola kecil beregu dengan cara bermainnya yaitu setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai *rounders*. *Rounders* merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola kecil seukuran bola kasti. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya, regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. “Regu yang banyak mengumpulkan nilai dalam

permainan, anaklah yang keluar sebagai pemenang” (Supardi & Suryono, 2010: 65).

Zainuri & Indahwati (2017: 353) menyapaikan bahwa *rounders* termasuk permainan bola kecil dan juga termasuk permainan beregu, dimana diperlukan kekompakan regu, sehingga dapat memenangkan pertandingan. Jadi regu harus mempunyai seorang pemimpin yang mempunyai tugas mengatur dan menentukan arah permainan. Selain itu, pemimpin regu juga bertugas untuk menjaga suasana persatuan dan kerjasama di antara pemain. Pemimpin regu juga harus dapat memberi semangat ke pada anggota regunya agar tetap semangat ketika bertanding. Keterampilan dasar yang harus dimiliki ketika bermain *Rounders* adalah keterampilan memukul dan menangkap bola. Begitu juga kemampuan berlari harus dimiliki setiap anggota regu.

Haderiah (2019: 130) menyatakan bahwa permainan ini bermanfaat untuk melatih ketangkasan, ketepatan, kecepatan, keberanian, koordinasi antara melempar, menangkap, dan berlari. Jadi permainan ini boleh dijadikan dasar dalam berolahraga karena banyak sekali terdapat untuk membentuk unsur-unsur kesegaran jasmani. Bermain dengan menggunakan alat bola adalah suatu jenis permainan yang paling menarik diantara permainan yang menggunakan alat. Entah itu menggunakan bola kecil seperti permainan *rounders*. Tidak aneh apabila sebagian besar untuk permainan yang ada dalam olahraga menggunakan bola sebagai alat. Dalam memainkan bola, ada sejumlah keterampilan dasar yang sifatnya umum yang digunakan dalam memainkan sebuah bola.

Rounders adalah permainan yang serupa dengan *baseball*. Permainan *rounders* ini dimainkan oleh dua tim yang secara bergantian menjadi tim pemukul dan tim penjaga". Dengan kata lain permainan *rounders* merupakan salah satu permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua tim atau dua regu, yaitu tim penjaga dan tim pemukul. Permainan *rounders* didalamnya terdapat aturan-aturan yang dibuat oleh komunitas atau oleh suatu organisasi. Pembuatan peraturan permainan *rounders* ini dibuat dengan tidak melupakan unsur dalam permainan, yaitu unsur kesenangan yang harus ada. Pendapat lain mengemukakan bahwa "permainan *rounders* adalah salah satu bentuk olahraga yang meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar" (Widyatmoko, 2016: 3).

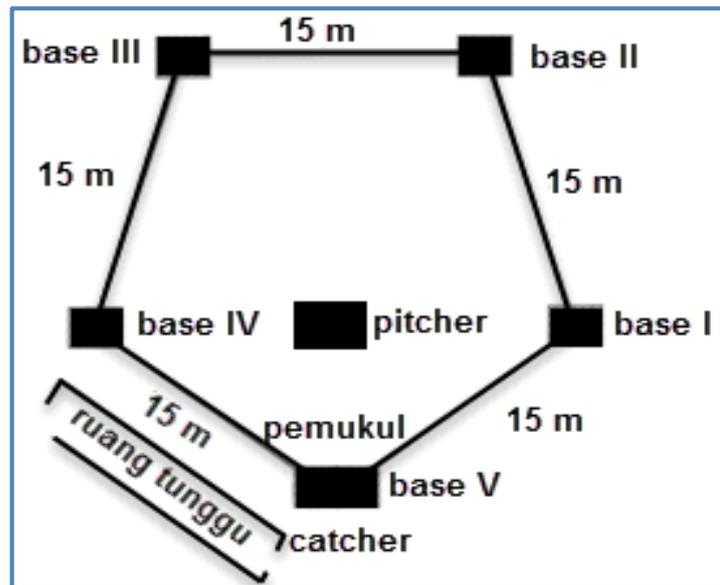
Dalam permainan ini setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai "*Rounders*". "Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang". (Heryana & Verianti, 2010: 67)". Pendapat Heriyana & Verianti (2010: 67), menyatakan "bahwa dalam permainan *rounders* setelah memukul bola, pemain berlari mengelilingi lapangan yang ditandai dengan tiang sebagai "*Rounders*". Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *softball*.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan *rounders* adalah permainan yang menggunakan bola kecil yang dimainkan oleh 2 regu, dimana regu tersebut bertugas sebagai regu penjaga dan regu pemukul. Regu pemukul bertugas memukul bola yang dilemparkan oleh regu penjaga sekeras-kerasnya agar setelah memukul dapat berlari mengelilingi

lapangan dan sampai di base terjauh. Regu pemukul berusaha menangkap bola yang dipukul dan mematikan regu pemukul. Permainan *rounders* terkandung nilai-nilai positif, utamanya bagi perkembangan jasmani. Permainan ini juga melatih kejujuran, kerja sama, dan tanggung jawab. *Rounders* juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Oleh karena itu, permainan *rounders* sangat cocok bagi anak usia sekolah dasar.

b. Lapangan Permainan *Rounders*

Lapangan *rounders* berbentuk segi segi lima beraturan yang masing-masing sisinya berukuran 15 meter. Pada setiap sudut lapangan terdapat tempat hinggap yang disebut base. Terdapat lima tempat hinggap yakni tempat hinggap I, II, III, IV, dan V. Tempat hinggap V sering disebut *home base*, sedangkan tempat untuk melambungkan bola disebut *pitcher base*. Regu yang dapat mengelilingi lapangan lebih banyak, dinyatakan sebagai pemenang. Olahraga ini berasal dari Inggris bersamaan dengan *softball*. (Heryana & Varianti, 2010: 35). Lapangan permainan berbentuk segi lima. Ditandai dengan empat tiang tegak lurus yang masing-masing panjangnya 1,20 meter dan dipasang setiap sudut. Jarak antara pemukul bola dengan tiang pertama 12 meter (jarak sama sampai dengan tiang ketiga). Dari tiang ketiga ke tiang ke empat 8,50 meter. Jarak antara pemukul dengan pelontar bola 7,50 meter. Arena pelontar bola 2,5 meter dan arena pemukul bola 2 meter. *Stick* (pemukul bola) berbentuk bulat. *Stick* terbuat dari kayu dengan ukuran panjang ± 46 cm dan berat 370 gram. Bola bergaris tengah 19 cm dengan berat 70-85 gram. Lapangan permainan *rounders* sebagai berikut:



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

c. Peraturan Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 orang pemain. Tiap pemain mempunyai nomor dada dari nomor 1 sampai 12. Tiap pemain berhak melakukan pukulan sebanyak tiga kali. Setelah dapat memukul dengan baik, pemukul harus berlari ke tempat hinggap. Tiap pemukul akan mendapat nilai 1 (satu) pada tiap-tiap base yang dilewatinya. Setiap pemukul yang dapat kembali ke ruang bebas tanpa pernah dimatikan oleh regu penjaga akan mendapat nilai 5 (lima). Namun apabila pemukul dapat memukul dengan baik, kemudian ia dapat melewati semua base dan kembali ke ruang bebas dengan hasil pukulannya tersebut, maka ia akan mendapat nilai 6 (enam). Nilai 6 (enam) tersebut didapat dari nilai 5 (lima) base yang dilaluinya dan nilai 1 (satu) sebagai hadiah. Keadaan seperti ini dalam permainan *rounders* sering disebut homerun (Heryana & Varianti, 2010: 67)

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

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

Permainan *rounders* ada dua cara untuk mematikan seorang pelari, yaitu dengan cara ditik dan membakar base yang akan dituju pelari. Pendapat Tim Bina Karya Guru (dalam Nindias, 2019: 36), yang dimaksud “mematikan pelari dengan cara ditik adalah menyentuh bola ke pada pelari sebelum sampai ke tempat hinggap”. Pada saat mentik pelari, bola tidak boleh terlepas. Apabila bola terlepas, maka ketikan tersebut tidak sah. Membakar base dilakukan dengan cara menginjak base yang akan dituju oleh pelari. Pada saat menginjak base tersebut, seorang penjaga base harus memegang bola.

d. Teknik Dasar Permainan *Rounders*

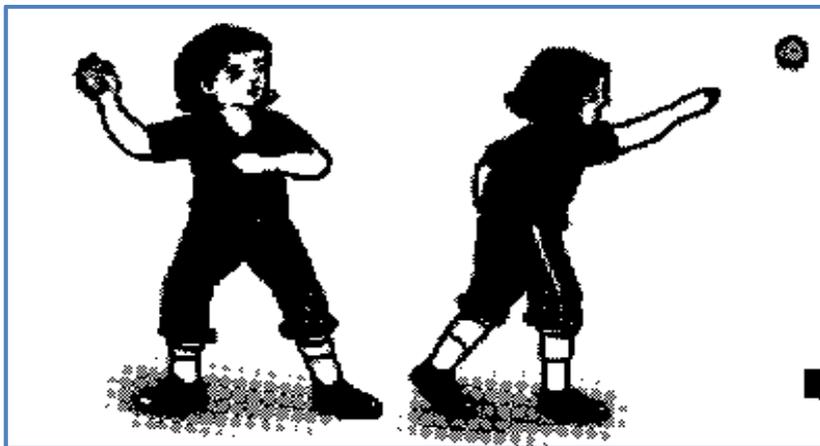
Heryana & Verianti (2010: 68-71) menjelaskan ada beberapa teknik dalam permainan *rounders* yaitu:

1. Teknik melempar bola

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

a) Teknik lemparan bola melambung (parabola)

- (1) Bola dipegang pada pangkal ruas jari tangan, di antara jari telunjuk, jari tengah, dan jari manis.
- (2) Ketiganya saling memegang, sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak terjatuh.
- (3) Ketika melempar, biasanya menggunakan tangan kanan dengan kaki kiri berada di depan.
- (4) Setelah bola lepas dari tangan, maka kaki kanan mengikuti atau melangkah ke depan.
- (5) Pandangan ke arah sasaran.

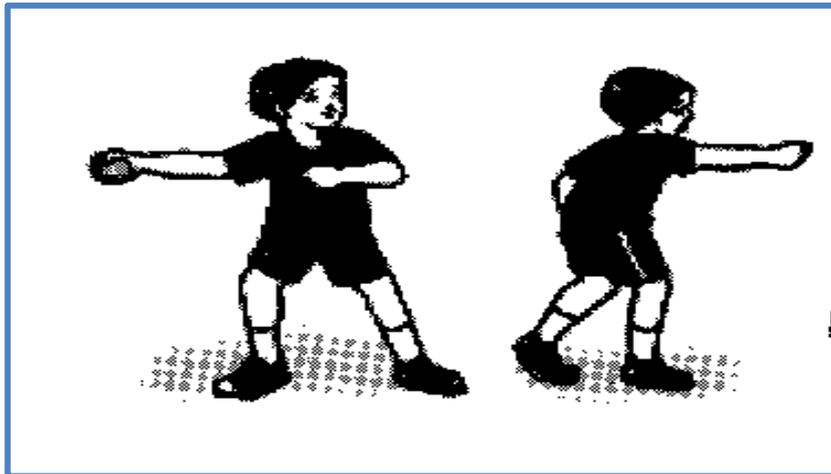


Gambar 2. Gerakan Melempar Bola
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 68)

b) Teknik lemparan bola mendatar

- (a) Lemparan umumnya dilakukan dengan tangan kanan.
- (b) Posisi badan tidak terlalu condong ke belakang.

- (c) Pada saat melempar mendatar, gerakan lengan diayun dari belakang ke depan dan tidak melebihi kepala.



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

- c) Teknik lemparan menyusur tanah

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- (a) Bola dilemparkan menyusur tanah, posisi kaki ditebuk dan badan condong ke depan.
- (b) Lengan pelempar memegang bola, kemudian tarik tangan ke belakang.
- (c) Ayunkan tangan ke depan mengarah ke depan bawah dan lemparkan bola.

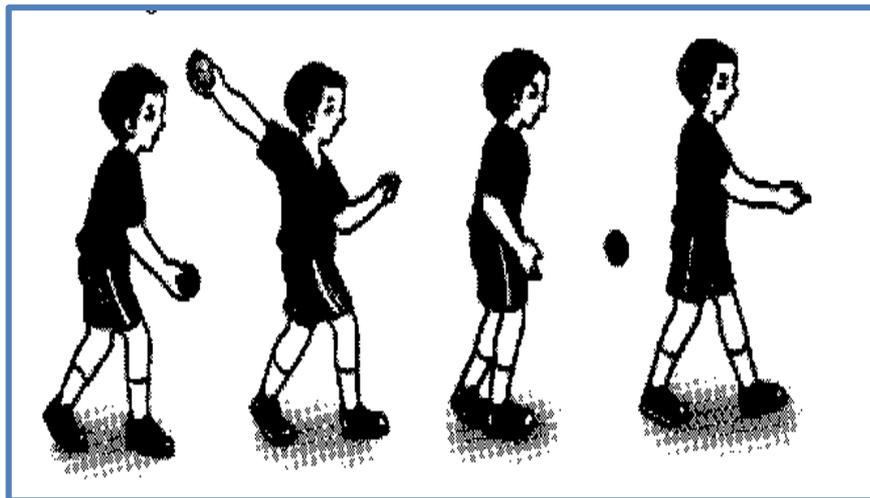


Gambar 4. Lemparan Menyusur Tanah
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

d) Teknik lemparan bola bagi pelambung (*Pitcher*)

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

- (1) Berdiri tegak, salah satu kaki kanan berada di depan
- (2) Bola dipegang di samping paha kaki kanan
- (3) Condongkan badan ke depan
- (4) Putar lengan tangan kanan yang memegang bola 360⁰
- (5) Bersamaan dengan itu langkahkan kaki kiri ke depan, lepaskan bola saat bola berada di samping paha kaki kanan ikuti dengan lecutan pergelangan tangan.



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

2. Teknik menangkap bola

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

a) Teknik menangkap bola melambung

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

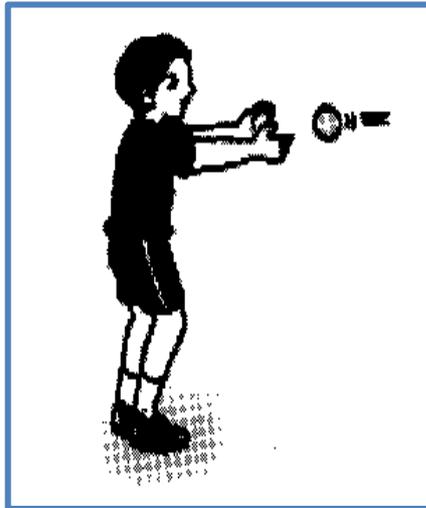
- (1) Ikuti datangnya bola.
- (2) Menangkap bola dapat dilakukan dengan merapatkan kedua tangan di depan dada.
- (3) Pada saat bola tertangkap, jari-jari segera ditutup dan cepat ditarik ke arah badan.



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

b) Teknik menangkap bola mendatar

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

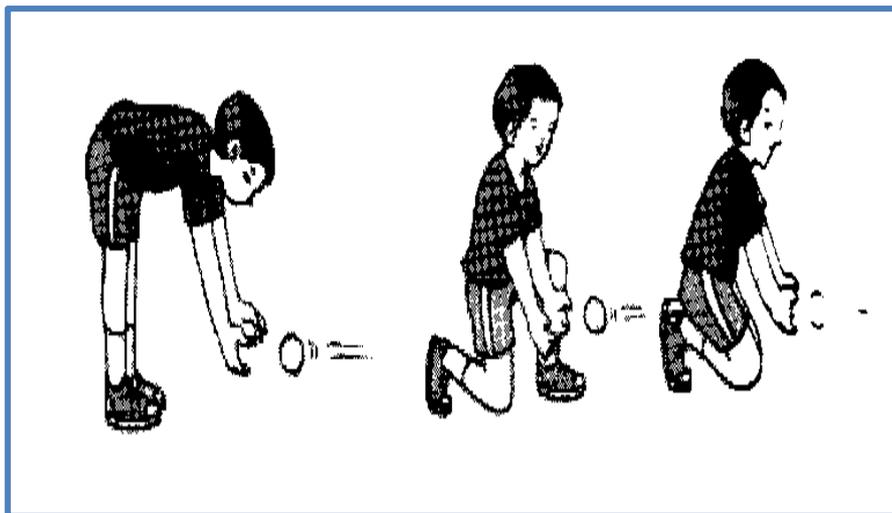


Gambar 7. Menangkap Bola Mendatar
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

c) Teknik menangkap bola menyusur tanah

Cara melakukannya sebagai berikut:

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

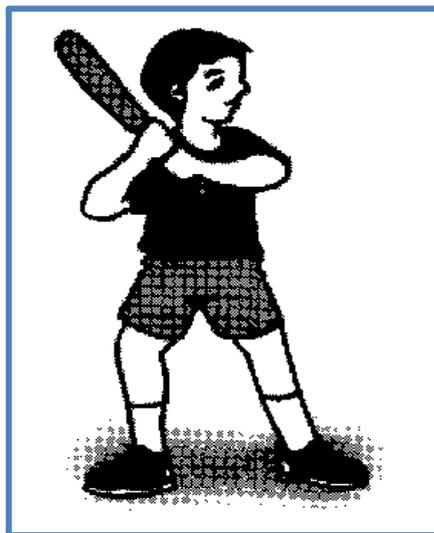


Gambar 8. Menangkap Bola Menyusur Tanah
(Sumber: Heryana & Verianti, 2010: 69)

3. Teknik memukul bola

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

- a) Pegang alat pemukul bagian pangkalnya dengan kedua tangan.
- b) Tangan kanan berada di atas tangan kiri.
- c) Kemudian berdiri menyamping, sehingga *Pitcher* berada di samping kiri pemukul.
- d) Kedua kaki dibuka selebar badan.
- e) Letakkan alat pemukul di atas bahu sebelah kanan dengan menekuk kedua siku tangan.
- f) Pandangan di arahkan ke arah *Pitcher*.
- g) Ayunkan pemukul mendatar dengan meluruskan kedua siku tangan disertai lecutan pergelangan kedua tangan saat bola dalam jangkauan pukulan.
- h) Pada saat memukul diusahakan sambil melangkahkan kaki kiri ke arah kiri agar pukulan lebih keras.



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

4. Berlari

Kecepatan lari adalah kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam permainan *rounders*. Bagi regu pemukul kemampuan berlari sangatlah berperan dalam mendapatkan poin bagi satu regu. Kecepatan berlari memudahkan ketika menguasai *base* dengan aman dan menghasilkan nilai. Jadi, kemampuan berlari cepat sangat diperlukan dalam permainan *rounders*. Pada saat lari menuju *base* dalam permainan *rounders* harus disesuaikan dengan situasi permainan, yaitu ada saat-saat tertentu pelari harus lari secepat-cepatnya. Kecepatan berlari dan ketangkasan harus dimiliki oleh masing-masing pemain. Jarak yang harus ditempuh oleh pelari lebih kurang 75 meter. Latihan lari dalam permainan *rounders* dapat dilakukan seperti pada latihan lari jarak pendek. Agar pemain *rounders* dapat meningkatkan teknik permainan yang baik, sebaiknya masing-masing pemain melakukan latihan-latihan sebagai berikut:

- a) Latihan meningkatkan kecepatan berlari dan daya tahan.
- b) Latihan berlari secepat-cepatnya dari base yang satu ke base yang lain.
- c) Latihan untuk meningkatkan kekuatan otot perut, punggung, kaki, dan lengan.
- d) Latihan meluncur untuk menuju tempat hinggap.
- e) Latihan menghindarkan diri dari ketikan/sentuhan bola lawan.

4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Masa sekolah dasar merupakan masa perkembangan, di mana baik untuk pertumbuhan anak dan perkembangan anak. Ariyanto, dkk., (2020:79) menyatakan bahwa “masa usia sekolah dasar merupakan masa di mana peserta didik harus lebih banyak bermain ketimbang berdiam diri”. Pada masa ini juga

seluruh aspek perkembangan kecerdasan, yaitu kecerdasan intelektual, emosi, dan spiritual mengalami perkembangan yang luar biasa, sehingga semua informasi akan terserap lebih cepat dan akan menjadi dasar terbentuknya karakter, kepribadian, dan kemampuan kognitifnya.

Pendapat Leppo, et al. (2013:201) bahwa “usia dini merupakan waktu yang tepat untuk mengembangkan kemampuan kontrol dan otot atas gerakan mereka”. Yusuf (2012:24-25) menyatakan bahwa “masa usia Sekolah Dasar sering disebut masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak lebih mudah dididik daripada masa sebelum dan sesudahnya”. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase, yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6 atau 7 ahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain.
 - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (Apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh)
 - 2) Sikap tunduk ke pada peraturan-peraturan permainan yang tradisional
 - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri)
 - 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain
 - 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu tidak dianggap penting.
 - 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- b. Masa kelas-kelas tinggi Sekolah Dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
 - 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - 2) Amat realistik, ingin mengetahui ingin belajar.
 - 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat ke pada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai nilai menonjolnya faktor (Bakat-bakat khusus)
 - 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan

memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.

- 5) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.
- 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat ke pada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

Selain itu, karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar pendapat Yusuf (2012:180-184) “masih dibagi 7 fase yaitu: Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik”. Mappiare (dalam Desmita, 2014:45) menjelaskan ciri-ciri anak usia 8-12 tahun atau disebut juga dengan remaja awal adalah:

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

Pendapat Rahyubi (2014:220) “fase anak besar antara usia 6-12 tahun, aspek yang menonjol adalah perkembangan sosial dan intelegensi. Perkembangan kemampuan fisik yang tampak pada masa anak besar atau anak yang berusia 6-12

tahun, selain muncul kekuatan yang juga mulai menguasai apa yang yang disebut fleksibilitas dan keseimbangan”. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Hambali (2016:32) bahwa ciri-ciri atau karakteristik usia sekolah dasar terutama kelas atas adalah sebagai berikut:

- a. Senang melakukan aktivitas yang aktif.
- b. Meningkatnya perbuatan untuk melakukan olahraga kompetitif.
- c. Meningkatnya minat terhadap permainan yang terorganisir.
- d. Rasa kebanggaan atas keterampilan yang dikuasainya.
- e. Selalu berusaha menarik perhatian orang dewasa.
- f. Mempercayai orang dewasa.
- g. Memperoleh kepuasan yang besar bila mencapai

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

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ayustian (2020) berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok Tahun Ajaran 2020/2021 Daerah Istimewa Yogyakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok yang berjumlah 92 peserta didik dengan 55 peserta didik putra dan 37 peserta didik putri. Pengambilan data menggunakan tes benar salah melalui *google formulir*. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan *rounders* peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021, untuk kategori sangat rendah sebanyak 6 peserta didik atau sebesar 6,52%, kategori rendah sebanyak 9 peserta didik atau sebesar 9,78%, kategori sedang sebanyak 23 peserta didik atau sebesar 25,00%, kategori tinggi sebanyak 42 peserta didik atau sebesar 45,65%, dan kategori sangat tinggi sebanyak 12 peserta didik atau sebesar 13,04%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Arifin (2018) berjudul “Tingkat Pemahaman Peserta didik Kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman peserta didik kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih kecamatan Pengasih

kabupaten Kulonprogo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dalam bentuk soal. Populasi penelitian adalah peserta didik SD N 1 Pengasih kelas VI yang berjumlah 20 peserta didik dengan 13 peserta didik putra dan 7 peserta didik putri. Instrumen penelitian adalah soal sebanyak 35 butir dengan opsi pilihan jawaban benar dan salah. Uji validitas menggunakan Korelasi *Product Moment*, keseluruhan 35 soal hasilnya terdapat 1 item soal yang gugur dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Teknik analisis data hasil perolehan jawaban soal benar dan dikategorikan dalam bentuk persentase melalui rumus penilaian acuan patokan. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya tingkat pemahaman peserta didik kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 peserta didik atau sebesar 35%; kategori “tinggi” sebanyak 10 peserta didik atau sebesar 50%; kategori “sedang” sebanyak 3 peserta didik atau 20%; kategori “rendah” sebanyak 0 peserta didik atau sebesar 0%; kategori “sangat rendah” sebanyak 0% atau sebesar 0%.

C. Kerangka Berpikir

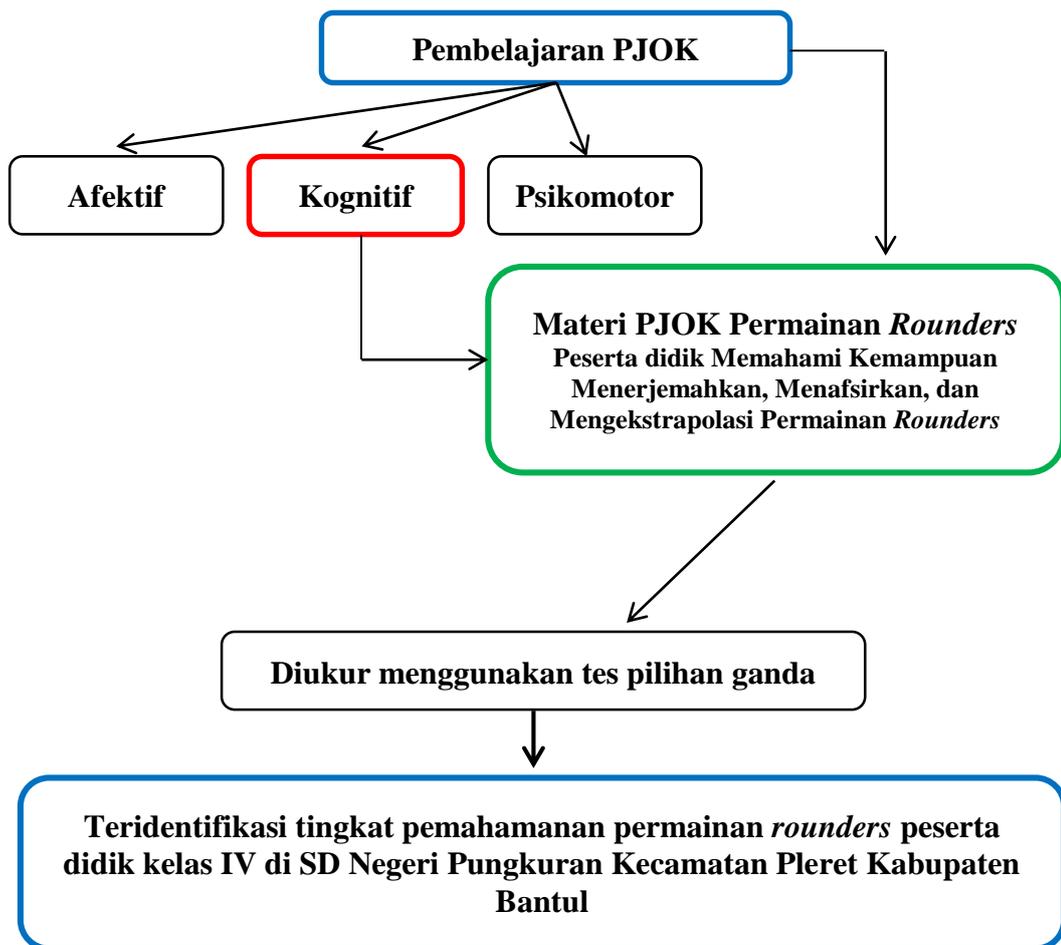
Rounders termasuk dalam permainan bola kecil. Dimana permainan ini merupakan permainan beregu yang di mainkan oleh 2 tim. Permainan ini memiliki unsur untuk melatih sportivitas, kerja sama kelompok dan kekompakan dalam satu tim, sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Untuk dapat bermain

rounders sangat penting untuk mengetahui teknik dan taktik yang tepat. Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yang dilakukan pada bulan Maret 2021, menunjukkan bahwa sarana dan prasarana olahraga *rounders* kurang memadai seperti bola kasti yang berjumlah 23 dengan kondisi yang sudah rusak yaitu 1 bola. Pemukul berjumlah 3 buah dengan kondisi baik semua. Kaset untuk menunjang permainan *rounders* terdapat 4 buah dengan kondisi baik semua. Fasilitas yang dimiliki SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yaitu lapangan atau halaman sekolah yang sempit dan berbentuk huruf U yang memiliki panjang dan lebar (25 x 15 m) dengan diapit gedung-gedung, sehingga tidak maksimal dalam melakukan permainan *rounders*. Kegiatan pembelajaran SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, khususnya permainan bola kecil harus dialihkan ke lapangan pengasih yang cukup jauh agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sehingga hak peserta didik untuk bergerak dan bermain dapat disalurkan.

Pelaksanaan pembelajaran permainan *rounders* di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dilaksanakan menggunakan dua acara yaitu memberikan teori dan melakukan praktik pelaksanaan di lapangan. Kondisi pandemi Covid-19 saat ini pembelajaran praktik dilakukan dengan memberikan tugas melalui video yang dikirimkan ke pada Guru. Pada kenyatannya meskipun peserta didik sudah diberikan materi mengenai permainan *rounders*, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dan belum mampu melaksanakan praktik permainan *rounders* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengajar atau guru. Hal ini disebabkan karena pada saat di berikan penjelasan beberapa peserta didik

kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru selain itu faktor kemalasan peserta didik untuk mempelajari kembali materi mengenai permainan *rounders* juga sangat berpengaruh terhadap peserta didik.

Permasalahan di atas mendasari peneliti untuk melakukan penelitian bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul. Pengukuran pengetahuan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes pilihan Benar-Salah. Dari tes tersebut diketahui hasil yang akan diklasifikasikan pendapat kategori tertentu sesuai tingkat pemahaman peserta didik.



Gambar 10. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2015: 147), menyatakan bahwa “penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya”. Perencanaan yang digunakan dalam penelitian ini adalah perencanaan survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan Benar-Salah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul. Waktu penelitian dilakukan bulan 14-21 Juni 2021.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Hardani, dkk., (2020: 361) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV A dan B di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul yang berjumlah 46 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul. Definisi operasional variabelnya adalah tingkat pemahaman yang merupakan suatu kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau dapat menjelaskan apa yang telah diingat dan telah dipelajari dari sesuatu yang telah didapatkan. Tingkatan pemahaman dilihat dari tingkat kemampuan menerjemahkan, kemampuan menafsirkan, dan kemampuan mengekstrapolasi yang diukur menggunakan instrumen pilihan jawaban Benar-Salah yang terkait dengan permainan *rounders* kepada peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan sebuah proses pengadaan data untuk keperluan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes ke pada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dengan jumlah populasinya sebanyak 46 peserta didik.
- b. Peneliti menyebarkan tes kepada responden pada saat Ujian Akhir Semester tanggal 14 Juni 2021.

- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengolah data sehingga didapatkan hasil penelitian.

2. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan Benar-Salah. Winarno (2014: 2) menyatakan bahwa “tes merupakan instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan informasi berupa pengetahuan atau keterampilan seseorang”. Bentuk tes objektif terdiri atas mengisi dengan jawaban pendek, soal dengan jawaban benar-salah, soal pilihan berganda, bentuk soal pilihan berganda dengan alasan. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar, maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Mahmud (2011: 185) menyatakan bahwa “tes adalah rangkaian pertanyaan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Lebih lanjut Mahmud (2011: 186) menyatakan bahwa tolak ukur penggunaan alat tes sebagai instrumen pengumpul data dalam suatu penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Objektif, yaitu hasil yang dicapai dapat menggambarkan keadaan yang sebenarnya tentang tingkat kemampuan seseorang, baik berupa pengetahuan maupun keterampilan.
- b. Cocok, yaitu alat yang digunakan sesuai dengan jenis data yang akan dikumpulkan untuk menguji hipotesis dalam rangka menjawab masalah penelitian.
- c. Valid, yaitu memiliki derajat kesesuaian, terutama isi dan konstraknya, dengan kemampuan suatu kelompok yang ingin diukur.
- d. Reliabel, yaitu derajat kekonsistenan skor yang diperoleh dari hasil tes menggunakan alat tersebut.

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Arifin (2018) yang sudah divalidasi ke pada dosen ahli, yaitu Bapak Dr. Hedi Ardiyanto, M.Or. Validitas instrumen ini yaitu r hitung sebesar $0,437 < r$ tabel sebesar $0,444$ dan reliabilitas sebesar $0,896$. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders*

Variabel	Faktor	Indikator	No Butir	
			+	-
Tingkat pemahaman permainan <i>rounders</i> peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul	Menerjemahkan	Menerjemahkan peraturan permainan <i>rounders</i>	1, 2, 4	3
		Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	5, 6, 7	
		Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	8, 9, 11	10, 12
	Menafsirkan	Menafsirkan peraturan permainan <i>rounders</i>	13, 14, 16	15
		Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	18, 20	17, 19
		Menafsirkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	21, 22, 23	24
	Mengekstrapolasi	Mengekstrapolasi peraturan permainan <i>rounders</i>	25, 27, 28	26
		Mengekstrapolasi sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	30	29
		Mengekstrapolasi teknik dasar permainan <i>rounders</i>	33, 34,	31, 32
Jumlah			34	

Berdasarkan pendapat Sugiyono (2015: 32), “skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan skala Gutman dengan interval 0-1, dengan alternatif jawaban

“Benar” dan “Salah”. Bobot skor jawaban tes ini dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Bobot Skor Jawaban Tes

Jawaban	Butir Positif	Butir Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sudijono, 2015: 40)

Sugiyono (2015: 112), menyatakan bahwa cara mengubah skor/nilai, yaitu dengan rumus:

$$N : \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \times 100$$

Keterangan:

N : Nilai

X : Butir benar

Maks : jumlah keseluruhan butir

Menentukan interval menggunakan rumus dari Arikunto (2015: 207) pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	76 - 100	Tinggi
2	56 - 75	Cukup
3	< 56	Rendah

(Sumber: Arikunto, 2015: 207)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, yang diungkapkan dengan tes pilihan benar-salah yang berjumlah 34 butir. Hasil analisis tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul disajikan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul didapat skor terendah (*minimum*) 29,41, skor tertinggi (*maksimum*) 76,47, rerata (*mean*) 49,43, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 52,94, *standar deviasi* (SD) 9,54. Hasil selengkapnya pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Deskriptif Statistik Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul

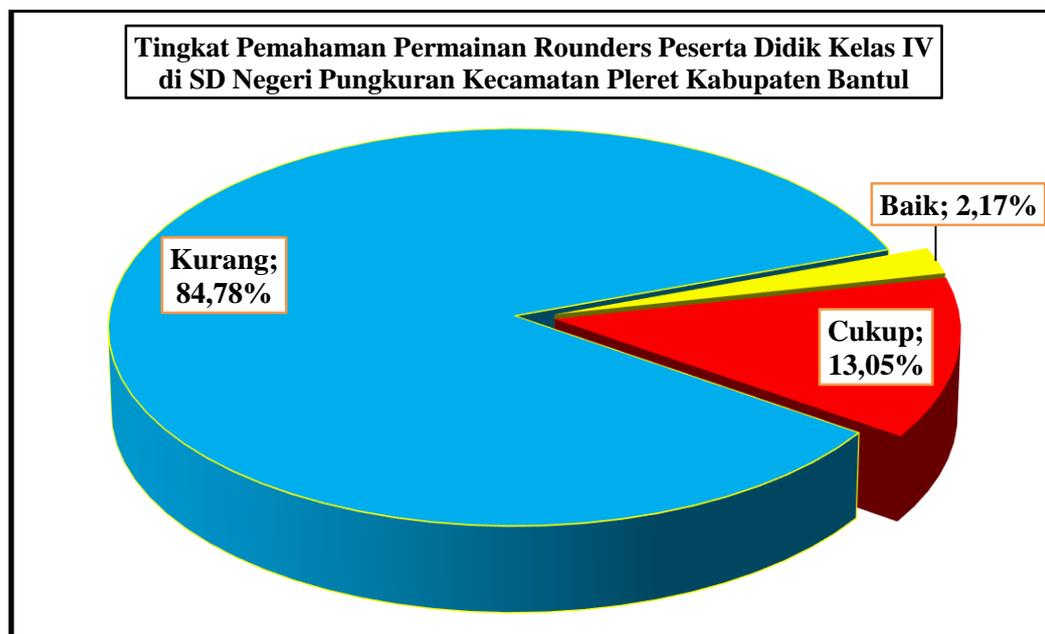
Statistik	
<i>N</i>	46
<i>Mean</i>	49,43
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	52,94
<i>Std, Deviation</i>	9,54
<i>Minimum</i>	29,41
<i>Maximum</i>	76,47

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	1	2,17%
2	56 - 75	Cukup	6	13,05%
3	<56	Kurang	39	84,78%
Jumlah			46	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 5 tersebut di atas, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



Gambar 11. Diagram Lingkaran Tingkat Pemahaman Permainan *Rounders* Peserta Didik Kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berada pada kategori “kurang” sebesar 84,78% (39 peserta didik), “cukup” sebesar 13,05% (6 peserta didik), dan “baik” sebesar 2,17% (1 peserta didik). Berdasarkan rata-rata, sebesar 49,43 masuk kategori kurang.

1. Faktor Menerjemahkan

Deskriptif statistik data tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan didapat skor terendah (*minimum*) 16,67, skor tertinggi (*maksimum*) 91,67, rerata (*mean*) 53,99, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 50,00, *standar deviasi* (SD) 15,98. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Faktor Menerjemahkan

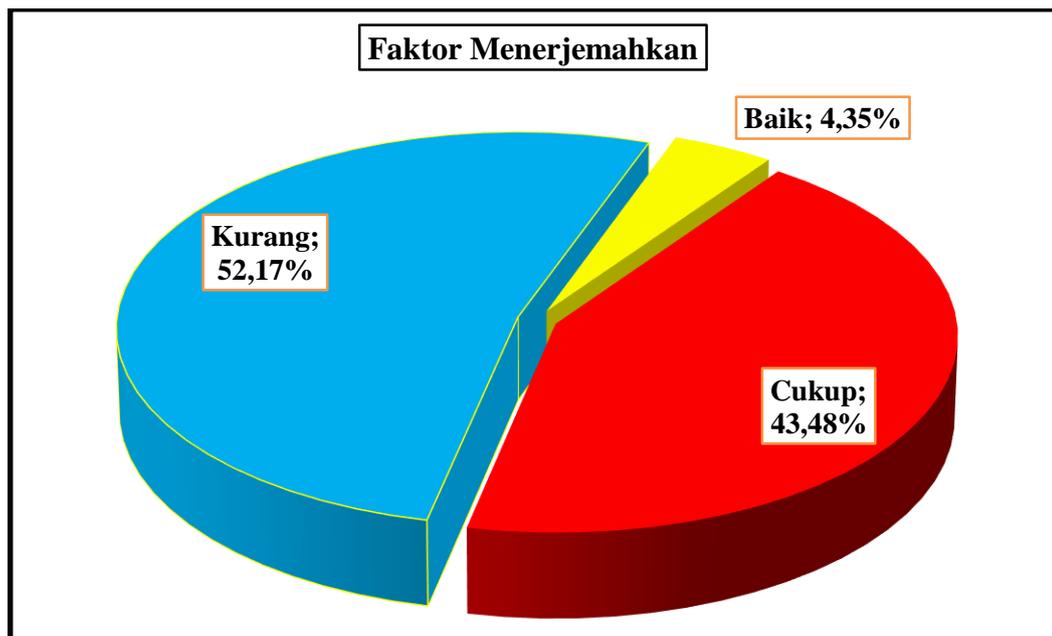
Statistik	
<i>N</i>	46
<i>Mean</i>	53,99
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	50,00
<i>Std, Deviation</i>	15,98
<i>Minimum</i>	16,67
<i>Maximum</i>	91,67

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Faktor Menerjemahkan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	2	4,35%
2	56 - 75	Cukup	20	43,48%
3	<56	Kurang	24	52,17%
Jumlah			46	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan dapat disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:



Gambar 12. Diagram Lingkaran Faktor Menerjemahkan

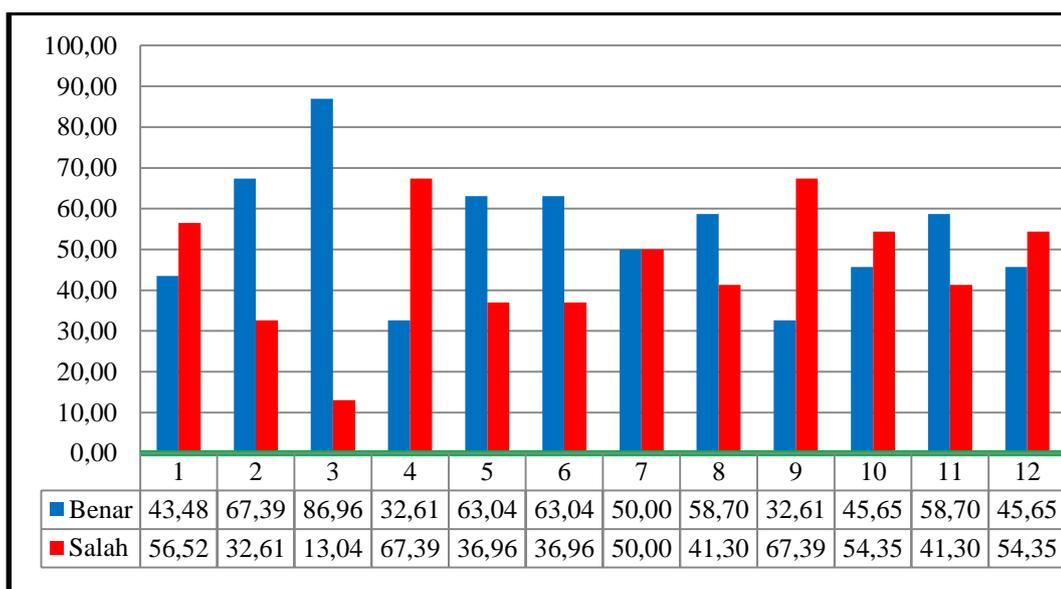
Berdasarkan tabel 7 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan berada pada kategori “kurang” sebesar 52,17% (24 peserta didik), “cukup” sebesar 43,48% (20 peserta didik), dan “baik” sebesar 4,53% (2 peserta didik).

Analisis tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan untuk tiap butir disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Persentase Butir Faktor Menerjemahkan

Faktor	Indikator	Nomor Butir	Persentase	
			Benar	Salah
Faktor Menerjemahkan	Menerjemahkan peraturan permainan <i>rounders</i>	1	43,48	56,52
		2	67,39	32,61
		3	86,96	13,04
		4	32,61	67,39
	Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	5	63,04	36,96
		6	63,04	36,96
		7	50,00	50,00
	Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	8	58,70	41,30
		9	32,61	67,39
		10	45,65	54,35
		11	58,70	41,30
		12	45,65	54,35

Berdasarkan tabel 8 di atas, persentase butir faktor menerjemahkan dapat disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



Gambar 13. Diagram Batang Persentase Butir Faktor Menerjemahkan

Berdasarkan tabel 8 dan diagram 13 di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 3 dengan persentase sebesar 86,96%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 4 dan 9 hanya sebesar 32,61%.

2. Faktor Menafsirkan

Deskriptif statistik data tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menafsirkan didapat skor terendah (*minimum*) 8,33, skor tertinggi (*maksimum*) 75,00, rerata (*mean*) 46,74, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 41,67, *standar deviasi* (SD) 16,05. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Faktor Menafsirkan

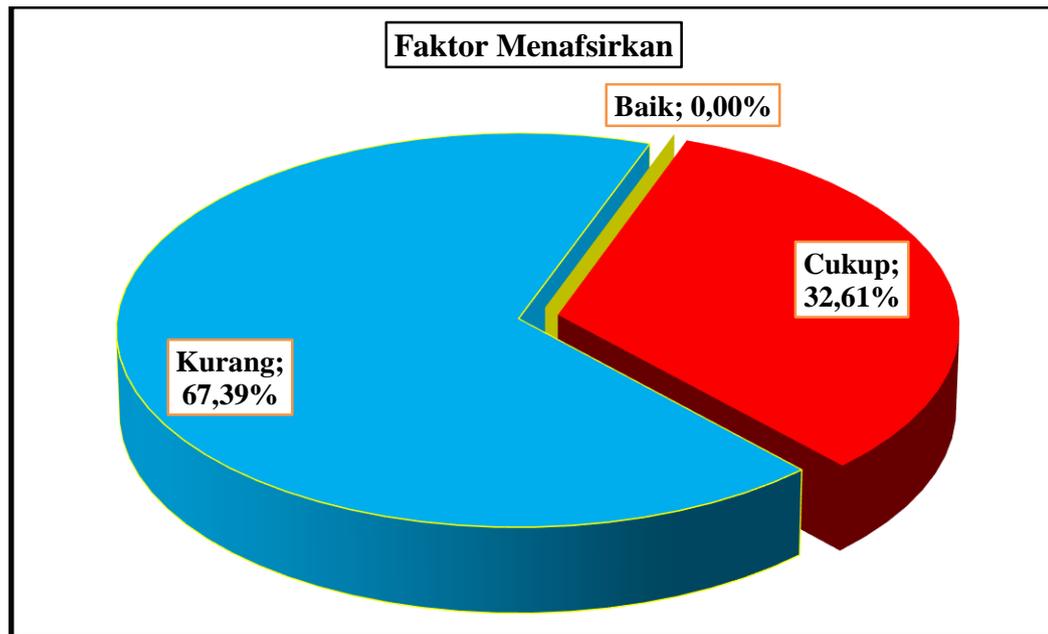
Statistik	
<i>N</i>	46
<i>Mean</i>	46,74
<i>Median</i>	50,00
<i>Mode</i>	41,67
<i>Std, Deviation</i>	16,05
<i>Minimum</i>	8,33
<i>Maximum</i>	75,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menafsirkan tabel pada 10 berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Menafsirkan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	0	0,00%
2	56 - 75	Cukup	15	32,61%
3	<56	Kurang	31	67,39%
Jumlah			46	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menafsirkan dapat disajikan pada gambar 14 sebagai berikut:



Gambar 14. Diagram Lingkaran Faktor Menafsirkan

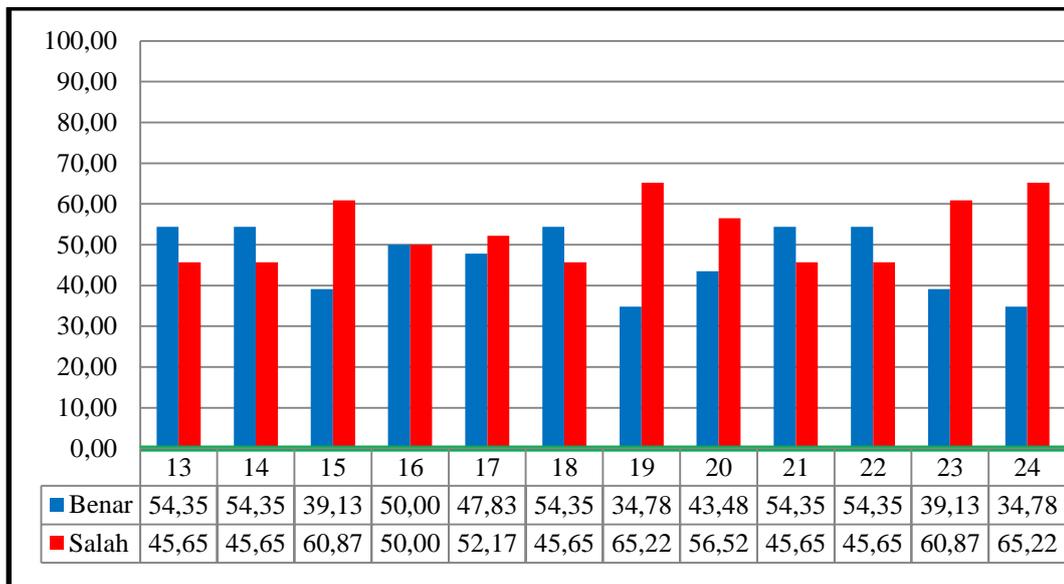
Berdasarkan tabel 10 dan gambar 14 di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menafsirkan berada pada kategori “kurang” sebesar 67,39% (31 peserta didik), “cukup” sebesar 32,61% (15 peserta didik), dan “baik” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

Analisis tingkat tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menafsirkan untuk tiap butir disajikan pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Persentase Butir Faktor Menafsirkan

Faktor	Indikator	Nomor Butir	Persentase	
			Benar	Salah
Faktor Menafsirkan	Menafsirkan peraturan permainan <i>rounders</i>	13	54,35	45,65
		14	54,35	45,65
		15	39,13	60,87
		16	50,00	50,00
	Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	17	47,83	52,17
		18	54,35	45,65
		19	34,78	65,22
		20	43,48	56,52
	Menafsirkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	21	54,35	45,65
		22	54,35	45,65
		23	39,13	60,87
		24	34,78	65,22

Berdasarkan tabel 11 di atas, persentase butir faktor menafsirkan dapat disajikan pada gambar 15 sebagai berikut:



Gambar 15. Diagram Batang Persentase Butir Faktor Menafsirkan

Berdasarkan tabel 11 dan diagram 15 di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 13, 14, 18, 21, 22 dengan persentase sebesar 54,35%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 19 dan 24 hanya sebesar 34,78%.

3. Faktor Mengekstrapolasi

Deskriptif statistik data tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor mengekstrapolasi didapat skor terendah (*minimum*) 10,00, skor tertinggi (*maksimum*) 90,00, rerata (*mean*) 47,17, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 60,00, *standar deviasi* (SD) 18,93. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Deskriptif Faktor Mengekstrapolasi

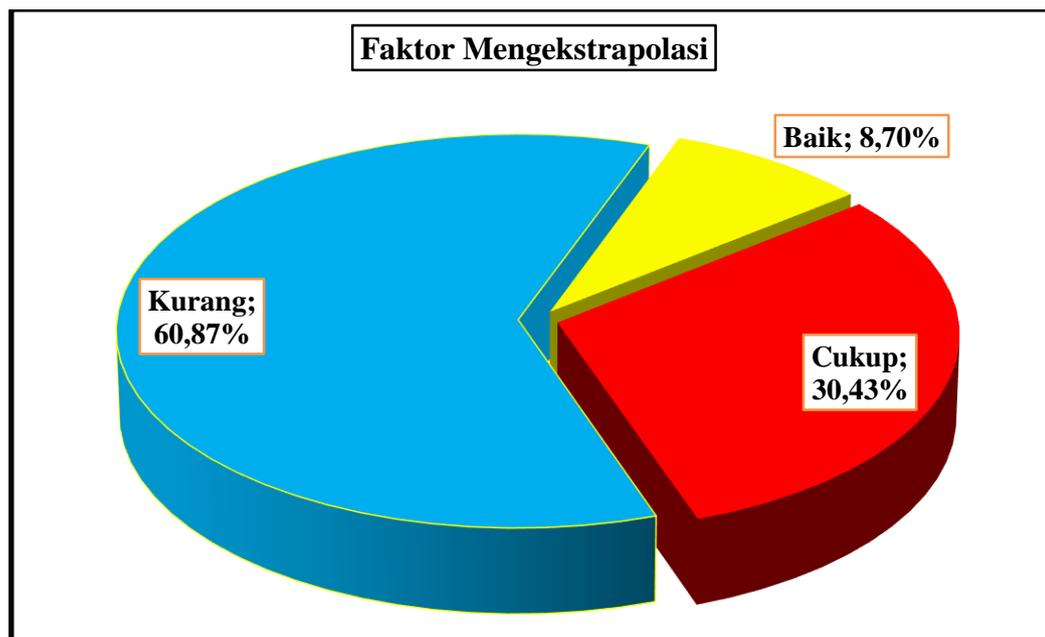
Statistik	
<i>N</i>	46
<i>Mean</i>	47,17
<i>Median</i>	45,00
<i>Mode</i>	60,00
<i>Std, Deviation</i>	18,93
<i>Minimum</i>	10,00
<i>Maximum</i>	90,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor Mengekstrapolasi disajikan pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Norma Penilaian Faktor Mengekstrapolasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	76 - 100	Baik	4	8,70%
2	56 - 75	Cukup	14	30,43%
3	<56	Kurang	28	60,87%
Jumlah			46	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor Mengekstrapolasi dapat disajikan pada gambar 16 sebagai berikut:



Gambar 16. Diagram Lingkaran Faktor Mengekstrapolasi

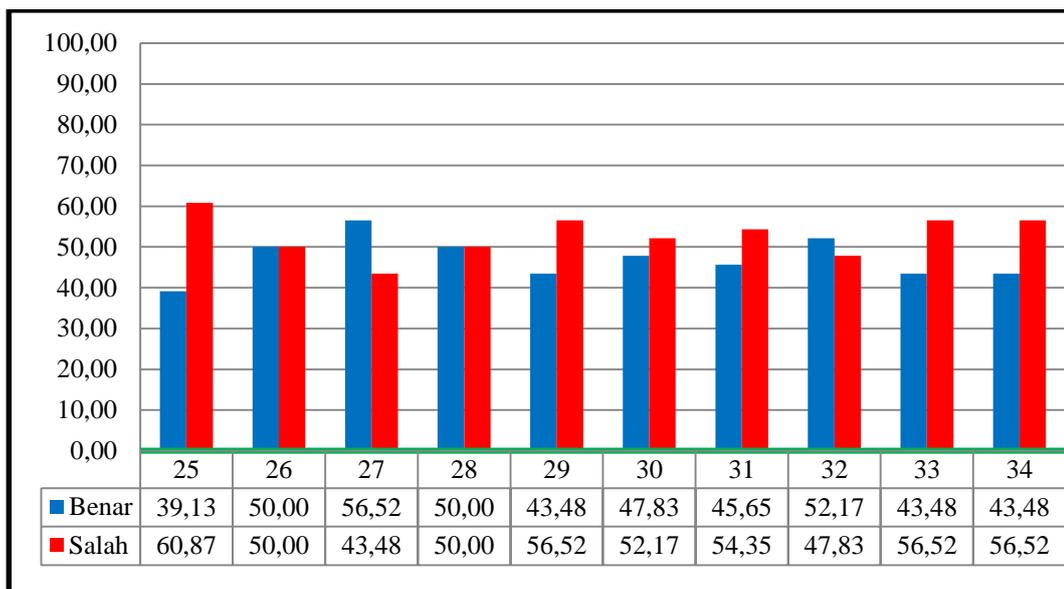
Berdasarkan tabel 13 dan gambar 16 di atas menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor Mengekstrapolasi berada pada kategori “kurang” sebesar 60,87% (28 peserta didik), “cukup” sebesar 30,43% (14 peserta didik), dan “baik” sebesar 8,70% (4 peserta didik).

Analisis tingkat tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor Mengekstrapolasi untuk tiap butir disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Persentase Butir Faktor Mengekstrapolasi

Faktor	Indikator	Nomor Butir	Persentase	
			Benar	Salah
Faktor Mengekstrapolasi	Mengekstrapolasi peraturan permainan <i>rounders</i>	25	39,13	60,87
		26	50,00	50,00
		27	56,52	43,48
		28	50,00	50,00
	Mengekstrapolasi sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	29	43,48	56,52
		30	47,83	52,17
	Mengekstrapolasi teknik dasar permainan <i>rounders</i>	31	45,65	54,35
		32	52,17	47,83
		33	43,48	56,52
		34	43,48	56,52

Berdasarkan tabel 14 di atas, persentase butir faktor Mengekstrapolasi dapat disajikan pada gambar 17 sebagai berikut:



Gambar 17. Diagram Batang Persentase Butir Faktor Mengekstrapolasi

Berdasarkan tabel 16 dan diagram 17 di atas, dapat dijelaskan bahwa persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 27 dengan persentase sebesar 56,52%, sedangkan persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 25 hanya sebesar 39,13%.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul, yang diungkapkan dengan tes pilihan benar-salah yang berjumlah 34 butir. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dalam kategori kurang. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori kurang ada 39 peserta didik atau 84,78%, kategori cukup ada 6 peserta didik atau sebesar 13,05%.

Hasil tersebut sejalan dengan hasil observasi yaitu pada pelaksanaan pembelajaran permainan *rounders* di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dilaksanakan menggunakan dua acara yaitu memberikan teori dan melakukan praktik pelaksanaan di lapangan. Kondisi pandemi Covid-19 saat ini pembelajaran praktik dilakukan dengan memberikan tugas melalui video yang dikirimkan ke pada Guru. Pada kenyatannya meskipun peserta didik sudah diberikan materi mengenai permainan *rounders*, sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dan belum mampu melaksanakan praktik permainan *rounders* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pengajar atau guru. Hal ini disebabkan karena pada saat di berikan penjelasan beberapa peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru selain itu faktor kemalasan peserta didik untuk mempelajari kembali materi mengenai permainan *rounders* juga sangat berpengaruh terhadap peserta didik.

Di sisi lain masih ada peserta didik yang belum memahami dan membedakan peraturan permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya. Peran guru terhadap materi pembelajaran permainan *rounders* yaitu memodifikasi permainan, menjelaskan dan memberikan contoh bermain *rounders*. Hasilnya peserta didik mampu menangkap apa yang diberikan oleh guru dan sebagian peserta didik mampu mempraktikkan permainan *rounders* walaupun masih terdapat kesalahan dalam melakukan permainan *rounders*. Sebagian besar peserta didik menyukai karena olahraga dalam bentuk permainan dan sebagian kecil peserta didik kurang menyukai karena kurangnya keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*.

Pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk menyerap arti materi atau bahan yang dipelajari. Pemahaman tidak akan terwujud apabila sebelumnya tidak ada pengetahuan yang membentuknya. Latifah (2017: 9) menyatakan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang dalam mengartikan, menafsirkan menerjemahkan atau menyatakan sesuatu dengan caranya sendiri tentang pengetahuan yang pernah diterimanya. Kemampuan di tingkat pemahaman melalui kemampuan mengklasifikasi, menggambarkan, mendiskusikan, menjelaskan, mengungkapkan, mendefinisikan, menunjukkan, mengalokasikan, melaporkan, mengakui, mengkaji ulang memilih menyatakan, dan menerjemahkan.

Tingkat pemahaman peserta didik berbeda-beda, hal tersebut dikarenakan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Seperti yang diungkapkan Irwanto (2009: 96), faktor yang memengaruhi tingkat pemahaman seseorang yaitu: (1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang atau stimulus harus ditanggapi, akan tetapi individu

hanya memusatkan pemahamannya pada rangsang tertentu saja; (2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dengan lebih menarik untuk dialami, dan (3) Nilai-nilai dan kebutuhan individu, artinya adalah individu yang satu dengan yang lainnya tidak tergantung pada nilai tiap kebutuhan

Secara rinci tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan kemampuan menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Menerjemahkan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan pada kategori kurang. Sanjaya (2015: 107) menyatakan bahwa menterjemahan di sini bukan saja pengelihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Daryanto (2012: 106) menjelaskan pengertian menerjemahkan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya.

Faktor menerjemahkan persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 3 dengan persentase sebesar 86,96%. Butir nomor 3 yaitu "*Inning* merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding

saling bergantian sebagai tim penjaga dan tim pemukul”. Artinya bahwa sebagian peserta didik mampu memahami terjemahan dari *inning*. Persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 4 dan 9 hanya sebesar 32,61%. Butir nomor 4 yaitu “Istilah *Strike* adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur di atas tempat pemukul antara lutut dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul”. Pada butir nomor 4, peserta didik masih kurang memahami terjemahan dari *strike*. Butir nomor 9 yaitu “Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil berlari ke base tanpa terkena bola/ dimatikan lawan”. Artinya bahwa sebagian peserta didik mampu memahami terjemahan dari *strike* dan cara mendapatkan nilai dalam permainan *rounders*.

2. Faktor Menafsirkan

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menafsirkan pada kategori kurang. Sanjaya (2015: 107) menyatakan bahwa menginterpretasi atau menafsirkan ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi. Sejalan dengan pendapat tersebut, Daryanto (2012: 106) menjelaskan kemampuan ini lebih luas daripada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.

Faktor menafsirkan persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 13, 14, 18, 21, 22 dengan persentase sebesar 54,35%. Butir nomor 13 yaitu “Setiap regu pemukul memiliki 3 kali kesempatan untuk memukul, kecuali pemukul pertama dan kedua tidak memiliki kesempatan tersebut”, butir nomor 14 “Urutan memukul bola harus sesuai dengan nomor yang telah ditentukan. Agar pemukul yang antri di belakang tidak boleh mendahului pemukul yang di depannya”, butir nomor 18 “Bola *rounders* yang digunakan terbuat dari karet yang bagian dalamnya berisi serabut kelapa dengan berat 80 -100 gram dan kelilingnya 19 - 22 cm. Bila tidak ada bisa menggunakan bola kasti”, butir nomor 21 “Menangkap bola lambung, menangkap bola lurus, dan menangkap bola menyusur tanah merupakan teknik menangkap bola”, dan butir nomor 22 “Saat regu penjaga berlari dan dihadapannya terdapat bola hasil pukulan, hendaknya bola disingkirkan dengan cara ditendang.”.

Persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 19 dan 24 hanya sebesar 34,78%. Butir nomor 19 yaitu “Ketika permainan *rounders*, bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya tidak sama” dan butir nomor 24 “Teknik dasar menangkap bola menyusur tanah dalam bermain *rounders* tidak hanya menggunakan sikap berlutut, dan sikap berdiri, tetapi juga terdapat sikap jongkok.”.

3. Faktor Mengekstrapolasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor mengekstrapolasi pada kategori

kurang. Sanjaya (2015: 107) menyatakan bahwa mengekstrapolasi sedikit berbeda dengan menterjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya. Sejalan dengan pendapat tersebut, Daryanto (2012: 106) menjelaskan ekstrapolasi berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi, sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis. Misal diminta untuk mengisi dua bilangan yang merupakan kelanjutan dari suatu deret hitung

Faktor mengekstrapolasi persentase jawaban benar paling tinggi yaitu pada butir nomor 27 dengan persentase sebesar 56,52%. Butir nomor 27 yaitu “Berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali dan berhasil menangkap bola pukulan sebanyak 5 kali maka akan terjadi pertukaran bebas dari regu pemukul menjadi regu penjaga”. Persentase jawaban benar paling rendah pada butir nomor 25 hanya sebesar 39,13%. Butir nomor 25 yaitu “Memukul tidak hanya dilakukan oleh regu pemukul saja, melainkan regu penjaga juga berhak setelah berganti *inning* atau terjadi tukar bebas”.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran tes penelitian ke pada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
3. Instrumen dalam penelitian ini hanya diadopsi dari penelitian sebelumnya, penelitian tidak melakukan validasi ulang dan uji coba instrumen.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berada pada kategori “kurang” sebesar 84,78% (39 peserta didik), “cukup” sebesar 13,05% (6 peserta didik), dan “baik” sebesar 2,17% (1 peserta didik). Tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul berdasarkan faktor menerjemahkan pada kategori “kurang”, faktor menafsirkan pada kategori “kurang”, dan faktor mengekstrapolasi pada kategori “kurang”.

B. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pemahaman permainan *rounders* peserta didik.
2. Guru/pelatih dan peserta didik dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pemahaman permainan *rounders*

peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

C. Saran

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

1. Saran bagi guru yaitu agar lebih memperhatikan faktor kognitif saat mengajar terutama pada permainan *rounders*.
2. Bagi peserta didik agar lebih meningkatkan pemahamannya terutama pada permainan *rounders* dengan membaca buku atau mengakses informasi melalui internet.
3. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul.
4. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pemahaman permainan *rounders* peserta didik kelas IV di SD Negeri Pungkuran Kecamatan Pleret Kabupaten Bantul dengan menggunakan metode lain.
5. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abror, A. (2015). *Psikologis pendidikan*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Arifin. (2018). *Tingkat pemahaman peserta didik kelas VI terhadap permainan rounders di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Ariwibowo, Y. (2014). Pemahaman mahapeserta didik PJKR kelas B angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10(1).
- Ariwibowo, Y., & Andriyani, F. (2015). *Pengembangan ekstrakurikuler olahraga sekolah*. Yogyakarta: UNY Press.
- Ariyanto, Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental peserta didik Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 78-91.
- Ayustian. (2020). *Tingkat pengetahuan permainan rounders peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 2 Depok tahun ajaran 2020/2021 Daerah Istimewa Yogyakarta*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2014). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Fajri, S. A., & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan peserta didik sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Festiawan, R., & Arovah, N. I. (2020). Pengembangan “Buku Saku Pintar Gizi” untuk peserta didik SMP: alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan gizi olahraga. *Physical Activity Journal*, 1(2), 188-201.

- Haderiah. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar dan kemampuan gerak dasar permainan rounders melalui strategi pembelajaran berpasangan peserta didik kelas V SD Negeri 112 Pacciro Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 3(2).
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Hastuti, T. A. (2011). Pemahaman mahapeserta didik program studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi FIK UNY angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bolabasket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10, (2).
- Heryana, D., & Varianti, G. (2010). *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan untuk peserta didik SD-MI kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Irwanto, E. A. (2015). *Psikologi umum*. Jakarta: PT Gramedia Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Latifah, U. (2017). *Peningkatan pemahaman konsep ips melalui penerapan metode active learning tipe index card match pada peserta didik kelas VA sd Ngoto tahun pelajaran 2016/2017*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Leppo, Davis, & Crim. (2013). The basics of exercising the mid and body. *Childhood Education*, 76(3), 142.
- Mahmud. (2011). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Marhaendro, A. S. D. (2008). Pemahaman peserta pembekalan guru kelas/agama dalam mata pelajaran penjas terhadap pendidikan jasmani SD di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 10, (1).
- Murtadho, M. A. (2021). *Tingkat pemahaman peserta didik kelas VIII terhadap kebugaran jasmani di SMP Negeri 1 Jetis tahun pelajaran 2021/2022*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.

- Natalia, Rizki, M., & Hardjono. (2017). Peningkatan hasil belajar tematik melalui penerapan model problem based learning dengan media mind mapping. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan*, 2(1).
- Nindias, A. S. (2019). *Pemahaman guru pjok sekolah dasar tentang permainan rounders dalam pembelajaran pjok di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan sampai pada peserta didik kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2).
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Putra, P. (2015). Analisis tingkat pemahaman mahapeserta didik terhadap pernyataan standar akuntansi keuangan Syariah Psak-Syariah. *JRAK*, 6(1).
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rithaudin, A., & Sari, P. T. P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.
- Sanjaya, W. (2015). *Strategi pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-dasar evaluasi pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistika pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.
- Sudjana, N. (2015). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Sundari, F. N. (2016). *Tingkat pemahaman peserta didik kelas atas terhadap permainan kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Supardi & Suryono. (2010). *BSE: penjasorkes untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Utami, M. S. U., & Purnomo, E. (2019). Minat peserta didik sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Walangadi, H., & Pratama, W. P. (2020). Meningkatkan pemahaman belajar peserta didik menggunakan media video animasi 2D. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal: AKSARA*, 3(3).
- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Wedanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 41-54.
- Widiastuti. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 15(1).
- Widyatmoko, E. W. (2016). Upaya meningkatkan hasil belajar gerak dasar permainan rounders melalui modifikasi alat pembelajaran pada peserta didik kelas V SDN Purwotomo. *Jurnal Artikel*, 3.
- Widoyoko, E. P. (2014). *Evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 5(2).
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zainuri & Indahwati. (2017). Pengaruh permainan rounders terhadap minat peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada peserta didik kelas IV dan V di SDN 1 Munggu Gebang Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(2).

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN
TEKNOLOGI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

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

Nomor : 626/UN34.16/PT.01.04/2021

10 Juni 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala SD Negeri Pungkuran
Pungkuran, Pleret, Kec. Pleret, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta, 55791**

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

Nama : Bagus Lebda Indria
NIM : 17604224024
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PEMAHAMAN PERMAINAN ROUNDERS PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SD NEGERI PUNGKURAN KECAMATAN PLERET
KABUPATEN BANTUL
Waktu Penelitian : 14 - 21 Juni 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,

Tembusan :

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

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

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

A. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan.
2. Pilihlah alternatif jawaban yang paling sesuai dengan pengetahuan anda.
3. Mohon setiap butir pernyataan dapat diisi dan tidak ada yang terlewatkan dengan pengetahuan anda sesungguhnya.
4. Berilah tanda (√) pada alternatif jawaban yang dipilih

B. Isilah data ini dengan benar :

Nama :

Kelas :

Umur :

Alamat :

No	Pernyataan	BENAR	SALAH
1	Pemain <i>rounders</i> di mainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, sedangkan 6 pemain sebagai cadangan		
2	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai		
3	<i>Inning</i> merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim penjaga dan tim pemukul		
4	Istilah <i>Strike</i> adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur di atas tempat pemukul antara lutut dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul		
5	Lapangan <i>rounders</i> memiliki bentuk segilima dengan panjang masing-masing sisi 15 m dan selain itu base berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm		
6	Tempat hinggap atau base permainan <i>rounders</i> bisa menggunakan papan kayu atau keset		
7	Tongkat pemukul yang digunakan terbuat dari kayu dengan panjang 80 cm, berdiameter 7 cm, berat 370 gram dan panjang pegangannya 46 cm		

8	Teknik dasar bermain <i>rounders</i> yaitu teknik melempar, menangkap, memukul dan ditambah keterampilan mengetik lawan dan membakar base		
9	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil berlari ke base tanpa terkena bola/ dimatikan lawan		
10	Teknik dasar melempar hanya lemparan lambung		
11	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah		
12	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan		
13	Setiap regu pemukul memiliki 3 kali kesempatan untuk memukul, kecuali pemukul pertama dan kedua tidak memiliki kesempatan tersebut		
14	Urutan memukul bola harus sesuai dengan nomor yang telah ditentukan. Agar pemukul yang antri di belakang tidak boleh mendahului pemukul yang di depannya		
15	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama di kuasai regu penjaga, maka regu pemukul yang berada di base boleh berlari ke base boleh duduk atau berdiam saja		
16	Setiap pemain, regu pemukul harus berpindah base dan regu penjaga boleh mematikan dengan cara mengtag dengan menyentuh bola dan juga dapat dengan cara membakar <i>base</i>		
17	Setiap base hanya diisi 2 pemain saja		
18	Bola <i>rounders</i> yang digunakan terbuat dari karet yang bagian dalamnya berisi serabut kelapa dengan berat 80 -100 gram dan kelilingnya 19 - 22 cm. Bila tidak ada bisa menggunakan bola kasti		
19	Ketika permainan <i>rounders</i> , bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya tidak sama		
20	Jarak antara base satu dengan lain semuanya sama		
21	Menangkap bola lambung, menangkap bola lurus, dan menangkap bola menyusur tanah merupakan teknik menangkap bola		
22	Saat regu penjaga berlari dan dihadapannya terdapat bola hasil pukulan, hendaknya bola disingkirkan dengan cara ditendang.		
23	Tugas penjaga belakang atau <i>catcher</i> yaitu menangkap bola yang dilemparkan oleh pelambung ke pada pemukul dan memberikan kembali bola ke teman atau pelambung		
24	Teknik dasar menangkap bola menyusur tanah dalam bermain <i>rounders</i> tidak hanya menggunakan		

	sikap berlutut, dan sikap berdiri, tetapi juga terdapat sikap jongkok.		
25	Memukul tidak hanya dilakukan oleh regu pemukul saja, melainkan regu penjaga juga berhak setelah berganti <i>inning</i> atau terjadi tukar bebas		
26	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola ke lawan dengan sekencang-kencangnya, maka dianggap sah		
27	Berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali dan berhasil menangkap bola pukulan sebanyak 5 kali maka akan terjadi pertukaran bebas dari regu pemukul menjadi regu penjaga		
28	Pemain mendapatkan nilai 6, apabila dapat melewati semua base dan kembali ke ruang bebas dengan pukulannya sendiri		
29	Setelah memukul bola, tongkat pemukul keluar dari area, jika pemain telah sampai di base dan tidak membenarkan posisi tongkat, maka pemain masih dianggap sah atau tidak mati		
30	Setiap regu pemukul saat berlari melewati <i>base</i> harus menginjak base, jika pemain tidak menginjak maka dianggap mati atau tidak mendapatkan poin pada <i>base</i>		
31	Pelambung melemparkan bola ke pemukul dengan sekencang-kencangnya dan tidak tepat untuk di pukul, maka dianggap lemparan yang sah		
32	Penjaga boleh menghalangi-halangi regu pemukul yang sedang berlari menuju <i>base</i>		
33	Saat pukulan yang dihasilkan dinyatakan tidak sah atau melewati garis batas, maka pemain regu pemukul harus kembali ke <i>base</i> semula		
34	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena bola pemukul harus berlari ke <i>base</i> , tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke <i>base</i>		

Lampiran 3. Data Penelitian

No	Menerjemahkan									Menafsirkan									Mengekstrapolasi									Σ	Nilai								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2			2	3	3	3	3	3		
1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	17	50,00			
2	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	17	50,00	
3	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	16	47,06	
4	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	14	41,18	
5	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	15	44,12	
6	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	16	47,06	
7	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	17	50,00	
8	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	16	47,06	
9	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	21	61,76	
10	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	18	52,94	
11	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	19	55,88
12	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	18	52,94	
13	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	22	64,71	
14	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	18	52,94	
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	20	58,82	
16	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	20	58,82	
17	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	18	52,94	
18	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	15	44,12	
19	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	14	41,18
20	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	18	52,94		
21	0	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	41,18
22	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	14	41,18	
23	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	15	44,12	
24	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	17	50,00	
25	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	16	47,06	

26	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	18	52,94		
27	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	17	50,00		
28	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	15	44,12		
29	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	14	41,18		
30	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	17	50,00		
31	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	76,47	
32	0	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	29,41	
33	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	18	52,94		
34	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	13	38,24		
35	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	14	41,18		
36	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	13	38,24		
37	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	15	44,12
38	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	13	38,24	
39	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	16	47,06		
40	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	18	52,94	
41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	13	38,24		
42	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	24	70,59	
43	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	19	55,88		
44	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	24	70,59	
45	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	19	55,88	
46	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	12	35,29	
	2	3	4	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	77	2273,5	
	0	1	0	5	9	9	3	7	5	1	7	1	5	5	8	3	2	5	6	0	5	5	8	6	8	3	6	3	0	2	1	4	0	0	3	3	

Lampiran 4. Deskriptif Statistik

Statistics

		Tingkat pemahaman permainan rounders	Menerjemahkan	Menafsirkan	Mengekstrapolasi
N	Valid	46	46	46	46
	Missing	0	0	0	0
Mean		49,43	53,99	46,74	47,17
Median		50,00	50,00	50,00	45,00
Mode		52,94	50,00	41,67	60,00
Std. Deviation		9,54	15,98	16,05	18,93
Minimum		29,41	16,67	8,33	10,00
Maximum		76,47	91,67	75,00	90,00
Sum		2273,56	2483,33	2150,03	2170,00

Tingkat pemahaman permainan rounders

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	29.41	1	2.2	2.2	2.2
	35.29	1	2.2	2.2	4.3
	38.24	4	8.7	8.7	13.0
	41.18	6	13.0	13.0	26.1
	44.12	5	10.9	10.9	37.0
	47.06	5	10.9	10.9	47.8
	50	6	13.0	13.0	60.9
	52.94	8	17.4	17.4	78.3
	55.88	3	6.5	6.5	84.8
	58.82	2	4.3	4.3	89.1
	61.76	1	2.2	2.2	91.3
	64.71	1	2.2	2.2	93.5
	70.59	2	4.3	4.3	97.8
	76.47	1	2.2	2.2	100.0
	Total	46	100.0	100.0	

Menerjemahkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	16.67	1	2.2	2.2	2.2
	25	1	2.2	2.2	4.3
	33.33	5	10.9	10.9	15.2
	41.67	7	15.2	15.2	30.4
	50	10	21.7	21.7	52.2
	58.33	9	19.6	19.6	71.7
	66.67	5	10.9	10.9	82.6
	75	6	13.0	13.0	95.7
	83.33	1	2.2	2.2	97.8
	91.67	1	2.2	2.2	100.0
	Total	46	100.0	100.0	

Menafsirkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	8.33	1	2.2	2.2	2.2
	16.67	3	6.5	6.5	8.7
	25	2	4.3	4.3	13.0
	33.33	5	10.9	10.9	23.9
	41.67	11	23.9	23.9	47.8
	50	9	19.6	19.6	67.4
	58.33	6	13.0	13.0	80.4
	66.67	7	15.2	15.2	95.7
	75	2	4.3	4.3	100.0
	Total	46	100.0	100.0	

Mengekstrapolasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	1	2.2	2.2	2.2
	20	5	10.9	10.9	13.0
	30	7	15.2	15.2	28.3
	40	10	21.7	21.7	50.0
	50	5	10.9	10.9	60.9
	60	11	23.9	23.9	84.8
	70	3	6.5	6.5	91.3
	80	3	6.5	6.5	97.8
	90	1	2.2	2.2	100.0
	Total	46	100.0	100.0	

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian



Gambar Peserta didik sedang dijelaskan prosedur pengambilan data



Gambar Peserta didik sedang mengisi instrumen

Lampiran 6. Surat Keterangan Bukti Penelitian dari SD Pungkuran

 **PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR PUNGKURAN
ꦱꦶꦒꦸꦥꦏꦸꦫꦤ꧀ꦥꦸꦁꦏꦸꦫꦤ꧀

Alamat: Pungkuran Pleret Bantul Yogyakarta 55791 Telp (0274) 441261
email: sdpungkuran@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No : 422.128.PLE.D.09

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : KASIDI, S.Pd.
NIP : 196512061986041001
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa mahasiswa yang tersebut dibawah ini :

Nama : Bagus Lebda Indria
NIM : 17604224024
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani – S1

Telah melakukan penelitian di SD Pungkuran dengan judul "TINGKAT PEMAHAMAN PERMAINAN ROUNDERS PESERTA DIDIK KELAS IV DI SD NEGERI PUNGKURAN KECAMATAN PLERET KABUPATEN BANTUL" dengan waktu penelitian tanggal 14 – 21 Juni 2021.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 22 Juni 2021
Kepala Sekolah

KASIDI, S.Pd..
NIP. 196512061986041001

