

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP
OLAHRAGA SEPAK TAKRAW PADA MATA PELAJARAN
PERMAINAN BOLA KECIL DI MAN 2 BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Kessy Rida Andriyani
NIM 17601241046

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2022**

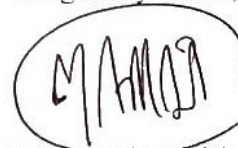
SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Kessy Rida Andriyani
NIM : 17601241046
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAs : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X
Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata
Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang dituliskan kecuali untuk acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Desember 2021
Yang menyatakan,



Kessy Rida Andriyani
NIM. 17601241046

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP OLAHRAGA SEPAK TAKRAW PADA MATA PELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI MAN 2 BANTUL

Disusun Oleh:

Kessy Rida Andriyani

NIM 17601241046

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

Mengetahui,
Ketua Jurusan



Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO
NIP. 19610731 199001 1 001

Yogyakarta, Desember 2021
Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP. 198107022005011001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP OLAHRAGA SEPAK TAKRAW PADA MATA PELAJARAN PERMAINAN BOLA KECIL DI MAN 2 BANTUL

Disusun Oleh :

Kessy Rida Andriyani
NIM. 17601241046

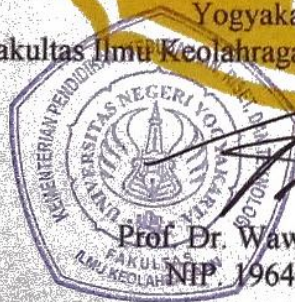
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri
Yogyakarta pada tanggal 17 Januari 2022 dan dinyatakan lulus.

TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Yudanto, M.Pd.	Ketua Penguji		25/1/2022
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.	Sekretaris		24/1/2022
Dr. Hedi Ardiyanto H, S.Pd., M.Or.	Penguji		24/1-2022

Yogyakarta, Januari 2022

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Prof. Dr. Wawan S Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Hidup tanpa mimpi bagaikan hidup yang kosong.
2. Makan untuk hidup bukan hidup untuk makan. Berilah makan kepada hati dan ragamu, suatu saat dia akan tumbuh besar untuk mewujudkan impian.
3. Sadarkan hati, pikiran, dan lelahmu hanya kepada Allah.
4. Ibadah yang baik bukan karena imbalan, tapi karena Allah semata.
5. Memiliki teman bukan hanya melihat dari luarnya saja, tetapi betul-betul teman yang ikhlas.
6. Aku untuk Allah, Allah untuk aku.
7. Tanpa orang tua kita bisa apa? Tanpa ilmu kita dapat apa? Tanpa teman kita siapa?
8. Bersyukur, hanya dengan Allah Yang Maha Esa.

PERSEMBAHAN

Dengan memohon doa puji syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan kepada :

1. Bapak saya Sarjono dan Ibu saya Suprihatin, yang tiada henti memberikan doa dan dukungan untuk anak-anaknya supaya menjadi anak yang sholeh sholehah dan berguna bagi nusa bangsa dan agama.
2. Adik-adik kandung saya : Akbar Dwi Cahyo dan Satrio Budi Pangestu yang selalu membantu kakak untuk kesana kemari.

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP
OLAHRAGA SEPAK TAKRAW PADA MATA PELAJARAN
PERMAINAN BOLA KECIL DI MAN 2 BANTUL**

Oleh:
Kessy Rida Andriyani
17601241046

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas x terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul.

Jenis penelitian ini deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dengan Teknik pengumpulan data menggunakan tes soal pilihan ganda. Populasi dan sampel dalam penelitian kelas x MAN 2 Bantul dengan jumlah 197 peserta didik dan mendapatkan data dari 100 peserta didik sehingga sampel diambil menggunakan *Accidental sampling* serta analisis data menggunakan deskriptif persentase. Dan instrumen yang digunakan adalah tes pengetahuan dengan tingkat reliabilitas 0,941.

Hasil dari penelitian ini diketahui bahwa mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas x terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul dengan kategori rendah ke bawah. Secara rinci diuraikan sebagai berikut, kategori sangat tinggi 2% (2 peserta), tinggi 3% (3 peserta), sedang 19% (19 peserta), rendah 38% (38 peserta) dan sangat rendah 38% (38 peserta).

Kata kunci : Tingkat pengetahuan, olahraga sepak takraw, peserta didik kelas x.

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga diberikan kelancaran dan kemudahan dalam penulisan Tugas Akhir Skripsi ini dan saya mengucapkan terimakasih kepada pihak yang selalu memberikan bimbingan, arahan dan motivasi kepada:

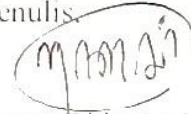
1. Bapak Dr. Yudianto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Dr. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes. AIFO, selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Skripsi.
5. Drs. H. Ulul Ajib, M.Pd., selaku Kepala Sekolah MAN 2 Bantul.
6. Arif Setiawan, S.Pd., selaku guru olahraga kelas X MAN 2 Bantul.
7. Teman-teman PJKR B 2017 yang telah memberikan motivasi dan Kerjasama selama kuliah.
8. Teman-teman dan sahabat baik saya, yang telah menemani saya dari awal skripsi.

9. Peserta didik kelas X MAN 2 Bantul, yang telah bersedia menjadi responden dalam Tugas Akhir Skripsi.
10. Semua pihak yang sudah membantu dalam proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini, sehingga diberikan kelancaran dan kemudahan dari awal hingga akhir.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak dia 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 membutuhkan.

Yogyakarta, Desember 2021

Penulis,



Kessy Rida Andriyani
NIM. 17601241046

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
SURAT PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Hakikat Pengetahuan.....	9
2. Hakikat Peserta Didik.....	15
3. Hakikat Sepak Takraw.....	17
4. Profil Peserta Didik Kelas X di MAN 2 Bantul.....	29
B. Penelitian yang Relevan.....	31
C. Kerangka Berpikir.....	33
BAB III METODE PENELITIAN.....	35
A. Desain Penelitian.....	35
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	35
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	36
F. Uji Coba Instrumen.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Hasil Penelitian.....	44
B. Pembahasan.....	46
C. Keterbatasan Penelitian.....	48
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	49
C. Saran.....	50
DAFTAR PUSTAKA.....	51
LAMPIRAN.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Sampel kelas X MAN 2 Bantul.....	36
Tabel 2.	Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Olahraga Sepak Takraw.....	38
Tabel 3.	Tabel Hasil Uji Reliabilitas Instrumen.....	40
Tabel 4.	Kisi-kisi Tes Pertanyaan Penelitian.....	41
Tabel 5.	Pedoman Acuan Patokan Tipe I.....	42
Tabel 6.	Tabel Penilaian.....	43
Tabel 7.	Hasil Perhitungan pada Tes Tingkat Keseluruhan.....	43

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Bagan Taksonomi Bloom.....	10
Gambar 2.	Sepak Sila	21
Gambar 3.	Memaha	21
Gambar 4.	Heading	23
Gambar 5.	Sepak Mula	24
Gambar 6.	Sepak Kuda	25
Gambar 7.	Sepak Cungkil	25
Gambar 8.	Smash	26
Gambar 9.	Menapak	26
Gambar 10.	Kerangka Berpikir.....	34
Gambar 11.	Diagram Hasil Tes Keseluruhan.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Surat Ijin Penelitian.....	54
Lampiran 2.	SPSS.....	55
Lampiran 3.	Hasil Uji Coba Instrumen 1.....	57
Lampiran 4.	Hasil Uji Coba Instrumen 2.....	59
Lampiran 5.	Tabel Hasil Nilai Benar.....	61
Lampiran 6.	Instrumen Tes Pengetahuan.....	64
Lampiran 7.	Kunci Jawaban.....	74
Lampiran 8.	Tabel Penilaian.....	75

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani memiliki tujuan serta peranan penting dalam kehidupan manusia sebagai perkembangan dalam tubuh untuk meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, perkembangan otot, perkembangan mental emosional, perkembangan sosial dan perkembangan intelektual. Olahraga sangat baik untuk meningkatkan kesehatan tubuh bahkan untuk meningkatkan prestasi seseorang. Oleh karena itu, dengan berolahraga badan seseorang akan lebih bugar daripada seseorang yang kurang olahraga. Pendidikan jasmani yang harus ditekankan pada olahraga kesehatan dan latihan fisik untuk meningkatkan tingkat kesehatan dan fisik sehingga dapat mengkoordinasi dengan baik, supaya peserta didik selama belajar memiliki kualitas yang lebih baik serta diharapkan dapat berprestasi akademik maupun olahraga. Dengan memiliki prestasi dan kemampuan olahraga yang baik pasti juga memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik juga. Anas Junaedi (2015:3), mendefinisikan sebagai berikut: Pendidikan olahraga jasmani hingga kesehatan pada dasarnya adalah rekonstruksi dari sistem pendidikan nasional yang menyeluruh.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan termasuk salah satu mata pelajaran yang diajarkan ditingkat SD, SMP, dan SMA yang mendasari gerak dan aktivitas fisik seseorang. Dalam dunia pendidikan, guru juga menjadi salah satu media pendekatan terhadap peserta didik. Sehingga pendidikan jasmani ini memiliki peran yang sangat kompleks. Guru dalam menjelaskan materi dan pengetahuan juga dapat mempengaruhi tingkat pencapaian dalam proses belajar

siswa. Sarana dan media belajar juga menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran disekolah. Interaksi guru dan peserta didik juga menjadi salah satu komponen utama dalam proses belajar. Lingkungan sekolah yang baik juga mempengaruhi pengetahuan peserta didik karena dengan lingkungan yang mendukung, dan akan lebih fokus dan dapat tanggap memahami apa yang disampaikan oleh gurunya. Pendidikan memiliki keterkaitan dengan komponen pendidikan. Suksesnya seseorang orang lain mengira dan menganggap bahwa sekolah adalah tempatnya.

Pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan aset penting dalam kehidupan manusia dimasa yang akan datang. Maka dari itu, pendidikan jasmani harus dikembangkan dan diajarkan dengan rasa tanggung jawab dan penuh kesabaran, karena dengan pendidikan jasmani akan menjadikan peradaban yang lebih baik. Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan dan mengembangkan karakter dan budaya disekolah, sehingga individu mewujudkan nilai-nilai luhur Pancasila.

Dalam proses pembelajaran jasmani ada beberapa bahan ajar yang disampaikan pendidik yang dapat dikumpulkan menjadi permainan bola besar, bola kecil, atletik, bela diri dan lain sebagainya. Khususnya permainan bola kecil yang ada dalam kurikulum pembelajaran di SMA ada bulutangkis, tenis meja, dan sepak takraw. Dalam pembelajaran sepak takraw setiap sekolah tidak semua mengajarkannya karena dirasa sulit dan tidak semua guru dapat menyampaikan materi tentang sepak takraw.

Olahraga sepak takraw merupakan olahraga yang menggunakan bola, merupakan olahraga tradisional Indonesia, yaitu sepak raga. Olahraga sepak raga mulai diresmikan dengan sebutan sepak takraw, dimana yang artinya dalam bahasa Melayu “sepak” memiliki arti menendang, sedangkan kata “takraw” adalah bola anyaman. Oleh karena itu, Sepak Takraw memiliki arti menendang bola. Di Indonesia sendiri sepak takraw ini diresmikan tahun 1970-an. Sepak takraw adalah olahraga yang dimainkan 2 tim. Olahraga permainan ini bertujuan untuk mencetak skor dengan memantul dan memberikan kembali bola ke daerah lawan.

Sepak takraw adalah suatu cabang olahraga tim atau beregu, yang dimainkan oleh tiga orang. Cabang olahraga ini merupakan gabungan atau perpaduan antara dua permainan sepak bola dan permainan bola voli, alasannya seperti halnya sepak bola karena cara memainkannya dengan anggota badan yaitu kaki dan anggota badan kecuali tangan dan juga seperti bola voli karena cara memainkannya harus melalui sebuah net atau jaring. Permainan sepak takraw untuk memberikan umpan kepada tim dan disماش ke lapangan lawan. Kemampuan individu dapat menjalin kerjasama dengan individu lain sehingga dapat membuahkan hasil dalam setiap permainan. Dalam permainan sepak takraw ini kemampuan teknik, fisik dan psikis yang perlu adanya pengembangan pengetahuan dan pemahaman supaya memiliki kematangan untuk mewujudkan prestasi atlet. Sepak takraw diminati oleh masyarakat luas dan banyak yang sudah berkecimpung didalamnya, sepak takraw dapat dimainkan di Indoor dan Outdoor dan saat ini ada juga yang dimainkan di pesisir pantai.

Ada berbagai macam materi yang disampaikan yaitu teknik dasar dalam sepak takraw yaitu sepak sila, tekong, mamaha, heading dan lainnya. Yang paling utama, diharapkan peserta didik mampu mempelajari dan mengetahui materi teknik dasar sepak takraw ini melalui pembelajaran permainan bola kecil. Dalam pembelajaran ini guru PJOK sebaiknya mampu memberikan bahkan menguasai materi dasar sepak takraw ini dengan metode mengajar yang sudah ada disesuaikan dengan situasi dan kondisi, agar peserta didik memiliki semangat dan berpartisipasi aktif sehingga tidak bosan dalam mengikuti kegiatan belajar disekolah.

Langkah utama dalam memberikan materi dasar sepak takraw ini guru memberikan materi mengenai sejarah sepak takraw dan kemampuan motorik dalam sepak yang akan diajarkan. Kemudian, guru memberikan materi dari yang sederhana ke yang kompleks seperti sepakan (tekong), heading, mamaha, sepak sila. Dalam mengajarkan olahraga sepak takraw pada tingkat SMA perlu memperhatikan komponen fisik dan psikis peserta didik, sehingga dalam memberikan materi pengajaran di SMA lebih ke taktik dan strategi permainan dan diharapkan peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran sepak takraw disekolahnya.

Di dalam kurikulum Permendikbud Tahun 2016 nomor 24, telah dijelaskan bahwa peserta SMA harus mampu “Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang

spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah. Jika disesuaikan dengan kurikulum kelas X SMA kompetensi yang harus dicapai yaitu menganalisis keterampilan gerak dasar seperti halnya olahraga sepak takraw. Oleh karena itu, guru dapat mengajarkan materi teknik dasar sepak takraw yang harus diikuti siswa dengan aktif dan menggunakan semua ranah yaitu pengetahuan, sikap dan keterampilan gerak.

Di MAN 2 Bantul dalam mengajarkan dan menyampaikan materi sudah disesuaikan dengan tahapan pembelajaran yang baik. Akan tetapi materi yang diajarkan ke peserta didik belum maksimal, dan hanya dua pertemuan saja dalam satu semester pembelajaran dikelas X. Dapat dilihat ketika kegiatan pembelajaran dikelas banyak peserta didik yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan ingin segera keluar kelas untuk pembelajaran dilapangan, dan ketika di lapangan pun tidak semua peserta didik juga memperhatikan bagaimana guru memberikan materi praktek. Hal ini dibuktikan oleh peneliti ketika observasi di MAN 2 Bantul bertanya kepada guru dan peserta didik disana, bahwa minat siswa terhadap olahraga sepak takraw juga sedikit, dibuktikan juga dalam observasi kegiatan ekstrakurikuler peserta didik yang mengikuti sepak takraw juga hanya sedikit. Selama observasi peneliti juga menemukan beberapa masalah karena tidak semua materi dapat diterima oleh peserta didik dan tidak ada buku pegangan untuk peserta didik sendiri yang berkaitan dengan sepak takraw. Dan fasilitas pendukung lainnya seperti bola takraw, lapangan dan buku kurang memadai untuk kegiatan belajar. Oleh karena itu, peserta didik kurang maksimal dalam mengikuti pembelajaran dikelas maupun ketika kegiatan ekstrakurikuler.

Berdasarkan dengan uraian diatas, kegiatan pembelajaran di MAN 2 Bantul materi yang disampaikan belum maksimal diterima oleh peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik pada satu masalah yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pada saat kegiatan belajar mengajar, kebanyakan peserta didik yang kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh gurunya.
2. Keterbatasan fasilitas yang membuat kegiatan belajar mengajar jadi kurang maksimal.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik kelas X di MAN 2 Bantul pada olahraga sepak takraw.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan banyak permasalahan dan keterbatasan yang dihadapi dan keterbatasan yang terjadi pada peneliti, supaya penelitian ini mempunyai tujuan yang jelas, maka perlu ada pembatasan masalah, dan permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul.”

D. Rumusan Masalah

*Berdasarkan latar belakang masalah, dan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif dan dalam segi keilmuan baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini dapat digunakan sebagai landasan penelitian yang akan datang. Menambah wawasan dan pengetahuan terkait pengetahuan peserta didik kelas X terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul. Memperbanyak ilmu, terutama pada bidang ilmu keolahragaan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Dapat mengetahui pengetahuan peserta didik kelas X terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul, sehingga lebih siap untuk mengajarkan teknik-teknik dasar olahraga sepak

takraw untuk meningkatkan pengetahuan peserta didik, data untuk membandingkan terhadap teknik dasar yang telah dilaksanakan, dan untuk menyusun pengajaran materi yang akan diadakan selanjutnya.

b. Bagi Peserta Didik

Mengerti pengetahuan olahraga sepak takraw yang dimilikinya, dan sebagai tambahan ilmu pengetahuan bahwa untuk meraih prestasi dan juara dalam bidang olahraga, pengetahuan olahraga sepak takraw memiliki peran yang begitu penting.

c. Bagi Akademisi

Penelitian ini semoga menjadikan tambahan sumber ilmu pengetahuan pada umumnya dan penelitian pada khususnya. selain itu juga teori penelitian ini semoga dapat memberikan manfaat sebagai salah satu wacana di cabang olahraga sepak takraw, khususnya untuk mengembangkan pengetahuan olahraga sepak takraw.

d. Bagi Organisasi

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi informasi kepada pihak yang bersangkutan, tentang masalah pengetahuan peserta didik kelas X terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul.

e. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini semoga menjadikan bahan informasi dan pengetahuan masyarakat tentang pengetahuan peserta didik kelas VII terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

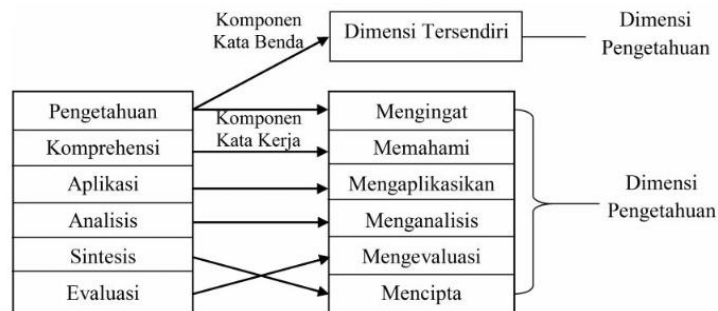
Pengetahuan adalah segenap apa yang diketahui manusia tentang suatu objek tertentu termasuk didalamnya ilmu yang akan memperkaya khasanah mentalnya baik secara langsung ataupun tidak langsung (Sariasumantri, 2003:4). Pengetahuan adalah faktor utama dalam belajar, dengan pengetahuan peserta didik mengalami kegiatan penjelasan, penalaran dan memahami konsep belajar. Kemudian, mendapatkan pengetahuan yang didapatkan dari penglihatan dan pendengaran saat diberikan suatu informasi.

Kemampuan mengingat informasi itu menjadi salah satu ciri dari apa yang seseorang ketahui adalah pengetahuan. Dari tingkat yang paling sederhana yaitu dengan sekedar mengerti atau hanya tahu itu sudah termasuk dalam pengetahuan. Kemudian tingkat di atasnya yaitu memahami untuk mendapatkan pengetahuan yang lebih matang, untuk menerapkan dalam kegiatan untuk mengasah kemampuannya. Setelah itu menganalisis suatu materi dan informasi yang sudah diberikan agar dapat, dan yang terakhir yaitu evaluasi atau penilaian materi yang sudah didapatnya, sehingga peserta didik dapat mengetahuinya.

b. Tingkat Pengetahuan

Menurut Imam Gunawan (2016:99), Taksonomi ialah klasifikasi atau pengelompokan benda menurut ciri-ciri tertentu. Taksonomi dalam bidang pendidikan, digunakan untuk klasifikasi tujuan instruksional, ada yang

menamakannya tujuan pembelajaran, tujuan penampilan, atau sasaran belajar, yang digolongkan dalam tiga klasifikasi umum atau ranah (domain), yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotor. Dalam klasifikasi atau pengelompokan taksonomi ada maksud dan tujuannya tersendiri, yaitu ranah kognitif yaitu berkaitan dengan mengingat atau pengetahuan, ranah afektif berkaitan dengan sikap dan kepribadian, untuk ranah psikomotor yaitu mencakup keterampilan gerak dan fisik. Ketiga ranah tersebut sangat berkaitan dan berhubungan didalam pendidikan, sehingga dalam belajar dapat memahami untuk dapat menjelaskan.



Bagan 1. Ringkasan Perubahan Struktural dari Kerangka Pikir Asli ke Revisinya (Anderson & Krathwohl, 2010:403).

Gambar 1. Bagan Taksonomi Bloom

a. Dimensi Pengetahuan

1. Mengingat (*Remember*)

Mengingat merupakan usaha mendapatkan kembali pengetahuan dari memori atau ingatan yang telah lampau, baik yang baru saja didapatkan maupun yang sudah lama didapatkan. mengingat merupakan dimensi yang berperan penting dalam proses pembelajaran yang bermakna (*meaningful learning*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). kemampuan ini dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai masalah yang jauh lebih kompleks. mengingat meliputi mengenali (*recognition*) dan memanggil kembali (*recalling*).

2. Memahami (*Understand*)

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

3. Menerapkan (*Apply*)

Menerapkan menunjukkan pada proses kognitif memanfaatkan atau menggunakan suatu langkah untuk melakukan percobaan atau menyelesaikan permasalahan. Menerapkan berkaitan dengan dimensi pengetahuan prosedural (*procedural knowledge*). Menerapkan meliputi kegiatan menjalankan prosedur (*executing*) dan mengimplementasikan (*implementing*).

Menjalankan prosedur merupakan penyelesaian masalah dalam melaksanakan percobaan setelah peserta didik mengetahui informasi. Penerapan ketika peserta didik memilih dan menggunakan prosedur untuk hal yang masih asing, maka peserta didik perlu mengenal dan memahami permasalahan terlebih dahulu untuk mengerti dan menciptakan. Menerapkan merupakan kegiatan menyelesaikan permasalahan dengan sesuai prosedur yang benar dan ketika peserta didik menemukan permasalahan baru, peserta didik dituntut untuk mengenali dan menyelesaikannya.

4. Menganalisis (*Analyze*)

Pemecah masalah dengan memisahkan setiap bagian permasalahan dengan cara mencari hubungan dari setiap bagian tersebut. Mencari tahu bagaimana hubungan itu dapat menimbulkan masalah. Kemampuan ini yang banyak dituntut dari kegiatan pembelajaran, dari berbagai mata pelajaran. Menganalisis berkaitan dengan proses kognitif memberi atribut (*attributing*) dan mengorganisasikan (*organizing*).

5. Mengevaluasi (*Evaluate*)

Evaluasi berkaitan dengan proses kognitif memberikan penilaian terhadap objek dengan kriteria dan standar yang sudah ada. Evaluasi meliputi mengecek (*checking*) dan mengkritisi (*critiquing*). Mengecek mengarah pada kegiatan pengujian hal-hal yang tidak konsisten atau kegagalan dari suatu produk. Mengecek mengarah pada sejauh mana rencana berjalan dengan baik. Mengkritisi berkaitan erat dengan berpikir kritis, peserta didik melakukan penilaian dengan melihat sisi negatif dan sisi positif dari suatu hal, kemudian melakukan penilaian menggunakan evaluasi.

6. Menciptakan (*Create*)

Menciptakan mengarah pada proses kognitif meletakkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk kesatuan yang koheren dan mengarahkan peserta didik untuk menghasilkan suatu produk baru dengan mengorganisasikan beberapa unsur menjadi bentuk atau pola yang berbeda dari sebelumnya. Menciptakan sangat berkaitan dengan pengalaman belajar peserta didik pada pertemuan sebelumnya. Menciptakan juga mengarah pada membuat karya yang dapat dibuat oleh peserta

didik. Menciptakan meliputi menggeneralisasikan (*generating*) dan memproduksi (*producing*), dengan mempresentasikan masalah dengan pemecahan masalah yang diberikan dengan berpikir yang kreatif.

b. Faktor Tingkat Pengetahuan

Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan menurut Budiman dan Riyanto (2014:4), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan ada 6, yaitu:

1. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah (baik formal maupun nonformal), berlangsung seumur hidup. Pengetahuan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas puka pengetahuannya. Namun, perlu diketahui bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak diperoleh pada pendidikan formal, akan tetapi dapat diperoleh juga pada pendidikan non formal.

2. Informasi atau Media Massa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Selain itu, sebagai suatu tehnik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu.

3. Sosial, Budaya dan Ekonomi

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

4. Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada di sekitar individu baik lingkungan fisik, biologis, maupun social. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.

5. Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

6. Usia

Usia juga akan mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang didapatkan semakin membaik.

c. Pengukuran Tingkat Pengetahuan

Menurut Soekidjo Notoatmodjo (2007: 142) pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau pengisian angket yang menyatakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek ukur penelitian atau responden.

Kedalaman pengetahuan yang ingin kita ketahui dapat kita ambil melalui pertanyaan atau tes. Pengukuran pengetahuan ini secara umum dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu:

- (1) Pertanyaan Subjektif, misalnya pertanyaan uraian.
- (2) Pertanyaan Objektif, misalnya pertanyaan pilihan ganda, betul salah dan pertanyaan menjodohkan.

Dari 2 pengelompokan jenis pertanyaan tersebut khususnya pilihan ganda lebih disukai untuk dijadikan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah untuk disesuaikan dengan pengetahuan dan lebih cepat. Pengukuran pengetahuan dengan cara orang yang bersangkutan untuk menjelaskan atau mengungkapkan apa yang diketahui dengan bukti atau jawaban baik secara lisan maupun tulis. Pertanyaan atau tes dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan.

2. Hakikat Peserta didik

a. Pengertian Peserta Didik

Menurut M. Ramli (2015:68), menyatakan peserta didik adalah orang yang masih kecil dalam berpikir dan memiliki sejumlah potensi yang perlu dikembangkan. Peserta didik merupakan "*Raw Material*" dalam proses transformasi dan internalisasi, dalam posisi yang sangat penting untuk melihat

peningkatan dalam menemukan keberhasilan sebuah proses.

Peserta didik adalah seseorang yang berhak mendapatkan pelayanan pendidikan yang baik dan sesuai dengan porsinya. Peserta didik juga sebagai alat pengubah dan pengembang dunia pendidikan di masa yang akan datang. Dengan adanya kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan lancar karena ada pendidik. Peserta didik juga memiliki kewajiban untuk belajar dan menaati peraturan yang sudah ditentukan sekolahnya masing- masing, sehingga tercipta keadaan yang tenang dan damai selama kegiatan pembelajaran dilaksanakan.

b. Faktor – Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Peserta didik

Suatu prestasi hasil dalam belajar disekolah merupakan hasil upaya belajar yang sangat banyak dipengaruhi dengan kemampuan secara umum yang dapat kita ukur, dengan menggunakan *Intelligence Quotient* (IQ). Akan tetapi, meskipun demikian pada beberapa hal kasus IQ yang tinggi ternyata tidak menjamin kesuksesan seseorang dalam belajar dan hidup ditengah-tengah bermasyarakat (Ahmad Syafi'i dkk, 2018:120).

a) Faktor Internal

Menurut Ahmad Syafi'i dkk (2018:121) yang dikutip dari Slameto, menjelaskan bahwa faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. Faktor internal meliputi :

- (1) Faktor Jasmani: faktor kesehatan dan cacat tubuh.
- (2) Faktor Psikologis: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan.
- (3) Faktor Kelelahan.

b) Faktor Eksternal

Menurut Ahmad Syafi'i dkk (2018:121) yang dikutip dari Slameto, menjelaskan bahwa faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor eksternal meliputi:

- (1) Keadaan Keluarga: Keluarga merupakan lingkungan utama dalam proses belajar. Keadaan yang ada dikeluarga mempunyai pengaruh besar dalam pencapaian prestasi belajar misalnya cara orang tua mendidik, relasi anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, dan kepentingan orang tua.
- (2) Keadaan Sekolah: Lingkungan sekolah adalah lingkungan dimana peserta didik belajar secara sistematis. Kondisi ini meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, alat pelajaran, metode belajar dan fasilitas pendukung lainnya.
- (3) Keadaan Masyarakat: Peserta didik akan mudah kena pengaruh lingkungan masyarakat karena keberadaannya dalam lingkungan tersebut. Dari teman bergaul, media masa, dan lingkungan tetangga.

3. Hakikat Sepak Takraw

a. Sejarah Olahraga Sepak Takraw

Asal mula sepak takraw belum diketahui secara pasti, Negara Indonesia pertama kali mengenal sepak takraw pada tahun 1970. Dengan nama sepakraga sebelum mengenal sepak takraw.

Sepak takraw berasal dari kata sepak dan takraw. Kata “Sepak” berarti gerakan menendang sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki di depan atau ke sisi samping. Kata “Takraw” berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan. Ada juga yang menyebutnya dengan sepak raga. Menurut Hakim, dkk (2007:6) Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan diatas lapangan persegi panjang, rata baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Sepak takraw merupakan kombinasi antara sepak bola, bola voli, bola basket, badminton, senam dan olahraga kuno “sepak raga”.

Menurut Ratinus Darwis dan Penghulu Basa (1992:5), sepak takraw merupakan cabang permainan asli kreasi dari bangsa Melayu yang tumbuh dan berkembang di Indonesia sampai meluas ke tanah semenanjung Indo-Cina dan kepulauan Mindanao di Philipina. Permainan sepaktakraw di Myanmar disebut “Chin Loong”, dan di Thailand disebut “Takraw”, di China disebut “Teng Chew”, di Philipina disebut “Sipa” sedangkan di Malaysia dan Singapura disebut “Sepak raga”.

b. Pengertian Sepak Takraw

Menurut Prawirasaputra (2000:5) sepak takraw adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berhadapan dilapangan yang dipisahkan oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian.

Menurut Waharsono (1997:1) mengatakan bahwa cara memainkan bola pada permainan sepak takraw adalah dengan menggunakan kaki, kepala atau badan asalkan dalam keadaan memantul. Pendapat tersebut diperjelas lagi oleh Denny (1999:4) yang mengatakan bahwa Permainan sepak takraw adalah suatu

permainan yang dilakukan diatas lapangan empat persegi panjang, rata, terbuka maupun tertutup, dibatasi oleh net serta bebas dari hambatan. Permainan ini mempergunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan, dan mempergunakan bola yang terbuat dari rotan atau plastik. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari 1 orang pemain, dengan tujuan adalah mengembalikan bola ke lapangan lawan melalui atas net.

Sepak takraw merupakan peranan komunikasi antar individu, di posisi pemain dan posisi penonton. Hal itu, cabang olahraga ini menjadi salah satu olahraga masyarakat yang memiliki daya tarik tersendiri dan akhirnya berkembang dengan baik ditengah masyarakat menjadi olahraga prestasi dan kompetisi, karena masing-masing regu saling berlomba mendapatkan kemenangan dan mengalahkan lawannya dengan variasi akrobatiknya. Olahraga ini dimainkan oleh dua tim yang beranggotakan tiga orang pemain, yang berdiri disebelah kanan dan kiri depan disebut apit kanan dan apit kiri. Sedangkan orang ketiga yang berdiri dibelakang disebut tekong. Tekong berperan sebagai penendang atau melakukan sepak mula bias disebut dengan servise dan dua pemain lainnya melakukan pelambung bola (apit kanan) dan apit kiri, tidak boleh menyentuh bola dengan tangan.

c. Teknik Dasar Olahraga Sepak Takraw

Prinsip untuk mendapat prestasi cabang olahraga sepak takraw juga dipengaruhi oleh beberapa aspek yaitu aspek teknik dasar, taktik, strategi dan psikis permainan sepak takraw. Aspek yang terpenting dalam sepak takraw adalah teknik dasar yakni:

1) Sepak sila

Menurut Darwis dan Basa (1992:1) permainan Sepak Takraw yang dimainkan sekarang ini adalah permainan yang menggunakan bola terbuat dari rotan. Bola rotan itu ditenang dari kaki ke kaki, memberi umpan kepada kawan dan memukul atau mematikan bola di lapangan permainan lawan berusaha atau mengusahakan agar bola tidak mati dibagian lapangan sendiri.

Sepak sila adalah teknik menyepak bola takraw dengan menggunakan salah satu kaki bagian dalam yang ditekuk menyerupai posisi bersila sedangkan kaki yang lain menjadi tumpuan (Hakim,dkk.,2007:15). Sebelum melakukan sepak sila, terlebih dahulu ada beberapa teknik yang harus dipahami siswa sehingga dapat melakukan teknik sepak sila yang baik dan benar.

Menurut Feri Kurniawan (2012:145), “Sepak sila adalah menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam gunanya untuk menerima dan menimang bola, mengumpan dan menyelamatkan serangan lawan. Sepak sila merupakan gerak dasar yang mempunyai banyak fungsi diantaranya untuk mengontrol atau menerima sepak mula atau servis”. Oleh sebab itu, sangat perlu bagi para pemula atau dalam pembelajaran agar siswa dapat melakukan permainan secara sederhana.

Menurut Sudrajat Prawirasaputra (2000:24-26), Teknik sepak sila yang benar dapat dilakukan dengan urutan kegiatan sebagai berikut:

- a) Pemain berdiri pada kaki kanan atau kiri, kanan memantul-mantulkan bola dengan kaki kanan. Bola menyentuh bawah mata kaki.
- b) Pandangan fokus pada bola pantulan dipertinggi dengan cara sepakan kuat.

- c) Bila kaki kiri yang digunakan untuk menapakkan tubuh tetap berdiri relative diam ditempat ini menandakan bahwa anda sudah mahir melakukan sepak sila.
- d) Sebaliknya jika kaki kiri bergeser ini menunjukkan bahwa anda belum mahir.



Gambar 2. Sepak Sila
Perjasorkes.com

2) Memaha

Memaha adalah gerakan mengontrol bola dengan menggunakan bagian kaki yaitu paha, bertujuan untuk menerima atau mengontrol bola dari lawan dan untuk menyelamatkan bola dari serangan lawan, mengoper atau mengumpan, membentuk dan menyusun serangan.



Gambar 3. Memaha
Penjasorkes.com

3) Kepala (*Heading*)

Menyundul bola (*heading*) adalah memainkan bola dengan kepala baik dengan bagian dahi, sampai kanan kepala, amping kiri kepala dan juga bagian belakang kepala (Ratinus Darwis dan Penghulu Basa, 1992:37), Menyundul bola dengan kepala dapat digunakan bertahan, mengoper kepada teman, dan melakukan smash ke daerah pertahanan lawan.

Permainan sepak takraw kebanyakan menggunakan kaki, akan tetapi tidak semua menggunakan kaki saja. Saat bola tinggi ada kalanya menggunakan kepala atau menyundul bola diutamakan dengan bagian kepala untuk *heading*, karena situasi bola tinggi menggunakan taktik yaitu dengan kepala. Pemain sepak takraw juga tidak dapat menghindari tanpa menyundulnya, karena hal itu Pemain juga harus terampil dalam teknik dasar menyundul bola (*heading*). Menyundul bola bisa dilakukan dengan sikap berdiri dan atau melompat. Menyundul untuk menahan bola, mengoper kepada teman, melakukan smash bisa dilakukan dengan tanpa awalan.

Cara melakukan menyundul bola tanpa awalan adalah seperti berikut:

- a) Berdiri dengan kaki dibuka selebar bahu, lutut keduanya ditekuk, posisi sikap menghadap ke depan siku ditekuk untuk seimbangny badan, pengontrolan bola dengan dahi dilakukan dengan sudut 90°.
- b) Saat mengontrol atau mengoper bola gerakan diawali dari lecutan atau kedua lutut diluruskan.
- c) Kepala diangkat ke atas untuk bias mendapatkan lambungan bola ke atas.

Menyundul bola dengan awalan ini bias dilakukan dengan melompat dan tidak dengan melompat. Menyundul bola dengan awalan biasanya dilakukan untuk smash ke daerah lawan untuk mematikan daerah pertahanannya.

Cara melakukan menyundul bola dengan awalan adalah seperti berikut:

- a) Pada saat melompat dimulai dengan gerakan melompat ke atas dengan lecutan kedua lutu, kedua lengan mengikuti gerakan tubuh.
- b) Pada saat menyundul dimulai saat perkenaan dahi oleh bola, dahi dan gerakan leher mengarah pada titik sasar yang dituju, baik untuk *smash* dengan kepala, ataupun untuk menempatkan bola ke pertahanan lawan.



Gambar 4. Heading
Penahitamputih.wordpress.com

4) Teknik Sepak Mula (*Service*)

Menurut Nober Soje, dkk (2020:53) dikutip dari Achmad Sofyan Hanif (2017:28), menjellaskan bahwa sepak mula adalah permainan dimulai dengan lambungan bola yang terbuat dari rotan atau fiber oleh apit kiri atau apit kanan yang diarah kepada tekong. Servis adalah suatu gerak kerja yang penting dalam permainan sepak takraw, karena poin hanya dapat dibuat oleh regu yang melakukan sepak mula .



Gambar 5. Sepak Mula
Carafin.blogspot.com

5) Sepak Kuda

Menurut Rinaldo (2014:20) Sepak kuda adalah melakukan gerak menyepak menggunakan punggung kaki.

Cara melakukan teknik dasar sepak kuda:

- a) Berdiri dengan kedua kaki terbuka selebar bahu.
- b) Lutut kaki sepak dibengkokkan sedikit sambil ujung jari mengarah tanah.
- c) Bola disentuh pada bagian bawahnya dengan bagian atas punggung kaki.
- d) Mata melihat kearah kearah bola datang.
- e) Kedua tangan dibengkokkan sedikit, kaki tumpu ditekuk untuk keseimbangan.
- f) Bola disepak keatas setinggi kepala atau melewati dada.



Gambar 6. Sepak Kuda
Penahitamputih.wordpress.com

6) Sepak Cungkil

Sepak cungkil adalah menyepak bola takraw menggunakan jari kaki (Hasriwandi Nur dkk, 135). Sepak ini digunakan untuk mengambil dan menyelamatkan bola yang jauh dan rendah datangnya.



Gambar 7. Sepak Cungkil
Penjasorkes.com

7) Smash

Menurut Hasriawandi Nur, dkk (2019:135), menjelaskan bahwa smash adalah pukulan dengan kecepatan tinggi dengan menggunakan punggung kaki,

kaki bagian dalam. Ada dua macam smash yakni:

- a) Smash Kedeng: Adalah smash yang berada di bibir net dengan menggunakan sepak kuda, fungsinya sebagai alat serang bila bola didaerah lawan.
- b) Smash Gulung: Adalah smash akrobatik fungsinya untuk menampilkan keindahan permainan.



Gambar 8. Smash
OlahragaPedia.com

8) Menapak

Menapak adalah menyepak menggunakan telapak kaki, fungsinya untuk membloking atau menahan bola dari lawan untuk menyelamatkan dan mengontrol bola.



Gambar 9. Menapak
Penahitaputih.wordpress.com

a. Peraturan Umum Ukuran Lapangan dan Bola Sepak Takraw

1) Peraturan Umum

Menurut Maimun Nusufi (2014:2) dikutip dari Yusuf Ucup, dkk (2004:10), menjelaskan bahwa permainan sepak takraw untuk menendang bola bahkan tidak boleh menyentuh lengan, hanya boleh menyentuh dan dimainkan oleh kaki, dada, bahu dan kepala.

Dalam peraturan sepak takraw, pemain tidak boleh menyentuh bola dengan tangan. Namun, pemain hanya diperbolehkan menggunakan kaki, kepala, dada dan lainnya. Jika menyentuh anggota badan selain yang diperbolehkan dianggap poin untuk lawan.

Permainan sepak takraw juga tidak hanya perihal larangan menyentuh dengan tangan ataupun lengan, tapi juga harus memperhatikan posisi, jumlah pemain, waktu dan lainnya saat melakukan permainan. Posisi, jumlah pemain, waktu pemain sepak takraw yaitu:

a) Dimainkan oleh 2 regu yang beranggotakan masing-masing 3 orang. Dalam tim minimal 9 maksimal 12 orang, Inter regu 3 inti dan 2 cadangan, *Double Event* 2 inti dan 1 cadangan, *Hoop* 5 inti dan 1 *reserver*, serta *Beach* 4 inti dan 2 *reserver*.

b) Pemain berperan sebagai tekong, apit kanan dan apit kiri. Posisi tekong berada ditengah belakang disebut tekong, posisi depan kanan sebagai pelambung bola disebut apit kanan, dan yang sebelah depan kiri depan disebut apit kiri.

c) Boleh melakukan lambungan bola oleh apit kanan setelah adanya

peluit, dan melakukan servis oleh tekong yang berada didalam lingkaran sepak mula.

d) Servise atau sepak mula dinyatakan sah ketika bola telah melewati net dan sudah berada didaerah lawan.

e) Mendapatkan poin ketika mematikan bola didaerah lawan.

f) Pergantian pemain dilakukan ketika bola mati melalui pelatih manager yang disetujui oleh *Official Referee*, 1 kali Inter regu, 1 kali *Beach* dan 1 kali *Double Event*.

g) Angka atau point diberikan kepada regu yang mematika bola atau lawan membuat kesalahan

h) Angka kemenangan setiap set adalah 21, kecuali pada posisi 20-20 (dua puluh sama) terjadi selisih 2 angka, wasit menyebut "batas" 25 angka begitu juga set II

i) Sebelum Tiebreack wasit melakukan tos untuk memilih servis, pada waktu angka 11 dilakukan pertukaran tempat

j) Setiap set punya waktu istirahat 2 menit

2) Peraturan Lapangan dan Bola Sepak Takraw

a) Panjang 13,40 meter

b) Lebar 6,10 meter

c) Bisa dimainkan Indoor dan Outdoor

d) Lingkaran apit setengah lingkaran (*Quarter Circle*): 0,9 meter

e) Lingkaran tekong: 0,3 meter

f) Tinggi net putra: 1,55 meter bagian pinggir, 1,52 meter bagian tengah

- g) Tinggi net putri: 1,45 meter bagian pinggir, 1,42 meter bagian tengah
- h) Lebar net 70 cm dan panjangnya 6,10 meter
- i) Bola terbuat dari bahan plastik (*Synthetic Fibre*)
- j) Memiliki 12 lubang dan 9-11 anyaman
- k) Lingkaran 42-44 cm untuk putra, 43-45 cm untuk putri
- l) Beratnya 170-180 gram untuk putra, 150-160 gram untuk putri

4. Profil Peserta Didik Kelas X di MAN 2 Bantul

a. Karakteristik yang akan diteliti ialah karakteristik siswa SLTA tentang :

- (1) stabilitas emosional
- (2) ekstrasversi
- (3) keterbukaan terhadap pengalaman
- (4) kepekaan nurani

Karakteristik siswa yang akan dipelajari dalam studi ini ialah karakteristik yang bersifat positif. Karena selama ini, apabila pembicaraan mengenai remaja sering menonjolkan karakteristik yang bersifat negatif, seperti : pemarah, pemalu, rasa cemas, rasa iri hati, pemalas, dan sering menimbulkan masalah. Hal ini terjadi pada remaja karena menurut beberapa ahli ilmu jiwa pada masa remaja adalah suatu masa peralihan dari dunia anak ke dunia dewasa. Kalau ditinjau dari aspek psikologis, siswa yang duduk di bangku SLTA berada pada tahap perkembangan remaja.

Gunarsa (2003) mengemukakan masa remaja (14-21 tahun) menimbulkan permasalahan yang sangat majemuk dan seringkali menimbulkan masalah-masalah bagi orang tua atau orang dewasa yang berhubungan dengan kehidupan

remaja, misalnya di sekolah atau di perkumpulan-perkumpulan. Kemudian, Soemanto (1984) menjelaskan bahwa pada perkembangan masa adolesen (15 – 20 tahun) orang dalam masa ini sering mengalami kegoncangan serta ketegangan dalam jiwanya. Dari uraian-uraian di atas tergambar bahwa seolah-olah manusia pada masa remaja lebih menonjolkan karakteristik yang bersifat negatif, karena kurangnya informasi yang memberi gambaran karakteristik remaja yang bersifat positif. Oleh karena itu, studi ini dilakukan supaya diperoleh informasi baru yang dapat menggambarkan karakteristik remaja (siswa SLTA) yang bersifat positif.

Kalau tahap remaja ini dikaitkan dengan jenis kelamin, Soemanto (1984) mengemukakan dalam tahap remaja antara anak laki-laki dan anak perempuan terdapat perbedaan yang menyolok dan bahkan bertentangan. Kemudian, Suryabrata (2003) mengemukakan bahwa masa remaja itu dihayati secara berbedabeda oleh individu-individu yang berbeda, seperti anak laki-laki menghayatinya berbeda dengan anak perempuan. Dari penjelasan-penjelasan yang ditulis kedua ahli di atas, maka sifat yang membedakan antara remaja laki-laki dan perempuan dapat disimpulkan sebagai berikut :

1) Pada anak remaja laki-laki :

- (a) aktif dan suka memberi
- (b) suka memberi perlindungan
- (c) aktif meniru pribadi pujaannya
- (d) tertarik pada hal-hal yang bersifat abstrak dan intelektual
- (e) berusaha menunjukkan diri mampu dan bergengsi.

2) Pada anak remaja perempuan :

- (a) pasif dan suka menerima
- (b) suka mendapat perlindungan
- (c) pasif tetapi mengagumi pribadi pujaannya
- (d) tertarik pada hal-hal yang bersifat konkrit dan emosional
- (e) berusaha menuruti dan menyenangkan orang lain.

Peserta didik kelas X MAN 2 Bantul, diusia 15-16 masih dalam pantauan guru disekolah, perpindahan dari masa SMP ke SMA mungkin masih tahap penyesuaian. Akan tetapi dimasa SMA anak-anak akan lebih mudah untuk mengembangkan bakat dan minatnya untuk mengasah kemampuan mereka. Penampilan peserta didik baik dan sopan serta aktif dalam kegiatan belajar. MAN 2 Bantul memiliki potensi yang dapat ditingkatkan dalam meraih prestasi.

Menurut Istiyono E. (2013:2) yang dikutip dari Reedal (2010:7), bahwa berdasarkan teori perkembangan Piaget, tahap operasional formal adalah tahap anak mulai dari sebelas tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai dapat mengembangkan kemampuan untuk memanipulasi konsep abstrak melalui penggunaan proposisi dan hipotesis. Usia SMA antara 15-18 tahun, sehingga kemampuan berpikir tingkat SMA sudah matang.

A. Penelitian yang Relevan

Dalam menyiapkan penelitian ini, bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian ini karena sangat berguna untuk mendukung kajian teoritik yang dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir.

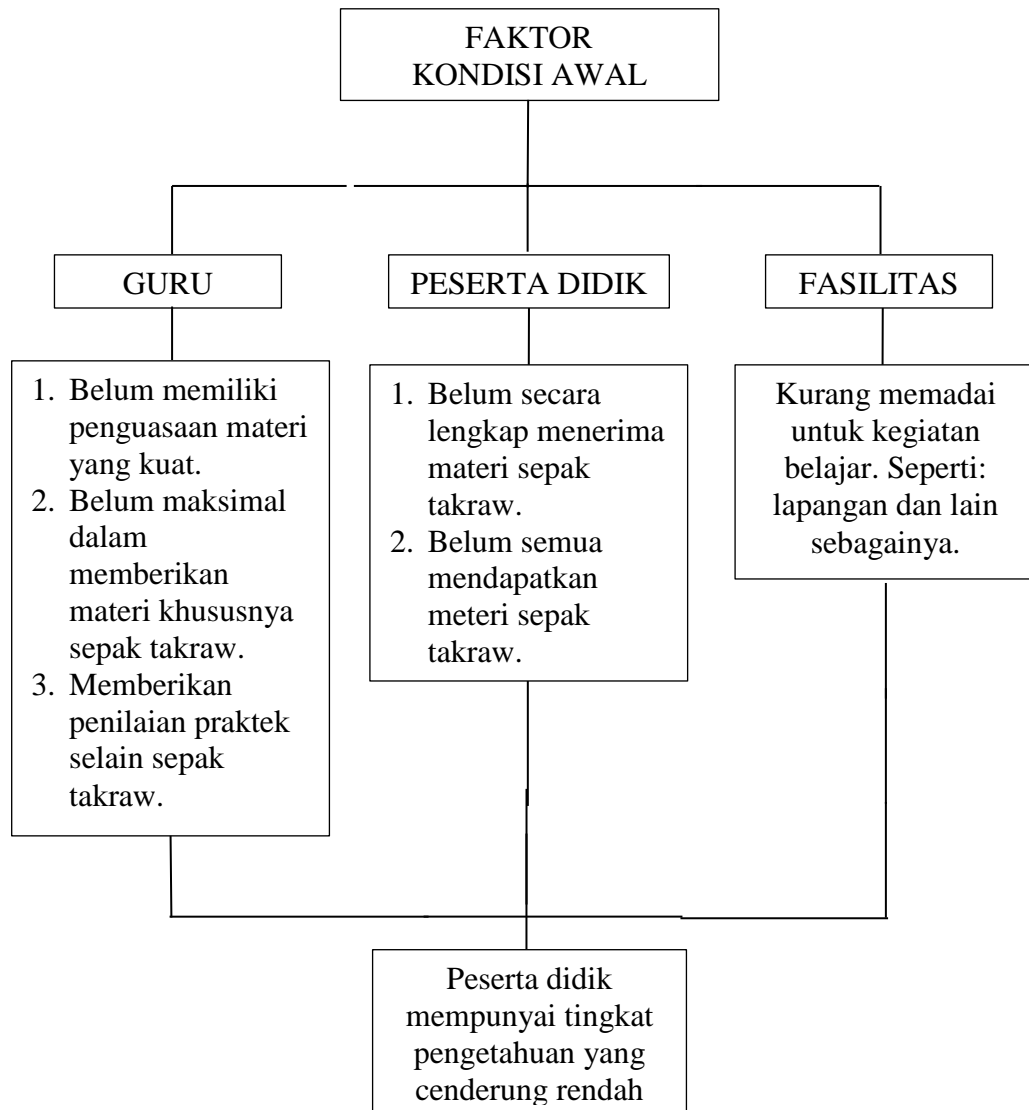
Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Muhammad Rizki Yuliawan (2020) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Yogyakarta Provinsi DIY Terhadap Olahraga Renang”. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode dalam penelitian menggunakan survei dan teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling*/penelitian populasi. Subjek penelitian ini adalah 103 peserta didik dengan rumus *Slovin*. Pengumpulan data menggunakan tes lembar soal pilihan ganda. Dianalisis dengan menggunakan deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik sebanyak 4 peserta didik (3,88%) sangat baik, 37 peserta didik (35,92%) tinggi, 25 peserta didik (24,27%), 16 peserta didik (15,53%) dan 21 peserta didik (20,39%) sangat rendah.
2. Irfandita Bayu Ardana (2019) dengan judul “Tingkat Pemahaman Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Materi Bola Basket Kelas VII SMPN 2 Playen”. Jenis penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif. Metode dalam penelitian menggunakan survey dan pengambilan data menggunakan tes. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling* dan dengan jenis *proportional random sampling*. Subjek penelitian ini adalah 120 peserta didik sebagai populasi dan sampel 36 peserta didik. Data ini dianalisis menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik sebanyak 3 peserta didik (8,33%) sangat baik, 8 peserta didik (22,22%) baik, 13 peserta didik (36,11%) sedang, 9 peserta didik (25%) kurang, dan 3 peserta didik (8,33%) sangat kurang.

B. Kerangka Berpikir

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan guru kurang maksimal dalam memberikan materi khususnya pada pengetahuan sejarah, teknik dasar, dan sarana prasarana olahraga sepak takraw, pada pembelajaran pendidikan jasmani pada khususnya untuk olahraga fisik atau kebugaran jasmani. Akan tetapi, kurang memaksimalkan dalam ranah kognitif sehingga hanya memiliki tingkat kebugaran jasmani yang baik. Pengetahuan dalam pendidikan jasmani memiliki peran yang menyeluruh terhadap pengetahuan, sikap dan psikomornya.

Olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul. Menggunakan tes pengetahuan dengan soal pilihan ganda, nantinya akan diketahui hasilnya disesuaikan dengan kriteria yang sudah ada. Setelah itu disimpulkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas X terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul.



Gambar 10. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode survey dengan teknik tes pilihan ganda. Menurut Sugiyono (2009:2), “Metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.” Menurut Sugiyono (2015:14), dalam metode penelitian kuantitatif sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat positivisme, untuk penelitian pada populasi atau sampel, sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data dengan instrumen penelitian, analisis data bersifat angka dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.” Penelitian akan dianggap berguna dan penting jika menggunakan metode yang sesuai didalam bidang pengetahuan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 2 Bantul, pada tanggal 14 September sampai dengan 11 Oktober 2021. Tes hari pertama sampai terakhir meliputi tes uji instrumen dan ambil data sesungguhnya dengan teknik pilihan ganda.

C. Definisi Operasional Variabel penelitian

Variabel sebagai alat suatu obyek yang memiliki variasi antara obyek yang satu dengan obyek yang lainnya. Variable penelitian yang saat ini digunakan adalah mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul. Dengan teknik tes pilihan ganda meliputi: teknik dasar sepak takraw, peraturan dan pengetahuan sepak takraw dan sarana prasarana sepak takraw.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dipenelitian ini adalah peserta didik kelas X di MAN 2 Bantul. Populasi terdiri dari 197 peserta, dan seluruhnya akan dijadikan sampel penelitian, sehingga disebut penelitian populasi.

2. Sampel

Seluruh populasi kelas X di MAN 2 Bantul digunakan untuk sampel penelitian, dengan menggunakan *Accidental Sampling*. Rincian sampel sebagai berikut:

Tabel 1. Sampel Kelas X MAN 2 Bantul

No	MAN 2 Bantul	Kelas					
		IPA 1	IPA 2	IPA 3	IPS 1	IPS 2	IPS 3
1.	Kelas X IPA IPS	30	29	30	36	36	36
Total		197					

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Penelitian ini penting sekali dengan adanya instrumen penelitian, untuk memperoleh data yang diperlukan ketika peneliti sudah masuk pada langkah pengumpulan data di lapangan, mengacu pada Kajian Pustaka. Menurut Zulkifli Matondang (2009:87), menjelaskan bahwa instrumen merupakan suatu alat yang digunakan sebagai alat untuk mengukur suatu obyek ukur atau mengumpulkan data dari suatu variabel. Suatu instrumen dikatakan baik bila valid dan reliabel. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:69), instrumen penelitian sebagai alat dan fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaan menjadi lebih

mudah hasilnya menjadi baik. Untuk mempermudah dalam mengolah data penelitian, peneliti menggunakan metode tes dengan survey teknik tes pilihan ganda dengan memilih jawaban. Dan menentukan jika jawaban benar skor 1, jika salah maka skor 0.

Menurut Zulkifli Matondang (2009:88), menjelaskan bahwa tes adalah prosedur sistematis yang dibuat dalam bentuk tugas yang distandarisasikan dan diberikan kepada individu atau kelompok untuk dikerjakan. Tes juga dapat diartikan sebagai alat mengukur memiliki standar obyek sehingga dapat dipergunakan untuk mengukur dan membandingkan. Menurut Nani Hanifah (2014:42) dikutip dari Cronbach (2004:26), menjelaskan bahwa tes adalah merupakan suatu prosedur yang sistematis untuk mengamati atau mendeskripsikan satu atau lebih karakteristik seseorang dengan menggunakan standar numerik atau sistem kategori. Menurut Suharsimi Arikunto (2009:56), menjelaskan bahwa syarat sebuah tes dikatakan baik jika memiliki:

- 1) Validitas, menunjukkan ketepatan.
- 2) Reliabilitas, menunjukkan ketepatan.
- 3) Obyektif, menunjukkan tidak dipengaruhi oleh subyektif.
- 4) Kepraktisan, artinya mudah dilaksanakan, tidak menuntut peralatan yang sulit dan mudah mengoreksinya
- 5) Ekonomis, menunjukkan efisiensi artinya tidak membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang mahal dan tenaga yang banyak.

Menurut Winarno (2014:73), menjelaskan bahwa pengembangan instrumen tes pengetahuan pilihan ganda mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Melakukan analisis Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) dari kurikulum 2013.
- 2) Menyusun kisi-kisi instrumen sesuai dengan KI da KD.
- 3) Menuliskan petunjuk menjawab soal.
- 4) Menyusun butir soal masing-masing KD mulai C1-C6.
- 5) Menulis kunci jawaban.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Pengetahuan Olahraga Sepak Takraw

Variabel	Faktor	Nomor Butir Soal
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul.	1. Pengetahuan dan Peraturan Olahraga Sepak Takraw	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	2. Teknik Dasar Olahraga Sepak Takraw	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
	3. Sarana dan Prasarana Fasilitas Olahraga Sepak Takraw	26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35
Jumlah		35

2. Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data adalah proses mendapatkan data sebuah penelitian. Teknik penelitian ini menggunakan metode survei dengan Teknik soal pilihan ganda kepada responden sebagai subyek penelitian. Menggunakan model *double-shot* yaitu dengan 2 kali mengumpulkan sebuah data, dengan cara membagikan soal tes kepada peserta didik kelas X MAN 2 Bantul. Peneliti memilih memilih tes pilihan ganda karena instrumen ini digunakan untuk mengukur kemampuan dasar dan pencapaian prestasi atau ranah kognitif. Responden merupakan peserta didik kelas X MAN 2 Bantul. Mekanisme dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas X MAN 2 Bantul.
- b. Peneliti membagikan instrumen berupa soal pilihan ganda melalui *googleform*.
- c. Peneliti mengumpulkan jawaban kemudian melakukan pendataan pada hasil penelitian.
- d. Peneliti memperoleh data penelitian mengambil kesimpulan.

F. Uji Coba Instrumen

Peneliti melakukan uji instrumen dengan dua kali tes dalam mengumpulkan data, untuk mendapatkan kevalidan soal dan menggunakan uji coba instrumen disekolah yang sama karena tingkat pengetahuan setiap peserta didik yang berbeda-beda, dan memiliki kurikulum yang berbeda juga sesuai dengan kondisi sekolah masing-masing mengenai pembelajaran sepak takraw. Diuji coba kelas X IPS 1 dengan jumlah 25 responden, gugur 5 soal dengan r hitung 0,919. Dilakukan revisi dengan uji coba lagi, diukur hasil semua valid r hitung dari 0,919 menjadi 0,941 dan layak dilakukan pengambilan data.

1. Uji Validitas

Pada tes penelitian ini akan dinyatakan valid apabila hasilnya sesuai dengan kriteria yang sudah ada.

Untuk mengetahui kesesuaiannya menggunakan teknik *korelasi product moment* yang dijelaskan oleh Pearson (Arikunto (2014:213), pada rumus:

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir dan total

Tes dikatakan valid apabila r hitung lebih besar dari r tabel. Dapat diketahui berdasarkan tabel distribusi nilai r , maka nilai r tabel adalah 0,334. Hasil analisisnya dari uji coba instrumen dengan responden sebanyak 25 peserta didik dan setiap peserta didik menjawab 35 soal.

2. Uji Realibilitas

Dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2014:239), untuk menentukan realibilitas suatu instrumen dari sebuah penelitian yaitu:

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

Keterangan :

r_{11} = realibilitas

n = jumlah butir pertanyaan atau soal

$\sum \sigma_1^2$ = jumlah variasi skor setiap item

σ_1^2 = varians total

Tabel hasil uji realibilitas instriment, sebagai berikut:

Tabel 3. Tabel Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Variabel	Koefisien Alpha	Keterangan
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul	0,941	Reliabel

Berdasarkan uraian tabel diatas bahwa instrumen penelitian pada Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul memiliki tingkat reliabilitas

dengan rumus *Alpha Cornbach* sebesar 0,941 Koefisien *Alpha Cornbach* berada pada interval yang disediakan pada tingkat reliabilitasnya. Oleh karena itu, intrumen pada penelitian ini dinyatakan reliabel.

Setelah instrumen dinyatakan valid dan reliabel, maka layak untuk dijadikan sebagai alat untuk pengumpulan data penelitian. Adapun kisi-kisi pertanyaan yang akan digunakan sebagai instrumen setelah diuji coba sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Pertanyaan Penelitian

Variabel	Faktor	Nomor Butir Soal
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul.	Pengetahuan dan Peraturan Olahraga Sepak Takraw	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
	Teknik Dasar Olahraga Sepak Takraw	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25
	Sarana dan Prasarana Fasilitas Olahraga Sepak Takraw	26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35
Jumlah		35

G. Teknik Analisis Data

Teknik menggunakan deskriptif kuantitatif persentase. Menurut Sugiyono (2012), yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara menjabarkan data yang terkumpul tanpa generalisasi.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas X terhadap olahraga sepaktakraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul disusun dengan 5 kategori yang disesuaikan dengan PAP seperti dibawah.

Untuk menentukan interval dalam penelitian ini menggunakan Pedoman Acuan Patokan Masidjo (2006) menjabarkan sebagai berikut:

Tabel 5. Pedoman Acuan Patokan Tipe I

Rentang Nilai	Keterangan
87-100	Sangat Tinggi
74-87	Tinggi
61-74	Sedang
48-61	Rendah
Dibawah 48	Sangat Rendah

Setelah mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas X terhadap olahraga sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul yang termasuk kategori skor standar sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah untuk menentukan berapa jumlah nilai persentase dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

P = Persentase

f = Frekuensi

n = Jumlah Sample

Dengan menggunakan tabel penilaian sebagai nilai jumlah benar sebagai berikut :

Tabel 6. Tabel Penilaian

Jumlah Benar	Nilai
1	2,9
2	5,7
3	8,6
4	11,4
5	14,3
6	17,1
7	20,0
8	22,9
9	25,7
10	28,6
11	31,4
12	34,3
13	37,1
14	40,0
15	42,9
16	45,7
17	48,6
18	51,4
19	54,3
20	57,1
21	60,0
22	62,9
23	65,7
24	68,6
25	71,4
26	74,3
27	77,1
28	80,0
29	82,9
30	85,7
31	88,6
32	91,4
33	94,3
34	97,1

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Faktor Pengetahuan dan Peraturan

Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul dari faktor pengetahuan dan peraturan diukur berdasarkan 10 butir soal dengan 100 responden. Hasil statistik dan data penelitian diperoleh skor minimum sebesar = 2; skor maksimum = 9; rata-rata = 5,58; median = 6; modus = 6.

2. Faktor Teknik Dasar

Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul dari faktor teknik dasar diukur berdasarkan 15 butir soal dengan 100 responden. Hasil statistik dan data penelitian diperoleh skor minimum sebesar = 0; skor maksimum = 13; rata-rata = 6,27; median = 6; modus = 6.

3. Faktor Saran dan Prasarana

Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul dari faktor sarana dan prasarana diukur berdasarkan 10 butir soal dengan 100 responden. Hasil statistik dan data penelitian diperoleh skor minimum = 0; skor maksimum = 10; rata-rata = 5,96; median = 7; modus = 7.

4. Faktor Keseluruhan

Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul diukur berdasarkan 35 butir soal dengan 100 responden. Hasil statistik dan data penelitian diperoleh skor minimum = 3; skor maksimum = 32; rata-rata = 17,81; median = 18; modus = 21.

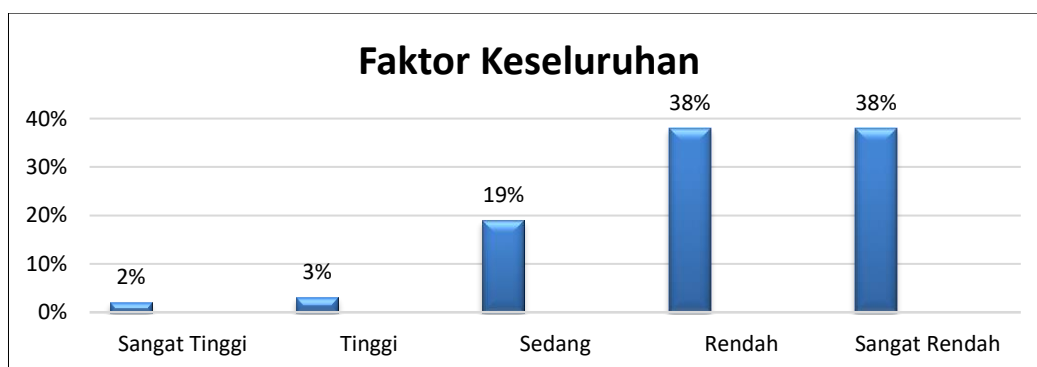
Berdasarkan perhitungan statistik diperoleh tabel distribusi frekuensi sebagai

berikut :

Tabel 7. Hasil Perhitungan pada Faktor Keseluruhan

Rentang Nilai	Keterangan	Frekuensi	Persentase
87-100	Sangat Tinggi	2	2%
74-87	Tinggi	3	3%
61-74	Sedang	19	19%
48-61	Rendah	38	38%
Dibawah 48	Sangat Rendah	38	38%
Jumlah		100	100%

Sesuai dengan tabel di atas diketahui Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil di MAN 2 Bantul diperoleh hasil dengan kategori sangat tinggi 2%, tinggi 3%, sedang 19%, rendah 38%, dan sangat rendah 38%.



Gambar 11. Diagram Hasil Faktor Keseluruhan

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul berada dalam kategori sedang. Dengan rincian paling banyak pada kategori rendah dengan nilai D 38% dan sangat rendah dengan nilai E 38%, selanjutnya kategori sedang dengan nilai C 19%, kategori tinggi dengan nilai B 3%, dan kategori sangat tinggi dengan nilai A 2%.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diperoleh hasil bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepak takraw pada masing-masing faktor memperoleh predikat “rendah” ke bawah karena hasil persentasenya sama dengan kategori sangat rendah. Bukan hanya faktor dari guru saja, akan tetapi dari faktor peserta didik yang memiliki pengetahuan yang masih rendah.

Tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul jika dilihat dari masing-masing faktor terlihat pada kategori “rendah”, namun beberapa peserta didik juga masih memiliki tingkat pengetahuan yang sedang. Pada masing-masing indikator perolehan hasil tertinggi ketiga setelah rendah dan sangat rendah adalah pada kategori “sedang”. Hal tersebut dapat diartikan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul meskipun masuk pada kategori sedang namun lebih cenderung

rendah karena pada setiap faktor kategori sangat rendah masuk pada urutan kedua tertinggi. Hal tersebut disebabkan karena materi sepak takraw belum diajarkan pada semester tersebut dan proses pembelajaran dilaksanakan secara daring atau pembelajaran jarak jauh, sehingga pembelajaran yang dilaksanakan kurang memberikan pengalaman belajar yang berkesan kepada peserta didik dan pada akhirnya mengakibatkan kurangnya pengetahuan terhadap materi pelajaran yang dipelajari. Pembelajaran yang dilakukan secara daring mengakibatkan peserta didik tidak dapat melaksanakan kegiatan praktik langsung dilapangan seperti biasanya. Hal ini berdampak pada pengetahuan peserta didik terhadap teknik-teknik dasar dalam permainan sepak takraw. Peserta didik hanya membaca materi tanpa adanya pengalaman praktik langsung dilapangan. Meskipun peserta didik memiliki keinginan untuk melakukannya dirumah masing-masing, masih terbatas pada sarana prasarana permainan sepak takraw.

Supaya peserta didik paham dengan materi yang dipelajari, sekolah atau guru pengampu perlu memperhatikan media dan metode pembelajaran yang sesuai. Menurut Suryobroto (2004:1) berhasil dan tidak dalam belajar yang dimana faktor-faktor mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar. Pada masa pembelajaran jarak jauh, metode dan media pembelajaran sangat berperan penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan metode yang tepat dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam proses pembelajaran yang mengakibatkan peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran dan penggunaan media yang tepat dapat merepresentasikan permainan sepak takraw yang sebenarnya bukan sekedar materi teori.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan hasil yang telah dilaksanakan, peneliti melihat dan sadar bahwa penelitian ini belum sempurna dan memiliki kekurangan dalam melakukan penelitian. Beberapa keterbatasan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil ini tidak dapat digeneralisasikan ke seluruh sekolah.
2. Pada semester tersebut materi sepak takraw belum disampaikan dikelas x.
3. Susahnya mengetahui keseriusan responden dalam mengisi soal pilihan ganda. Usaha yang dilakukan untuk meminimalisir kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tujuan penelitian secara rinci.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini berdasarkan hasil pengisian tes pengetahuan soal sehingga memungkinkan unsur kurang objektif dalam pengisian.
5. Pengambilan hanya menggunakan tes pengetahuan pilihan ganda, akan lebih baik apabila disertai wawancara.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul secara keseluruhan masuk pada kategori “rendah” ke bawah. Dengan rincian kategori rendah dengan nilai D 38% dan sangat rendah dengan nilai E 38%, selanjutnya kategori sedang dengan nilai C 19%, kategori tinggi dengan nilai B 3%, dan sangat tinggi dengan nilai A 2%. Hal ini juga selaras jika dilihat dari beberapa faktor. Dilihat dari faktor pengetahuan dan peraturan permainan sepak takraw diperoleh hasil dengan kategori “rendah” dengan hasil persentase 38%. Berdasarkan hasil di atas dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul masuk dalam kategori “rendah” ke bawah.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut.

1. Hasil ini menjadikan bahan evaluasi bagi MAN 2 Bantul terhadap pembelajaran permainan sepak takraw.
2. Hasil menjadikan sebagai proses peningkatkan pengetahuan terhadap beberapa indikator yang kurang maksimal dalam proses pembelajaran.
3. Hasil menjadikan sebagai bahan pertimbangan peserta didik untuk meningkatkan dan memperbaiki pengetahuan terhadap olahraga sepak takraw.

C. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang perlu disampaikan sebagai berikut:

1. Untuk peneliti berikutnya supaya melakukan pengembangan penelitian yang lebih dalam terkait tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan sepak takraw pada mata pelajaran permainan bola kecil di MAN 2 Bantul.
2. Untuk lebih memperhatikan silabus yang sudah tersedia.
3. Adanya pemikiran akan pentingnya tingkat pengetahuan peserta didik untuk meningkatkan prestasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Syafi'i, dkk. (2018). *Tinjauan Tentang Faktor Prestasi Belajar Siswa*. Jurnal Media Pendidikan Agama Islam.
- Budiman & Riyanto, A. (2014). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Bulqini, Arif. (2021). *Analisis Receive Pada Pertandingan Final Double Event Sepak Takraw Jawa Timur Vs Sumatra Barat POPNAS 2019*. Jurnal Prestasi Olahraga.
- Dyah Ayu. dkk. (2019). *Analisis Gerak Servis Atas Sepak Takraw Pada Atlet Putra DiSMA Negeri Olahraga Sidoarjo*. Jurnal Prestasi Olahraga.
- Gunawan, Imam, dkk. (2012). *Taksonomi Bloom – Revisi Ranah Kognitif Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian*. Vol. 2, No 02.
- Hanifah, Nani. (2017). *Perbandingan Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Butir Soal Dan Reliabilitas Tes Bentuk Pilihan Ganda Biasa Dan Pilihan Ganda Asosiasi Mata Pelajaran Ekonomi*. Sosio e-KONS.
- Junaedi, Anas.(2015). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 03 Nomor 03 Tahun 2015, 834-842.
- Masidjo. (2006). *Kriteria Acuan PAP Tipe I*. Skripsi Margareta Novida Siburian.
- Matondang, Z. (2009). *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Jurnal Tabularasa.
- Ramli, Muhamad. (2015). *Hakikat Pendidik dan Peserta Didik*. Jurnal Islamiyah.
- Ratna Wardani, dkk. (2013). *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Ibu Dalam Memilih Makanan Sehari-Hari Dalam Keluarga Di RT 25 RW 09 Lingkungan Tirtoudan Kelurahan Tosaren*. Jurnal Eduhealth volume 3 Nomor 2.
- Saat, Sulaiman. (2015). *Jurnal Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan*. Vol. 8 No. 2.
- Safitri, Dian. Dkk. (2021). *Survei Kondisi Fisik dan Teknik Atlet Sepak Takraw Balai Pemusatan Pendidikan Dan Latihan Olahraga (BPPLP) Jawa Tengah*. Indonesia Journal for Physical Education and Sport.
- Saiffudin Azwar. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Siyoto, S. dkk. (2015). *Dasar Metode Penelitian*. Literasi Media Publishing.
- Soje, N. dkk. (2020). *Hubungan Antara keseimbangan Dan Kelentukan Togok Terhadap Kemampuan Sepak Mula Pada Permainan Sepak Takraw Siswa SMS Kristen Kondosapata Makasar*. Sport Review Journal.
- Sobur, Kadir. (2015). *Logika dan Penalaran dalam Perspektif Ilmu Pengetahuan*. Jurnal Ushuludin Vol. 14. No.2.
- Supranoto, Heri. (2015). *Jurnal Promosi Implementasi Pendidikan Karakter Bangsa Dalam Pembelajaran SMA*. ISSN 2442-9449 Vol. 3 No.1.
- Yunitaningrum, dkk. (2016). *Pembelajaran Kontrol Berpassangan Terhadap Hasil Sepak Sila Sepak Takraw di SMP 3 Sungai Kakap*. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa
- Zakaria, M.E. dkk. (2014). *Peningkatan Kemampuan Smash Kedeng Dengan Penambahan Latihan Depth Jump Dan Knee Tuck Jump*. Journal of Sport Science and Fitness.

LAMPIRAN



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 : 771/UN34.16/PT.01.04/2021

22 Desember 2021

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. : Kepala Madrasah Aliyah Negeri 2 Bantul

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

Nama : Kessy Rida Andriyani
NIM : 17601241046
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - SI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas X Terhadap Olahraga Sepak Takraw Pada Mata Pelajaran Permainan Bola Kecil Di MAN 2 Bantul
Waktu Penelitian : 14 September - 11 Oktober 2021

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,



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

NIP. 19820815 200501 1 002

Tembusan :

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

Lampiran 3. Uji Coba Instrumen 1

Correlations			Item-Total Statistics					
Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N		Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
,461*	0,014	28	Q1	19,79	60,545	,416		,918
,575**	0,001	28	Q2	19,46	59,221	,531		,916
,532**	0,004	28	Q3	19,75	59,898	,489		,917
0,222	0,256	28	Q4	19,07	62,958	,199		,919
,608**	0,001	28	Q5	19,50	58,926	,565		,916
,461*	0,014	28	Q6	19,79	60,545	,416		,918
,406*	0,032	28	Q7	19,18	61,411	,368		,918
,558**	0,002	28	Q8	19,25	60,046	,520		,916
,726**	0	28	Q9	19,36	58,312	,696		,914
,583**	0,001	28	Q10	19,43	59,217	,539		,916
,406*	0,032	28	Q11	19,18	61,411	,368		,918
,558**	0,002	28	Q12	19,25	60,046	,520		,916
,726**	0	28	Q13	19,36	58,312	,696		,914
,583**	0,001	28	Q14	19,43	59,217	,539		,916
,615**	0	28	Q15	19,68	59,041	,575		,916
,462*	0,013	28	Q16	19,75	60,417	,414		,918
,609**	0,001	28	Q17	19,36	59,201	,569		,916
,462*	0,013	28	Q18	19,75	60,417	,414		,918
,503**	0,006	28	Q19	19,61	59,803	,453		,917
,678**	0	28	Q20	19,61	58,396	,642		,915
,558**	0,002	28	Q21	19,25	60,046	,520		,916
,726**	0	28	Q22	19,36	58,312	,696		,914
,583**	0,001	28	Q23	19,43	59,217	,539		,916
,615**	0	28	Q24	19,68	59,041	,575		,916
,520**	0,005	28	Q25	19,82	60,300	,480		,917
,633**	0	28	Q26	19,21	59,804	,603		,916
,719**	0	28	Q27	19,29	58,730	,690		,914
0,222	0,256	28	Q28	19,07	62,958	,199		,919
,425*	0,024	28	Q29	19,25	60,935	,380		,918
0,111	0,575	28	Q30	19,68	62,967	,050		,923
,562**	0,002	28	Q31	19,75	59,676	,521		,916
,526**	0,004	28	Q32	19,21	60,471	,489		,917
,514**	0,005	28	Q33	19,25	60,343	,474		,917
-0,214	0,275	28	Q34	19,96	64,554	-,245		,923
,400*	0,035	28	Q35	19,46	60,628	,345		,919

Soal	Validitas R-Hitung>R-tabel (0.374/0.478)	Reabilitas Alpha(,919)>R-Hitung	Keterangan	Reliability Statistics		
				Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Q1	,461*	,918	valid	,919	,914	35
Q2	,575**	,916	valid			
Q3	,532**	,917	valid			
Q4	0,222	,919	invalid			
Q5	,608**	,916	valid			
Q6	,461*	,918	valid			
Q7	,406*	,918	valid			
Q8	,558**	,916	valid			
Q9	,726**	,914	valid			
Q10	,583**	,916	valid			
Q11	,406*	,918	valid			
Q12	,558**	,916	valid			
Q13	,726**	,914	valid			
Q14	,583**	,916	valid			
Q15	,615**	,916	valid			
Q16	,462*	,918	valid			
Q17	,609**	,916	Valid			
Q18	,462*	,918	Valid			
Q19	,503**	,917	Valid			
Q20	,678**	,915	Valid			
Q21	,558**	,916	Valid			
Q22	,726**	,914	Valid			
Q23	,583**	,916	Valid			
Q24	,615**	,916	Valid			
Q25	,520**	,917	Valid			
Q26	,633**	,916	Valid			
Q27	,719**	,914	Valid			
Q28	0,222	,919	invalid			
Q29	,425*	,918	Valid			
Q30	0,111	,923	Invalid			
Q31	,562**	,916	Valid			
Q32	,526**	,917	Valid			
Q33	,514**	,917	Valid			
Q34	-0,214	,923	Invalid			
Q35	,400*	,919	Invalid			

Lampiran 4. Uji Coba Instrumen 2

Correlations			Item-Total Statistics				
Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N		Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
,429*	,023	28	Q1	19,14	82,127	,389	,940
,546**	,003	28	Q2	18,82	80,597	,506	,939
,495**	,007	28	Q3	19,11	81,433	,456	,940
,663**	,000	28	Q4	18,79	79,582	,631	,938
,577**	,001	28	Q5	18,86	80,275	,538	,939
,429*	,023	28	Q6	19,14	82,127	,389	,940
,400*	,035	28	Q7	18,54	82,925	,367	,940
,512**	,005	28	Q8	18,61	81,655	,477	,939
,729**	,000	28	Q9	18,71	79,249	,704	,937
,663**	,000	28	Q10	18,79	79,582	,631	,938
,400*	,035	28	Q11	18,54	82,925	,367	,940
,512**	,005	28	Q12	18,61	81,655	,477	,939
,729**	,000	28	Q13	18,71	79,249	,704	,937
,663**	,000	28	Q14	18,79	79,582	,631	,938
,674**	,000	28	Q15	19,04	79,591	,644	,938
,487**	,009	28	Q16	19,11	81,507	,447	,940
,552**	,002	28	Q17	18,71	80,804	,515	,939
,487**	,009	28	Q18	19,11	81,507	,447	,940
,471*	,011	28	Q19	18,96	81,295	,427	,940
,710**	,000	28	Q20	18,96	79,073	,681	,937
,512**	,005	28	Q21	18,61	81,655	,477	,939
,729**	,000	28	Q22	18,71	79,249	,704	,937
,663**	,000	28	Q23	18,79	79,582	,631	,938
,674**	,000	28	Q24	19,04	79,591	,644	,938
,543**	,003	28	Q25	19,18	81,411	,510	,939
,606**	,001	28	Q26	18,57	81,217	,578	,939
,716**	,000	28	Q27	18,64	79,794	,691	,938
,487**	,009	28	Q28	19,11	81,507	,447	,940
,425*	,024	28	Q29	18,61	82,321	,387	,940
,663**	,000	28	Q30	18,79	79,582	,631	,938
,530**	,004	28	Q31	19,11	81,136	,493	,939
,462*	,013	28	Q32	18,57	82,254	,428	,940
,473*	,011	28	Q33	18,61	81,951	,437	,940
,710**	,000	28	Q34	18,96	79,073	,681	,937
,674**	,000	28	Q35	19,04	79,591	,644	,938

Soal	Validitas R-Hitung>R-tabel (0.374/0.478)	Reabilitas Alpha(,941)>R- Hitung	Keterangan	Reliability Statistics		
				Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
Q1	,429*	,940	valid	,941	,939	35
Q2	,546**	,939	valid			
Q3	,495**	,940	valid			
Q4	,663**	,938	valid			
Q5	,577**	,939	valid			
Q6	,429*	,940	valid			
Q7	,400*	,940	valid			
Q8	,512**	,939	valid			
Q9	,729**	,937	valid			
Q10	,663**	,938	valid			
Q11	,400*	,940	valid			
Q12	,512**	,939	valid			
Q13	,729**	,937	valid			
Q14	,663**	,938	valid			
Q15	,674**	,938	valid			
Q16	,487**	,940	valid			
Q17	,552**	,939	valid			
Q18	,487**	,940	valid			
Q19	,471*	,940	valid			
Q20	,710**	,937	valid			
Q21	,512**	,939	valid			
Q22	,729**	,937	valid			
Q23	,663**	,938	valid			
Q24	,674**	,938	valid			
Q25	,543**	,939	valid			
Q26	,606**	,939	valid			
Q27	,716**	,938	valid			
Q28	,487**	,940	valid			
Q29	,425*	,940	valid			
Q30	,663**	,938	valid			
Q31	,530**	,939	valid			
Q32	,462*	,940	valid			
Q33	,473*	,940	valid			
Q34	,710**	,937	valid			
Q35	,674**	,938	valid			

Lampiran 5. Tabel Hasil Nilai Benar

No.	Nama Lengkap	Kelas	Skor	Nilai
1	Mutiaa	X MIPA 1	15	42,9
2	Suprihatin	X IPA 1	13	37,1
3	Tiffani	X IPS 2	20	57,1
4	Adi	X IPA 2	14	40,0
5	Ani A	X IPA 3	18	51,4
6	Ficky	X IPS 2	22	62,9
7	Vania	X IPA 1	23	65,7
8	Diffa	X IPS 2	16	45,7
9	Nabila	X MIPA 1	21	60,0
10	Annisa	X IPA 1	20	57,1
11	Adellima	X IPA 2	20	57,1
12	Andang	X IPS 2	18	51,4
13	Guntur	X IPS 2	17	48,6
14	Ridwan	X IPS 3	17	48,6
15	Bekti	X IPS 2	21	60,0
16	Nadia	X IPS 2	21	60,0
17	Novita	X IPS 2	12	34,3
18	Nabila	X MIPA 1	16	45,7
19	Lu'lunaila	X IPS 3	11	31,4
20	Rafif	X IPS 3	14	40,0
21	Meylda	X IPS 2	11	31,4
22	Oktavia	XIPS2	20	57,1
23	Febriana	X MIPA 1	32	91,4
24	Pingkan	X IPA 3	20	57,1
25	Randito	X IPS 3	23	65,7
26	Riska	X IPA 2	18	51,4
27	Aviani	X IPA 2	18	51,4
28	Aninda	X MIPA 3	17	48,6
29	Dina	X IPS 3	12	34,3
30	Marta	X IPS 2	12	34,3
31	Annisaa	X MIPA 1	31	88,6
32	Salma	X MIPA 1	17	48,6
33	Diani	X IPA 1	19	54,3
34	Satrias	X MIPA 1	20	57,1
35	Abdul	X IPA 3	24	68,6
36	Reza	X IPA 3	13	37,1

No.	Nama Lengkap	Kelas	Skor	Nilai
37	Mohammad	X MIPA 1	30	85,7
38	Cahyo	X IPA 1	6	17,1
39	Harum Asti	X IPS 2	9	25,7
40	Ahmad	X IPS 3	25	71,4
41	Rivan	X IPS 2	22	62,9
42	Fadya	X IPA 3	22	62,9
43	Andini	X IPS 2	8	22,9
44	Anggita	X MIPA 3	13	37,1
45	Alamanda	X IPS 2	21	60,0
46	Siti	X IPS 2	23	65,7
47	Andra	X MIPA 1	23	65,7
48	Siti	X IPS 2	21	60,0
49	Muhammad	X IPA 2	24	68,6
50	Reyhan	X IPS 3	20	57,1
51	Naufal	X IPS 3	7	20,0
52	Maulida	X MIPA 1	14	40,0
53	Satrio	X IPS 3	11	31,4
54	Muhamad	X IPA 2	19	54,3
55	Dava	X IPA 1	13	37,1
56	Rafee	X IPA 1	20	57,1
57	Alya	X IPS 3	13	37,1
58	Desy	X MIPA 1	25	71,4
59	Qurbaa	X IPA 1	24	68,6
60	Khairullah	X IPA 3	18	51,4
61	Diana	X IPS 2	17	48,6
62	Kanaya	X IPA 2	28	80,0
63	Zulaikhah	X IPA 2	22	62,9
64	Nur	X MIPA 2	22	62,9
65	Arbian	X IPS 2	21	60,0
66	Gadang	X IPS 3	23	65,7
67	Zainurrohimi	X IPS 1	21	60,0
68	Rofiq	X IPS 1	20	57,1
69	Rafi	X MIPA 2	10	28,6
70	Inas	X IPS 2	16	45,7
71	Choirul	X IPA 2	6	17,1
72	Tresnawan	X IPA 3	11	31,4
73	Fauzan	X IPA 3	22	62,9

No.	Nama Lengkap	Kelas	Skor	Nilai
74	Mita	X IPA 2	12	34,3
75	Ahmad	X IPA 1	15	42,9
76	Salim	X IPA 2	16	45,7
77	Siti	X MIPA3	13	37,1
78	Syarifudin	XMIPA2	17	48,6
79	Nabila	X IPA 2	18	51,4
80	Alisa	X IPS 2	21	60,0
81	Bagas	X IPS 3	19	54,3
82	Meisella	X IPS 2	17	48,6
83	Salut	X IPA 2	16	45,7
84	Dita	X IPA 2	24	68,6
85	Taufiq	X IPA 2	3	8,6
86	Arvendi	X IPS 2	21	60,0
87	Dzaky	X IPS 2	9	25,7
88	Dinda	X IPA 1	19	54,3
89	Cici	X IPS 3	12	34,3
90	Muhammad	X MIPA 2	21	60,0
91	Annisa	X MIPA 1	23	65,7
92	Arya	X IPA 3	14	40,0
93	Ahmad	X IPS 3	28	80,0
94	Al Haqiqi	X IPS 3	21	60,0
95	Zeni	X IPS 2	16	45,7
96	Desi	X IPS 2	17	48,6
97	Erviana	X IPS 3	16	45,7
98	Syahrul	X IPS 1	13	37,1
99	Farra	X MIPA 1	12	34,3
100	Nunung	X IPA 1	22	62,9

Lampiran 6. Instrumen Tes Pengetahuan

Tes Obyektif Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Pada Olahraga Sepak Takraw

Berdo'alah terlebih dahulu!

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan tepat dan teliti!

1. Persatuan olahraga sepak takraw di Indonesia dinamakan....
 - a. PBSI
 - b. PBVSI
 - c. PSTI**
 - d. PSSI
 - e. PERSANI

2. Persatuan olahraga sepak takraw didirikan pada tahun....
 - a. 1970
 - b. 1971**
 - c. 1981
 - d. 2004
 - e. 2006

3. Daerah mana sajakah yang termasuk awal mula adanya sepak raga di Indonesia....
 - a. Sumatera Selatan, Ambon, Makassar
 - b. Sulawesi Selatan, Minangkabau, Kalimantan**
 - c. Sulawesi Selatan, Jawa Tengah, Papua
 - d. Makassar, Sumatera Utara, Kalimantan
 - e. Jawa Tengah, Bali, Nusa Tenggara

4. Perubahan Sepakraga jaring menjadi Sepaktakraw diresmikan tanggal....
- a. 27 Maret 1965
 - b. 27 April 1965
 - c. 30 Mei 1968
 - d. 1 Agustus 1980
 - e. 14 September 2021
5. Posisi tengah dalam permainan sepak takraw adalah....
- a. Apit Kanan
 - b. Apit kiri
 - c. Pelambung
 - d. Tekong
 - e. Pengumpan
6. Pada pertandingan sepak takraw dalam permainannya memiliki 2 inti dan 1 cadangan adalah....
- a. *Hoop*
 - b. *Beach*
 - c. *Double Event*
 - d. Tim
 - e. Regu
7. Jumlah pemain intereggu dalam pertandingan sepak takraw adalah....
- a. 4 orang
 - b. 5 orang
 - c. 3 inti dan cadangan

- d. 2 inti dan 3 cadangan
 - e. 2 inti dan 1 reserver
8. Batasan maksimal dari skor pertandingan sepak takraw adalah....
- a. 21
 - b. 22
 - c. 23
 - d. 20
 - e. 25
9. Apa yang akan terjadi pada saat angka sama 11 dalam pertandingan sepak takraw....
- a. **Pertukaran tempat**
 - b. *Tiebreak*
 - c. *Toss*
 - d. Service
 - e. Pergantian Pemain
10. Jika pemain lawan membuat kesalahan maka poin skor akan diberikan kepada....
- a. Tetap untuk pemain lawan
 - b. Tidak Sah
 - c. Poin untuk pemain lawan
 - d. **Poin untuk pemain bertahan**
 - e. Harus diulang

11. Teknik dasar permainan sepak takraw biasanya dilakukan dengan....
- a. Tangan
 - b. Kepala
 - c. Bahu
 - d. Kaki
 - e. Siku
12. Teknik bermain bola takraw mengontrol bola dengan paha dinamakan....
- a. Sepak sila
 - b. Smash
 - c. Menahan
 - d. Memaha
 - e. Mendada
13. Teknik dasar yang menggunakan sepakan kaki bagian samping luar dinamakan....
- a. Sepak Sila
 - b. Sepak Kuda
 - c. Sepak Simpuh
 - d. Sepak Kura
 - e. Sepak Cungkil
14. Mengontrol bola menggunakan kaki bagian dalam dalam bermain sepak takraw adalah...
- a. Mendada
 - b. Sepak Kuda

c. Sepak Cungkil

d. Sepak Dalam

e. Sepak Sila

15. Pada saat bermain sepak takraw pemain melakukan penyelamatan bola dengan telapak kaki untuk memblok atau menahan bola dengan....

a. Memaha

b. Menahan

c. Menapak

d. Mengheading

e. Defens

16. Posisi saat heading menggunakan dahi dan samping kepala memiliki manfaat untuk, kecuali....

a. Menyerang lapangan lawan

b. Smash ke lapangan lawan

c. Memberikan umpan kepada lawan

d. Memberikan tipuan kepada lawan

e. Mengumpan kepada teman tim

17. Menyepak dengan ujung kaki dan menggunakan jari kaki, dinamakan....

a. Sepak Badek

b. Sepak Kura

c. Sepak Kaki

d. Sepak Kedeng

e. Sepak Cungkil

18. Dalam mengontrol bola datang biasanya pemain menggunakan berbagai teknik, kecuali....
- a. Mendada
 - b. Memaha
 - c. Membahu
 - d. Heading
 - e. Menapak
19. Apabila arah bola dari atas cara menyelamatkan bola dengan cara....
- a. Tekong
 - b. Smash kedeng
 - c. Heading
 - d. Mendada
 - e. Sepak Sila
20. Sepakan enggan menggunakan punggung kaki, berguna untuk mengontrol bola dan memberikan umpan kepada teman adalah....
- a. Sepak takraw
 - b. Sepak badek
 - c. Sepak bola
 - d. Sepak kaki
 - e. Sepak kuda
21. Sepakan menggunakan kaki bagian dalam, berguna untuk mengontrol, menguasai bola dan memberikan umpan kepada temannya adalah....
- a. Sepak bola

- b. Sepak kuda
 - c. Sepak sila**
 - d. Sepak badek
 - e. Sepak dalam
22. Pada saat menendang bola telapak kaki dengan gerakan mendorong bola ke arah....
- a. Atas
 - b. Depan**
 - c. Samping kanan
 - d. Bawah
 - e. Garis
23. Yang bukan termasuk cara melakukan teknik sepak kuda adalah....
- a. Padangan kearah bola dan sasaran
 - b. Bola ditendang dengan punggung kaki
 - c. Berdiri dengan satu kaki
 - d. Duduk santai**
 - e. Pada saat menendang punggung kaki dikeraskan
24. Pada saat menahan bola dengan dada pandangan diarahkan kearah....
- a. Pemain
 - b. Lawan
 - c. Net
 - d. Bola dan sasaran**
 - e. Wasit

25. Pada saat heading bagian perkenaan bola yang benar, kecuali....
- a. Depan
 - b. Belakang kepala
 - c. Samping kanan
 - d. Samping kiri
 - e. Dahi
26. Bola yang digunakan dalam permainan sepak takraw terbuat dari *Synthetic Fibre* dan memiliki berapa lubang....
- a. 11 Lubang
 - b. 10 Lubang
 - c. 12 Lubang
 - d. 9 Lubang
 - e. 13 Lubang
27. Berapa tinggi net sepak takraw untuk pemain PUTRA....
- a. 1,52 m dipinggir dan minimal 1,55 m ditengah
 - b. 1,55 m dipinggir dan minimal 1,52 m ditengah
 - c. 1,45 m dipinggir dan minimal 1,42 m ditengah
 - d. 1,42 m dipinggir dan minimal 1,45 m ditengah
 - e. 1,55 m dipinggir dan minimal 1,45 m ditengah
28. Berapa tinggi net sepak takraw untuk pemain PUTRI....
- a. 1,55 m dipinggir dan minimal 1,52 m ditengah
 - b. 1,55 m dipinggir dan minimal 1,55 m ditengah
 - c. 1,42 m dipinggir dan minimal 1,45 m ditengah

d. 1,45 m dipinggir dan minimal 1,42 m ditengah

e. 1,52 m dipinggir dan minimal 1,42 m ditengah

29. Jumlah bola dalam pertandingan sepak takraw...

a. 1

b. 2

c. 3

d. 4

e. 5

30. Jumlah anyaman yang terdapat dalam bola takraw...

a. 11

b. 20

c. 25

d. 2

e. 12

31. Lapangan sepak takraw dapat dibuat dilahan, kecuali....

a. Rumput

b. Tanah

c. Keramik

d. Konblok

e. Vinyl

32. Berapakah panjang lapangan yang berada dalam olahraga sepak takraw...

a. 12,40

b. 12,30

- c. 13,40
 - d. 13,30
 - e. 14,40
33. Tinggi minimal lapangan indoor sepak takraw....
- a. 7 meter
 - b. 8 meter
 - c. 9 meter
 - d. 10 meter
 - e. 11 meter
34. Berapakah lebar lapangan sepak takraw...
- a. 6 meter
 - b. 6,10 meter
 - c. 7 meter
 - d. 7,10 meter
 - e. 6,20 meter
35. Ukuran bola takraw untuk putra adalah...
- a. 41-45
 - b. 42-44
 - c. 42-43
 - d. 43-45
 - e. 40-42

Lampiran 7. Kunci Jawaban

1. C	11. D	21. C	31. A
2. B	12. D	22. B	32. C
3. B	13. C	23. D	33. B
4. A	14. E	24. D	34. B
5. D	15. C	25. A	35. B
6. C	16. C	26. C	
7. B	17. E	27. B	
8. E	18. D	28. D	
9. A	19. C	29. A	
10. D	20. E	30. A	

Lampiran 8. Tabel Penilaian

Jumlah Benar	Nilai
1	2,9
2	5,7
3	8,6
4	11,4
5	14,3
6	17,1
7	20,0
8	22,9
9	25,7
10	28,6
11	31,4
12	34,3
13	37,1
14	40,0
15	42,9
16	45,7
17	48,6
18	51,4
19	54,3
20	57,1
21	60,0
22	62,9
23	65,7
24	68,6
25	71,4
26	74,3
27	77,1
28	80,0
29	82,9
30	85,7
31	88,6
32	91,4
33	94,3
34	97,1
35	100,0