

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN  
PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI  
SD NEGERI SE-DABIN I KECAMATAN NGOMBOL  
KABUPATEN PURWOREJO**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Jaka Sayidina Ali  
NIM 18604224025

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN  
PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI  
SD NEGERI SE-DABIN I KECAMATAN NGOMBOL  
KABUPATEN PURWOREJO**

Oleh:

Jaka Sayidina Ali  
NIM 18604224025

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode pendekatan survei. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo dengan jumlah 70 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Hasil uji coba validitas instrumen menunjukkan 30 butir soal dinyatakan valid. Uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach's* sebesar 0,872. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo dengan kategori “sangat tinggi” dengan frekuensi 19 siswa (27,14%), “tinggi” dengan frekuensi 17 siswa (24,23%), “sedang” dengan frekuensi 22 siswa (31,43%), “rendah” dengan frekuensi 10 siswa (14,30%), dan “sangat rendah” dengan frekuensi 2 siswa (2,90%).

Kata Kunci: pemahaman, siswa kelas V, permainan net, media video

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN  
PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI  
SD NEGERI SE-DABIN I KECAMATAN NGOMBOL  
KABUPATEN PURWOREJO**

By:

Jaka Sayidina Ali  
NIM 18604224025

**ABSTRACT**

This research aims to determine the level of comprehension of the fifth grade students on the learning of net games using video media in the elementary schools located in Cluster 1, Ngombol District, Purworejo Regency.

This research was a descriptive quantitative study with a survey approach method. The research population was all fifth grade students in the elementary schools located in Cluster 1 Ngombol District, Purworejo Regency with a total of 70 students. The research instrument was a multiple choice test. The results of the test of the validity of the instrument showed that 30 items were declared valid. The instrument reliability test used Cronbach's Alpha formula of 0.872. The data analysis technique used the percentage analysis.

The results show that the level of comprehension of fifth grade students towards the learning net games using video media in elementary schools located in Cluster 1, Ngombol District, Purworejo Regency is as follows: in the very high level with a frequency of 19 students (27.14%), in the high level with a frequency of 17 students (24.23%), in the medium level with a frequency of 22 students (31.43%), in the low level with a frequency of 10 students (14.30%), and in the very low level with a frequency of 2 students (2.90%).

Keywords: comprehension, fifth grade students, net games, video media

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jaka Sayidina Ali

Nim : 1864224025

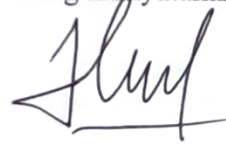
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V terhadap Pembelajaran Permainan  
Net Menggunakan Media Video di SD Negeri se-Dabin I  
Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya 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, 12 Mei 2022

Yang menyatakan,



Jaka Sayidina Ali

NIM 18604224025

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN  
PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI  
SD NEGERI SE-DABIN I KECAMATAN NGOMBOL  
KABUPATEN PURWOREJO**

Disusun Oleh:

Jaka Sayidina Ali  
NIM 18604224025

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

Mengetahui,  
Koord. Prodi PJSD

Yogyakarta, 13 Mei 2022

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



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



Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd  
NIP. 19601219 198803 2 001

## HALAMAN PENGESAHAN

### TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI SD NEGERI SE-DABIN I KECAMATAN NGOMBOL KABUPATEN PURWOREJO

Disusun Oleh:

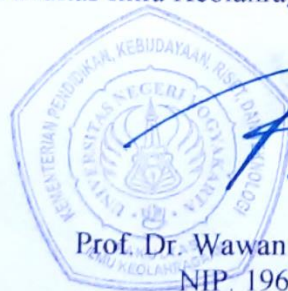
Jaka Sayidina Ali  
NIM 18604224025

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas  
Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal, 2 Juni 2022

#### TIM PENGUJI

| Nama/Jabatan                                                 | Tanda Tangan                                                                        | Tanggal   |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd.<br>Ketua Penguji/Pembimbing |  | 8/6/2022  |
| Heri Yogo Prayadi, S.Pd,Jas., M.Or<br>Sekretaris             |  | 7/06/2022 |
| Dr. Hari Yulianto, M.Kes.<br>Anggota                         |  | 6/06/2022 |

Yogyakarta, Juni 2022  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Edy  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **HALAMAN MOTTO**

“Kesempatan tidak pernah datang dua kali, akan tetapi kesempatan akan selalu datang ketika kita mencoba” (Jaka Sayidina Ali)

“Apapun yang menjadi takdirmu, akan mencari jalannya untuk menemukanmu”  
(Ali Bin Abi Thalib)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Puji serta syukur saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan saya rahmat dan hidayahnya sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Orangtua saya, Bapak Aang Hasanudin dan Ibu Waliyah yang selalu memberikan doa, dukungan, semangat, serta selalu berusaha memberikan hal yang terbaik kepada anaknya dengan penuh pengorbanan dan kasih sayang untuk keberhasilan anaknya.
2. Kakak saya, Whendy Wulandari yang selalu memberikan motivasi dan selalu menasehati saya agar menjadi anak yang berbakti kepada orangtua.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo” dengan lancar. Selesaiannya penulisan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ibu Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd. dan Bapak Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Ibu Dra. A Erlina Listyarini, M.Pd., Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or, dan Bapak Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes. selaku Ketua Penguji, Sekretaris, dan Penguji yang sudah memberikan koreksi secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO. dan Bapak Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar dan Koordinator Program Studi PJSD beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan

dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
6. Bapak Basri S.Pd., M.Pd. Kepala SD Negeri Ngombol dan SD Negeri Jombang yang telah memberikan izin penelitian
7. Ibu Silmi Endrastuti, S.Pd. Kepala SD Negeri Cokroyasan yang telah memberikan izin penelitian.
8. Semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam menyelesaikan penelitian ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amal yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan tugas akhir skripsi ini menjadi hasil penelitian yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 12 Mei 2022

Yang Menyatakan



Jaka Sayidina Ali

NIM 18604224025

## DAFTAR ISI

|                                               | Halaman       |
|-----------------------------------------------|---------------|
| HALAMAN JUDUL.....                            | i             |
| ABSTRAK .....                                 | ii            |
| ABSTRACT.....                                 | iii           |
| SURAT PERNYATAAN.....                         | iv            |
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                       | v             |
| HALAMAN PENGESAHAN.....                       | vi            |
| HALAMAN MOTTO .....                           | vii           |
| HALAMAN PERSEMBAHAN .....                     | viii          |
| KATA PENGANTAR .....                          | ix            |
| DAFTAR ISI.....                               | xi            |
| DAFTAR TABEL .....                            | xiii          |
| DAFTAR GAMBAR .....                           | xiv           |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                         | xiv           |
| <br><b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....            | <br><b>1</b>  |
| A.Latar Belakang .....                        | 1             |
| B.Identifikasi Masalah .....                  | 6             |
| C.Pembatasan Masalah .....                    | 6             |
| D.Rumusan Masalah .....                       | 6             |
| E.Tujuan Penelitian.....                      | 7             |
| F.Manfaat Penelitian .....                    | 7             |
| <br><b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....        | <br><b>8</b>  |
| A.Kajian Teori.....                           | 8             |
| 1.Konsep Pemahaman .....                      | 8             |
| 2.Hakikat Pembelajaran.....                   | 11            |
| 3.Hakikat Permainan net.....                  | 13            |
| 4.Hakikat Media Pembelajaran.....             | 25            |
| 5.Video Pembelajaran.....                     | 32            |
| 6.Karakteristik Siswa Sekolah Dasar.....      | 35            |
| 7.Karakteristik Lingkungan Sekolah .....      | 37            |
| B.Kajian Penelitian yang Relevan .....        | 42            |
| C.Kerangka Berpikir .....                     | 43            |
| <br><b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....    | <br><b>45</b> |
| A.Desain Penelitian.....                      | 45            |
| B.Tempat dan Waktu Penelitian .....           | 45            |
| C.Populasi .....                              | 46            |
| D.Definisi Operasional Variabel.....          | 46            |
| E.Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ..... | 47            |
| 1.Teknik Pengumpulan Data .....               | 47            |
| 2.Instrumen Penelitian.....                   | 48            |
| F.Validitas dan Reliabilitas .....            | 49            |
| G.Teknik Analisis Data.....                   | 51            |

|                                                    |               |
|----------------------------------------------------|---------------|
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b> | <b>53</b>     |
| A.Deskripsi Data Hasil Penelitian.....             | 53            |
| 1.Faktor Video Pembelajaran Bola Voli.....         | 55            |
| 2.Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis .....      | 57            |
| 3.Faktor Video Pembelajaran Tennis Meja .....      | 59            |
| 4.Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw .....     | 61            |
| B.Pembahasan .....                                 | 63            |
| 1.Video Pembelajaran Bola Voli.....                | 64            |
| 2.Video Pembelajaran Bulutangkis .....             | 65            |
| 3.Video Pembelajaran Tennis Meja .....             | 66            |
| 4.Video Pembelajaran Sepak Takraw.....             | 67            |
| C.Keterbatasan Penelitian .....                    | 69            |
| <br><b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>        | <br><b>70</b> |
| A.Kesimpulan .....                                 | 70            |
| B.Saran .....                                      | 70            |
| C.Implikasi .....                                  | 71            |
| <br><b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                    | <br><b>72</b> |
| <b>LAMPIRAN - LAMPIRAN .....</b>                   | <b>74</b>     |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                                                    | Halaman |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran<br>Permainan Net .....                                                  | 24      |
| Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video .....                                                                                | 34      |
| Tabel 3. Jumlah Populasi Penelitian .....                                                                                          | 46      |
| Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....                                                                                       | 48      |
| Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas.....                                                                                               | 50      |
| Tabel 7. Kategori Penilaian.....                                                                                                   | 52      |
| Tabel 8. Deskriptif statistik tingkat pemahaman siswa kelas 5 terhadap<br>pembelajaran permainan net menggunakan media video ..... | 53      |
| Tabel 9. Distribusi Frekuensi, Data Tingkat Pemahaman Siswa terhadap<br>Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video .....   | 54      |
| Tabel 10. Deskriptif statistik faktor video pembelajaran<br>bola voli .....                                                        | 56      |
| Tabel 11. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran<br>Bola Voli.....                                                         | 56      |
| Tabel 12. Deskriptif Statistik Faktor Video Pembelajaran<br>Bulutangkis.....                                                       | 58      |
| Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran<br>Bulutangkis.....                                                       | 58      |
| Tabel 14. Deskriptif Statistik Faktor Video Pembelajaran<br>Tenis Meja .....                                                       | 60      |
| Tabel 15. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran<br>Tenis Meja .....                                                       | 60      |
| Tabel 16. Deskriptif Statistik Faktor Video Pembelajaran<br>Sepak Takraw .....                                                     | 62      |
| Tabel 17. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran<br>Sepak Takraw .....                                                     | 62      |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                 | Halaman |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video..... | 55      |
| Gambar 2. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Bola Voli .....                                                | 57      |
| Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis .....                                              | 59      |
| Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Tennis Meja.....                                               | 61      |
| Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw.....                                              | 63      |

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                         | Halaman |
|-------------------------------------------------------------------------|---------|
| Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing TAS .....                       | 76      |
| Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi .....                               | 77      |
| Lampiran 3. Surat Keterangan <i>Expert Judgement</i> .....              | 78      |
| Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....                                  | 80      |
| Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Cokroyasan ..... | 81      |
| Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Ngombol .....    | 82      |
| Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Jombang.....     | 83      |
| Lampiran 8. Instrumen Penelitian .....                                  | 84      |
| Lampiran 9. Data Hasil Penelitian .....                                 | 88      |
| Lampiran 10. Hasil Uji Validitas .....                                  | 89      |
| Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian .....                               | 90      |

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan merupakan faktor penting dalam kehidupan seseorang, dengan pendidikan dapat membentuk kepribadian seseorang agar lebih bertanggung jawab, kreatif, dan cerdas. Melalui pendidikan juga dapat meningkatkan kecerdasan, keterampilan, dan mengembangkan potensi dalam diri. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh seseorang secara sadar dan terencana untuk merubah tingkah laku baik secara individu maupun kelompok melalui pengajaran dan pelatihan. Di dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari salah satunya yaitu pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani sebagai alat atau media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, pemahaman, dan pembiasaan pola hidup sehat yang akhirnya untuk merangsang seseorang dalam pertumbuhan dan perkembangan. Disamping itu pendidikan jasmani memberi kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis, terarah, terencana.

Keberhasilan dalam belajar mengajar merupakan tujuan dari semua guru. Oleh karena itu guru harus menciptakan situasi belajar yang efektif yang artinya peserta didik dan guru saling memberikan timbal balik yang positif. Seorang guru merasa puas jika peserta didiknya mengikuti pembelajaran dengan sungguh-sungguh, bersemangat dan kesadaran tinggi. Hal itu dapat tercapai jika guru memiliki kemampuan dalam mengelola proses pembelajaran yang menyenangkan yang wajib dikuasai oleh semua guru.

Pada saat ini dimungkinkan seorang guru penjas ketika mengajar hanya praktik saja tanpa menjelaskan lengkap secara teorinya. Padahal sesungguhnya teori dalam sebuah materi itu penting karena sebelum peserta didik melakukan praktik harus tau dulu teorinya. Karena didalam teori banyak pembahasan yang muncul dari berbagai kesalahan yang sering muncul pada suatu gerakan. Kesalahan dalam suatu gerakan dapat mengakibatkan cedera yang dapat membahayakan peserta didik. Selain itu, ketika guru menyampaikan teori, banyak peserta didik yang tidak memahami gaya bicara guru atau yang disampaikan oleh guru. Hal tersebut dimungkinkan disebabkan oleh beberapa faktor yang sangat berpengaruh pada kemampuan guru yaitu: faktor usia, kurangnya penguasaan IT oleh guru.

Usia menjadi faktor penting dalam sebuah prestasi seseorang kebanyakan beranggapan usia tidak membatasi untuk berprestasi, pada kenyataanya usia sangatlah berpengaruh terhadap prestasi seseorang. Pada saat ini guru mata pelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri di wilayah Dabin I diisi oleh guru yang berusia lanjut. Sehingga guru PJOK dimungkinkan sudah merasa tidak mampu lagi untuk meningkatkan prestasinya dengan mengembangkan diri untuk menemukan hal-hal baru yang berguna untuk proses pembelajaran.

Selain faktor usia, penguasaan teknologi informasi seorang guru sangat diperlukan dalam menunjang pembelajaran yang berkesan bagi peserta didik sekolah dasar. Kurangnya penguasaan teknologi informasi menjadi kendala bagi seorang guru untuk mengembangkan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran yang berlangsung sehingga ketika memberikan contoh pada saat pembelajaran praktik hanya menyuruh peserta didiknya untuk melakukan sebuah

gerakan. Teknologi informasi yang sangat dasar harus dikuasai guru dalam menyiapkan media video adalah mengerti cara menggunakan alat-alat yang mampu menampilkan video seperti laptop, *handphone*, komputer, dll. Selain itu banyak aplikasi yang berfungsi untuk mengedit video yang harus dikuasai oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran berbasis video. Pada dasarnya pembelajaran praktik dapat dilakukan setelah memberikan materi secara teori, disitulah guru seharusnya memanfaatkan media pembelajaran untuk menyampaikan materi dengan teknologi informasi.

Proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan di sekolah antara guru dan peserta didik sangat baik dilakukan ketika peserta didik dan guru saling memperhatikan kebutuhannya. Kebutuhan yang dimaksud adalah bagaimana peserta didik mampu memahami penjelasan yang diberikan oleh guru dan mampu mengaplikasikan dengan baik dan benar saat melakukan tes atau ujian. Setiap peserta didik berbeda tingkat pemahamannya untuk memahami sebuah penjelasan dari guru. Ada peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman yang rendah dan ada peserta didik yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi. Sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk menyamaratakan tingkat pemahaman dari peserta didiknya agar seluruh peserta didik yang di ajar mampu memahami materi yang disampaikan dengan baik.

Pemahaman yang dimiliki peserta didik harus dimanfaatkan dalam setiap pembelajaran teori dalam pelajaran PJOK. Pada materi permainan net, tentunya sangat banyak permainan yang dapat dimainkan ada bola voli, badminton, sepak takraw, tenis, dll. Namun sebelum peserta didik dapat memainkan sebuah

permainan net, peserta didik harus memiliki teori gerakan yang dikuasai agar menciptakan gerakan yang benar. Oleh karena itu guru PJOK harus memberikan penjelasan yang sejelas-jelasnya agar peserta didik mampu memahami dan mempraktikkan setiap permainan dengan baik. Hal tersebut merupakan hal yang sangat penting dikarenakan pada perkembangan motorik peserta didik kelas 5 masih pada tahapan yang dasar sehingga kesulitan apabila peserta didik langsung melakukan gerakan praktik dengan benar.

Pada saat ini siswa SD Negeri di wilayah Dabin I dimungkinkan masih banyak yang pengetahuan teknologi informasinya kurang luas dikarenakan banyak siswa yang tidak memiliki alat komunikasi yaitu *handphone*, laptop, dan lain lain. Keadaan tersebut disebabkan oleh keterbatasan ekonomi orang tua yang berada di ekonomi menengah ke bawah. Sehingga siswa SD Negeri di wilayah Dabin I merupakan siswa yang sederhana selayaknya anak-anak di usia kanak-kanak masih senang bermain, berkomunikasi dengan baik, dan taat kepada bapak ibu guru di sekolah. Di Masa saat ini banyak sekali anak anak sekolah dasar sudah memiliki *handphone* sendiri karena dibeli oleh orang tuanya, sehingga banyak anak anak sekarang lebih suka bermain dengan *handphone* daripada bermain dengan teman temannya. Hal tersebut merupakan dampak negatif yang harus dihindari oleh orang tua kepada anaknya.

Peserta didik dimungkinkan merasa kesulitan jika harus memahami secara langsung penjelasan dari seorang guru yang menjelaskan tanpa menggunakan sebuah media. Karena pada peserta didik sekolah dasar belum memiliki imajinasi yang tinggi untuk menggambarkan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan.

Pada pembelajaran penjas misalnya, guru menjelaskan materi tentang cara melakukan servis bawah permainan bola voli, dan guru menjelaskan tahapan yang dilakukan ketika melakukan servis bawah tanpa media maka kemungkinan peserta didik sulit untuk memahami dan kesulitan saat melakukan praktik karena pemahaman yang dimiliki peserta didik tidak mampu menerjemahkan kata-kata dari gurunya. Sehingga menggunakan media video sangat membantu dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Pembelajaran menggunakan media video dapat dilaksanakan apabila sarana dan prasarana untuk menampilkan video tersedia dengan baik.

Dalam penelitian ini peneliti memilih tiga sekolah yang merupakan anggota dari wilayah Dabin I untuk diteliti tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video. hal tersebut berdasarkan persamaan dari karakteristik siswa maupun lingkungan sekolah yang hampir sama dan sesuai dengan latar belakang dalam masalah ini karena ketiga sekolahan ini lokasinya berdekatan. Selain itu, guru PJOK yang mengajar di ketiga sekolah juga guru PJOK yang sudah lanjut usia.

Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo dengan judul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani sudah berusia lanjut sehingga dimungkinkan merasa sulit mengembangkan kemampuan diri sendiri untuk memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif.
2. Guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani dimungkinkan memiliki kemampuan yang kurang dalam menguasai teknologi informasi sehingga penggunaan media video maupun penayangan media video belum terlaksana dengan baik.
3. Keadaan siswa SD Negeri di wilayah Dabin I yang masih kurang dalam mengetahui teknologi informasi. Sehingga peserta didik kesulitan dalam menemukan informasi yang diakses melalui teknologi informasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian hanya berfokus pada tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di sekolah dasar negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fokus masalah tersebut dapat dirumuskan masalah sebagai berikut, “Seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo?”

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

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo.

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

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan pengetahuan kepada guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan tentang pentingnya penggunaan media video dalam pembelajaran.
  - b. Memberikan pengetahuan kepada guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.
  - c. Memberikan pengetahuan kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian yang berhubungan tentang media pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
  - a. Dapat memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran.
  - b. Dapat membuktikan kepada sekolah bahwa media video mampu meningkatkan pemahaman peserta didik.
  - c. Dapat mengevaluasi efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru PJOK.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Konsep Pemahaman**

##### **a. Definisi Pemahaman**

Definisi tentang pemahaman yang telah diungkapkan oleh para ahli. Menurut Sudijono (2011:50), pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu dipahami dan diingat. Dengan kata lain memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihat dari berbagai segi dan terjemahan.

Sedangkan menurut Purwanto (2013:44), pemahaman (*comprehension*) yaitu tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang untuk memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Jadi dapat disimpulkan bahwa seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila peserta didik tersebut dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang peserta didik pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri dan juga dapat memberikan contoh apa yang telah peserta didik pelajari dengan permasalahan-permasalahan yang ada di sekitarnya. Sedangkan menurut Purwanto (2013:44), pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan seseorang untuk memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang dapat memahami suatu konsep, serta fakta yang diketahuinya. Seseorang akan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan tentang isi pokok sesuai makna yang telah ditangkap dari

suatu penjelasan. Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Dari beberapa ungkapan dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang dapat memahami sesuatu konsep, serta fakta yang diketahuinya. Seseorang akan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan tentang isi pokok sesuai makna yang telah ditangkap dari suatu penjelasan. Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat mengerti isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal lain.

#### **b. Tingkat Pemahaman**

Pemahaman merupakan salah satu kemampuan yang dapat dicapai setelah seseorang melakukan kegiatan belajar. Setiap orang memiliki kemampuan yang berbeda, ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang sama sekali tidak dapat mengambil inti dari apa yang telah pelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pemahaman.

Pemahaman yang dimiliki seseorang sangat sulit untuk diprediksi karena pada dasarnya seseorang memiliki kemampuan untuk memahami sesuatu yang mereka suka. Sehingga tak jarang jika seseorang lebih sulit untuk mempelajari sesuatu dikarenakan mereka tidak suka. Pelajaran teori dalam pendidikan jasmani sangat sulit untuk dipahami karena sesungguhnya pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang memiliki unsur praktik.

Setiap individu memiliki tingkat pemahaman yang berbeda ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada juga yang tidak mampu memahami dari isi materi yang dipelajari, sehingga yang didapat hanya sebatas mengetahui. Untuk itu terdapat berbagai tingkat pemahaman menurut para ahli.

Menurut Subali (2012:34), pemahaman merupakan kemampuan terendah dari mengerti dan membagi dalam beberapa tingkatan yaitu translasi, interpretasi, ekstrapolasi, dan jastifikasi.

- 1) Translasi (Penerjemahan), yaitu kemampuan menjelaskan suatu definisi, maksud, dan sebagainya yang dinyatakan kembali dengan kata-kata sendiri.
- 2) Interpretasi (penafsiran), yaitu kemampuan mengartikan suatu informasi, misal menjelaskan hal yang berhubungan, mengurutkan, atau menyusun kembali sesuai dengan urutannya dan sebagainya.
- 3) Ekstrapolasi, yaitu kemampuan untuk memperkirakan tentang faktor-faktor yang berpengaruh, menarik kesimpulan, dan sebagainya.
- 4) Jastifikasi yaitu, kemampuan membenarkan suatu metode. Semua dapat dihubungkan dengan penerapannya atau dihubungkan dengan informasi lain.

**c. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman**

Pemahaman merupakan hal yang paling utama dalam tercapainya keberhasilan proses belajar. Orang yang memiliki tingkat pemahaman yang tinggi akan lebih mudah memahami setiap permasalahan yang dipelajari. Maka dari itu pemahaman dan belajar merupakan perpaduan yang tidak dapat dipisahkan karena saling mempengaruhi. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman dalam melakukan proses belajar. Penyebab kesulitan belajar

dikelompokan menjadi dua yaitu faktor dari diri sendiri (faktor internal) dan faktor yang berasal dari luar (faktor eksternal) Sugihartono, dkk, (2007:150).

Selain faktor internal dan faktor eksternal, terdapat Faktor lain yang dapat mendukung keberhasilan dalam proses belajar. Menurut (Pingge, 2016) Faktor lain yang menjadi sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran adalah memanfaatkan media pembelajaran oleh guru. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran juga mampu mempengaruhi pemahaman peserta didik.

Dari uraian yang telah disampaikan oleh para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa ada tiga yaitu faktor internal, faktor eksternal, dan media pembelajaran. Faktor internal yang mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik seperti, kemampuan intelektual, semangat belajar, usia, dan lain-lain. Faktor eksternal yang mempengaruhi tingkat pemahaman peserta didik seperti, lingkungan belajar, dorongan dari orang tua, metode belajar, dan lain-lain. Sedangkan faktor media pembelajaran yang dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik yaitu penggunaan media pembelajaran oleh guru untuk mempermudah memberikan penjelasan materi kepada peserta didik seperti media video, media gambar, media cetak, dan lain-lain.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Belajar merupakan aktivitas utama dalam sebuah proses pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan, tingkah laku, dan kemampuan bereaksi yang relatif

permanen atau menetap karena adanya interaksi individu dengan lingkungannya. Berbicara tentang pembelajaran merupakan sebuah pembicaraan yang tidak ada habisnya. Menurut Hamalik (2017:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Pengertian pembelajaran yang spesifik adalah suatu proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Menurut Pambudi (2014:50) suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila dalam diri sebagian besar hingga seluruh peserta didik mengalami perubahan perilaku yang positif.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha sadar dari guru membuat peserta didik belajar yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu merupakan kemampuan baru dan karena adanya usaha.

#### **b. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani mengandung makna bahwa pelajaran ini menggunakan aktivitas jasmani sebagai media untuk mencapai tujuan aktivitas pembelajaran yang direncanakan, yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani individu. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah merupakan dasar yang baik bagi perkembangan olahraga di luar sekolah. Menurut Saryono dan Rithahudin (2011:146) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional.

Pendidikan jasmani dilaksanakan sebagai salah satu alat dalam mencapai tujuan pendidikan nasional, dengan cakupan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian dari sistem pendidikan secara menyeluruh yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan individu mencakup semua aspek baik motorik, kognitif, dan afektif.

### **3. Hakikat Permainan net**

Permainan net (*netwall*) merupakan salah satu klasifikasi permainan yang ada dalam sebuah pendekatan Pendidikan jasmani yaitu *Teaching Games for Understanding* (TGfU). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani (Pambudi, 2010). Menurut Mitchell, Oslin and Griffin (2003: 20-21) Permainan net adalah permainan tim atau individu, dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan, agar tidak dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu. Dalam permainan net terdapat beberapa aktivitas permainan yaitu bola voli, bulutangkis, tenis meja, tenis lapangan, dan sepak takraw.

#### **a. Bola Voli**

Permainan bola voli diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895. Permainan bola voli adalah suatu olahraga beregu yang dimainkan oleh 2 regu dalam tiap lapangan dengan dipisahkan net. Sedangkan tujuannya adalah agar

setiap regu melewati bola secara teratur (baik) melalui atas net sampai bola menyentuh lantai (mati) di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri (PBVSI,1995: 3). Dalam permainan bola voli terdapat beberapa Teknik dasar yaitu servis, *passing*, *smash*, dan *block*.

#### 1) Servis

Servis merupakan pukulan bola yang dilakukan di belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Servis dilakukan oleh setiap tim yang mendapatkan poin. Cara melakukan servis dibagi menjadi dua yaitu servis bawah dan servis atas. Perbedaan servis bawah dengan servis atas adalah dibagian ayunan tangannya dimana servis bawah memukul bola dengan ayunan tangan dari bawah sedangkan servis atas memukul bola dengan ayunan di atas kepala.

Cara melakukan servis bawah adalah sikap awalan berdiri dengan kaki kanan di belakang dan kaki kiri depan, bagi yang kidal sebaliknya. Bola di pegang tangan kiri, lutut sedikit ditekuk, dan tangan kanan ke belakang. Lemparkan bola sedikit ke atas kemudian ayunkan tangan kanan dari bawah menggunakan kekuatan sehingga Ketika tangan kanan mengenai bola pukulannya akan jauh hingga melewati atas net. Kemudian dilanjutkan dengan gerakan lanjutan, setelah memukul bola kemudian berat badan berpindah ke depan dan kaki kanan maju ke depan.

Sedangkan cara melakukan servis atas adalah posisi tubuh berdiri tegak, tangan kiri memegang bola di depan badan. Langkahkan kaki kiri kedepan bagi yang kidal sebaliknya, kemudian lemparkan bola ke atas hingga di atas kepala lalu

pukul bola dengan kekuatan hingga melewati net. Kemudian diikuti gerakan lanjutan dengan melangkahkan kaki kanan kedepan.

## 2) *Passing*

*Passing* merupakan Teknik yang paling mendasar yang harus dikuasai oleh pemain bola voli. *Passing* dalam permainan bola voli adalah usaha atau upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu taktik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan dilapangan sendiri Muhajir (2003: 21). Dalam permainan bola voli *passing* dibagi menjadi 2 dalam melakukannya yaitu *passing* bawah dan *passing* atas.

*Passing* bawah merupakan Teknik *passing* yang paling mudah yang dapat dikuasai oleh pemain bola voli. Cara melakukannya adalah. Posisi kaki dibuka lebar dan lutut di tekuk dengan tujuan menyeimbangkan tubuh. Kemudian kedua tangan saling berpegangan dengan cara tangan kiri memegang tangan kanan dan ibu jari rapat sejajar. Kemudian saat bola datang ayunkan tangan mengenai bola dengan perkenaan bola berada di atas kedua pergelangan tangan. Ayunan tangan tidak melebihi bahu atau hanya kurang lebih 45 derajat.

Sedangkan *passing* atas cara melakukannya adalah posisi tubuh berdiri tegak. Tangan di angkat sampai di depan atas kepala dengan siku sedikit ditekuk. Kemudian Ketika bola sudah sampai di atas badan jari jari diregangkan dan dorong bola hingga melambung. Kekuatan dorongan tergantung kerasnya bola yang datang.

### 3) *Smash*

*Smash* merupakan Teknik dalam permainan bola voli yang digunakan untuk mematikan lawan dan mendapatkan poin yang dilakukan dengan lompatan dan pukulan keras. Cara melakukan smash adalah dengan awalan yaitu melangkahkan kedua kaki ke depan bergantian kemudian melakukan tolakan untuk melompat. Dan Ketika bola melambung di atas net pukul bola sekeras mungkin menggunakan telapak tangan. Dan di akhiri dengan mendarat menggunakan dua kaki.

### 4) *Block*

*Block* merupakan Teknik bertahan yang dilakukan di atas net dengan cara menghadang smash dari lawan dengan tujuan agar bola tidak masuk ke area lapangan tim sendiri. Cara ini sangat baik dilakukan apabila pemain memiliki loncatan yang tinggi dan kemampuan menjangkau bola dan dilakukan secara bersama pemain yang berada di posisi depan yaitu posisi 2, 3, dan 4.

## **b. Bulutangkis**

Permainan bulutangkis atau yang sering disebut *badminton* merupakan suatu cabang olahraga yang dimainkan dengan menggunakan net, raket, dan *shuttlecock* dengan Teknik pukulan yang bervariasi mulai dari yang relatif lambat hingga sangat cepat disertai gerakan tipuan Grice (2007: 1). Permainan bulutangkis memiliki dua jenis permainan yaitu *single* dan *double*. *Single* (tunggal) merupakan permainan yang dimainkan oleh satu pemain baik putra maupun putri sedangkan *double* (ganda) dimainkan beregu dengan jumlah dua pemain terdiri dari putra, putri, dan campuran. Dalam permainan bulutangkis banyak teknik dasar yang sangat penting yang harus dikuasai oleh pemain agar dapat memainkan permainan

bulutangkis dengan baik. Ada empat aspek yang harus dikuasai sebagai dasar permainan bulutangkis, yaitu: 1) memegang raket, 2) *service*, 3) memukul kock, dan 4) Langkah kaki.

#### 1) Memegang Raket

Dalam permainan bulutangkis ada dua acara memegang raket yaitu *backhand grip* dan *forehand grip*. Cara melakukan pegangan *Backhand grip* adalah kekuatan dipusatkan pada ibu jari yang menghadap mengikuti arah reket, keempat jari lain terletak pada posisi sejajar usahakan gagang raket tidak menyentuh telapak tangan, ibu jari menekan pada permukaan yang lebih lebar pada gagang raket dan berdekatan dengan daun raket. *Backhand grip* digunakan saat melakukan pukulan *backhand*. Sedangkan *forehand grip* cara melakukan nya adalah meletakkan telapak tangan pada bagian ujung pegangan raket, letakan jari tengah, jari manis dan kelingking pada gagang raket seperti berjabat tangan, jari telunjuk menjauh dari jari yang lain, posisi ibu jari berada di antara jari telunjuk dan jari lainnya.

#### 2) Servis

Servis merupakan modal awal untuk mengawali permainan yang merupakan hal yang sangat penting agar tidak kehilangan poin di awal permainan. Dalam permainan bulutangkis terdapat tiga jenis servis yaitu, servis pendek, servis panjang, dan servis setengah tinggi atau *flick*. Namun pada dasarnya dapat disederhanakan menjadi dua saja yaitu servis *forehand* dan servis *backhand*. Servis *forehand* dilakukan dengan menggunakan pukulan ayunan dari bawah ke atas di samping badan sedangkan servis *backhand* dilakukan dengan pukulan bola di depan badan dengan ayunan dari belakang ke depan.

### 3) Memukul *Shuttlecock*

Memukul *shuttlecock* menjadi sebuah kunci dalam permainan bulutangkis. Dengan berbagai pukulan yang dikuasai oleh pemain dapat menambah variasi permainan selain itu juga dapat menunjukkan permainan yang luar biasa. Dalam permainan bulutangkis terdapat empat teknik memukul *shuttlecock* yaitu, pukulan lambung (*lob*), pukulan *smash*, pukulan *netting*, dan pukulan *dropshot*.

- a) Pukulan lambung atau *lob* adalah teknik memukul *shuttlecock* dengan sekuat tenaga agar *shuttlecock* dapat terbang setinggi mungkin dengan target terjatuh di lapangan area belakang lawan.
- b) Pukulan *smash* adalah pukulan yang sangat keras dan menukik untuk mematikan pertahanan lawan.
- c) Pukulan *netting* adalah pukulan yang dilakukan di depan net dengan pelan untuk menempatkan *shuttlecock* tipis diatas net dan jatuh di lapangan lawan dekat dengan net.
- d) Pukulan *dropshot* adalah pukulan yang dilakukan dengan pelan dengan mengecoh lawan berpura-pura memukul keras namun hasil pukulannya pelan.

### 4) Langkah Kaki

Dalam permainan bulutangkis langkah kaki sangat menentukan keberhasilan pukulan ada beberapa teknik langkah kaki yang tepat untuk menghasilkan pukulan yang baik. Teknik langkah kaki yang benar adalah:

- a) Kaki harus dapat bergerak ke segala arah dengan cepat dan ringan.

- b) Posisi kaki selalu kuda-kuda dan Berdiri selalu pada ujung kaki atau jinjit, sikap ini memudahkan kaki untuk bergerak cepat
- c) Saat mengembalikan bola di depan badan kaki kanan selalu di depan dan ketika bola di belakang kaki kanan berada di belakang. Bagi yang kidal sebaliknya
- d) Menggunakan langkah panjang dalam berpindah tepat, karena lebih efisien daripada menggunakan langkah kecil kecil.

**c. Tennis Meja**

Dalam olahraga masyarakat tenis meja sering dikenal dengan istilah pingpong. Tenis meja merupakan permainan yang sederhana dengan gerakan yang dilakukan secara konsisten yaitu memukul mengarahkan dan menempatkan bola ke meja lawan dengan harapan lawan tidak dapat mengembalikan bola. Permainan tenis meja dapat dimainkan oleh satu orang maupun berpasangan. Dalam peraturan tenis meja, Ketika permainan dilakukan berpasangan setiap pemain harus bergantian dalam memukul bola. Peralatan yang dibutuhkan pada permainan tenis meja adalah bat, meja, net, dan bola. Ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain yang hampir mirip dengan permainan bulutangkis yaitu (1) pegangan (*grip*); (2) sikap atau posisi bermain (*stance*); (3) jenis-jenis pukulan (*stroke*) dan (4) kerja kaki (*foot work*).

**1) Pegangan (*Grip*)**

Dalam permainan tenis meja memegang bat merupakan langkah awal yang paling utama dalam belajar tenis meja. Apabila dari awal sudah salah dalam memegang bat, maka kemungkinan pemain akan merasa kesulitan saat mempelajari

teknik dasar selanjutnya. Menurut Sunardianta (2018: 21-26) ada tiga cara dalam teknik pegangan bat yaitu *penhold grip*, *shakehand grip* dan *seemiller grip*.

- a) *Penhold grip* jari-jari tangan disusun seperti memegang pensil. Ibu jari dan telunjuk secara bersamaan memegang tangkai bat bagian muka serta ketiga jari lainnya menopang pada daun bat bagian belakang.
- b) *shakehand grip* jari jari tangan tersusun seperti sedang berjabat tangan. Ibu jari dan telunjuk terletak parallel menjepit daun bat, sedangkan jari lainnya secara bersamaan memegang tangkai bat.
- c) *seemiller grip* cara pegangan bat ini hampir sama dengan *shakehand* hanya saja bat bagian atas diputar 20 sampai 90 derajat ke arah tubuh dan jari telunjuk menempel sepanjang sisi bat.

2) Sikap atau posisi bermain (*stance*)

Yang dimaksud *stance* disini adalah posisi kaki, badan, dan tangan saat menunggu datangnya bola maupun saat memukul bola. Ada beberapa *stance* yang dapat digunakan dalam tenis meja yaitu (a) *square stance*, (b) *side stance*, dan (c) *open stance* Sunardianta (2018: 27-29).

a) *Square stance*

*Square stance* adalah posisi badan menghadap penuh ke meja, biasanya posisi ini digunakan untuk siap menerima servis dari lawan atau siap kembali setelah mengembalikan pukulan dari lawan.

b) *Side stance*

*Side stance* berarti posisi badan menyamping baik ke samping kanan maupun ke samping kiri.

c) *Open stance*

*Open stance* adalah modifikasi dari *side stance*. Posisi badan ini digunakan untuk *backhand block*, kaki yang berlawanan dengan tangan memegang bat agak terbuka kedepan.

3) Jenis pukulan (*stroke*)

Jenis pukulan yang merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan tenis meja yang harus dikuasai oleh pemain tenis meja. Dalam permainan tenis meja terdapat banyak teknik pukulan namun dapat disederhanakan menjadi dua yaitu pukulan *forehand* dan pukulan *backhand*. Pukulan *forehand* merupakan jenis pukulan dengan telapak tangan menghadap ke depan. Sedangkan pukulan *backhand* merupakan pukulan dengan punggung tangan menghadap ke depan.

4) Gerakan kaki (*footwork*)

Menurut sunardianta (2018: 42) *Footwork* adalah kemampuan bergerak untuk melakukan pukulan. *Footwork* dalam olahraga tenis meja *footwork* dapat dibedakan menjadi dua yaitu untuk nomor tunggal dan nomor ganda.

a) *Footwork* untuk tunggal

Dilihat dari banyaknya langkah *footwork* untuk tunggal terdiri dari *footwork* 1 langkah, *footwork* 2 langkah dan *footwork* 3 langkah.

b) *Footwork* untuk ganda

*Footwork* dalam permainan tenis meja pada permainan ganda kedua pemain dapat mengikuti pola gerak samping kiri, kanan atau depan belakang dapat menggunakan kombinasi gerakan tersebut sesuai kebutuhan dalam permainan.

#### **d. Sepak Takraw**

Menurut Depdikbud (1999: 141) sepak takraw merupakan sebuah permainan yang dimainkan dua regu masing-masing terdiri dari tiga pemain diatas lapangan luas lapangan bulu tangkis, menggunakan net dan bola yang terbuat dari rotan atau bahan sintesis dengan menyepak atau menggunakan seluruh anggota badan kecuali tangan. Permainan diawali dengan servis yang berada di lingkaran servis, selanjutnya seorang penyepak di tengah yang disebut dengan tekong bertugas melakukan servis menggunakan kakinya hingga melewati net. Kemudian pihak lawan dapat mengembalikan bola dengan maksimal tiga kali sentuhan baik seorang maupun rekan satu tim untuk mengembalikan bola dengan menyebrangkan melewati atas net agar jatuh di lapangan lawan. Menurut Thamrin (2008: 4-17) bahwa teknik dasar bermain sepak takraw dibagi menjadi empat yaitu (1) sepakan (menyepak), (2) main kepala (*heading*), (3) mendada, dan (4) memaha.

##### **1) Sepakan**

Sepakan dalam permainan sepak takraw mempunyai beberapa jenis diantaranya.

##### **a) Sepak sila**

Sepak sila merupakan menimang bola menggunakan kaki bagian dalam yang di tekuk seperti duduk bersila. Sepakan ini sering digunakan untuk menerima dan menguasai bola mengumpan untuk serangan smash dan untuk menyelamatkan serangan dari lawan.

b) Sepak kuda

Sepak kuda adalah sepakan menggunakan kura-kura kaki. Sepak kuda digunakan untuk memainkan bola yang datangnya rendah dan kencang atau menyelamatkan bola dari serangan lawan untuk bertahan atau menguasai dalam usaha menyelamatkan bola dari lawan supaya tidak jatuh.

c) Sepak cangkil

Sepak cangkil adalah sepakan menggunakan ujung kaki (jari kaki). Sepakan ini digunakan untuk mengambil bola yang jauh, rendah dan bola bola yang liar dari pantulan *block*.

d) Menapak

Menapak merupakan menyepak bola menggunakan telapak kaki. Sepakan ini digunakan untuk *smash*, menahan atau membloking *smash* dari lawan dan menyelamatkan bola di dekat net.

2) Main kepala

Main kepala merupakan memainkan bola menggunakan kepala, dengan tujuan untuk memberi umpan, smash ke lapangan lawan atau menyerang balik. Teknik main kepala dapat menggunakan dahi maupun bagian samping kepala.

3) Mendada

Mendada merupakan memainkan bola menggunakan dada dalam usaha mengontrol bola. Mendada digunakan untuk menerima serangan lawan agar bola lebih mudah dimainkan.

#### 4) Memaha

Memaha merupakan memainkan bola menggunakan paha dalam usaha mengontrol bola. Teknik ini digunakan untuk menahan, menerima, menyelamatkan dari serangan lawan, dan membentuk dan menyusun serangan.

Dari berbagai permainan net yang telah diuraikan diatas merupakan bagian dari permainan bola besar dan bola kecil. Permainan bola besar adalah permainan bola voli, sedangkan permainan bola kecil adalah permainan bulutangkis, tenis meja, dan sepak takraw. Pembelajaran permainan bola besar dan bola kecil terdapat pada kurikulum yang diajarkan kepada siswa. Dimana pembelajaran tersebut mengandung Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang telah diatur dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 yang mengatur tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar tentang permainan bola besar dan bola kecil adalah sebagai berikut.

*Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Pembelajaran Permainan Bola Besar dan Bola Kecil*

| Kompetensi Inti (Pengetahuan)                                                                                                                                                            | Kompetensi Dasar (Keterampilan)                                                                                                                                                                        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda | 3.1 Memahami kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional. |

|                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| yang dijumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain                                                                                                                                                                         | 3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional                                                                                                                                                                                                                                 |
| 4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak | <p>4.1 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.2 mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.</p> |

(Sumber: Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018)

#### **4. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Media dapat diartikan sebagai perantara yang menghubungkan suatu hal dari sisi ke sisi lainnya. Dalam kegiatan pembelajaran, media digunakan sebagai alat komunikasi antara guru dengan peserta didik. Terdapat salah satu ahli yang menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki pengertian yaitu suatu alat bantu pada proses belajar baik dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas (Arsyad,

2014:7). Dalam peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia nomor 24 tahun 2007 yang dimaksud media pembelajaran adalah peralatan pendidikan yang digunakan untuk membantu komunikasi dalam proses pembelajaran.

Dengan menggunakan media pembelajaran diharapkan peserta didik mampu memperoleh berbagai pengalaman yang nyata sehingga materi yang disampaikan dapat diserap dengan mudah dan menghasilkan pemahaman yang baik. Pengertian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar cenderung sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memperoleh, dan menyusun kembali informasi visual maupun verbal. Penggunaan metode dan media pembelajaran akan menjadi penentu kualitas dari proses pembelajaran (Jatmika, 2005:1).

Sehubungan dengan media pembelajaran, tantangan guru dan peserta didik yang harus menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju dan juga harus diimbangi dengan inovasi pada system dan metode pembelajaran agar tetap relevan (Sole dan Anggraeni, 2018). Standar dalam pembelajaran di sekolah abad 21 atau abad digital baik untuk peserta didik maupun guru adalah penerapan teknologi di setiap pembelajaran. Maka dari itu guru dituntut untuk selalu dapat berinovasi agar dapat menumbuhkan daya kreatif dan juga inovasi dari seorang guru agar peserta didik memiliki semangat yang tinggi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik.

#### **b. Kegunaan Media Pembelajaran.**

Media memiliki kegunaan seperti yang dijelaskan oleh (Zainal dan Setiyawan, 2012) mengenai beberapa kegunaan media yaitu sebagai berikut:

- 1) Untuk memperjelas peran supaya tidak terlalu verbalistik
- 2) Untuk menangani keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indera.
- 3) Memunculkan gairah belajar, interaksi lebih antara murid dengan sumber belajar.
- 4) Memungkinkan peserta didik mampu belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, audio, dan juga kinestetik yang dimiliki peserta didik.
- 5) Memberikan rangsangan, pengalaman, serta persepsi yang sama pada penerima.

Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, terdapat beberapa hal yang lebih ditekankan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, akan tetapi memiliki fungsi sendiri yaitu sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian yang terintegrasi dari keseluruhan proses pembelajaran. Yang memiliki arti bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri melainkan saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Dalam penggunaan media pembelajaran harus relevan dengan kompetensi yang akan dicapai dengan isi pembelajaran itu sendiri. Fungsi ini mengandung arti bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran juga harus selalu melihat kompetensi dan bahan ajar.

- 4) Fungsi media pembelajaran bukan hanya sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenankan sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran dapat berfungsi dalam mempercepat proses belajar mengajar. Fungsi ini mempunyai arti bahwa dengan media pembelajaran peserta didik dapat memahami tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dari penggunaan media pembelajaran akan menjadi lebih tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.
- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, sehingga dapat mengurangi munculnya penyakit verbalisme.

Selain itu (Sadiman, 2014) mengemukakan secara umum media pendidikan memiliki kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

- 1) Memperjelas penyajian pesan supaya tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan)
- 2) Untuk mengatasi keterbatasan, waktu dan daya indera, misalnya:
  - a) Objek yang dinilai terlalu besar, dapat digantikan dengan realita, gambar, film, bingkai, atau model;
  - b) Objek yang terlalu kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar;

- c) Apabila pergerakan terlalu lambat atau lebih cepat, dapat dibantu dengan menggunakan *timelapse* atau *high-speed photography*;
  - d) Peristiwa atau kejadian yang terjadi pada masa lalu dapat ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto, maupun secara verbal;
  - e) Objek yang aslinya terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model-model, diagram, dan lain-lain;
  - f) Konsep yang terbilang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualisasikan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- 3) Penggunaan media pendidikan secara tepat bervariasi dapat mengatasi anak didik yang bersifat pasif. Sehingga dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a) Menimbulkan atau memunculkan kegairahan belajar;
  - b) Memungkinkan adanya interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataannya;
  - c) Memungkinkan anak didik belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 4) Dengan terdapatnya sifat yang unik pada setiap peserta didik, lalu ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan dibentuk sama untuk setiap peserta didik maka guru banyak mengalami kesulitan dimana semuanya harus bisa diatasi sendiri. Hal tersebut akan lebih sulit apabila latar belakang lingkungan guru dengan

peserta didiknya berbeda. Dalam hal ini dapat diatasi dengan media pendidikan, yaitu dengan kemampuannya sebagai berikut:

- a) Memberi perangsang yang sama.
- b) Mempersamakan pengalaman.
- c) Menimbulkan persepsi yang sama.

**c. Jenis Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran. Untuk tercapainya pembelajaran yang ideal maka media yang digunakan harus sesuai dan tepat dengan kebutuhan peserta didik. Berikut beberapa jenis media pembelajaran:

**1) Media pembelajaran berbasis visual**

Media visual ini merupakan media yang membutuhkan indera pengelihatan dalam menerimanya. Bahan atau materi yang disampaikan dapat berupa gambar-gambar, garis, serta simbol-simbol yang dapat dimengerti oleh peserta didik. Penggunaan media visual akan memberi kemudahan dalam menyampaikan materi atau pesan dari guru pada peserta didik (Jatmika, 2005). Jenis media pembelajaran adalah sebagai berikut:

**a) Media Non Proyeksi**

Jenis media non proyeksi merupakan media yang sederhana. Media non proyeksi dapat ditemukan dilingkungan sekitar. Pada media pembelajaran non proyeksi ini media yang digunakan cenderung diam. Contoh media non proyeksi diantaranya benda nyata, model, dan media cetak.

b) **Media Visual Proyeksi**

Media visual proyeksi merupakan media visual yang menampilkan suatu bentuk proyeksi atau proyektor. Jenis-jenis media visual proyeksi diantaranya LCD proyektor dan film bingkai.

**2) Media Berbasis Audio**

Media video merupakan media penyampaian dalam bentuk suara yang dapat diterima oleh indera pendengaran. Adapun jenis-jenis media berbasis audio sebagai berikut:

a) *Compact Disc*

*Compact Disc* (CD) dapat menyimpan audio secara digital dan dapat diputar secara berulang ulang.

b) **Radio**

Media radio mempunyai kemampuan untuk mendistribusikan pesan secara cepat dengan jangkauan sasaran yang sangat luas.

c) **Laboratorium Bahasa**

Media yang digunakan didalam laboratorium bahasa biasanya berupa alat perekam.

d) *Audio Digital* (WAV)

WAV merupakan salah satu format penyimpanan file audio yang dirancang dan dikembangkan oleh *Microsoft* atau IBM.

**3) Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual**

Perkembangan media pembelajaran yang saat ini semakin pesat membuat semakin beragamnya media yang digunakan, termasuk media pembelajaran audio

visual. Menurut Hamalik (dalam Abdulhak dan Dermawan, 2017:84) bahwa “*Audio-Visual Aids (AVA)* adalah alat alat yang menggunakan penginderaan penglihatan dan pendengaran”. Penggabungan kedua unsur antara penglihatan dan pendengaran membuat audio visual memiliki kemampuan yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran audio visual dapat mengungkapkan objek dan peristiwa seperti keadaan sesungguhnya sehingga peserta didik dapat memperoleh informasi secara jelas. Berbagai jenis media audio visual sebagai berikut:

a) Film Bersuara

Film bersuara dapat menarik minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat menerima materi dengan baik

b) Video

Video merupakan gambar-gambar yang bergerak dan suara yang dimunculkan dalam sebuah tayangan.

c) Televisi

Televisi merupakan salah satu media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual yang dapat dinikmati oleh masyarakat umum.

## 5. Video Pembelajaran

### a. Pengertian Video Pembelajaran

Video pembelajaran merupakan salah bentuk media pembelajaran yang berbasis audio visual. Menurut Arsyad (2004: 36) yang dikutip oleh Rusman dkk (2011: 218) bahwa video pembelajaran merupakan serangkaian gambar-gambar bergerak disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi

sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Pancaran gambar pada tampilan video merupakan susunan dari titik-titik yang sangat rapat dan ditampilkan pada layer. Frame video merupakan gambar diam, namun pergantian yang begitu cepat dari sebuah frame mengakibatkan gambar terlihat menjadi gambar yang bergerak.

#### **b. Bentuk-Bentuk Video**

Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan menyajikan pengalaman dalam beragam bentuk yang diuraikan sebagai berikut:

1) *Virtual field trips*

Video yang tidak bisa diperoleh dengan mendatangi objek secara langsung

2) *Dokumenter*

Video bisa mendokumentasikan peristiwa penting sehingga dikenal dengan dokumenter.

3) *Video storytelling*

Video yang dapat melatih keterampilan dengan mengekspresikan gagasan dan ide, mengembangkan melek visual, dan keterampilan menulis.

4) *Dramatisasi*

Beberapa peristiwa penting dalam kehidupan dapat disajikan dalam drama yang bisa mempengaruhi emosi siswa.

Video dapat memanipulasi waktu yang berarti dapat memperpendek maupun memperpanjang suatu proses. Semua yang tersaji dalam peristiwa dapat dihilangkan apabila tidak diperlukan dengan cara diedit. Video juga dapat

memanipulasi ruang. Video dapat menyajikan suatu peristiwa yang sangat kecil dan sangat dekat (*micro view*), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk diamati (*macro view*) Pujiriyanto, (2012: 164-165). Media video memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan seperti yang disampaikan oleh Rusman dkk (2011: 220-222).

*Tabel 2. Kelebihan dan Kekurangan Media Video*

| NO | KELEBIHAN                                                                 | NO | KEKURANGAN                                                                     |
|----|---------------------------------------------------------------------------|----|--------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa.         | 1  | Jangkauan terbatas.                                                            |
| 2  | Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.                              | 2  | Sifat komunikasi satu arah.                                                    |
| 3  | Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.                                   | 3  | Relative kecil.                                                                |
| 4  | Lebih realistis, dapat diulang dan diberhentikan sesuai dengan kebutuhan. | 4  | Kadang kala distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik. |
| 5  | Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap siswa.       |    |                                                                                |

Penggunaan media video dalam sebuah pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Dimana kelebihan tersebut dapat digunakan oleh guru sebagai bantuan untuk menyampaikan penjelasan kepada siswa agar siswa mampu memahami penjelasan dari guru dengan baik. Sedangkan kekurangan dari menggunakan media video harus diminimalisir seminimal mungkin oleh guru agar pesan yang terkandung pada media video dapat tersampaikan kepada siswa dengan baik

Pada saat ini video dapat ditampilkan melalui internet baik langsung maupun sudah direkam dan sudah dikompresi untuk menghemat file. Selain itu juga banyak situs atau aplikasi yang dapat menampilkan media video seperti *youtube*. Video juga dapat diunduh dan dapat dimainkan sebelum proses unduhan selesai. Maka dari itu media video menjadi salah satu media favorit bagi guru yang memiliki penguasaan teknologi informasi.

## **6. Karakteristik Siswa Sekolah Dasar**

Kegiatan belajar mengajar di sekolah merupakan kegiatan antara siswa dan guru yang mendukung siswa untuk berkembang. Usia siswa yang duduk di bangku sekolah dasar merupakan fase dimana terdapat perubahan tingkat berfikir dan perubahan jasmani. Seperti yang di sampaikan oleh Izzaty (2008: 116-117), masa kanak-kanak akhir dapat dibagi menjadi dua fase dan setiap fase memiliki ciri-ciri tersendiri. Berikut fase perubahan pada siswa sekolah dasar:

### **a. Masa kelas rendah sekolah dasar**

Pada masa ini berlangsung pada usia 6/7 tahun sampai dengan 9/10 tahun, dan biasanya mereka duduk di kelas 1, 2, dan 3 sekolah dasar. Ciri-ciri masa ini adalah:

- 1) Adanya hubungan yang kuat antara jasmani dan prestasi sekolah
- 2) Suka memuji diri sendiri
- 3) Apabila tidak dapat menyelesaikan tugas atau pekerjaan, maka tugas tersebut dianggap tidak penting.
- 4) Suka meremehkan orang lain.

### **b. Masa kelas tinggi sekolah dasar**

Pada masa ini berlangsung pada usia 9/10 sampai dengan 12/13 tahun, dan biasanya mereka duduk di kelas 4, 5, dan 6 di sekolah dasar. Ciri-cirinya sebagai berikut:

- 1) Perhatiannya tertuju pada kehidupan praktis sehari-hari
- 2) Ingin tahu, ingin belajar, dan realistis
- 3) Timbul pada pelajaran-pelajaran khusus
- 4) Anak memandang bahwa nilai sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi belajar
- 5) Anak-anak suka membentuk kelompok sebaya untuk bermain bersama, mereka membuat peraturan sendiri di kelompoknya.

Pada siswa sekolah dasar baik yang masih duduk di kelas rendah maupun kelas tinggi antara usia 6-12 tahun, merupakan tahap perkembangan yang berkelanjutan. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda seperti pada uraian diatas dimana siswa lebih senang bermain, bergerak, bekerja kelompok, dan lebih menyukai melakukan suatu aktivitas secara langsung. Menurut Havighurst yang dikutip oleh Desmita (2010: 35) menjelaskan tentang tugas perkembangan anak usia sekolah dasar sebagai berikut:

- a) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b) Membina hidup sehat.
- c) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- d) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.

- e) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
- f) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
- g) Mengembangkan kata hati dan moral.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yang masih suka bermain, meniru, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, sehingga seorang guru sangatlah berperan sebagai contoh teladan yang dapat diikuti oleh siswa. Selain itu siswa sekolah dasar yang mengalami proses pendidikan akan mengalami proses perubahan pada sikap dan perilaku, umur, pergaulan, dan tanggung jawab. Hal itu terjadi dengan bertahap dimulai dari kelas rendah sampai dengan kelas tinggi. Perkembangan ini akan membentuk karakter yang melekat pada diri siswa sekolah dasar.

## **7. Karakteristik Lingkungan Sekolah**

Sekolah yang sebagai tempat penelitian merupakan sekolah yang terletak pada anggota wilayah Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Dabin merupakan singkatan dari Daerah Binaan yang memiliki arti pembagian suatu wilayah yang bertujuan untuk mempermudah dalam melakukan kegiatan pada lingkup yang sempit di sebuah kecamatan seperti KKG, Pengawasan Ujian, bimbingan belajar bersama, dan lain-lain. Sekolah yang berada pada wilayah Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo memiliki karakteristik lingkungan sekolah sebagai berikut.

### **a. Budaya Sekolah**

- 1) Budaya Salam dan Senyum

- a) Berikan Salam dan Senyum kepada semua orang yang kita kenal.
- 2) Budaya Etika
  - a) Etika atau Akhlakul karimah adalah fata aturan untuk hidup bersama orang lain.
  - b) Hormatilah diri sendiri dalam berpakaian bersih rapi, bertutur kata, dan bertingkah laku baik, serta hormatilah orang lain dengan sopan santun.
- 3) Budaya jujur
  - a) Berbuat jujur kepada Tuhan, orang lain dan diri sendiri.
- 4) Budaya kasih sayang
  - a) Berikan kasih sayang kepada orang tua , teman dan semua orang yang kita kenal.
- 5) Budaya Malu
  - a) Biasakan malu jika:
 

Berbohong, batang terlambat, Mendapat nilai yang jelek, Melanggar peraturan, Tidak melaksanakan tugas, Tidak Berperan aktif dalam menjaga kebersihan lingkungan sekolah.
- 6) Budaya membaca
  - a) Buku adalah sumber ilmu
  - b) Biasakan membaca buku untuk menambah ilmu Budaya Kompetitif
  - c) Biasakan menjadi yang terbaik dalam segala hal.
- 7) Budaya Tadarus

- a) Biasakan membaca ayat suci Alqur'an disekolah
- b) Hafalkan surat pendek Alqur'an di laksanakan sebelumpelajaran
- 8) Budaya bersih
  - a) Biasakan hidup bersih
  - b) Buang sampah ditempatnya
  - c) Ciptakan Lingkungan bersih dan sehat
- 9) Budaya peduli sesama
  - a) Biasakan menolong orang lain yang membutuhkan, memberi amal atau sedekah kepada orang yang membutuhkan
  - b) Jum'at amal
- 10) Budaya disiplin
  - a) Biasakan disiplin dalam hal tepat waktu
  - b) Berpakaian seragam
  - c) Penyelesaian tugas
  - d) Melaksanakan kewajiban
- 11) Budaya menabung
  - a) Biasakan menyisihkan uang saku untuk menabung.

**b. Kondisi Fisik Sekolah**

- 1) Ruang Perkantoran

Ruang perkantoran terdiri dari ruang tamu dan ruang guru.

2) Ruang Kelas

Terdapat 6 ruang kelas di setiap sekolah, masing-masing ruang kelas diberikan fasilitas berupa: meja guru, kursi guru, meja peserta didik, kursi peserta didik, papan tulis, lemari, rak buku, jam dinding, simbol kenegaraan, tempat sampah, tempat sapu, papan, dan ada beberapa kelas yang diberikan speaker dan tempat proyektor.

3) Kamar mandi/toilet

Setiap sekolah terdapat toilet guru, toilet peserta didik.

4) Perpustakaan

Perpustakaan di setiap sekolah cukup memadai karena tersedia banyak buku yang dapat dibaca oleh siswa.

5) Pojok Baca

Pojok baca terletak di dalam ruangan kelas. Pojok baca digunakan oleh siswa untuk membaca buku yang disediakan oleh Guru Kelas. Pojok baca menyediakan berbagai macam buku diantaranya seperti buku paket, buku kelas, dan buku bacaan lainnya.

6) Mushola

Setiap sekolah memiliki tempat ibadah yang nyaman beserta segala pendukungnya yaitu tempat wudhu, mukena, sajadah, dan lainnya.

7) Lapangan dan Halaman Sekolah

Lapangan yang ada di sekolah terdiri dari: lapangan badminton, Lapangan sepak bola, Lapangan takraw, dan Lapangan voli. Terdapat juga halaman sekolah yang berfungsi untuk Upacara Bendera.

8) UKS

Tempat ini digunakan untuk beristirahat siswa dan guru yang kurang sehat. UKS juga menyediakan obat-obatan untuk pertolongan pertama pada siswa dan guru yang sakit di sekolah.

9) Akses WIFI

Setiap sekolah sudah memiliki akses WIFI yang sangat mendukung kegiatan belajar mengajar di sekolah. Wifi bisa diakses oleh guru sebagai fasilitas untuk mencari sumber belajar lain selain buku.

10) Kesehatan

Lingkungan sekolah tersedia tempat sampah yang sudah dipilah antara sampah kertas, daun, dan plastik di berbagai sudut sekolah yang membuat lingkungan sekolah menjadi lebih bersih. Dan tersedia tempat cuci tangan di depan kelas.

11) Area Parkir

Setiap sekolah memiliki area parkir untuk guru dan karyawan.

12) Dapur

Dapur digunakan untuk memasak air guru dan karyawan dan digunakan untuk menyimpan perabot rumah tangga

13) Gudang perkakas dan alat olahraga

Tempat ini digunakan untuk menyimpan perkakas seperti: kursi, meja, etalase, lemari dan alat-alat olahraga, kondisi tempat gudang masih berada di tempat yang kurang memadai dan jauh dari kata layak.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Suciati Prahastiwi (2021) dengan judul Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Materi Beladiri Pencak Silat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan persentase. Hasil dari penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Materi Beladiri Pencak Silat Pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta dengan kategori “sangat rendah” sebesar 61,50%, “rendah” sebesar 27%, “sedang” sebesar 11,50% “tinggi” sebesar 0%, dan “sangat tinggi” sebesar 0%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh M. Muzayin Arifin (2018) dengan judul penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan Rounders Di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulonprogo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dalam bentuk soal. Instrument dalam penelitian ini adalah soal sebanyak 35 butir dengan opsi pilihan benar dan salah. Teknik analisis data hasil perolehan jawaban soal benar dan dikategorikan dalam bentuk persentase melalui rumus penilaian acuan patokan. Hasil dari penelitian

tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan rounders di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo, untuk kategori “sangat tinggi” sebesar 30%, kategori “tinggi” sebesar 50%, kategori “sedang” sebesar 15%, kategori “rendah” sebesar 0% dan kategori “sangat rendah” 0%.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk memberikan edukasi kepada peserta didik tentang aktivitas jasmani. Di dalam pembelajaran PJOK ini sangat banyak materi pelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik dengan harapan peserta didik mampu memahami seluruh materi yang diajarkan oleh Guru PJOK. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual yaitu video menjadikan pembelajaran terasa lebih mudah dilakukan oleh Guru PJOK. Penggunaan media video ini digunakan untuk mempermudah menjelaskan secara detail setiap gerakan dalam pelajaran PJOK yang dapat mempermudah siswa untuk memahaminya. Kemampuan tingkat pemahaman siswa yang berbeda-beda mengharuskan guru untuk memilih media yang tepat agar materi dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Penelitian ini mengangkat hal mengenai penggunaan media pembelajaran yang dilaksanakan pada pembelajaran teori oleh Guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada Guru PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Dabin I untuk memanfaatkan media video agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik.

Adanya penggunaan media video dalam pembelajaran PJOK akan sangat membantu kelancaran pembelajaran dan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri di wilayah Dabin Satu. Kemampuan daya serap yang berbeda mengharuskan guru lebih cermat memilih media yang dapat membantu dengan mudah daya serap peserta didik menjadi lebih baik. Pembelajaran PJOK akan efektif dan optimal apabila siswa senang terhadap pembelajaran PJOK. Dengan menggunakan media video siswa akan tertarik minatnya dan akan lebih memperhatikan materi yang diberikan oleh guru. selain itu dengan menggunakan media video mempermudah menjelaskan secara detail sebuah gerakan yang dilakukan di sebuah cabang olahraga. Namun hal tersebut belum diketahui kebenarannya, mungkin guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri di wilayah Dabin I dimungkinkan belum menggunakan media video secara optimal sehingga dimungkinkan tingkat pemahaman siswanya masih rendah terhadap pembelajaran permainan net, maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu dengan mengumpulkan data, selanjutnya hasil data tersebut dideskripsikan. Menurut pendapat Sugiyono (2017:147) menyatakan bahwa kuantitatif deskriptif merupakan statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode survei.

Berdasarkan pendapat Arikunto (2002:312) metode survei merupakan penelitian yang biasanya dilakukan dengan subjek yang cukup banyak dan dimaksudkan untuk mendapatkan informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes. Di dalam tes terdapat sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan jawaban dari responden tentang materi yang diketahui oleh responden. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo.

##### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Cokroyasan, SD Negeri Jombang, dan SD Negeri Ngombol Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Waktu penelitian pada bulan 25 April 2022 sampai 14 Mei 2022.

### C. Populasi

Populasi merupakan jumlah seluruh dari subjek penelitian. Menurut Muri Yusuf (2015: 145) populasi merupakan salah satu hal yang sensual yang perlu mendapat perhatian dengan seksama apabila peneliti ingin menyimpulkan suatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah (area) objek penelitiannya. Populasi penelitian pada penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri di wilayah Dabin I yaitu SDN Cokroyasan, SDN Jombang, dan SDN Ngombol dengan jumlah 70 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian populasi. Jadi, semua anggota populasi menjadi subjek penelitian.

*Tabel 3. Jumlah Populasi Penelitian*

| No                  | Nama Sekolah         | Jumlah    |
|---------------------|----------------------|-----------|
| 1.                  | SD Negeri Cokroyasan | 16        |
| 2.                  | SD Negeri Jombang    | 26        |
| 3.                  | SD Negeri Ngombol    | 28        |
| <b>Jumlah Siswa</b> |                      | <b>70</b> |

### D. Definisi Operasional Variabel

Menurut pendapat Sugiyono (2017: 38), variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini yaitu pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Definisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah

tingkat kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah itu dipahami dan diingat oleh siswa kelas V terhadap suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional berupa permainan tim atau individu, dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau proyektil sejenis jatuh pada lapangan lawan, agar tidak dikembalikan dengan jalan melewatkan bola melalui net dengan tinggi tertentu menggunakan alat bantu pada proses belajar yang terdiri dari gambar-gambar bergerak dan suara yang dimunculkan dalam sebuah tayangan di SD Negeri Se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo.

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

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Arikunto (2005: 100) metode pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan tes pengetahuan. Dimana siswa diberikan lembaran soal yang berisikan soal-soal tentang permainan net yang telah dipelajari menggunakan media video. Tahap-tahap dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut: (1) datang ke sekolah dengan membawa surat izin penelitian dari pihak Fakultas; (2) memberikan materi pembelajaran permainan net menggunakan media video kepada subjek penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Cokroyasan; (3) menyebar soal kepada subjek penelitian; (4) menjelaskan bagaimana cara

menjawab soal yang sudah dibagikan kepada subjek penelitian; (5) mengumpulkan hasil jawaban yang sudah diisi oleh subjek penelitian. Setelah data terkumpul kemudian data dianalisis.

## 2. Instrumen Penelitian.

Instrumen merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Menurut Arikunto (2016:136) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes pengetahuan yang berisi soal pilihan ganda sehingga responden dapat memilih jawaban yang tepat dengan cara disilang pada huruf yang terdapat jawaban yang benar. Instrumen penelitian pada penelitian ini telah dilakukan *expert judgement* oleh ahli yang terlampir pada lampiran 3 halaman 78 dan 79.

*Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian*

| Variabel                                                                                    | Faktor                       | Indikator                                | No. Item   | Jumlah |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|------------------------------------------|------------|--------|
| Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video | Video pembelajaran bola voli | 1. Teknik dasar permainan bola voli      | 1, 4, 7, 8 | 8      |
|                                                                                             |                              | 2. Gerak dasar dalam Permainan Bola voli | 5, 6       |        |
|                                                                                             |                              | 3. Peraturan permainan bola voli         | 2, 3       |        |
|                                                                                             | Video Pembelajaran           | 1. Peraturan permainan bulutangkis       | 9,10       | 8      |

|                                                                              |                                 |                                             |                    |   |
|------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------|---------------------------------------------|--------------------|---|
| di SD Negeri<br>se-Dabin I<br>Kecamatan<br>Ngombol<br>Kabupaten<br>Purworejo | bulutangkis                     | 2. Teknik dasar permainan bulutangkis       | 11,12,14, 15,16    |   |
|                                                                              |                                 | 3. Gerak dasar dalam bulutangkis            | 13,                |   |
|                                                                              | Video Pembelajaran tenis meja   | 1. Teknik dasar permainan tenis meja        | 17,18, 22, 23      | 7 |
|                                                                              |                                 | 2. Gerak dasar permainan tenis meja         | 20, 21             |   |
|                                                                              |                                 | 3. Peraturan permainan tenis meja           | 19                 |   |
|                                                                              | Video Pembelajaran sepak takraw | 1. Peraturan permainan sepak takraw         | 24,                | 7 |
|                                                                              |                                 | 2. Gerak dasar dalam permainan sepak takraw | 26                 |   |
|                                                                              |                                 | 3. Teknik dasar permainan sepak takraw      | 25, 27, 28, 29, 30 |   |

## F. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2006: 96) validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Cara menghitung validitas adalah dengan menggunakan rumus korelasi. Harga koefisien korelasi yang diolah

menggunakan *software* SPSS yang diperoleh ( $r_{xy}$  atau  $r_{hitung}$ ) dibandingkan dengan nilai  $r_{tabel}$  ( $df = n-1$ ). Apabila  $r_{hitung}$  yang diperoleh lebih tinggi dari  $r_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika  $r_{hitung}$  lebih kecil dari  $r_{tabel}$  maka butir soal dinyatakan tidak valid.

Uji validitas dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 25. Untuk mengukur validitas alat atau instrumen, digunakan teknik korelasi *product moment* dari *karl pearson* dengan taraf signifikan 5 % atau 0,05. Kemudian setelah data terkumpul dianalisis dengan bantuan SPSS 25. Pembuktian validitas ini untuk mengetahui apakah instrumen ini mampu mengukur apa yang hendak diukur.

Uji validitas yang dilakukan oleh peneliti di tiga sekolah dengan jumlah responden 70 siswa dan jumlah butir soal 30. Dalam penelitian subjek yang berjumlah 70 sehingga dapat ditentukan bahwa  $r_{tabel} = 0,232$ . Dari hasil uji validitas instrumen 30 butir soal dinyatakan valid.

## 2. Uji Reliabilitas

Menurut Arikunto (2006: 41) Reliabilitas Instrumen mengacu pada satu pengertian sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Pengujian reliabilitas instrumen penelitian menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

*Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas*

| Alpha Cronbach | Nilai Kritis | Keterangan |
|----------------|--------------|------------|
| 0.872          | 0.6          | Reliabel   |

Berdasarkan ringkasan hasil uji reliabilitas seperti yang terangkum dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien *Cronbach Alpha* seluruh variabel penelitian lebih besar dari 0,6.

#### **G. Teknik Analisis Data**

Setelah data terkumpul, tahap yang selanjutnya yaitu menganalisis data yang dapat ditarik kesimpulan dari data data hasil penelitian. Teknik analisis data yang digunakan di penelitian ini merupakan teknik analisis data deskriptif persentase dimana dalam menganalisis data terdapat tahapan yang dilakukan setelah memperoleh data hasil penelitian yaitu menentukan skor jawaban dan menghitung skor.

Dari data yang diolah akan menghasilkan persentase. Cara menghitung analisis data mencari persentase menggunakan rumus Anas Sudijono (2011:43) sebagai berikut:

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

Keterangan

P = Persentase

F = Frekuensi

N = *Number of Cases* (Jumlah frekuensi/banyaknya individu)

Kemudian kategori dalam penskoran data setiap faktor dapat diketahui dengan cara mengkategorikan sesuai dengan instrumen agar mempermudah dalam

mengidentifikasi dan pendeskripsian setiap faktor dalam penelitian ini. Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menentukan kategori.

*Tabel 6. Kategori Penilaian*

| No. | Interval    | Kategori      |
|-----|-------------|---------------|
| 1.  | 80 – 100    | Sangat Tinggi |
| 2.  | 65 – 79     | Tinggi        |
| 3.  | 55 – 64     | Sedang        |
| 4.  | 40 – 54     | Rendah        |
| 5.  | $0 \leq 40$ | Sangat Rendah |

Sumber: Arikunto (2010: 207)

Arikunto (2010:208) menyatakan, rumusan yang digunakan untuk mengukur persentase dari jawaban yang didapat dari kuisisioner, jika benar nilai 1 dan jika salah nilai 0, yaitu:

$$Total\ Nilai = \frac{Jumlah\ nilai\ yang\ benar}{Jumlah\ soal} \times 100$$

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Cokroyasan, SD Negeri Ngombol, dan SD Negeri Jombang yang merupakan anggota wilayah dari Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo yang selesai pada tanggal 14 Mei 2022. Subjek penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas V dari Negeri Cokroyasan, SD Negeri Ngombol, dan SD Negeri Jombang yang berjumlah 70 siswa. Data hasil penelitian diungkapkan dengan tes pilihan ganda yang berjumlah 30 butir soal. Setelah data hasil penelitian terkumpul didapatkan nilai minimum = 37; nilai *maximum* = 100; *mean* = 68,14; *median* = 67; *mode* = 63; dan *standard deviation* = 14,72. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 7. Deskriptif statistik tingkat pemahaman siswa kelas 5 terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video*

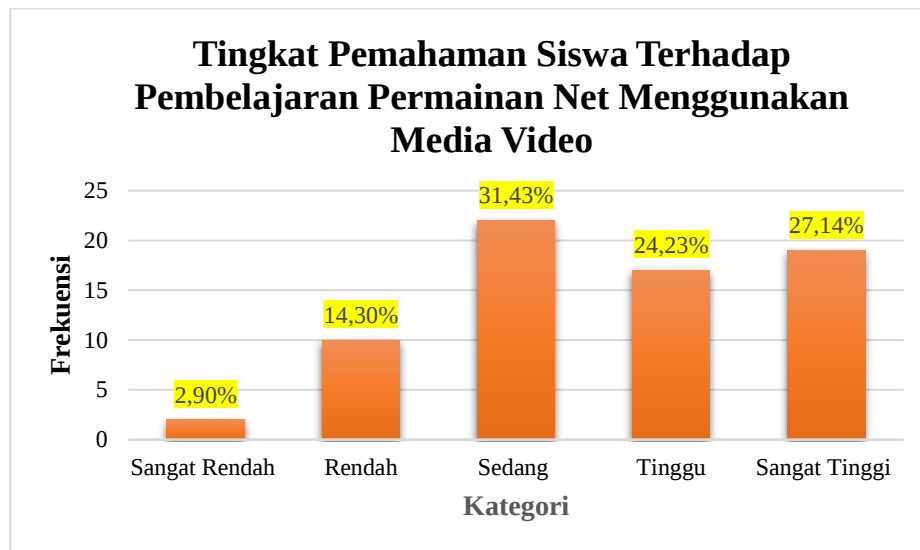
| Statistik             |                |       |
|-----------------------|----------------|-------|
| N                     | Valid          | 30    |
|                       | <i>Missing</i> | 0     |
| <i>Mean</i>           |                | 68    |
| <i>Median</i>         |                | 67    |
| <i>Mode</i>           |                | 63    |
| <i>Std. Deviation</i> |                | 14,72 |
| <i>Minimum</i>        |                | 37    |
| <i>Maximum</i>        |                | 100   |

Hasil data yang sudah terkumpul kemudian langkah selanjutnya di konversikan ke dalam bentuk tabel interval kategori penilaian dan didapat hasil sebagai berikut:

*Tabel 8. Distribusi Frekuensi, Data Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video*

| No. | Interval    | Frekuensi | Persentase | Kategori      |
|-----|-------------|-----------|------------|---------------|
| 1   | 80 – 100    | 19        | 27,14%     | Sangat Tinggi |
| 2   | 65 – 79     | 17        | 24,23%     | Tinggi        |
| 3   | 55 – 64     | 22        | 31,43%     | Sedang        |
| 4   | 40 – 54     | 10        | 14,30%     | Rendah        |
| 5   | $0 \leq 40$ | 2         | 2,90%      | Sangat Rendah |
|     | Jumlah      | 70        | 100%       |               |

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diketahui bahwa tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Sangat Tinggi” 19 siswa (27,14%), “Tinggi” 17 siswa (24,23%), “Sedang” 22 siswa (31,43%), “Rendah” 10 siswa (14,30%), “Sangat Rendah” 2 siswa (2,90%). Untuk mempermudah dalam memahami distribusi frekuensi, maka disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video

Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo dalam penelitian ini didasarkan pada faktor video pembelajaran bola voli, video pembelajaran bulutangkis, video pembelajaran tenis meja, dan video pembelajaran sepak takraw. Hasil penelitian masing-masing faktor diuraikan sebagai berikut:

### 1. Faktor Video Pembelajaran Bola Voli

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bola voli diperoleh nilai *minimum* = 37,5; nilai *maximum* = 100; *mean* = 76,43; *median* = 75; *mode* = 87,5; dan *standard deviation* = 15,72. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 9. Deskriptif statistik faktor video pembelajaran bola voli*

| Statistik      |         |       |
|----------------|---------|-------|
| N              | Valid   | 30    |
|                | Missing | 0     |
| Mean           |         | 76,43 |
| Median         |         | 75    |
| Mode           |         | 87,5  |
| Std. Deviation |         | 15,72 |
| Minimum        |         | 37,5  |
| Maximum        |         | 100   |

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bola voli, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

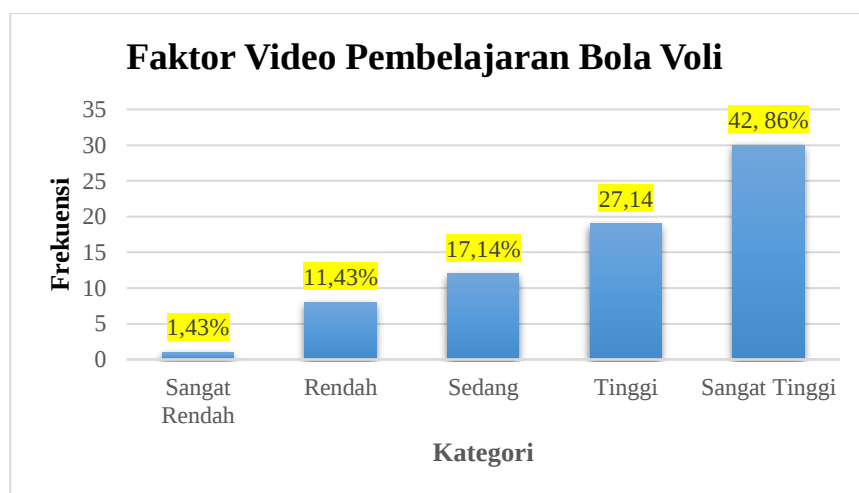
*Tabel 10. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Bola Voli*

| No. | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori      |
|-----|----------|-----------|------------|---------------|
| 1   | 80 – 100 | 30        | 42,86%     | Sangat Tinggi |
| 2   | 65 – 79  | 19        | 27,14%     | Tinggi        |
| 3   | 55 – 64  | 12        | 17,14%     | Sedang        |
| 4   | 40 – 54  | 8         | 11,43%     | Rendah        |
| 5   | 0 ≤ 40   | 1         | 1,43%      | Sangat Rendah |
|     | Jumlah   | 70        | 100%       |               |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bola voli berada pada kategori “Sangat Tinggi” 30 siswa (42,86%), “Tinggi” 19 siswa (27,14%), “Sedang” 12 siswa (17,43%), “Rendah” 8 siswa

(11,43%), “Sangat Rendah” 1 Siswa (1,43%). Berdasarkan pada tabel di atas ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bola voli masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas untuk mempermudah dalam memahami distribusi frekuensi, maka disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram distribusi frekuensi faktor Video Pembelajaran Bola Voli

## 2. Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bulutangkis diperoleh nilai *minimum* = 12,5; nilai *maximum* = 100; *mean* = 73,39; *median* = 75; *mode* = 75; dan *standard deviation* = 19,95. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis*

| Statistik      |         |       |
|----------------|---------|-------|
| N              | Valid   | 30    |
|                | Missing | 0     |
| Mean           |         | 73,39 |
| Median         |         | 75    |
| Mode           |         | 75    |
| Std. Deviation |         | 19,95 |
| Minimum        |         | 12,5  |
| Maximum        |         | 100   |

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran Bulutangkis, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

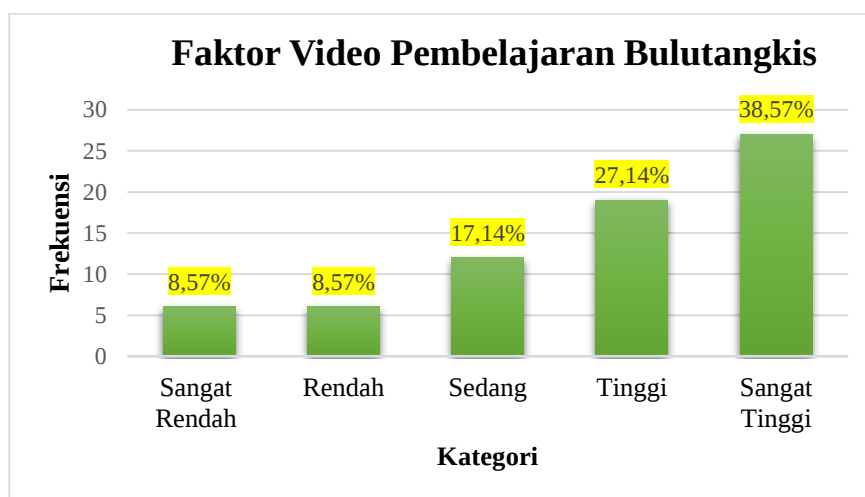
*Tabel 12. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis*

| No. | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori      |
|-----|----------|-----------|------------|---------------|
| 1   | 80 – 100 | 27        | 38,57%     | Sangat Tinggi |
| 2   | 65 – 79  | 19        | 27,14%     | Tinggi        |
| 3   | 55 – 64  | 12        | 17,14%     | Sedang        |
| 4   | 40 – 54  | 6         | 8,57%      | Rendah        |
| 5   | 0 ≤ 40   | 6         | 8,57%      | Sangat Rendah |
|     | Jumlah   | 70        | 100%       |               |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bulutangkis berada pada kategori “sangat tinggi” 27 siswa (38,57%), “Tinggi” 19 siswa (27,14%), “Sedang” 12 siswa (17,43%), “Rendah” 6 siswa (8,57%), “Sangat Rendah” 6 Siswa (8,57%). Berdasarkan pada tabel di atas ditarik

kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bulutangkis masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas untuk mempermudah dalam memahami distribusi frekuensi, maka disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Bulutangkis

### 3. Faktor Video Pembelajaran Tenis Meja

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran Tenis Meja diperoleh nilai *minimum* = 0; nilai *maximum* = 100; *mean* = 53,67; *median* = 42,86; *mode* = 42,86; dan *standard deviation* = 25,21. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Video Pembelajaran Tennis Meja*

| Statistik      |         |       |
|----------------|---------|-------|
| N              | Valid   | 30    |
|                | Missing | 0     |
| Mean           |         | 53,67 |
| Median         |         | 42,86 |
| Mode           |         | 42,86 |
| Std. Deviation |         | 25,21 |
| Minimum        |         | 0     |
| Maximum        |         | 100   |

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran Tennis Meja, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

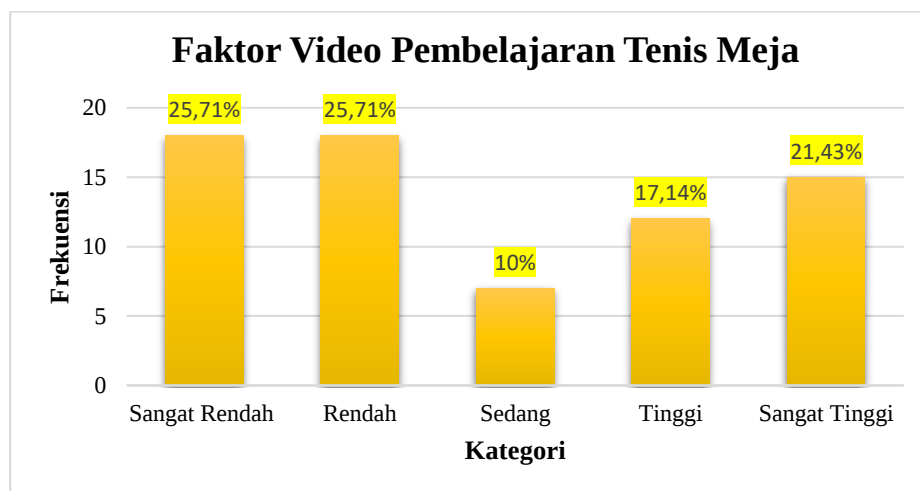
*Tabel 14. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Tennis Meja*

| No. | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori      |
|-----|----------|-----------|------------|---------------|
| 1   | 80 – 100 | 15        | 21.43%     | Sangat Tinggi |
| 2   | 65 – 79  | 12        | 17,14%     | Tinggi        |
| 3   | 55 – 64  | 7         | 10%        | Sedang        |
| 4   | 40 – 54  | 18        | 25,71%     | Rendah        |
| 5   | 0 ≤ 40   | 18        | 25,71%     | Sangat Rendah |
|     | Jumlah   | 70        | 100%       |               |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran tenis meja berada pada kategori “sangat tinggi” 15 siswa (21,43%), “Tinggi” 12 siswa (17,14%), “Sedang” 7 siswa (10%), “Rendah” 18 siswa (25,71%), “Sangat Rendah” 18 Siswa (25,71%). Berdasarkan pada tabel di atas

ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran tenis meja masuk dalam kategori “Rendah” dan “Sangat Rendah”.

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas untuk mempermudah dalam memahami distribusi frekuensi, maka disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Tenis Meja

#### 4. Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw

Deskriptif statistik data hasil penelitian tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran sepak takraw diperoleh nilai *minimum* = 0; nilai *maximum* = 100; *mean* = 67,14; *median* = 71,43; *mode* = 71,43; dan *standard deviation* = 22,73. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

*Tabel 15. Deskriptif Statistik Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw*

| Statistik      |         |       |
|----------------|---------|-------|
| N              | Valid   | 30    |
|                | Missing | 0     |
| Mean           |         | 67,14 |
| Median         |         | 71,43 |
| Mode           |         | 71,43 |
| Std. Deviation |         | 22,73 |
| Minimum        |         | 0     |
| Maximum        |         | 100   |

Distribusi frekuensi, data tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran sepak takraw, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

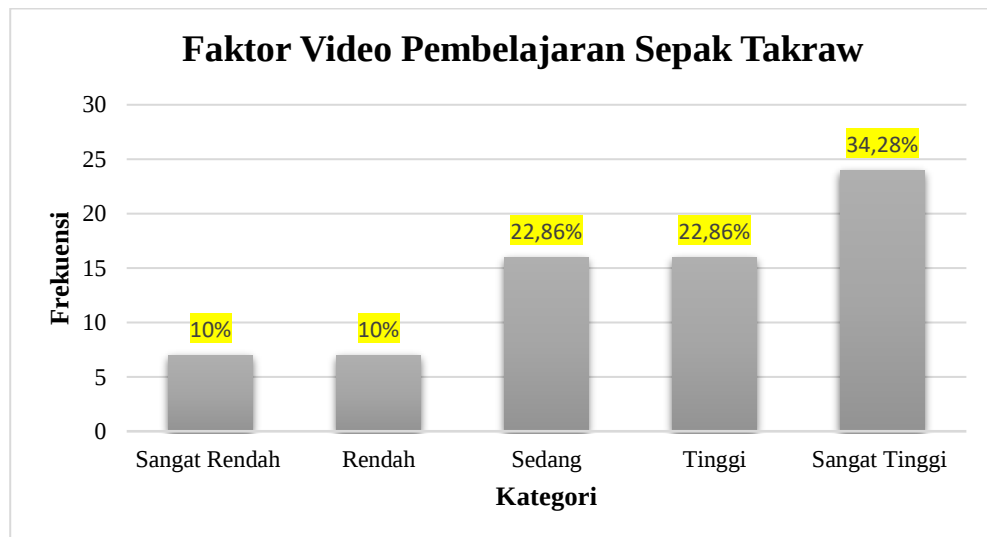
*Tabel 16. Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw*

| No. | Interval | Frekuensi | Persentase | Kategori      |
|-----|----------|-----------|------------|---------------|
| 1   | 80 – 100 | 24        | 34,28%     | Sangat Tinggi |
| 2   | 65 – 79  | 16        | 22,86%     | Tinggi        |
| 3   | 55 – 64  | 16        | 22,86%     | Sedang        |
| 4   | 40 – 54  | 7         | 10%        | Rendah        |
| 5   | 0 ≤ 40   | 7         | 10%        | Sangat Rendah |
|     | Jumlah   | 70        | 100%       |               |

Berdasarkan tabel di atas, diketahui tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran sepak takraw berada pada kategori “Sangat Tinggi” 24 siswa (34,28%), “Tinggi” 16 siswa (22,86%), “Sedang” 16 siswa (22,86%), “Rendah” 7 siswa (10%), “Sangat Rendah” 7 Siswa (10%). Berdasarkan pada tabel di atas

ditarik kesimpulan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran sepak takraw masuk dalam kategori “Sangat Tinggi”.

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel di atas untuk mempermudah dalam memahami distribusi frekuensi, maka disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Distribusi Frekuensi Faktor Video Pembelajaran Sepak Takraw

## B. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo yang diungkapkan dengan tes pilihan ganda berjumlah 30 butir dan terbagi menjadi

empat faktor yaitu video pembelajaran bola voli, video pembelajaran bulutangkis, video pembelajaran tenis meja, dan video pembelajaran sepak takraw.

Berdasarkan data yang telah diperoleh saat penelitian dapat dijelaskan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo yang termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” 19 siswa (27,14%), “Tinggi” 17 siswa (24,23%), “Sedang” 22 siswa (31,43%), “Rendah” 10 siswa (14,30%), dan “Sangat Rendah” 2 siswa (2,90%). Berdasarkan uraian tersebut tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo masuk pada kategori “Sedang”. Namun sebagian besar tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo termasuk pada kategori “Tinggi” dan “Sangat Tinggi”. Hal ini dibuktikan dengan jumlah siswa yang termasuk dalam kategori “Tinggi” dan “Sangat Tinggi” lebih dari 50% dari populasi. Selain itu tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo bisa dilihat dari beberapa faktor berikut:

#### **1. Video Pembelajaran Bola Voli**

Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bola voli dalam

kategori “Sangat Tinggi” yaitu terdapat 30 siswa dengan persentase 42,86%. Pada faktor video pembelajaran bola voli jawaban siswa yang benar paling banyak terdapat pada butir nomor 2 dan 3 yaitu dengan pertanyaan nomor 2 “cara memainkan permainan bola voli adalah” dengan jawaban “a. menjatuhkan bola ke lapangan lawan melalui atas net” dan nomor 3 “game poin dalam satu set permainan bola voli” dengan jawaban “d. 25 poin” pada nomor butir 2 dan 3 terdapat 67 siswa yang menjawab benar dan 3 siswa yang menjawab salah dengan total 70 siswa. Sedangkan jawaban siswa yang salah banyak terdapat pada butir nomor 8 dengan pertanyaan “perkenaan bola yang baik dan tepat saat passing bawah adalah” dengan jawaban yang seharusnya “d. di atas pergelangan tangan”. Pada butir soal nomor 8 terdapat 41 siswa yang menjawab salah dan 29 menjawab benar dengan total 70 siswa. Dapat diartikan bahwa terdapat 67 siswa yang memahami peraturan permainan bola voli.

## **2. Video Pembelajaran Bulutangkis**

Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran bulutangkis dalam kategori “Sangat Tinggi” yaitu terdapat 27 siswa dengan persentase 38,57%. Pada faktor video pembelajaran bulutangkis jawaban siswa yang benar paling banyak terdapat pada butir nomor 10 dengan pertanyaan “dalam permainan bulutangkis dimainkan oleh 2 orang secara berpasangan disebut” dengan jawaban “b. ganda”. Pada butir nomor 10 terdapat 61 siswa yang menjawab benar dan 9 siswa yang menjawab salah dengan total 70 siswa. Sedangkan jawaban siswa yang salah

banyak terdapat pada butir nomor 14 dengan pertanyaan “pada servis pendek saat memukul bola titik tumpu ayunan berada pada” dengan jawaban yang seharusnya “c. pergelangan tangan”. Pada butir nomor 14 terdapat 30 siswa yang menjawab salah dan 40 siswa menjawab benar. Dapat diartikan bahwa terdapat 61 siswa yang memahami tentang peraturan permainan bulu tangkis.

### **3. Video Pembelajaran Tenis Meja**

Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran tenis meja dalam kategori “Sangat Rendah” dan “Rendah” yaitu keduanya terdapat 18 siswa dengan persentase 25,71%. Pada faktor video pembelajaran tenis meja jawaban siswa yang salah banyak terdapat pada butir nomor 17 dengan pertanyaan “yang merupakan salah satu teknik dasar permainan tenis meja adalah” dengan jawaban yang seharusnya “*footwork*”. Pada butir nomor 17 terdapat 38 siswa yang menjawab salah dan 32 menjawab benar dengan total 70 siswa. Sedangkan jawaban siswa yang benar paling banyak terdapat pada butir nomor 20 dengan pertanyaan “yang merupakan gerak lokomotor dalam permainan tenis meja adalah” dengan jawaban “c. melangkah kaki”. Pada butir nomor 20 terdapat 46 siswa yang menjawab benar dan 24 siswa menjawab salah dengan total 70 siswa. Dapat diartikan bahwa terdapat 38 siswa yang kurang memahami tentang teknik dasar dalam permainan tenis meja.

#### **4. Video Pembelajaran Sepak Takraw**

Tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berdasarkan faktor video pembelajaran sepak takraw dalam kategori “Sangat Tinggi” yaitu terdapat 24 siswa dengan persentase 34,28%. Pada faktor video pembelajaran sepak takraw jawaban siswa yang benar paling banyak terdapat pada butir nomor 28 dengan pertanyaan “yang dimaksud dengan sepak sila adalah” dengan jawaban “menimang bola menggunakan kaki bagian dalam seperti duduk sila”. Pada butir nomor 28 terdapat 53 siswa yang menjawab dengan benar dan 17 siswa menjawab salah dengan total 70 siswa. Sedangkan jawaban siswa yang salah banyak terdapat pada butir nomor 25 dengan pertanyaan “pemain yang berada di tengah bertugas dalam melakukan servis adalah” dengan jawaban yang seharusnya “tekong”. Pada butir nomor terdapat 34 siswa yang menjawab salah dan 36 siswa menjawab benar dengan total 70 siswa. Dapat diartikan bahwa terdapat 53 siswa yang mampu memahami tentang teknik dasar dalam permainan sepak takraw.

Berdasarkan faktor-faktor yang telah diuraikan diatas terdapat faktor yang memiliki tingkat pemahaman paling tinggi yaitu faktor video pembelajaran bola voli, faktor video pembelajaran bulutangkis, dan faktor video pembelajaran sepak takraw. Pada faktor video pembelajaran bola voli dengan kategori “sangat tinggi” sebanyak 30 siswa dengan persentase 42,29%. Hal tersebut terjadi karena permainan bola voli merupakan cabang olahraga unggulan yang ada di wilayah SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo. Selain itu, materi yang paling sering diajarkan oleh guru PJOK di SD Negeri se-Dabin I adalah

permainan bola voli. Sehingga siswa kelas V sudah mampu memahami lebih dalam karena sudah terbiasa dalam melakukan permainan bola voli.

Pada faktor video pembelajaran bulutangkis termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” yaitu terdapat 27 siswa dengan persentase 38,57%. Hal tersebut terjadi karena bulutangkis merupakan olahraga yang bermasyarakat sehingga hampir setiap rumah memiliki peralatan bulutangkis seperti raket dan *shutleshuttlecock* sehingga siswa sudah terbiasa bermain bulutangkis dirumah masing-masing dan sekaligus mampu belajar untuk memahami tentang permainan bulutangkis.

Pada faktor video pembelajaran sepak takraw termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” yaitu terdapat 24 siswa dengan persentase 34,28%. Hal tersebut terjadi karena dalam materi video pembelajaran sepak takraw istilah yang digunakan dengan Bahasa Indonesia yang sangat mudah dipahami. Selain itu, permainan sepak takraw sering dilombakan pada ajang kejuaraan POPDA dan SD di wilayah Dabin I Kecamatan Ngombol selalu mengirimkan atletnya untuk maju ke tingkat Kabupaten Purworejo. Sehingga permainan sepak takraw sudah tidak asing lagi bagi siswa SD Negeri di wilayah Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo.

Sedangkan faktor yang memiliki tingkat pemahaman yang paling rendah yaitu faktor video pembelajaran tenis meja dengan kategori “Sangat Rendah” dan “Rendah” yaitu keduanya terdapat 18 siswa dengan persentase 25,71%. Hal ini terjadi karena dalam video pembelajaran yang ditayangkan terdapat banyak istilah yang menggunakan bahasa asing sehingga siswa sulit untuk memahami istilah

tersebut. Disisi lain permainan tenis meja jarang dilakukan oleh siswa karena tidak semua orang memiliki peralatan yang digunakan dalam permainan tenis meja seperti meja, bad, dan bola pingpong.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

1. Pengumpulan data pada penelitian hanya didasarkan pada hasil tes, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam penelitian.
2. Pada saat penyampaian materi memakan waktu yang cukup lama sehingga siswa kehilangan fokus untuk memahami materi.
3. Pada saat penyampaian materi, jumlah responden yang berada di dalam kelas terlalu banyak sehingga sulit untuk dikondisikan.
4. Kurangnya pengenalan bahasa asing dari responden yang menyebabkan sulitnya memahami istilah yang ada dalam dunia olahraga.
5. Keterbatasan tenaga dan waktu sehingga peneliti tidak dapat mengontrol sepenuhnya kesungguhan responden dalam menjawab tes.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dapat menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net menggunakan media video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo adalah sebagai berikut: tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Sangat Tinggi” dengan frekuensi 19 siswa (27,14%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada Kategori “Tinggi” dengan frekuensi 17 siswa (24,23%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori dengan frekuensi “Sedang” dengan frekuensi 22 siswa (31,43%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Rendah” dengan frekuensi 10 siswa (14,30%), tingkat pemahaman siswa yang termasuk pada kategori “Sangat Rendah” dengan frekuensi 2 siswa (2,90%). Dari data hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas V terhadap pembelajaran permainan net di SD Negeri se Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo berada pada kategori “Sedang”.

#### **B. Saran**

1. Bagi guru PJOK harus lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan materi pembelajaran kepada siswa dengan memilih metode pembelajaran yang tepat agar siswa mampu memahami materi dengan baik.
2. Bagi siswa agar tetap semangat dalam mengikuti pembelajaran permainan net terutama dalam pembelajaran teori yang banyak materi yang harus dipahami.

### **C. Implikasi**

1. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan tingkat pemahaman siswa dalam permainan net. Sebelum siswa melakukan pembelajaran praktik siswa terlebih dahulu mempelajari materi secara teori agar memahami materi secara mendalam.
2. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan kepada guru dan calon guru agar mengoreksi kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama ini. sehingga kedepannya mampu mengubah metode pembelajaran yang tepat dengan tujuan untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aikunto, S. (2005). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arikunto, S. (2016). *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, A. (2007). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Daryanto. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdikbud. (1999). *Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Balai Pustaka
- Grice T. (2007). *Bulutangkis Petunjuk Untuk Pemula Dan Lanjut*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hamalik, O. (2017). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Izzaty, R. E. (2008). *Perkembangan Anak Usia 7-12 Tahun*. Jurnal Pendidikan.
- Jatmika, Herka Maya. (2005). *Pemanfaatan Media Visual dalam menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Vol. 3, No. 2.
- Thamrin, M. Husni. (2008). *Bahan Ajar Mata Kuliah: Olahraga Pilihan Sepaktakraw*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mitchell, S.A., Oslin, J., & Griffin, L. (2003). *Sport Foundation for Elementary Physical Education: A Tactical Games Approach*. Champaign: Human Kinetics
- Muhajir. (2003). *Panduan Bola Voli*. Bandung: Departemen Pendidikan.
- Pambudi, A. F. (2014). *Analisis Spektrum Gaya Mengajar Divergen Dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 10(2).

- Pambudi, A. F. (2010). *Target Games: Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol 7, No 2.
- PBVSJ. (1995). *Jenis-jenis Permainan Bola Voli*, Jakarta: Sekretariat Umum Pp PBVSJ.
- Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 tentang perubahan atas peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 24 tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan pendidikan menengah* (Indonesia). Diakses tanggal 3 Juni 2022 dari <https://jdih.kemdikbud.go.id/arsip/Permendikbud20Nomor37Tahun2018.pdf>
- Pingge, H. D. (2016). *Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta didik Sekolah Dasar Di Kecamatan Kota Tambolaka*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Vol. 2.
- Purwanto N. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pujiriyanto. (2012). *Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press.
- Rusman, Kurniawan D., Riyana C. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Saryono & Rithaudin, A. (2011). *Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Peserta didik dalam Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, 8.
- Sole, F. B., & Anggraeni, D. M. (2018). *Inovasi Pembelajaran Elektronik dan Tantangan Guru Abad 21*. e-Saintika, 2(1), 10-18.
- Subali, Bambang. (2012). *Prinsip Asesmen & Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: UNY Press
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sunardianta, R. (2018). *Lebih Dekat Mengenal Tenis Meja*. Yogyakarta: Thema Publishing.

Trianingsih, R. (2016). *Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar*. Jurnal Al Ibtida, Vol 3. No. 2.

Yusuf, Muri. (2014). *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: PT. Fajar Interpratama Mandiri.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Keterangan Pembimbing TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.  
Laman : <http://www.fik.uny.ac.id>, Surel : [humas\\_fik@uny.ac.id](mailto:humas_fik@uny.ac.id)

Nomor : 65/PJSD /V/2022  
Lamp : 1 Bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : **Ibu Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd.**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Jaka Sayidina Ali  
NIM : 18604224025  
Judul Skripsi : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas 5 terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video di SD Negeri se- Dabin Satu Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 12 Mei 2022  
Koord. Prodi PGSD Penjas.

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

Tembuan :  
1. Prodi  
2. Ybs

Lampiran 2. Kartu Bimbingan Skripsi

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

Nama Mahasiswa : Jaka Sayidina Ali  
NIM : 18604224025  
Program Studi : PPSD Penyus  
Jurusan : POR  
Pembimbing : Dra. Erlina Listyarini, M.Pd.

| No. | Tanggal    | Pembahasan                         | Tanda tangan Dosen Pembimbing                                                         |
|-----|------------|------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | 04-10-2021 | Revisi Judul                       |    |
| 2   | 13-12-2021 | Revisi Bab I                       |    |
| 3   | 04-02-2022 | Revisi Bab II                      |    |
| 4   | 13-03-2022 | Revisi Bab III                     |    |
| 5   | 15-03-2022 | Pembuatan dan Revisi Instrumen     |   |
| 6   | 21-03-2022 | Revisi Subjek Penelitian           |  |
| 7   | 14-04-2022 | konsultasi Uji Validitas Instrumen |  |
| 8   | 09-05-2022 | Revisi Bab IV dan Bab V            |  |
| 9.  | 13-05-2022 | Revisi total Bab I - Bab V         |  |
| 10. | 17-05-2022 | Daftar Ujian                       |  |

Mengetahui  
Koord. Prodi PJSD



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

### Lampiran 3. Surat Keterangan Expert Judgement

#### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.

NIP : 195811011986031002

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Jaka Sayidina Ali

NIM : 18604224025

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas 5 Terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video Di SD Negeri Cokroyasan Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian tugas akhir dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perbaiki soal no. 3, 4, 9, 12, 17, 23.
2. ....
3. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 April 2022



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.

NIP. 195811011986031002

### SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dra. Erlina Listyarini, M.Pd.

NIP : 19601219 198803 2 001

Menerangkan bahwa saudara:

Nama : Jaka Sayidina Ali

NIM : 18604224025

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas 5 Terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video Di SD Negeri Se-Dabin Satu Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian penyelesaian tugas akhir dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Perbaiki tata bahasa gunakan dengan siswa Sekolah dasar
2. ....
3. ....

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 April 2022



Dra. Erlina Listyarini, M.Pd.

NIP. 19601219 198803 2 001

## Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



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 : 758/UN34.16/PT.01.04/2022

22 April 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . 1. Kepala SD Negeri ....., Kecamatan Ngombol, Kabupaten Purworejo

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

Nama : Jaka Sayidina Ali  
NIM : 18604224025  
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas 5 Terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video Di SD Negeri se-Dabin Satu Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo  
Waktu Penelitian : 25 April - 14 Mei 2022

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.

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

*Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Cokroyasan*



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI COKROYASAN**  
Alamat: Jl. Purwodadi – Grabag, Desa Cokroyasan, Kecamatan  
Ngombol, Kabupaten Purworejo, Kode POS 54172

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 425.8/057/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Cokroyasan menerangkan bahwa:

Nama : Jaka Sayidina Ali  
Nim : 18604224025  
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani – S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Cokroyasan dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI SD NEGERI Se-DABIN SATU KECAMATAN NGOMBOL KABUPATEN PURWOREJO” pada tanggal 25 April – 14 Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 14 Mei 2022

Kepala SD Negeri Cokroyasan



Silmi Endrastuti, S.Pd.

NIP. 19641011 198405 2 001

*Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Ngombol*



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
**SEKOLAH DASAR NEGERI NGOMBOL**  
Alamat: Jalan Masjid Darusalam No. 17 Ngombol, Kode POS: 54172  
Email: sdnngombol@gmail.com

**SURAT KETERANGAN**

**Nomor: 421.2/035/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Ngombol menerangkan bahwa:

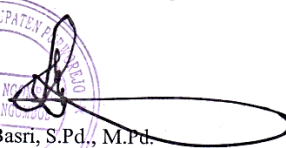
Nama : Jaka Sayidina Ali  
Nim : 18604224025  
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani – S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Ngombol dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI SD NEGERI Se-DABIN SATU KECAMATAN NGOMBOL KABUPATEN PURWOREJO” pada tanggal 25 April – 14 Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 14 Mei 2022

Kepala SD Negeri Ngombol

  
Basri, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 19660223 198810 1 001

### *Lampiran 7. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Jombang*



**PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI JOMBANG**  
Alamat: Jl. Purwodadi – Grabag, Desa Jombang, Kecamatan Ngombol,  
Kabupaten Purworejo, Kode POS 54172

#### **SURAT KETERANGAN**

**Nomor: 425.8/045/2022**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Jombang menerangkan bahwa:

Nama : Jaka Sayidina Ali  
Nim : 18604224025  
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani – S1  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian di SD Negeri Jombang dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul “TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN NET MENGGUNAKAN MEDIA VIDEO DI SD NEGERI Se-DABIN SATU KECAMATAN NGOMBOL KABUPATEN PURWOREJO” pada tanggal 25 April – 14 Mei 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purworejo, 14 Mei 2022

Kepala SD Negeri Jombang



## Lampiran 8. Instrumen Penelitian

### INSTRUMENT PENELITIAN

#### A. Identitas Responden

Nama :  
Kelas :  
Sekolah :

#### B. Petunjuk Pengisian

Isilah pertanyaan di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan jawaban yang benar menurut tingkat pemahaman anda.

#### C. Soal

##### Permainan Bola voli

1. Sebutkan teknik dasar dalam permainan bola voli...
  - a. Passing bawah, dribbling, shoting
  - b. Passing bawah, servis bawah, smash**
  - c. Servis atas, passing atas, shoting
  - d. Passing bawah, passing atas, dribbling
2. Cara memainkan permainan bola voli adalah...
  - a. Menjatuhkan bola ke lapangan lawan melalui atas net**
  - b. Memasukan bola ke dalam ring
  - c. Memasukan bola ke dalam gawang
  - d. memantulkan bola ke lapangan lawan
3. Game poin dalam satu set permainan bola voli adalah...
  - a. 21 Poin
  - b. 11 Poin
  - c. 24 Poin
  - d. 25 Poin**
4. Posisi kaki yang benar pada Sikap awal saat melakukan servis bawah bagi yang tidak kidal adalah...
  - a. Kaki kiri lebih depan dibandingkan kanan**
  - b. Kaki kanan dan kiri sejajar
  - c. Kaki dibuka selebar bahu
  - d. Kaki rapat
5. Gerakan manipulatif saat melakukan servis bawah adalah...
  - a. Membuka kaki selebar bahu
  - b. Mengayunkan lengan
  - c. Memukul bola**
  - d. Melangkahkan kaki ke depan.
6. Gerakan non lokomotor saat melakukan servis bawah adalah...
  - a. Membuka kaki selebar bahu
  - b. Mengayunkan lengan**
  - c. Memukul bola
  - d. Melangkahkan kaki ke depan.

7. Posisi kaki yang benar saat melakukan passing bawah adalah....
  - a. Kaki kiri lebih depan dibandingkan kanan
  - b. Kaki kanan dan kiri sejajar
  - c. Kaki dibuka selebar bahu**
  - d. Kaki rapat
8. Perkenaan bola yang baik dan tepat saat melakukan passing bawah adalah....
  - a. Di ujung tangan
  - b. Di pergelangan tangan
  - c. Di siku
  - d. Di atas pergelangan tangan**

#### **Permainan Bulutangkis**

9. Perhatikan peralatan di bawah ini
  - 1) Bola
  - 2) Raket
  - 3) Bet
  - 4) Shuttlecock
 Dari daftar peralatan di atas yang merupakan peralatan dalam permainan bulutangkis adalah....
  - a. 1 dan 3
  - b. 1 dan 2
  - c. 2 dan 4**
  - d. 4 dan 3
10. Dalam permainan bulutangkis dimainkan oleh 2 orang berpasangan disebut dengan....
  - a. Tunggal
  - b. Ganda**
  - c. Campuran
  - d. Beregu
11. Berikut ini yang merupakan teknik dasar permainan bulutangkis adalah....
  - a. Memegang raket, langkah kaki, passing bawah
  - b. Servis, memegang raket, passing atas
  - c. Memegang raket, langkah kaki, memukul kok**
  - d. Langkah kaki, servis atas, memegang raket.
12. Yang merupakan teknik dasar memegang raket dalam permainan bulutangkis di bawah ini adalah....
  - a. Forehand grip**
  - b. Penhold grip
  - c. Seemiller grip
  - d. Vertical grip
13. Dalam melakukan servis panjang yang merupakan gerak nonlokomotor adalah....
  - a. Memukul bola
  - b. Mengayunkan tangan**
  - c. Melepaskan bola
  - d. Melangkahkan kaki

14. Pada servis pendek saat memukul bola titik tumpu ayunan berada pada....
  - a. Siku
  - b. Bahu
  - c. **Pergelangan tangan**
  - d. Ibu jari
15. Pukulan yang keras dan menukik bertujuan untuk mematikan lawan dengan pukulan yang keras dalam permainan bulutangkis disebut....
  - a. Pukulan lob
  - b. Pukulan dropshot
  - c. Pukulan netting
  - d. **Pukulan smash**
16. Dalam permainan bulutangkis pukulan dropshot bertujuan untuk....
  - a. Pukulan keras
  - b. Memukul kock di dekat net.
  - c. **Mengecoh lawan.**
  - d. Melakukan smash

#### **Permainan Tenis Meja**

17. Berikut ini yang merupakan salah satu dari teknik dasar permainan tenis meja adalah....
  - a. *Dribbling*
  - b. *Passing*
  - c. *Dropshot*
  - d. ***Footwork***
18. Dalam permainan tenis meja cara memegang bet seperti memegang pensil disebut
  - a. *Seemiller grip*
  - b. ***Penhold grip***
  - c. *Shakehand grip*
  - d. *Forehand grip*
19. Perbedaan yang ada dalam permainan tenis meja antara tunggal dan ganda adalah....
  - a. Permainan diawali dengan servis
  - b. Mematikan lawan dengan smash yang keras
  - c. **Setiap pasangan bergantian memukul bola untuk mengembalikan ke lawan**
  - d. Melakukan pukulan spin.
20. Dalam permainan tenis meja yang merupakan gerak lokomotor adalah....
  - a. Memukul bola
  - b. Melempar bola saat servis
  - c. **Melangkahkan kaki**
  - d. Mengayunkan lengan saat smash
21. Gerakan melempar bola pada saat melakukan servis pada tenis meja merupakan gerakan....
  - a. Locomotor
  - b. Non lokomotor
  - c. **Manipulatif**
  - d. Kombinasi gerak

22. Dalam permainan tenis meja sikap atau posisi bermain (stance) bertujuan untuk....
- Memukul bola
  - Menerima bola dari lawan
  - Mengembalikan bola
  - Menunggu datangnya bola**
23. Maksud dari jenis pukulan *forehand* dalam permainan tenis meja adalah....
- Memukul bola sekeras mungkin
  - Memukul bola dengan telapak tangan menghadap ke depan**
  - Memukul bola dengan telapak tangan menghadap ke belakang
  - Memukul bola menggunakan sedikit tenaga

#### **Permainan Sepak Takraw**

24. Permainan sepak takraw menggunakan bola yang terbuat dari....
- Rotan**
  - Besi
  - Plastik
  - Karet
25. Seorang pemain yang berada di tengah bertugas dalam melakukan servis pada permainan sepak takraw disebut....
- Playmaker
  - Tekong**
  - Kiper
  - Tosser
26. Salah satu gerak manipulatif dalam permainan sepak takraw adalah....
- Mengayunkan kaki
  - Blocking
  - Menendang bola**
  - Mengejar bola
27. Di bawah ini yang merupakan Teknik dasar dalam permainan sepak takraw adalah....
- Sepakan, menapak, tendangan, main kepala
  - Main kepala, mendada, memaha, passing
  - Mendada, memaha, menapak, sepakan
  - Sepakan, main kepala, mendada, memaha**
28. Dalam tenis meja terdapat Teknik dasar yaitu sepakan, yang dimaksud dengan sepak sila adalah....
- Menimang bola menggunakan kaki bagian dalam seperti duduk bersila**
  - Mengoper bola kepada teman menggunakan kaki bagian dalam
  - Melakukan tendangan menggunakan bagian punggung kaki
  - Sepakan menggunakan ujung kaki
29. Dalam permainan sepak takraw cara melakukan sepak kuda adalah....
- Menggunakan kaki bagian luar
  - Menggunakan punggung kaki atau kura-kura**
  - Menggunakan kaki bagian dalam
  - Menggunakan telapak kaki
30. Tujuan dari sepak cangkik dalam permainan sepak takraw adalah....
- Membuang bola
  - Melakukan smash
  - Mengambil bola yang jauh, rendah, dan bola liar**
  - Menimang bola

## Lampiran 9. Data Hasil Penelitian

| Nama       | Nomor Butir Soal    |    |    |    |    |    |    |    |                       |     |     |     |     |     |     |     |                      |     |     |     |     |     |     |     |                        |     |     |     |     |     | TOTAL | NILAI |    |
|------------|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|-----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|----------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-------|----|
|            | Permainan Bola Voli |    |    |    |    |    |    |    | Permainan Bulutangkis |     |     |     |     |     |     |     | Permainan Teris Meja |     |     |     |     |     |     |     | Permainan Sepak Takraw |     |     |     |     |     |       |       |    |
|            | P1                  | P2 | P3 | P4 | P5 | P6 | P7 | P8 | P9                    | P10 | P11 | P12 | P13 | P14 | P15 | P16 | P17                  | P18 | P19 | P20 | P21 | P22 | P23 | P24 | P25                    | P26 | P27 | P28 | P29 | P30 |       |       |    |
| Pratiti B  | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 25    | 83    |    |
| Siwi MU    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 28    | 93    |    |
| Arif Dwi   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 0                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 21    | 70    |    |
| Anwar Z    | 0                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 19    | 63    |    |
| Srisudarwa | 1                   | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1                    | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 23    | 77    |    |
| Wintang    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 25    | 83    |    |
| Akilla Z   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 27    | 90    |    |
| Lintang P  | 0                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 0                     | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0                    | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                      | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0     | 11    | 37 |
| Ibnu H     | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1                    | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1     | 22    | 73 |
| Berlimande | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 28    | 93    |    |
| Aisyawa    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 23    | 77    |    |
| Clarisa    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1                    | 1   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 18    | 60    |    |
| Wulan      | 0                   | 1  | 1  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 1   | 1   | 0                    | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 19    | 63    |    |
| Daniswara  | 1                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0     | 24    | 80 |
| Bagas P    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1                      | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0     | 19    | 63 |
| Dimas      | 1                   | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0     | 24    | 80 |
| Rany Alvi  | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1     | 26    | 87 |
| Alifatul   | 1                   | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1                      | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0     | 22    | 73 |
| Faraya A   | 0                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1     | 18    | 60 |
| Naufal G   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                    | 0   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0   | 1                      | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0     | 15    | 50 |
| Runiya D   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1     | 22    | 73 |
| Citra K    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                    | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0                      | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1     | 21    | 70 |
| Neysa A    | 0                   | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1     | 18    | 60 |
| Hanifa     | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1                    | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1     | 22    | 73 |
| Maimunan   | 0                   | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0                     | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0                      | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0     | 12    | 40 |
| Radithya   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0     | 18    | 60 |
| Julisti    | 1                   | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0                     | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                      | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1     | 20    | 67 |
| Nadiffah   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0                     | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0                    | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 0     | 17    | 57 |
| Saskia H S | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0                    | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1     | 22    | 73 |
| Fahri      | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1     | 19    | 63 |
| Satria A R | 1                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0                      | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1     | 17    | 57 |
| Budhi      | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1     | 18    | 60 |
| Yola F     | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0                     | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1     | 25    | 83 |
| Nadiyah    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                      | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1     | 24    | 80 |
| Alisya N   | 1                   | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0                      | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1     | 22    | 73 |
| Aura T     | 1                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                      | 0   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1     | 24    | 80 |
| Rizky A    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0                    | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1     | 23    | 77 |
| Bisma S    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1     | 24    | 80 |
| Irfan C N  | 1                   | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0                    | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1     | 13    | 43 |
| Luth Fita  | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 0  | 1                     | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0                    | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 0   | 0   | 0   | 1   | 1   | 0     | 16    | 53 |
| Fatha      | 1                   | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1                      | 0   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1     | 18    | 60 |
| Nur Fina   | 1                   | 1  | 0  | 1  | 0  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1     | 17    | 57 |
| Henri Wiji | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1     | 28    | 93 |
| Fina Naila | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1                    | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0     | 23    | 77 |
| Diah Ayu   | 1                   | 0  | 0  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 0   | 0   | 0   | 0     | 15    | 50 |
| Adinda     | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 0   | 1   | 0   | 1   | 1   | 0     | 19    | 63 |
| Tanzil     | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 0  | 0                     | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 0   | 0                    | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 0   | 0   | 1   | 1   | 0     | 16    | 53 |
| Asdinkha   | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 1   | 0   | 1   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0     | 24    | 80 |
| Yudha W    | 1                   | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                    | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1                      | 1   | 1   | 1   | 1   | 1   | 1     | 29    | 97 |
| Rizky T    | 1                   | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 1  | 0  | 1                     | 0   | 0   | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1                    | 0   | 0   | 1   | 0   | 0   | 1   | 0   | 1                      | 1   | 0   | 1   | 0   | 0   | 0     | 12    | 40 |
| Adit       | 1                   | 1  | 1  | 0  | 0  | 0  | 0  | 1  | 1                     | 1   | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1   | 0                    | 0   | 1   | 1   | 0   | 1   | 0   | 1   | 0                      | 1   | 0   | 1   | 1   | 1   | 1     | 19    | 63 |

*Lampiran 10. Hasil Uji Validitas*

| Variabel                                                                                                                                                  | Butir | R Hitung | R Tabel | Keterangan |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----------|---------|------------|
| Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Terhadap Pembelajaran Permainan Net Menggunakan Media Video di SD Negeri se-Dabin I Kecamatan Ngombol Kabupaten Purworejo | P1    | 0.363    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P2    | 0.423    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P3    | 0.415    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P4    | 0.439    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P5    | 0.426    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P6    | 0.460    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P7    | 0.367    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P8    | 0.338    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P9    | 0.419    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P10   | 0.372    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P11   | 0.534    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P12   | 0.369    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P13   | 0.643    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P14   | 0.393    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P15   | 0.566    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P16   | 0.507    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P17   | 0.427    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P18   | 0.508    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P19   | 0.339    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P20   | 0.493    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P21   | 0.556    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P22   | 0.559    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P23   | 0.335    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P24   | 0.564    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P25   | 0.312    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P26   | 0.642    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P27   | 0.573    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P28   | 0.564    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P29   | 0.425    | 0.232   | Valid      |
|                                                                                                                                                           | P30   | 0.455    | 0.232   | Valid      |

*Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian*





