

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG
PERMAINAN KASTI DI SD N 1 WIJIREJO KECAMATAN PANDAK
KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

Wahyu Angga Ardian Utama

NIM 17604221038

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

2022

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG
PERMAINAN KASTI DI SD N 1 WIJIREJO KECAMATAN PANDAK
KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Wahyu Angga Ardian Utama
NIM 17604221038

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda benar salah. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD N 1 Wijirejo Pandak Bantul yang berjumlah 32 peserta didik, dengan menggunakan teknik total sampling. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul berada pada kategori “rendah” sebesar 15,6% (5 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 71,9% (23 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 12,5% (4 peserta didik).

Kata kunci: tingkat pengetahuan, permainan kasti.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Angga Ardian Utama
NIM : 17604221038
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V
Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo
Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, 24 Oktober 2022

Yang menyatakan



Wahyu Angga Ardian Utama

NIM. 17604221038

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan judul

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD N 1 WIJIREJO KECAMATAN PANDAK KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Wahyu Angga Ardian Utama

NIM 17604221028

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

Mengetahui,
Koorprodi PJSD,



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP 196707011994121001

Yogyakarta, 24 Oktober 2022

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd
NIP 196503252005011002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD N 1 WIJIREJO KECAMATAN PANDAK KABUPATEN BANTUL

Disusun oleh:
Wahyu Angga Ardian Utama
NIM 17604221038

Telah dipertahankan di depan penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 16 Desember 2022

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		2 Jan 2023
Nur Sita Utami, M.Or. Sekretaris		2 Januari 2023
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Penguji		30 Des 2022

Yogyakarta, 4 Januari 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Dekan,

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

MOTTO

1. *Man Jadda Wajada*
2. “Dan sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia lainnya”.
(HR Ahmad)

PERSEMBAHAN

Pada tahap perjalanan ini banyak pilihan yang harus saya pilih, sampai pada tahap ini saya menyelesaikan skripsi dengan dukungan orang-orang hebat yang ada disekeliling saya yang senantiasa menguatkan, memberikan dorongan dan memberikan banyak pembelajaran yang sangat berarti. Oleh karena itu karya yang sangat sederhana ini saya persembahkan secara khusus untuk orang-orang yang memiliki makna dalam kehidupan saya, diantaranya:

1. Kepada Bapak (Alm.) Agus Jumariyadi dan Ibu Sri Lestari yang telah merawat dan mendidik hingga saat ini dengan penuh kesabaran dan keikhlasan. Terimakasih yang tak terhingga untuk cinta, kasih sayang, kepercayaan dan doa yang selalu menyertai dalam setiap langkah.
2. Kepada kedua kakak saya, Utami dan Utari yang senantiasa memberikan dukungan, dorongan dan arahan untuk selalu fokus dalam menyelesaikan tugas saya sebagai mahasiswa agar mampu menyelesaikan pendidikan dengan sebaik mungkin.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, sehingga Tugas Akhir Skripsi dalam rangka prasyarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul tugas akhir skripsi “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul” dapat diselesaikan dengan lancar. Selama penulisan skripsi pastinya penulis mengalami banyak kendala dan kesulitan. Dengan segenap usaha, skripsi ini dapat diselesaikan melalui dukungan dari berbagai pihak, terutama pembimbing. Dengan demikian peneliti mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang senantiasa memberikan dorongan dan membimbing selama penyusunan TAS ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama penyusunan TAS ini.
3. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
4. Bapak Didik Suwanto, S.Pd. M.Pd., selaku Kepala Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.

5. Ibu Suharti, S.Pd., selaku Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul yang telah memberikan kesempatan, waktu, dan tempat untuk melaksanakan penelitian.
6. Teman-teman PGSD Penjas A yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
7. Dan teruntuk semua pihak yang memberikan dukungan secara langsung maupun tidak langsung selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

Akhirnya, semoga segala bentuk dukungan dan bantuan yang diberikan oleh semua pihak di atas menjadi amalan baik dan diberikan balasan oleh Allah SWT dan semoga Tugas Akhir Skripsi ini memberikan manfaat bagi pembacanya.

Yogyakarta, 24 Oktober 2022

Yang menyatakan



Wahyu Angga Ardian Utama

NIM. 17604221038

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II.....	7
KAJIAN PUSTAKA.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Hakikat Pengetahuan	7
2. Hakikat Permainan Kasti.....	11
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	25
B. Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III	31
METODE PENELITIAN.....	31
A. Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi dan Sampel Penelitian	31
D. Definisi Operasional Variabel.....	32

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Instrumen Penelitian.....	32
2. Teknik Pengumpulan Data.....	33
F. Uji Coba Instrumen.....	34
1. Uji Validitas.....	34
2. Uji Reabilitas.....	35
G. Teknik Analisis Data.....	36
BAB IV.....	38
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Penelitian.....	38
B. Pembahasan.....	48
C. Keterbatasan Penelitian.....	50
BAB V.....	52
KESIMPULAN DAN SARAN.....	52
A. Kesimpulan.....	52
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	52
C. Saran-saran.....	53
DAFTAR PUSTAKA.....	54
LAMPIRAN.....	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	33
Tabel 2. Norma Penilaian.....	37
Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti.....	38
Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.....	39
Tabel 5. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Pengertian	41
Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Pengertian	41
Tabel 7. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Lapangan	43
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Lapangan.....	43
Tabel 9. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Peraturan.....	45
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Peraturan	45
Tabel 11. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Alat-alat pendukung dalam permainan kasti	47
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Alat-Alat Pendukung Dalam Permainan Kasti	47

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Kasti.....	16
Gambar 2. Pemukul Kasti dan Bola Kasti	17
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.....	40
Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Pengertian.....	42
Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor lapangan.	44
Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Peraturan.....	46
Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Alat-Alat Pendukung Dalam Permainan Kasti.....	48
Gambar 8. Peneliti Sedang Menjelaskan Cara Mengisi Instrumen.....	67
Gambar 9. Peserta Didik Sedang Mengisi Instrumen Tes Benar Salah.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	57
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	58
Lampiran 3. Data Penelitian.....	61
Lampiran 4. Deskriptif Statistik.....	62
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian dari Fakultas	65
Lampiran 6. Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari SD	66
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian.....	67

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu aspek penting bagi kehidupan manusia. Suatu keharusan bagi manusia karena pada hakikatnya manusia lahir dalam keadaan tidak berdaya, dan tidak langsung dapat berdiri sendiri, dapat memelihara dirinya sendiri. Sistem pendidikan memiliki kegiatan yang komponennya berkaitan satu sama lain. Pendidikan di Indonesia terdiri dari tiga jenis. Pertama yaitu pendidikan formal, jenis pendidikan yang terstruktur dan memiliki jenjang, dimulai dari pendidikan anak usia dini, sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, dan yang terakhir pendidikan tinggi. Sedangkan pendidikan non formal adalah pendidikan di luar pendidikan formal yang bisa dilaksanakan secara berjenjang dan terstruktur. Jenis pendidikan yang terakhir adalah pendidikan informal, jenis pendidikan yang berasal dari keluarga dan lingkungan dimana peserta didiknya dapat belajar mandiri.

Untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam berolahraga, di Indonesia sudah terdapat kurikulum mengenai pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada jenjang sekolah dasar. Dengan adanya mata pelajaran tersebut diharapkan supaya peserta didik dapat mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai macam aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.

Mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada sekolah dasar (SD) meliputi beberapa aspek, diantaranya yaitu permainan dalam olahraga

tradisional, salah satunya adalah permainan kasti. Permainan merupakan salah satu materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Permainan adalah suatu kegiatan yang menantang, menarik dan dapat menimbulkan kesenangan pada orang yang melakukannya.

Permainan bola kecil, dalam hal ini adalah permainan kasti menjadi salah satu pembelajaran pendidikan jasmani kelas V di SD N 1 Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul. Kurikulum yang digunakan di SD N 1 Wijirejo adalah Kurikulum 2013. Jika dilihat dari muatan Kurikulum 2013 materi pembelajaran permainan bola kecil termuat dalam Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

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*

4.2 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*

Dalam proses pembelajaran permainan kasti di sekolah dasar dilaksanakan dengan dua cara yaitu pemberian teori di dalam kelas dan pelaksanaan praktik di lapangan. Materi permainan kasti meliputi pengertian permainan kasti, gerak dasar, peraturan permainan dan sarana prasarana. Dalam proses pelaksanaan praktik dilapangan peralatan yang dimiliki SD N 1 Wijirejo cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran permainan kasti seperti bola, pemukul, dan keset. Berbanding terbalik dengan pelaksanaan secara teori, beberapa peserta didik kurang tertarik dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan bola kecil di dalam kelas. Hal ini berimbas dengan pelaksanaan praktik dilapangan. Peserta didik

kesulitan dalam pelaksanaan praktik, mereka tidak menerapkan semua peraturan yang sudah dipelajari saat di kelas akan tetapi hanya mengadakan peraturan sesuai dengan kesepakatan bersama dalam bermain permainan kasti.

Pengetahuan merupakan kemampuan peserta didik untuk bisa mengingat kembali materi yang telah diberikan. Pengetahuan sangat mempengaruhi kegiatan pembelajaran praktik yang dilaksanakan di lapangan. Semakin tinggi tingkat pengetahuan maka akan semakin menguasai pembelajaran praktik di lapangan, begitu juga sebaliknya jika peserta didik tingkat pengetahuannya rendah maka peserta didik akan mengalami kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran praktik. Ada beberapa indikator dalam pengetahuan permainan kasti, yaitu pengertian, teknik dasar, sarana prasarana dan peraturan permainan kasti.

Pada kenyataannya hasil observasi dan pengamatan peneliti saat PLP di SD N 1 Wijirejo Pandak Bantul meskipun peserta didik telah diberikan materi tentang permainan kasti baik tentang gerak dasar, peraturan ataupun sarana prasarana tetapi belum semua peserta didik belum mampu melaksanakan praktik permainan kasti dengan baik. Kemungkinan peserta didik lebih suka di lapangan atau praktik daripada teori saat pembelajaran pendidikan jasman dan beberapa peserta didik juga kurang serius dalam mempelajari dan menerima materi yang telah diberikan oleh guru. Serta kemalasan peserta didik untuk mempelajari ulang materi yang telah diberikan tentang permainan kasti.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan pada saat kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dan belum pernah dilakukan penelitian dalam hal untuk mengetahui tingkat pengetahuan tentang permainan kasti sehingga dari

uraian di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul”.

B. Identikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Materi pembelajaran permainan kasti belum bisa dipahami dan diterapkan siswa secara keseluruhan dalam praktik di lapangan.
2. Peserta didik kurang serius dalam menerima dan mempelajari materi yang diberikan oleh guru tentang permainan kasti secara teori.
3. Belum diketahuinya tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo.

C. Batasan Masalah

Mengingat keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti dalam hal waktu, biaya, dan kemampuan maka permasalahan yang ada perlu dibatasi sehingga masalah yang dikaji dan diteliti menjadi lebih terarah. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah tentang “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V

tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul??".

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis:
 - a. Penelitian ini dapat bermanfaat untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.
 - b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya yang masih berkaitan dengan pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti.
2. Secara Praktis:
 - a. Manfaat bagi Peserta Didik.
Pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti dapat bertambah.
 - b. Manfaat bagi Guru Pendidikan Jasmani dan Olahraga
Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar pembinaan kepada peserta didik dalam penyampaian materi tentang permainan kasti.

c. Manfaat bagi Sekolah

Memberikan masukan kepada sekolah agar lebih memperhatikan pembelajaran secara teori tentang materi permainan kasti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Definisi Pengetahuan

Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam dan faktor luar. Menurut Komarudin (2016: 63) pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja.

Menurut Simamarta *et al.* (2020: 9) pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan merupakan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh melalui pancaindra. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan indra atau akal budinya untuk mengenali objek atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas yang dimaksud pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat atau mengenali kembali berkenaan dengan sesuatu dan merupakan tingkat berfikir yang paling dasar yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

b. Tingkat Pengetahuan

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan non formal. Menurut Bloom dalam

Huda (2018: 170-171), membuat klasifikasi (*taxonomi*) yang dapat dipakai untuk merangsang proses berfikir pada manusia.

Menurut Bloom kecakapan berfikir pada manusia dapat dibagi dalam kategori yaitu :

- 1) Pengetahuan (*knowledge*)
Mencakup ketrampilan mengingat data atau informasi.
- 2) Pemahaman (*comprehension*)
Individu memahami makna, terjemahan, interpola, dan interpretasi atas instuksi-instruksi dan masalah-masalah. Pada tahap ini pula mereka umumnya mampu menyatakan suatu masalah dengan caranya sendiri.
- 3) Penerapan (*application*)
Tahap ini memungkinkan individu untuk menggunakan suatu konsep dalam situasi yang baru. Individu pada tahap ini pula bisa menerapkan apa yang telah dipelajari di ruang kelas ke dalam situasi-situasi yang rumit di tempat kerja.
- 4) Analisis (*analysis*)
Pada tahap ini, individu sudah mampu memisahkan materi-materi atau konsep -konsep ke dalam bagian-bagian komponen sehingga struktur organisasinya dapat dipahami. Individu mampu membedakan antara fakta dan dugaan.
- 5) Sintesis (*Shynthesis*)
Individu yang mencapai level sintesis mampu membangun semacam struktur atau pola dari berbagai elemen yang berbeda-beda. Ia mampu menggabungkan berbagai macam bagian ke dalam satu keseluruhan, dengan menekankan pada upaya menciptakan makna atau struktur yang baru.
- 6) Evaluasi (*Evaluation*)
Pada tahap akhir ini, individu sudah bisa membuat penilaian tentang nilai suatu gagasan atau materi.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Tingkat pengetahuan peserta didik tidak ada yang sama. Satu peserta didik dengan yang lain sudah dipastikan berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan oleh kemampuan seseorang menerima materi serta menyimpan materi yang pernah didapat berbeda-beda. Maka dari itu banyak sekali faktor yang mempengaruhinya

Menurut Budiman dan Riyanto (2013 : 4-7) mengatakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

- a) Pendidikan

Pendidikan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah. Pendidikan berlangsung seumur hidup bertujuan untuk mengubah sikap dan tata laku seseorang menjadi lebih dewasa. Makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Semakin banyak informasi yang masuk semakin banyak pula pengetahuan yang didapat.

b) Informasi/media masa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, informasi dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Dengan adanya informasi seseorang akan mendapat pengetahuan. Informasi dapat berupa media masa seperti majalah, radio, televisi, surat kabar, dan lain-lain.

c) Sosial, budaya, dan ekonomi

Status ekonomi seseorang akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang dibutuhkan sehingga status ekonomi seseorang akan memengaruhi pengetahuan seseorang.

d) Lingkungan

Lingkungan sangat berpengaruh terhadap pengetahuan seseorang, hal ini dikarenakan adanya hubungan timbal balik atau tidak yang di respons sebagai pengetahuan oleh setiap individu.

e) Pengalaman

Pengalaman merupakan suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang di peroleh dahulu. Pengalaman

dalam bekerja jika dikembangkan akan memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang lebih baik.

f) Usia

Usia memengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah umur akan semakin berkembang daya tangkap dan pola pikir seseorang sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin baik dan semakin banyak informasi yang dijumpai dan banyak hal yang dikerjakan akan menambah pengetahuan seseorang.

Menurut Djaali (2012: 74) mengatakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain sebagai berikut.

a) Faktor pembawaan

Faktor pembawaan ditentukan oleh sifat yang dibawa sejak lahir. Kesanggupan atau kecakapan seseorang dalam memecahkan masalah salah satunya ditentukan faktor bawaan. Walaupun di dalam suatu pelajaran di beri pelatihan yang sama tetapi cara orang menerima berbeda-beda, maka dari itu di dalam satu kelas dijumpai anak yang bodoh, agak pintar, dan pintar sekali.

b) Faktor minat dan pembawaan yang khas

Minat adalah suatu perbuatan yang mengarahkan seseorang untuk sampai pada tujuan. Minat merupakan suatu dorongan bagi perbuatan itu sendiri. Di dalam diri manusia terdapat dorongan yang mendorong manusia untuk berinteraksi dengan luar sehingga apa yang diminati oleh manusia dapat memberikan dorongan untuk berbuat lebih baik.

c) Faktor pembentukan

Pembentukan merupakan segala keadaan di luar diri seseorang yang mempengaruhi perkembangan intelegensi. Di sini dapat dibedakan antara pembentukan sengaja, seperti yang dilakukan di sekolah dan pembentukan yang tidak sengaja, misalnya pengaruh alam di sekitarnya.

d) Faktor kematangan

Seseorang pasti mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan. Kematangan berhubungan erat dengan umur. Setiap organ manusia baik fisik maupun psikis dikatakan telah matang apabila ia telah tumbuh atau berkembang hingga mencapai kesanggupan menjalankan fungsinya masing-masing.

e) Faktor Kebebasan

Manusia bebas memilih metode tertentu untuk memecahkan masalah sesuai kebutuhannya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor pengetahuan seseorang sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor terutamadari tingkat informasi dan pengalaman. Semakin banyak tingkat seseorang mendapatkan informasi maka semakin banyak pula pengetahuan yang diperoleh dan semakin banyak pengalaman seseorang maka semakin banyak pula pengetahuan seseorang tersebut.

2. Hakikat Permainan Kasti

a. Pengertian Permainan Kasti

Permainan bola kasti termasuk permainan bola kecil. Permainan bola kasti merupakan permainan tradisional yang saat ini sudah jarang dimainkan. Oleh karena itu, sebagai generasi penerus bangsa, sudah sewajarnya melestarikan permainan tradisional ini. Permainan bola kasti dilakukan secara beregu. Karena dimainkan

secara beregu, pasti lebih menarik dan menyenangkan. Melalui permainan kasti ini melatih peserta didik untuk bekerja sama, disiplin, tolong menolong, dan bersikap sportif. (Arifin & Raharjo, 2017: 39).

Kasti adalah salah satu permainan bola kecil yang dimainkan secara beregu. Kasti merupakan permainan tradisional yang selalu mengutamakan unsur kekompakan, ketangkasan serta kesenangan. Permainan bola kasti dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan serta regu penjaga. (Sumarsono, 2022: 13)

Menurut Fadel & Harun (2016: 96) kasti atau gebokan merupakan sejenis olahraga bola. Permainan kasti sudah dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda. Akan tetapi saat ini permainan kasti mulai kurang dikenal dan terpinggirkan. Permainan ini dilakukan di lapangan atau pekarangan yang luas. Apabila diamati permainan kasti merupakan jenis permainan yang lebih mengutamakan kegiatan fisik. Banyak membutuhkan aktivitas gerak. Apabila permainan bola kasti ini dilakukan secara benar dan baik, maka akan memiliki tingkat kesegaran jasmani yang lebih baik.

b. Teknik Dasar Permainan Kasti

Kemampuan dalam menguasai teknik dasar suatu cabang olahraga merupakan salah satu hal yang menentukan menang atau kalahnya suatu regu di dalam suatu pertandingan. Menurut Arifin & Raharjo (2017: 17) pada olahraga permainan bola kasti terdapat teknik dasar. Teknik dasar tersebut harus dikuasai oleh pemain agar dapat bermain bola kasti dengan benar. Gerakan dalam teknik dasar permainan kasti termasuk dalam gerakan lokomotor, non lokomotor dan manipulatif.

Keterampilan perorangan atau individu dalam permainan kasti sangat berhubungan erat dengan keterampilan dasar yang betul-betul sudah dikuasainya. Dan bila teknik sudah dikuasai dengan baik, maka dalam diri seseorang akan timbul rasa percaya diri dalam melakukan suatu taktik atau strategi yaitu bagaimana iya akan menghindari lemparan dari regu penjaga, yaitu dengan cara melompat, membungkuk ataupun meliuk dan cara yang lainnya sehingga sulit untuk dilempar. Dengan demikian akan bisa mengumpulkan nilai yang maksimal.

Teknik dasar permainan bola kasti menurut (Ngatiyono & Riswanti, 2016: 14-18)

1. Gerak memukul (gerak manipulatif)
Di dalam permainan kasti, ada beberapa gerak memukul bola, yaitu:
 - a) Gerak pukulan lurus
Cara melakukannya sebagai berikut:
Posisi badan menghadap pelambung. Stik pemukul dipegang dengan kuat dan posisi kaki agak dibuka. Sebelum memukul bola, mintalah pada pelambung agar bola yang datang lurus, mengarah ke dada, dan tidak terlalu cepat. Untuk menghasilkan pukulan yang keras, ayunkan tangan diikuti gerakan badan. Posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan. Apabila tangan kanan memukul maka posisi kaki kiri di depan.
 - b) Gerak pukulan atas atau lambung
Cara melakukannya sebagai berikut:
Posisi badan tegak dengan kedua kaki terbuka. Tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas. Pandangan agak ke atas mengarah bola yang akan dipukul. Tangan menggenggam stik pemukul dengan baik. Posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan. Apabila tangan kanan memukul maka posisi kaki kiri di depan.
 - c) Gerak pukulan samping
Cara melakukannya sebagai berikut:
Posisi badan agak miring atau menyamping. Kedua kaki terbuka sama seperti pada pukulan atas. Misalnya, memukul dengan tangan kanan, posisi kaki kanan berada di depan. Kemudian, bola dipukul sekuatnya dengan arah menyamping.
2. Gerak melampar bola (gerak manipulatif)
Dalam permainan kasti, ada beberapa cara melempar bola, yaitu
 - a) Gerak melempar bola rendah
Cara melakukannya sebagai berikut:

Bola dipegang dengan tangan kanan atau kiri. Ayunkan tangan yang memegang bola, dari belakang ke depan sambil melepaskan bola. Posisi badan tegak dan pandangan lurus ke depan. Posisi kaki disesuaikan dengan tangan yang memegang bola tadi. Apabila tangan kanan yang melempar, posisi kaki kiri berada di depan.

b) Gerak melempar bola datar

Cara melakukannya sebagai berikut:

Tangan yang memegang bola berada di samping pinggang. Posisi telapak tangan yang memegang bola menghadap ke depan. Posisi kaki terbuka dan badan agak miring. Bola dilemparkan lurus ke arah yang dituju.

c) Gerak melempar bola lambung atau tinggi

Cara melakukannya sebagai berikut

Posisi tangan yang memegang bola berada di samping kepala dan ditekuk menghadap ke depan. Ayunkan tangan yang memegang bola dari arah belakang kepala. Lepaskan tangan lurus ke depan. Posisi kaki disesuaikan dengan tangan yang melempar. Tujuannya agar mendapat lemparan yang sempurna.

3. Gerak menangkap bola

Beberapa gerak menangkap bola dalam permainan kasti, yaitu

a) Menangkap bola menyusur tanah

Cara melakukannya sebagai berikut

Posisi badan membungkuk. Kedua kaki terbuka sejajar dan lutut ditekuk. Kedua tangan di atas tanah membentuk corong berada di depan kaki. Pandangan ke arah datangnya bola. Usahakan setiap tangkapan bola menggunakan kedua tangan.

b) Menangkap bola datar dari arah depan

Cara melakukannya sebagai berikut

Posisi badan tegak dengan kedua kaki agak terbuka. Kedua tangan dilipat, dengan posisi telapak tangan di depan dada. Pandangan tetap ke depan. Biasakan menangkap bola dengan kedua tangan.

c) Menangkap bola lambung dari arah depan

Posisi badan tegak dengan kedua kaki terbuka. Pandangan ke arah bola. Pada waktu bola datang, segera ditangkan dengan kedua tangan. Pandangan ke arah bola. Posisi kedua tangan pada waktu menangkap bola berada di depan muka agak ke atas.

d) Mematikan lawan dengan bola (gerak lokomotor)

Dalam permainan kasti, setiap regu penjaga harus mampu mematikan regu pemukul. Cara mematikan regu pemukul yaitu:

- 1) Mematikan lawan dengan cara melempar pelari.
- 2) Menangkap langsung bola yang dipukul.
- 3) Membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.

e) Menghindar dari lemparan lawan (gerak lokomotor)

Regu pemukul dalam permainan kasti harus mampu menghindar dari lemparan lawan. Cara menghindar dari lemparan lawan dengan cara berlari. Berlari dengan berbagai variasi yaitu:

- 1) Berbagai teknik berlari harus dikuasai saat bermain.

- 2) Apabila bola ke arah timur maka kita berlari ke arah barat.
- 3) Ketika dikejar oleh penjaga lapangan maka kita berlari dengan cara berkelok-kelok, loncat ke atas saat dilempar, atau menjatuhkan diri.

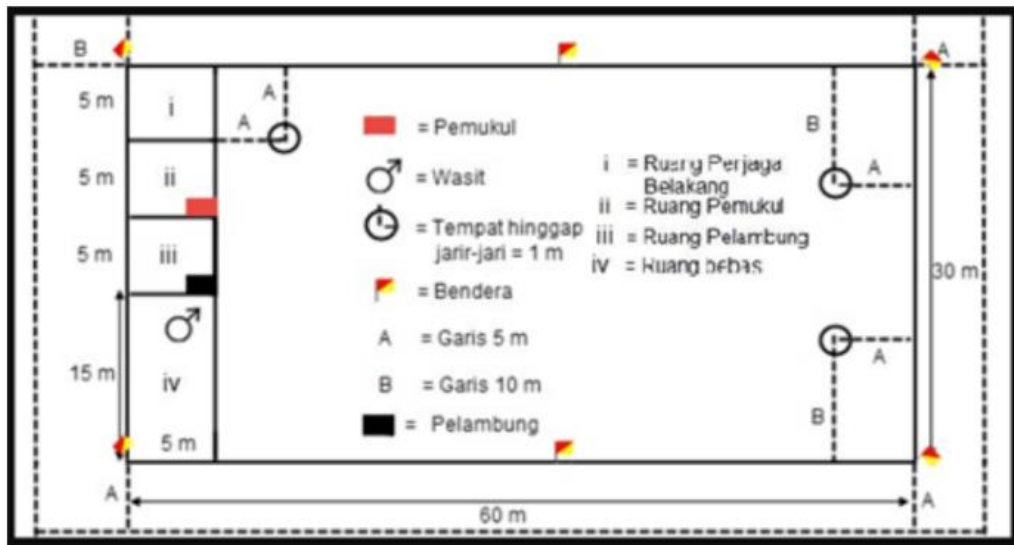
c. Sarana dan Prasarana

Dalam olahraga prasarana didefinisikan sebagai sesuatu yang mempermudah atau memperlancar tugas dan memiliki sifat yang relatif permanen. Sedangkan sarana olahraga adalah sesuatu yang dapat digunakan dan dimanfaatkan dalam pelaksanaan kegiatan olahraga. Permainan kasti membutuhkan alat-alat pendukung sebagai berikut :

1. Lapangan Permainan

Lapangan permainan kasti memiliki ketentuan sebagai berikut.

- a. Panjang lapangan permainan kasti adalah 45 meter sampai 60 meter, sedangkan lebarnya 30 meter.
- b. Ukuran ruang bebas adalah 15 meter x 5 meter.
- c. Ukuran ruang pemukul, penjaga belakang (catcher), dan pelambung adalah 5 meter x 5 meter.
- d. Tiang pertolongan dan tiang hinggap memiliki panjang 1,5 meter.
- e. Tiang pertolongan dan tiang hinggap dikelilingi lingkaran berjari-jari 1 meter.



Gambar 1. Lapangan Kasti

Sumber : Fajar *et all* (2021: 88)

Keterangan gambar:

- | | |
|---------------|---|
| a = garis 5m | □ = ruang pemukul, ruang penjaga belakang |
| b = garis 10m | □ = ruang bebas |
| 🚩 = bendera | ■ = pelambung |

2. Kayu Pemukul

Pemukul kasti terbuat dari kayu dengan ukuran panjang 50-60 cm. Penampangnya berbentuk oval atau bulat telur dengan ukuran lebar 5 cm dan tebal 3,5 cm. Panjang pegangan antara 15-20 cm tebal 3 cm, dan boleh dibalut.



Gambar 2. Pemukul Kasti dan Bola Kasti

Sumber : Fajar *et all* (2021: 89)

3. Bola

Bola yang digunakan adalah bola kasti yang terbuat dari karet atau kulit, ukuran lingkaran antara 19-20 cm, dan beratnya antara 70-80 gram. Bola yang terlalu tinggi pantulannya seperti bola tenis tidak baik untuk bermain kasti, yang terbaik tidak terlalu kenyal dan tidak terlalu keras.

4. Tempat Berlabuh (Tiang hinggap)

Tempat untuk berlabuh terdapat tiga, satu berada tidak jauh dari tempat memukul bola dan dua berada agak jauh dari tempat tersebut. Kedua tempat tersebut ditandai dengan tonggak (kayu atau bambu) atau bisa memanfaatkan pepohonan atau tiang yang ada di lingkungan sekolah atau lapangan.

d. Peraturan Permainan Kasti

Permainan kasti memiliki peraturan yang harus diketahui oleh setiap pemain. Berikut ini peraturan-peraturan yang harus diketahui oleh setiap pemain kasti:

1. Pemain

Pemain kasti berjumlah 15 orang dengan rincian 12 orang pemain inti dan 3 orang pemain pengganti. Setiap pemain harus memakai nomor yang terbuat dari kain. Nomor tersebut dipasang di depan dada dan di punggung sehingga tampak jelas dari jauh. Pemain inti menggunakan nomor 1 sampai dengan 12, sedangkan pemain pengganti menggunakan nomor 13, 14 dan 15.

2. Lama permainan

Lama permainan kasti ditentukan dengan dua cara, yaitu ditentukan dengan waktu dan ditentukan dengan inning (setiap regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu jaga dan regu pemukul). Jika ditentukan oleh waktu, lama permainan kasti adalah 2 x 20 menit dengan istirahat 5 menit atau 2 x 30 menit dengan istirahat 10 menit. Jika ditentukan oleh inning, jumlah inning dapat ditentukan berdasarkan kesepakatan kedua regu dan panitia.

3. Wasit

Dalam permainan kasti, seorang wasit yang memimpin pertandingan dibantu oleh dua orang penjaga garis yang melaporkan pelanggaran-pelanggaran permainan dengan memberi isyarat. Bila seorang wasit ragu-ragu untuk mengambil putusan ia dapat meminta keterangan kepada penjaga garis. Akan tetapi, seorang wasit tetap berkuasa penuh untuk menetapkan pendapatnya.

4. Tanda peluit

Tanda peluit dalam permainan kasti memiliki maksud sebagai berikut.

- a. 1 x panjang sama dengan pertukaran bebas.
- b. 2 x pendek sama dengan pukulan salah atau tidak kena.

- c. 2 x panjang sama dengan pergantian bebas atau pada bola hilang sama dengan bila wasit perlu menghentikan permainan karena sesuatu hal.
- d. 3 x pendek sama dengan pada permulaan permainan.
- e. 3 x panjang sama dengan pada permulaan permainan atau akhir permainan.

5. Pasangan

Semua regu lapangan boleh berdiri di mana saja, kecuali

- a. Di ruang bebas ;
- b. Diantara tempat pemukul dan tiang pertolongan (menggangu jalannya pemukul);
- c. Di ruang pemukul hanya boleh 2 orang, yaitu pelambung dan penjaga belakang.

6. Pelambung

Seorang pelambung harus berdiri di dalam petaknya. Ia tidak boleh melakukan gerak tipu. Seorang pelambung dapat diganti apabila bola tidak dalam permainan.

7. Lambungan bola yang baik dan buruk

Lambungan bola yang baik adalah jika bola membusur dengan baik, bola menuju ke arah pemukul diantara kepala dan lutut, serta bola menuju ke tempat yang diminta oleh pemukul (tetapi permintaan tersebut tidak boleh diluar garis pemukul). Adapun lambungan bola yang buruk jika tidak memenuhi syarat syarat di atas.

8. Menolak bola

Dalam permainan kasti, bola yang dilambungkan dengan baik harus dipukul. Bola yang dilambungkan dengan jelek tetap dianggap pukulan apabila bola tersebut dipukul. Menolak lambungan bola yang baik dianggap sebagai memukul tidak kena. Ia harus ke tiang pertolongan, tetapi tidak boleh dilempar (mendapat nol). Apabila

lambungan bola 3 x jelek, pemukul boleh ke tiang pertolongan dengan bebas dan ia membawa biji.

9. Pukulan

Bagi regu pemukul, setiap pemain berhak memukul bola sebanyak satu kali. Namun khusus bagi pemain yang bertindak sebagai pembebas atau velouser berhak memukul bola sebanyak tiga kali. Akan tetapi, bila setelah pemukulan pertama ada temannya yang dapat masuk ke ruang bebas, velouser tinggal berhak memukul bola sebanyak satu kali. Ia diperlakukan sebagai pemukul biasa.

Seorang pemukul dinyatakan sebagai pembebas apabila ia menjadi satu-satunya pemain yang ada di dalam ruang bebas. Sementara itu, teman-temannya berada di tiang pertolongan dan tiang hinggap. Pada permulaan permainan dan setelah istirahat, giliran memukul dimulai dari nomor satu lagi. Regu yang pada permulaan permainan memukul, setelah istirahat menjadi regu penjaga.

a. Pukulan baik (pukulan benar)

Pukulan dinyatakan baik (pukulan benar) apabila

- 1) Bola jatuh, ditangkap, dan mengenai orang atau tiang dalam lapangan permainan, namun bola tersebut tidak melewati ruang bebas;
- 2) Bola jatuh di luar lapangan, tetapi melewati bendera atau pembatas yang setengah lapangan (setelah bendera tengah)

b. Pukulan buruk (salah)

- 1) Pukulan dinyatakan buruk (salah) apabila
- 2) Bola terpukul oleh tangan;
- 3) Bola melewati ruang bebas;

- 4) Bola jatuh, ditangkap, atau mengenai orang di luar lapangan permainan;
- 5) Pemukul menangkap bola yang dilambungkan kepadanya sehingga hukumannya adalah pergantian bebas.

10. Kayu pemukul keluar

- a) Kayu pemukul tidak boleh lebih dari separuh melewati petak pemukul atau melewati sebagian garis pukul (mendapat nilai nol).
- b) Pemukul boleh memperbaiki letak kayu pemukul. Akan tetapi bila sudah menyentuh tiang pertolongan, seorang pemukul harus lari ke tiang bebas. Pemukul yang memukul dengan menginjak garis pukul mendapat nilai nol.

11. Nilai

- a) Nilai satu diberi kepada regu pemukul dan regu penjaga apabila seorang pemukul berhasil memukul dengan benar sehingga temannya di tiang hinggap berhasil kembali ke ruang bebas tanpa dapat dimatikan oleh lawan atau dinyatakan mati oleh wasit;
- b) Pemain regu penjaga berhasil menangkap bola hasil pukulan dari pemain regu pemukul sebelum bola tersebut jatuh ke tanah atau mengenai benda di dalam lapangan.
- c) Nilai 2 diberikan kepada seorang pemain atau regu pemukul apabila seorang pemainnya berhasil memukul bola dengan benar sehingga pemain tersebut dapat berlari ke tiang hinggap dan kembali ke ruang bebas. Bila pada akhir pertandingan terdapat jumlah nilai yang sama maka regu yang menang ialah regu yang mencatat nilai lari lebih banyak.

12. Cara hinggap

- a) Seorang pemain dianggap keluar dari batas apabila sebagian dari badannya menyentuh tanah di luar batas. Pelanggaran terhadap aturan ini dihukum dengan pergantian bebas.
- b) Seorang pelari dianggap masuk ruang bebas apabila kedua kakinya telah menginjak ruang bebas.
- c) Seorang pemain tidak boleh pindah dari tiang bebas yang satu ke tiang bebas yang lain. Setelah di tiang bebas, pemain hanya boleh pindah ke ruang bebas.

13. Menghalangi

- a) Seorang pelari yang dihalang-halangi oleh pemain regu penjaga secara sengaja dapat meneruskan perjalanannya ke tempat yang dituju dengan bebas.
- b) Seorang pelari tidak boleh mendesak lawan yang akan melempar (mematikan). Selain itu, juga tidak boleh menonjolkan kepalanya agar kepalanya kena lempar. Pelanggaran terhadap aturan ini dihukum dengan pergantian bebas.

14. Bola mati

Bola dianggap mati apabila:

- a) Dipegang pelambung yang sudah berdiri di petaknya;
- b) Bola hilang setelah wasit meniup peluitnya;
- c) Berlangsung pergantian bebas.

15. Bola dalam permainan

Bola dianggap dalam permainan setelah:

- a) Bola dipukul dengan benar oleh pemukul;
- b) Pemukul gagal memukul bola sehingga regu penjaga memainkan bola.

16. Bola hilang

- 1) Bola hilang ialah bola yang tidak dapat diambil oleh regu penjaga dengan cara biasa.
- 2) Pada saat peluit bola hilang dibunyikan, regu pemukul yang sedang lari hanya boleh meneruskan larinya ke pemberhentian berikutnya.
- 3) Peluit bola hilang dibunyikan satu menit setelah bola tersebut hilang dari pandangan.

17. Lemparan

- a) Lemparan bola dianggap sah apabila bola langsung mengenai pemain pemukul meskipun kejadian itu tidak disengaja.
- b) Lemparan yang mengenai pakaian pemukul juga dianggap sah.
- c) Lemparan dengan bola digenggam dianggap tidak sah.
- d) Lemparan yang mengenai kepala pemain pemukul juga tidak sah, kecuali bila bola sengaja diterima dengan kepala (pergantian bebas).
- e) Bola yang dilemparkan diluar batas atau dari ruang bebas dianggap tidak sah.

18. Pergantian tidak bebas

Pergantian tidak bebas terjadi apabila salah satu anggota regu pemukul terkena lemparan bola yang dilempar oleh salah satu anggota regu penjaga ketika dalam perjalanan menuju ke tiang hinggap atau ke ruang bebas.

19. Pergantian bebas

- a) Pergantian bebas terjadi apabila
- b) bola secara berturut turut berhasil ditangkap hingga tiga kali oleh regu penjaga;
- c) Pembebas gagal melakukan pukulan sebanyak tiga kali; Ruang bebas “dibakar” oleh regu penjaga;

- d) Seorang pelari keluar dari batas lapangan;
- e) Seorang pemain dari regu pemukul keluar dari ruang bebas, tetapi tidak untuk memukul;
- f) Kayu pemukul terlepas dari tangan pemukul dan keluar dari ruang pemukul;
- g) Regu pemukul merugikan lawan dengan cara menyepak bola secara sengaja, mendesak pemain lawan yang akan melempar (mempersulit, dan menonjolkan kepala kepada si pelempar);

20. Masuk ruang bebas

Sebelum seorang pelari terkena lemparan bola regu penjaga tidak boleh masuk keruang bebas. Apabila aturan tersebut dilanggar maka hukumannya adalah lemparannya dianggap tidak sah, kecuali bila regu yang mematikan segera dimatikan lagi sebelum memukul.

21. Membakar

- a) Jika pemain dari regu pemukul belum ada yang masuk ke ruang bebas dari tiang hinggap setelah pemain membebaskan memukul bola hingga tiga kali maka regu penjaga berhak “membakar” regu pemukul. Dengan demikian, regu yang sebelum bertugas menjadi penjaga berganti menjadi regu pemukul.
- b) Setelah pemain pembebaskan memukul tiga kali, setiap pemain dari regu penjaga yang dapat masuk ke ruang bebas dengan membawa bola dianggap telah “membakar”. Pada saat itu tidak seorangpun boleh berada di ruang bebas, baik dari lawan maupun teman. Apabila aturan ini dilanggar maka proses “membakar” ruang bebas oleh regu penjaga dianggap tidak sah sehingga permainan tetap berjalan terus.

22. Memperlambat permainan

- a) Bila regu penjaga memperlambat permainan maka pelari-pelari yang hinggap di tiang pertolongan boleh melanjutkan ke tiang hinggap dengan bebas.
- b) Bila regu pemukul memperlambat permainan maka diadakan pergantian bebas.

3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Menurut Apriyanto *et al.* (2017: 27) karakteristik anak usia 6 sampai 10 atau 12 tahun mempunyai gerakan motorik yang lebih terarah, sudah mampu memahami sebuah instruksi, lebih mudah diarahkan dan diberi pemahaman, kreatifitas pada anak mulai tumbuh, sudah mampu berinteraksi dengan teman sebaya.

Masa usia sekolah sering pula disebut sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah dididik daripada masa sebelumnya. Menurut pendapat ini, masa keserasian bersekolah ini dapat dirinci menjadi dua fase, berikut :

1. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira usia 6,0 atau 7,0 tahun sampai usia 9,0 atau 10,0 tahun.
2. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira usia 9,0 atau 10,0 tahun sampai usia 12,0 atau 13,0 tahun.

Beberapa sifat khas anak pada masa kelas-kelas rendah sekolah dasar ini antara lain adalah seperti yang disebut di bawah ini.

- a. Keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani berkaitan dengan prestasi sekolah.
- b. Cenderung mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- c. Cenderung memuji sendiri.

- d. Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak lain, kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- e. Kalau tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting.
- f. Terutama pada usia 6,0-8,0 tahun anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

Sedangkan sifat khas anak pada masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar ialah sebagai berikut:

- a. Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret; hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- b. Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- c. Menjelang akhir masa ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus.
- d. Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya, setelah kira-kira umur 11,0 tahun pada umumnya anak menghadapi tugastuganya dengan bebas dan berusaha menyelesaikannya sendiri.
- e. Anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah. Gemar membentuk kelompok sebaya, bisanya untuk kegiatan bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini

biasanya anak tidak lagi terikat kepada aturan permainan yang tradisional, mereka membuat peraturan sendiri.

Menurut Yusuf (2012: 180-184) karakteristik pada anak usia Sekolah Dasar masih dibagi 7 fase yaitu: Perkembangan intelektual, perkembangan bahasa, perkembangan sosial, perkembangan emosi, perkembangan moral, perkembangan penghayatan keagamaan, dan perkembangan motorik.

Anak-anak usia sekolah ini memiliki karakteristik yang berbeda dengan anak-anak yang usianya lebih muda. Ia senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Motif bermain pada anak dilakukan karena merupakan dorongan nurani yang berguna untuk merangsang perkembangan fisik dan mentalnya. Oleh sebab itu, guru hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik berpindah atau bergerak, bekerja atau belajar dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.

Dalam usaha mencapai setiap tugas perkembangan tersebut dituntut untuk memberikan bantuan berupa:

1. Menciptakan lingkungan teman sebaya yang mengajarkan keterampilan fisik.
2. Melaksanakan pembelajaran yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk bergaul dan bekerja dengan teman sehingga kepribadian sosialnya berkembang.
3. Mengembangkan kegiatan pembelajaran yang memberikan pengalaman yang konkret atau langsung dalam membangun konsep.

4. Melaksanakan pembelajaran yang dapat mengembangkan nilai-nilai, sehingga peserta didik mampu menentukan pilihan yang stabil dan menjadi pegangan bagi dirinya.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Febria Leny Sundari (2016) dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Jlaban dengan jumlah 65 siswa. Teknik analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif dengan persentase. Dengan hasil penelitian kategori sangat tinggi sebesar 10,8% (7 siswa), kategori tinggi sebesar 16,9% (11 siswa), kategori sedang sebesar 43,1% (28 siswa), kategori rendah sebesar 21,5% (14 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 7,7% (5 siswa).

2. Novilia Widyawati (2018) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates”. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas

atas (kelas IV, V dan VI) yang berjumlah 81 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kualitatif yang dituangkan dalam bentuk prosentase. Dengan hasil penelitian kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, sangat rendah 6,17%.

C. Kerangka Berfikir

Pembelajaran tentang permainan kasti terdapat dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat. Keberhasilan pencapaian belajar pada peserta didik tentang permainan kasti tidak hanya dilihat dari peserta didik mampu mempraktikkan materi tersebut tetapi juga dilihat dari tingkat pengetahuan peserta didik tersebut.

Saat pembelajaran pendidikan jasmani peserta didik lebih senang mengikuti olahraga permainan pada salah satunya merupakan permainan kasti. Hal ini karena permainan kasti termasuk dalam kelompok permainan bola kecil yang merupakan salah satu olahraga tradisional yang memiliki daya tarik sendiri. Selain salah satu cabang olahraga yang digemari dan disukai masyarakat, juga mengandung berbagai unsur gerak utamanya yaitu lempar, pukul, tangkap dan lari.

Pencapaian pendidikan akan sangat tergantung pada bagaimana pendidik berusaha mengajar sesuai dengan apa yang ada pada kurikulum. Oleh karena itu, dalam melaksanakan pendidikan di sekolah, pendidik harus mengacu pada kurikulum yang berlaku, sehingga tidak mengurangi fungsi dan tujuan yang akan dicapai. Penelitian tentang pengetahuan permainan kasti dilakukan untuk

mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan permainan kasti kelas V di SD N 1 Wijirejo. Menurut Best dalam Kusumawati (2015: 59) penelitian deskriptif adalah salah satu jenis metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasikan objek sesuai dengan apa adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan pengumpulan data menggunakan tes benar salah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada bulan September 2022.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2016: 80), "Populasi diartikan sebagai wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul Tahun Ajaran 2021/2022 dan sampel yang digunakan seluruh populasi berjumlah 32 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Variable merupakan gejala atau faktor yang berubah-ubah atau bervariasi yang merupakan objek penelitian untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Adapun definisi variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas V di SD N 1 Wijirejo yang diwujudkan melalui penguasaan pengetahuan tentang materi permainan kasti yang terbagi dalam 4 faktor, yaitu faktor pengetahuan tentang permainan kasti (indikatornya; pengertian tentang permainan kasti), lapangan (indikatornya; ukuran lapangan), peraturan permainan (indikatornya; pemain dan peraturan dalam permainan), alat-alat pendukung (indikatornya; bola, tongkat pemukul, peluit). Hasil dari jawaban peserta didik akan menggambarkan pengetahuan peserta didik tentang permainan kasti.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2018: 166), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sebelum angket diujicobakan, terlebih dahulu dilakukan *expert judgment*/dosen ahli untuk validasi. Angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket penelitian Puji Nur Wachyuni yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara” angket tersebut berjumlah 29 butir yang sudah valid (r hitung $>$ r tabel) dan reliabilitas sebesar 0,839.

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Butir Soal	Σ
Tingkat pengetahuan permainan kasti peserta didik kelas, V dan VI di SD Negeri 3 Karangobar Kecamatan Karangobar Kabupaten Banjarnegara	Pengertian permainan kasti	1, 2, 3, 4, 5	5
	Lapangan	6, 7, 8, 9, 10,	5
	Peraturan permainan kasti	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	14
	Alat-alat pendukung dalam permainan kasti	25, 26, 27, 28, 29	5
Jumlah			29

Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

2. Teknik Pengumpulan Data

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

- b. Peneliti mencari data peserta didik kelas V di SD N 1 Wijirejo.
- c. Peneliti menentukan jumlah peserta didik kelas V di SD N 1 Wijirejo yang menjadi subjek penelitian.
- d. Peneliti menyebarkan tes kepada responden untuk diisi jawabanya.
- e. Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes.

- f. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari instrumen yang telah disusun diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Uji coba dilaksanakan di SD N 2 Wijirejo karena karakteristik peserta didik yang sama, sarana dan prasarana juga hampir sama karena jarak sekolah berdekatan. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Pengujian validitas dilakukan dengan pengujian validitas konstruk (*construct validity*). Pengujian validitas konstruk yaitu dengan mempertanyakan apakah butir-butir pertanyaan dalam instrumen itu telah sesuai dengan konsep keilmuan yang bersangkutan (Nurgianto, 2012: 339).. Menggunakan rumus Korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2013: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 25. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid.

No	Butir	r hitung	r tabel	Keterangan
1	Butir 1	0,603	0,349	Valid
2	Butir 2	0,503	0,349	Valid
3	Butir 3	0,446	0,349	Valid
4	Butir 4	0,457	0,349	Valid
5	Butir 5	0,387	0,349	Valid
6	Butir 6	0,365	0,349	Valid
7	Butir 7	0,549	0,349	Valid

8	Butir 8	0,435	0,349	Valid
9	Butir 9	0,503	0,349	Valid
10	Butir 10	0,410	0,349	Valid
11	Butir 11	0,487	0,349	Valid
12	Butir 12	0,487	0,349	Valid
13	Butir 13	0,414	0,349	Valid
14	Butir 14	0,512	0,349	Valid
15	Butir 15	0,361	0,349	Valid
16	Butir 16	0,476	0,349	Valid
17	Butir 17	0,417	0,349	Valid
18	Butir 18	0,524	0,349	Valid
19	Butir 19	0,476	0,349	Valid
20	Butir 20	0,487	0,349	Valid
21	Butir 21	0,395	0,349	Valid
22	Butir 22	0,499	0,349	Valid
23	Butir 23	0,349	0,349	Valid
24	Butir 24	0,375	0,349	Valid
25	Butir 25	0,446	0,349	Valid
26	Butir 26	0,417	0,349	Valid
27	Butir 27	0,437	0,349	Valid
28	Butir 28	0,362	0,349	Valid
29	Butir 29	0,395	0,349	Valid

Berdasarkan tabel diatas didapatkan 29 butir atau semuanya valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reabilitas

Menurut Arikunto (2013: 221) reabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2013: 239). Hasil penghitungan menggunakan

bantuan program SPSS 25. Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel sebagai berikut:

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,855	29

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 20012: 43):

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

Keterangan:

P: angka presentase

f : frekuensi yang sedang dicari presentasinya

N: *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu).

Untuk memberikan makna pada skor yang ada, dibuat bentuk kompleks menurut tingkatan yang ada. Kelompok tersebut tiga kelompok, yaitu: tinggi, sedang, rendah. Untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan penilaian acuan patokan (PAP) dalam skala sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	Mean skor + 1SD ke atas	Tinggi
2	Mean skor – 1SD s/d Mean skor + 1SD	Sedang
3	Mean skor – 1SD ke bawah	Rendah

Keterangan:

Mean : nilai rata-rata

SD : standar deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 1 Wijirejo Pandak Bantul yang berjumlah 32 siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September 2022 Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 24 butir dan terbagi dalam empat indikator, yaitu Pengertian Permainan Kasti, Lapangan, Peraturan Permainan Kasti dan Alat-alat pendukung dalam permainan kasti. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 25.

Distribusi frekuensi data hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul didapat skor terendah (*minimum*) 10,0, skor tertinggi (*maksimum*) 29,00, rerata (*mean*) 22,78, nilai tengah (*median*) 23,5, nilai yang sering muncul (*mode*) 22, *standar deviasi* (SD) 5,44. Hasil Secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Kasti

Statistik	
N	32
Mean	22,78
Median	23,5

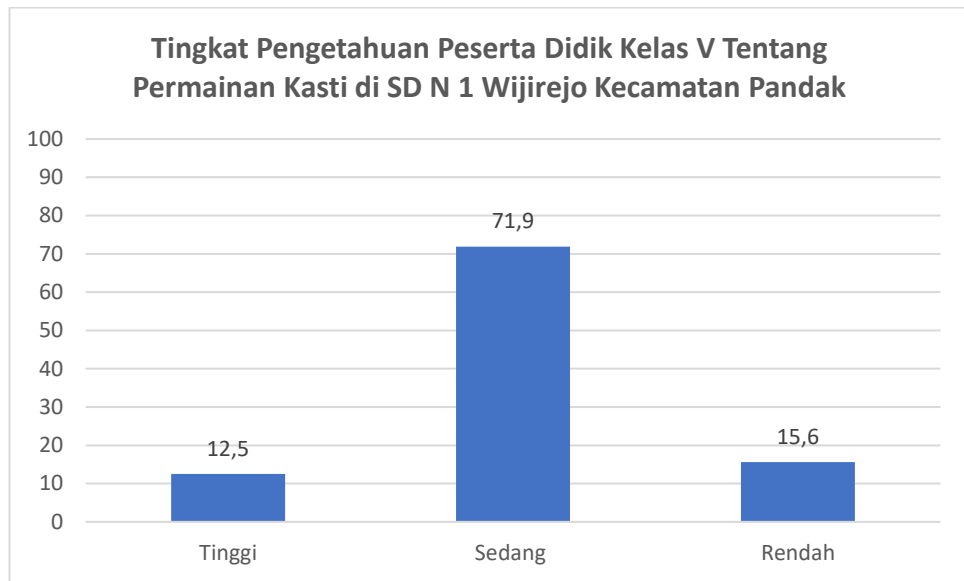
Mode	22
SD	5,44
Minimum	10
Maximum	29

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul pada tabel berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 28,22	Tinggi	4	12,5%
2	28,22-17,34	Sedang	23	71,9%
3	< 17,34	Rendah	5	15,6%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.

Berdasarkan tabel 4 dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul berada pada kategori “rendah” sebesar 15,6% (5 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 71,9% (23 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 12,5% (4 peserta didik).

Rincian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul berdasarkan faktor sebagai berikut:

1. Faktor Pengertian

Dari analisis data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul faktor pengertian diperoleh skor skor terendah (*minimum*) 0,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 4,03, nilai tengah (*median*) 4,00, nilai yang sering muncul

(mode) 5,00, standar deviasi (SD) 1,15. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 5. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Pengertian

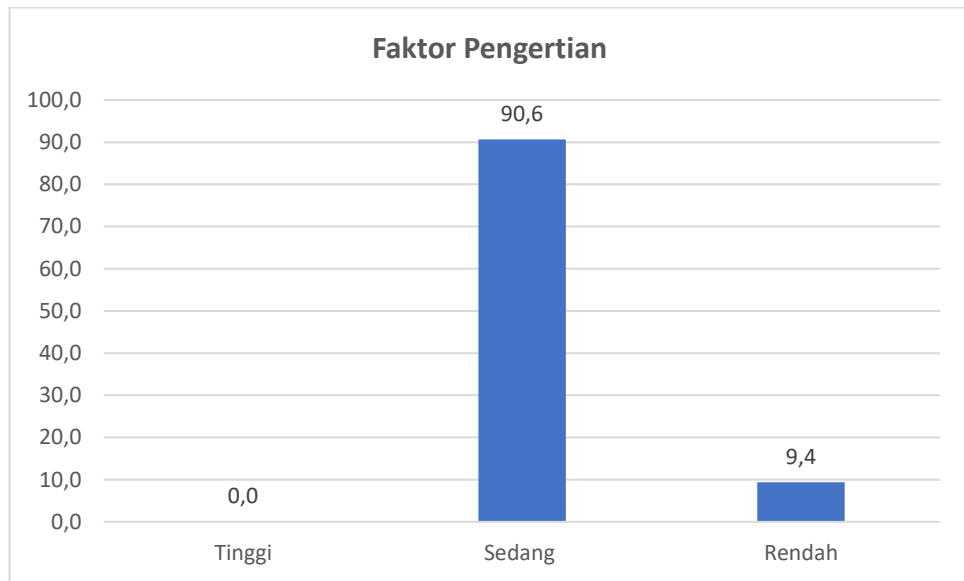
Statistik	
N	32
Mean	4,03
Median	4
Mode	5
SD	1,15
Minimum	0
Maximum	5

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor pengertian pada tabel berikut:

Tabel 6. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Pengertian

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 5,18	Tinggi	0	0,0%
2	5,18-2,88	Sedang	29	90,6%
3	< 2,88	Rendah	3	9,4%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor pengertian pada gambar berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Pengertian.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor pengertian berada pada kategori “rendah” sebesar 9,4% (3 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 90,6% (29 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 0,0% (0 peserta didik).

2. Faktor Lapangan

Dari analisis data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul faktor lapangan diperoleh skor skor terendah (*minimum*) 1,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 3,97, nilai tengah (*median*) 4,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, *standar deviasi* (SD) 1,18. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Lapangan

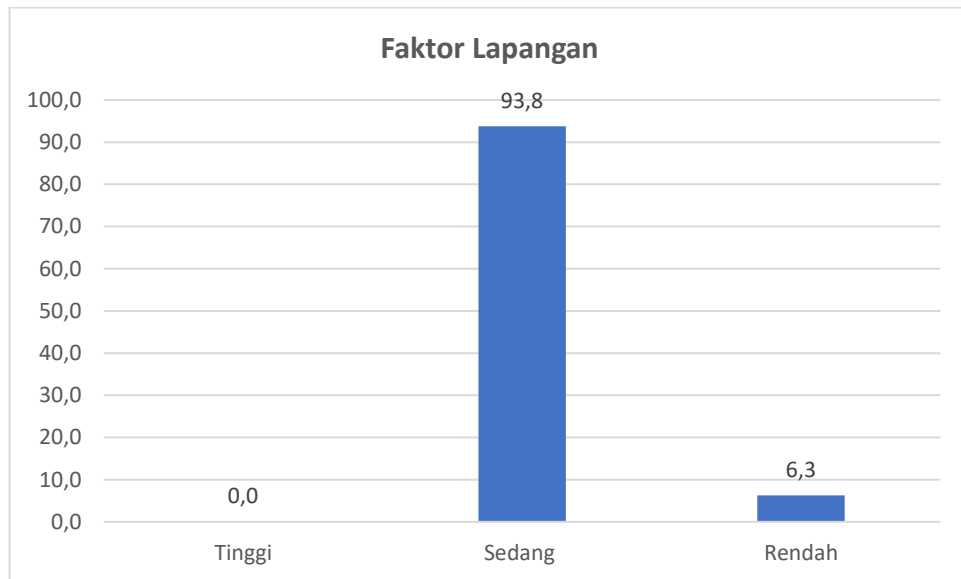
Statistik	
N	32
Mean	3,97
Median	4
Mode	5
SD	1,18
Minimum	1
Maximum	5

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor lapangan pada tabel berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Lapangan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 5,15	Tinggi	0	0,0%
2	5,15-2,79	Sedang	30	93,8%
3	< 2,79	Rendah	2	6,3%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor lapangan pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor lapangan.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor lapangan berada pada kategori “rendah” sebesar 6,3% (2 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 93,8% (30 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 0,0% (0 peserta didik).

3. Faktor Peraturan

Dari analisis data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul faktor peraturan diperoleh skor skor terendah (*minimum*) 4,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 10,50, nilai tengah (*median*) 11,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 2,95. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Peraturan

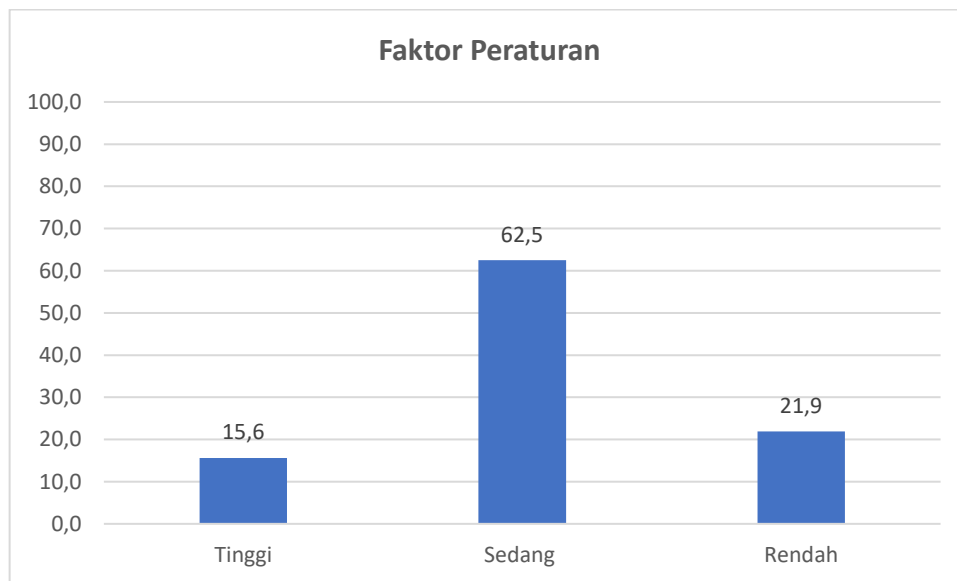
Statistik	
N	32
Mean	10,50
Median	11
Mode	10
SD	2,95
Minimum	4
Maximum	14

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor peraturan pada tabel berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Peraturan

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 13,45	Tinggi	5	15,6%
2	13,45-7,55	Sedang	20	62,5%
3	< 7,55	Rendah	7	21,9%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor peraturan pada gambar berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Peraturan.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor peraturan berada pada kategori “rendah” sebesar 21,9% (7 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 62,5% (20 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 15,6% (5 peserta didik).

4. Alat-alat pendukung dalam permainan kasti

Dari analisis data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti diperoleh skor skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 4,28, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, *standar deviasi* (SD) 1,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Statistik mengenai Faktor Alat-alat pendukung dalam permainan kasti

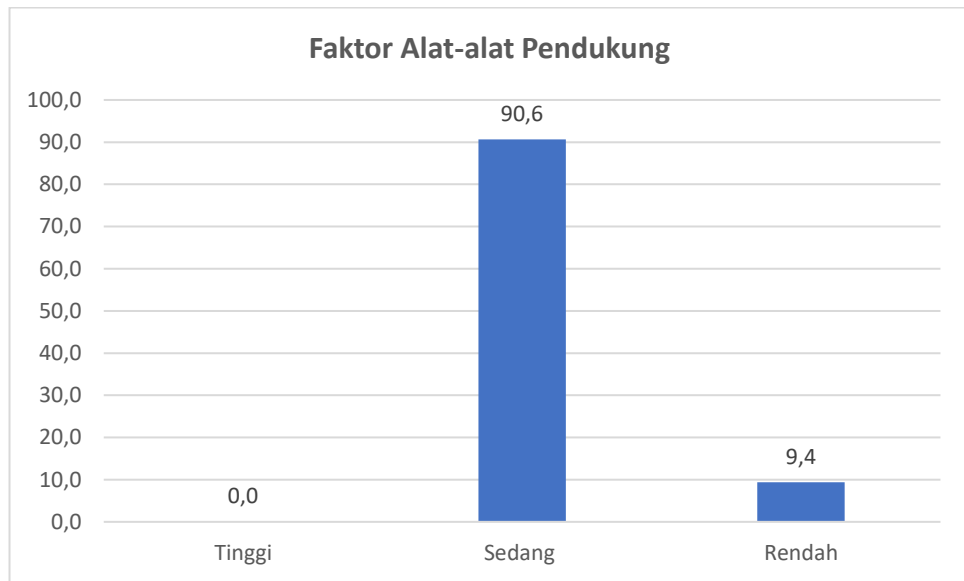
Statistik	
N	32
Mean	4,28
Median	5
Mode	5
SD	1,02
Minimum	2
Maximum	5

Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti pada tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Alat-Alat Pendukung Dalam Permainan Kasti

No	Interval	Klasifikasi	Frekuensi	Persentase
1	> 5,30	Tinggi	0	0%
2	5,30-3,24	Sedang	29	90,6%
3	< 3,24	Rendah	3	9,4%
Jumlah			32	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti pada gambar berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai Faktor Alat-Alat Pendukung Dalam Permainan Kasti.

Berdasarkan tabel dan gambar di atas, menunjukkan bahwa data tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul mengenai faktor alat-alat pendukung dalam permainan kasti berada pada kategori “rendah” sebesar 9,4% (3 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 90,6% (29 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 0,0% (0 peserta didik).

B. Pembahasan

Setiap peserta didik mempunyai kemampuan yang berbeda dalam menerima apa yang akan disampaikan oleh pendidik. Ada yang dengan mudah atau cepat dalam menerima materi yang diberikan dan ada pula yang lambat. Pengetahuan yang disimpan dalam ingatan, digali pada saat dibutuhkan melalui bentuk ingatan mengingat atau mengingat kembali.

Pengetahuan menurut Kennerth Gallagher P. dalam Hadi (2011:23) adalah “sui generis” artinya berhubungan dengan apa yang paling sederhana dan paling mendasar. Sebab pengetahuan merupakan peristiwa paling dasar dan tak dapat direduksikan, tidak dapat dijelaskan dengan istilah yang lebih dasari daripadanya. Berdasarkan hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul diperoleh persentase paling besar yaitu pada kategori “sedang” sebesar 71,9% (23 peserta didik). Artinya 23 peserta didik dari 32 peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan yang sedang terhadap permainan kasti. Diikuti kategori “rendah” sebesar 15,6% (5 peserta didik), artinya 5 peserta didik dari 32 peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan rendah terhadap permainan kasti. Sedangkan kategori “tinggi” sebesar 12,5% (4 peserta didik) artinya 4 peserta didik dari 32 peserta didik mempunyai tingkat pengetahuan tinggi terhadap permainan kasti.

Mayoritas tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul berada pada kategori “sedang”. Sehingga kebanyakan dari peserta didik kelas V di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul sudah mengerti tentang bagaimana bermain kasti dan bagaimana permainan kasti itu sendiri. Akan tetapi tidak jarang ada beberapa siswa yang masih belum paham akan cara bermain kasti dan peraturan permainan kasti itu sendiri sehingga mereka masuk dalam kategori “rendah”. Dikutip menurut Bloom dikutip Winkel (2014: 284) pengetahuan yaitu mencakup ingatan akan hal-hal yang pernah dipelajari dan

disimpan dalam otak. Artinya peserta didik yang masuk dalam kategori “rendah” masih kurang dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga masih kurang bentuk ingatan mengingat atau mengingat kembali.

Selain itu, tingkat pengetahuan peserta didik juga di pengaruhi oleh proses belajar mengajar di kelas. Keberadaan semua guru penjas dan keseriusan peserta didik dalam menerima dan mempelajari materi yang telah diberikan oleh guru dan juga kemauan peserta didik untuk mempelajari kembali materi tentang permainan kasti. Pada pembelajaran permainan bola kecil yaitu kasti sebaiknya guru penjas tidak hanya memberikan materi maupun taktik permainan saja pada saat pembelajaran olahraga melainkan bagaimana peserta didik dapat bermain kasti sesuai peraturan yang ada. Dengan diberikannya materi peraturan permainan kasti diharapkan peserta didik dapat bermain dengan benar dan tidak melakukan kesalahan-kesalahan ketika sedang bermain kasti.

C. Keterbatasan Penelitian

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian angket. Selain

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

3. Pengambilan data ini menggunakan angket tertutup, penelitian seharusnya ditambah dengan pembahasan melalui wawancara secara mendalam.
4. Kesadaran peneliti, bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat dikatakan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul pada kategori “rendah” sebesar 15,6% (5 peserta didik), kategori “sedang” sebesar 71,9% (23 peserta didik), dan kategori tinggi sebesar 12,5% (4 peserta didik).

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Faktor-faktor dalam tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan pengetahuan siswa terhadap permainan kasti.
2. Dengan diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan kasti di sekolah lain.
3. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang pengetahuan terhadap permainan kasti.

C. Saran-saran

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

1. Agar melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul dengan menggunakan metode lain.
2. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V tentang permainan kasti di SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul.
3. Akan lebih baik jika dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, T. *et al.* (2017). *Psikologi Olahraga*. Gowa-Sulawesi Selatan: PT Edukasi Pratama Madani (Edu Tama).
- Arifin, A & Raharjo, A.B. (2016). *Buku Guru Penjasorkes Untuk SD/MI Kelas IV*. Surakarta: CV Mediatama
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Budiman dan Riyanto. (2013). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- Djaali. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: P.T. Bumi Aksara
- Fajar *et al.* (2021). *Sarana dan Prasarana Olahraga Bola Kecil*. Sidoarjo: Zifatama Jawa
- Huda, M. (2018). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: PUSTAKA PELAJAR
- Komarudin (2016). *Penilaian Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Kusumawati, M. (2015). *Penelitian Pendidikan PJOK Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Ngatiyono dan Riswanti, D.P. (2016). *Berolahraga Sehat Jasmani*. Solo: CV Usaha Makmur
- Nurgiyantoro, dkk. (2012). *Statistika Terapan*. Jogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Simamarta, J., Taufiq, M. E., Sidik, J., *et al* (2020). *Pengantar manajemen system informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sudijono, A. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sumarsono, R. N. (2022). *Permainan Tradisional Nusantara*. Ponoroo: Uwais Inspirasi Indonesia

- Sundari, F. L.(2016) *Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY*
- Widyawati, N. (2018). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY*
- W. S. Winkel. (2014). *Psikologi Pengajaran. Yogyakarta: Sketsa.*
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*


LAMPIRAN

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : Wahyu Anggo Arden Utomo
 NIM : 17601221028
 Program Studi : PJSD
 Jurusan :
 Pembimbing : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	6 Jan 2021	Proposal	 ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ↓
2.	31 Maret 2021	Bab I Revisi	
3.	22 April 2021	Bab I. Oke lanjut	
4.	7 Juni 2021	Bab II Perbaiki teori	
5.	5 Okt 2021	Bab III Revisi	
6.	1 Des 2021	Bab III oke	
7.	28 Juli 2022	buat instrumen	
8.	11 Agt 2022	cek instrumen	
9.	4 Okt 2022	Bab IV Revisi	
10.	17 Okt 2022	Bab V Revisi	
11.	24 Okt 2022	Bab V Oke lanjut	
12.	25 Okt 2022	Acc. Utiran	

Mengetahui
 Koordinator PJSD



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

Lampiran 2. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul **“Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD 1 Wijirejo”**

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terima kasih.

A. Identitas:

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian:

1. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Berilah tanda centang (\surd) pada kolom **B** jika pernyataan itu **Benar** dan kolom **S** jika pernyataan **Salah**.

NO	PERTANYAAN	B	S
1	Permainan kasti sudah dikenal sejak dulu.		
2	Permainan kasti sudah dikenal sejak zaman penjajah Belanda dan Jepang.		
3	Permainan kasti tidak hanya dimainkan bagi anak-anak, tetapi di mainkan bagi orang dewasa dan orang tua.		
4	Permainan kasti termasuk dalam kelompok permainan bola kecil.		
5	Permainan kasti termasuk salah satu olahraga tradisional dan sangat populer di Indonesia.		
6	Lapangan kasti berbentuk segi lima beraturan.		

Lanjutan Lampiran 3. Instrumen Penelitian

7	Pada lapangan kasti terdapat ruang bebas, ruang pemukul, ruang penjaga dan ruang pelambung.		
8	Panjang lapangan permainan kasti adalah 45 meter sampai 60 meter, sedangkan lebarnya 30 meter.		
9	Ukuran ruang bebas adalah 15 meter x 15 meter.		
10	Ukuran ruang pemukul, penjaga belakang (catcher), dan pelambung adalah 45 meter x 5 meter		
11	Pemain kasti berjumlah 6 orang.		
12	Jumlah pemain cadangan berjumlah 1 orang.		
13	Setiap pemain wajib memakai nomor dada.		
14	Lama permainan kasti ditentukan dengan dua cara, yaitu ditentukan dengan waktu dan ditentukan dengan inning (setiap regu mempunyai kesempatan sama untuk menjadi regu pemukul dan regu penjaga).		
15	Lama permainan kasti adalah 2 x 20 menit		
16	Di ruang pemukul hanya boleh ada satu orang, yaitu pemukul.		
17	Seorang pelambung harus berdiri di dalam petaknya atau ruang pelambung		
18	Menolak lambungan bola yang baik dianggap sebagai memukul tidak kena.		
19	Bagi regu pemukul, setiap pemain berhak memukul bola sebanyak dua kali.		
20	Pukulan dinyatakan buruk (salah) apabila bola mengenai tangan.		
21	Kayu pemukul tidak boleh lebih dari separuh melewati petak/ruang pemukul atau melewati sebagian garis pukul.		
22	Bola dianggap mati apabila bola hilang setelah wasit meniupkan peluitnya.		
23	Nilai dua atau (run) diberikan kepada seorang pemain atau regu pemukul apabila seorang pemainnya berhasil memukul bola dengan benar sehingga pemain tersebut dapat berlari ke tiang higgap dan kembali ke ruang bebas.		

Lanjutan Lampiran 4. Instrumen Penelitian

24	Wasit adalah seseorang yang memimpin jalannya pertandingan.		
25	Pemukul kasti dibuat dari kayu atau dari papan dengan ukuran panjang 50-60 cm.		
26	Panjang pegangan kayu pemukul antara 20-30 cm.		
27	Bola kasti terbuat dari bahan karet atau kulit yang di dalamnya diisi ijuk atau sabut kelapa.		
28	Berat bola dalam permainan kasti adalah 70-80 gram.		
29	Tiang pertolongan dan tiang hinggap memiliki panjang 1,5 meter.		

Lampiran 6. Deskriptif Statistik

Statistic

		Semua	Pengertian permainan kasti	Lapangan	Peraturan permainan kasti	Alat-alat pendukung dalam permainan kasti
N	Valid	32	32	32	32	32
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		22,7813	4,0313	3,9688	10,5000	4,2813
Median		23,5000	4,0000	4,0000	11,0000	5,0000
Mode		22,00	5,00	5,00	10,00 ^a	5,00
Std. Deviation		5,44020	1,14960	1,17732	2,95122	1,02342
Minimum		10,00	0,00	1,00	4,00	2,00
Maximum		29,00	5,00	5,00	14,00	5,00
Sum		729,00	129,00	127,00	336,00	137,00

Tingkat Pengetahuan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 10,00	2	6,3	6,3	6,3
12,00	1	3,1	3,1	9,4
13,00	1	3,1	3,1	12,5
17,00	1	3,1	3,1	15,6
18,00	1	3,1	3,1	18,8
20,00	1	3,1	3,1	21,9
22,00	6	18,8	18,8	40,6
23,00	3	9,4	9,4	50,0
24,00	4	12,5	12,5	62,5
25,00	1	3,1	3,1	65,6
26,00	1	3,1	3,1	68,8
27,00	3	9,4	9,4	78,1
28,00	3	9,4	9,4	87,5
29,00	4	12,5	12,5	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Pengertian permainan kasti

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid ,00	1	3,1	3,1	3,1
2,00	2	6,3	6,3	9,4
3,00	4	12,5	12,5	21,9
4,00	12	37,5	37,5	59,4
5,00	13	40,6	40,6	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Lapangan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	2	6,3	6,3	6,3
2,00	1	3,1	3,1	9,4
3,00	7	21,9	21,9	31,3
4,00	8	25,0	25,0	56,3
5,00	14	43,8	43,8	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Peraturan permainan kasti

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4,00	1	3,1	3,1	3,1
5,00	1	3,1	3,1	6,3
6,00	3	9,4	9,4	15,6
7,00	2	6,3	6,3	21,9
9,00	2	6,3	6,3	28,1
10,00	6	18,8	18,8	46,9
11,00	3	9,4	9,4	56,3
12,00	3	9,4	9,4	65,6
13,00	6	18,8	18,8	84,4
14,00	5	15,6	15,6	100,0
Total	32	100,0	100,0	

Alat-alat pendukung dalam permainan kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2,00	3	9,4	9,4	9,4
	3,00	4	12,5	12,5	21,9
	4,00	6	18,8	18,8	40,6
	5,00	19	59,4	59,4	100,0
	Total	32	100,0	100,0	

Lampiran 7. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN

2022/09/30



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 : B/881/UN34.16/PT.01.04/2022

30 September 2022

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SD N 1 Wijirejo Pandak, Wijirejo, Kec. Pandak, Kabupaten Bantul,
Daerah Istimewa Yogyakarta

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

Nama : Wahyu Angga Ardian Utama
NIM : 17604221038
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Tentang Permainan Kasti Di
SD N 1 Wijirejo Kecamatan Pandak Kabupaten Bantul
Waktu Penelitian : Sabtu, 1 Oktober 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.

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

dari 1

30/09/2022 10.43

Lampiran 8. Surat Keterangan Melakukan Penelitian dari SD



**PEMERINTAH DAERAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAAHRAGA
KORWIL KAPANEWON PANDAK
SD N 1 WIJIREJO**

Alamat : Kadek Wijirejo Pandak Bantul 55761 E-Mail:sdsatuwijirejo@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 03/ SK/ SDN1WJR/ X/ 2022

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : DIDIK SUWANTO, S.Pd. M.Pd
NIP : 196907061999031008
Pangkat/Golongan : Penata Tk.I, III/d
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD N 1 Wijirejo Dinas Pendidikan Kepemudaan dan
Olahraga Korwil Kapanewon Pandak

Mengizinkan mahasiswa UNY :

Nama : Wahyu Angga Ardian Utama
NIM : 17604221038
Progam Studi : PJSD – S1
Tujuan : Memohon izin melaksanakan penelitian dan pengambilan
data untuk pembuatan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul : TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V
TENTANG PERMAINAN KASTI DI SD N 1 WIJIREJO
Waktu Pelaksanaan : 1 Oktober 2022

Untuk melaksanakan penelitian dan pengambilan data di SD N 1 Wijirejo sebagai bahan pembuatan Tugas Akhir Skripsi. Demikian surat keterangan ini agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Pandak, 04 Oktober 2022

Kepala Sekolah

DIDIK SUWANTO, S. Pd. M.Pd

NIP. 196907061999031008

