

**TINGKAT KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF MELALUI PEMBELAJARAN
PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD NEGERI SE-GUGUS
BEJIHARJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM 20604221074

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**TINGKAT KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF MELALUI PEMBELAJARAN
PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD NEGERI SE-GUGUS
BEJIHARJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM 20604221074

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

TINGKAT KEMAMPUAN GERAK MANIP (Hermawan, Tingkat Kemampuan Memukul, Menangkap, dan Ketepatan Melempar Bola dalam Permainan Kasti Siswa Kelas V SDN Gedongkiwo, Kota Yogyakarta., 2021) ULATIF MELALUI PEMBELAJARAN PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD NEGERI SE-GUGUS BEJIHARJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM 20604221074

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan metode tes. Instrumen penelitian yang digunakan adalah tes dari Syaeful Arif (2013). Adapun tes yang digunakan dalam penelitian ini antara lain adalah tes memukul, tes melempar dan tes menangkap bola kasti. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul. Pupulasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul. Teknik Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *random sampling* yaitu peserta didik kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul yang berjumlah 107 peserta didik. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul dalam kategori sangat rendah 3,34% sebanyak 4 siswa, rendah 28,97% sebanyak 31 siswa, sedang 36,45% sebanyak 39 siswa, tinggi 14,95% sebanyak 16 siswa, sangat tinggi 15,89% sebanyak 17 siswa. Sebanyak 39 dari 107 peserta didik mendapat skor 65 hingga 71. Sehingga tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Sedang”.

Kata kunci : gerak manipulatif, pembelajaran, kasti

**LEVEL OF MANIPULATIVE MOTION SKILLS THROUGH THE BASEBALL
GAME LEARNING OF SENIOR STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOLS IN
BEJIHARJO CLUSTER, GUNUNGKIDUL REGENCY**

Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM 20604221074

Abstract

The aim of this research is to determine the level of manipulative motion skills of senior students of elementary schools in Bejiharjo cluster, Gunungkidul Regency.

The approach used descriptive quantitative with test methods. The research instrument was a test from Syaeful Arif (2013). The tests used in this research included hitting tests, throwing tests, and baseball catching tests. This research was conducted at elementary schools in Bejiharjo cluster, Gunungkidul Regency. The research population was the senior students in elementary schools in Bejiharjo cluster, Gunungkidul Regency. The sampling technique used random sampling technique, that was the fifth grade students of elementary schools in Bejiharjo cluster, Gunungkidul Regency, totaling 107 students. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis with percentages.

The results of this research show that the manipulative motion skills of senior students in elementary schools in Bejiharjo cluster, Gunungkidul Regency are as follows: in the very low level at 3.34% for about 4 students, in the low level at 28.97% for about 31 students, in the medium level at 36.45% for about 39 students, in the high level at 14.95% for about 16 students, and in the very high level at 15.89% for about 17 students. A total of 39 out of 107 students get a score of 65 to 71. Hence, the level of manipulative motion skills of senior students in elementary schools in Bejiharjo cluster, is in the "Medium" level.

Keywords: manipulative motion, learning, baseball

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

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

Yogyakarta, 27 Maret 2024

Yang menyatakan,



Taufiqoh Risqi Wibawati

NIM 20604221074

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF MELALUI PEMBELAJARAN
PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD NEGERI SE-GUGUS
BEJIHARJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**TAUFIQOH RISQI WIBAWATI
NIM 20604221074**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 1 April 2024

Koordinator Program Studi



Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or
NIP 198205222009121006

Dosen Pembimbing



Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or
NIP 198005072023211014

LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT KEMAMPUAN GERAK MANIPULATIF MELALUI PEMBELAJARAN
PERMAINAN KASTI PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD NEGERI SE-GUGUS
BEJIHARJO, KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

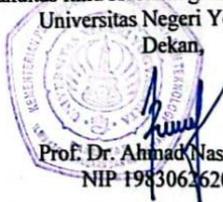
**TAUFIQOH RISQI WIBAWATI
NIM 20604221074**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 26 April 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Heri Yogo Prayadi S.Pd. Jas., M.Or (Ketua)		2-5-2024
Dr. Pasca Tri Kaloka, M.Pd (Sekertaris)		2-5-2024
Dr. Raden Sunardianta, M.Kes (Penguji Utama)		2-5-2024

Yogyakarta, 3 Mei 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 198306162008121002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kepada Allah SWT tugas akhir skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk:

1. Diri saya sendiri Taufiqoh Risqi Wibawati. Terima kasih sudah mau berjuang dan tidak menyerah sampai titik ini
2. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, doa, semangat dan juga senantiasa menemani, mendidik dan menunggu saya dalam berproses dengan penuh cinta dan kasih sayang
3. Kepada kakak-kakak saya Isnarni Dwi Wibawati dan Tri Cahyo Wibowo yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya, sudah mau menjadi kakak yang baik dan menemani saya dalam penyusunan tugas akhir skripsi.
4. Saudara-saudara saya Revista, Angel, Dona, Winnie yang selalu memberikan doa serta semangat kepada saya dalam menyusun tugas akhir skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Dengan segala rasa puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Penelitian ini berjudul “Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.” Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik oleh penulis dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, maka penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or., selaku ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or selaku Dosen Pembimbing. Terima kasih telah memberikan arahan serta membimbing penulis dari awal penyusunan skripsi sampai terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
5. Ketua penguji, Sekertaris Penguji dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Kepala Sekolah SD Negeri Banyubening I, Kepala Sekolah SD Negeri Banyubening III, Kepala Sekolah SD Negeri Grogol I, Kepala Sekolah SD Negeri Grogol IV, Kepala Sekolah SD Negeri Gelaran I, Kepala Sekolah SD Negeri Gelaran II, Kepala Sekolah SD Negeri Gelaran III. Yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.

7. Seluruh guru SD Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan izin dan membantu dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Seluruh dosen dan karyawan yang telah membantu penulis selama menuntut ilmu dan mengurus administrasi di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.
9. Orang tua dan keluarga tercinta, terima kasih telah memberikan doa dan dukungannya kepada penulis
10. Sahabat-sahabat baik saya Irfan Widhayanto, Adinda A, Zian F, DyahLita, Restitia, Lilis Porna, Widya Putri, Shofa, Azka Rifki, Ilham Dwi, Aldi Restu, Lathifa P, Anisa Kusuma, Salma Rahma, Bestari Ocha. Terima kasih sudah menemani dan selalu memberikan doa serta semangat dan selalu membantu saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi.
11. Teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu. Terima kasih sudah ada dalam keadaan susah maupun senang, serta selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya selama ini.
12. Pihak-pihak yang terkait yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diperlukan untuk menyempurnakan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua orang.

Yogyakarta, 17 Maret 2024

Yang menyatakan,

Taufiqoh Risqi Wibawati

NIM 20604221074

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A Latar Belakang	1
B Identifikasi Masalah	5
C Batasan Masalah	5
D Rumusan Masalah	5
E Tujuan Penelitian	6
F Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A Kajian Teori	7
1 Hakekat Kemampuan	7
2 Hakekat Kemampuan Gerak Dasar	8
3 Hakekat Kasti	10
4 Gerak Dasar Permainan Kasti	15
5 Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan	23
6 Kurikulum Sekolah Dasar	26
7 Karakteristik Anak Sekolah Dasar Kelas Atas	27
B Hasil Penelitian yang Relevan	30
C Kerangka Berpikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A Desain Penelitian	34
B Tempat dan Waktu Penelitian	34
C Populasi dan Sampel Penelitian	35
D Definisi Operasional Variabel	37
E Teknik dan Instrumen Pengambilan Data	37
F Validitas dan Reliabilitas Instrumen	44

G Teknik Analisis Data	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	46
A HASIL PENELITIAN	46
1. Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	46
2. Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	49
3. Kemampuan Melempar Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	51
4. Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	53
B Pembahasan	56
C Keterbatasan Penelitian	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	59
A Simpulan	59
B Implikasi	61
C Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	64

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Sampel Penelitian	36
Tabel 2. Nilai Validitas dan Reliabilitas Instrumen	44
Tabel 3. Norma Penilaian	45
Tabel 4. Deskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	47
Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	47
Tabel 6. Deskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	49
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	50
Tabel 8. Distribusi Statistik Tingkat Kemampuan Melempar Bola Kasti Peserta didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	51
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Melempar Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	52
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	54
Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	54

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bola Kasti	12
Gambar 2. Pemukul Bola Kasti	13
Gambar 3. Bola Kasti	13
Gambar 4. Lemparan Melambung	18
Gambar 5. Lemparan Mendatar	19
Gambar 6. Lemparan Menyusur	19
Gambar 7. Menangkap Bola dengan Kedua Tangan	20
Gambar 8. Menangkap Bola Menggelinding	20
Gambar 9. Menangkap Bola dari arah Depan	21
Gambar 10. Pukulan dari Atas	22
Gambar 11. Pukulan Mendasar	22
Gambar 12. Pukulan dari Bawah	23
Gambar 13. Tes Memukul Bola	39
Gambar 14. Tes Menangkap Bola	41
Gambar 15. Tes Melempar Bola	42
Gambar 16. Diagram Tingkat Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	48
Gambar 17. Diagram Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	50
Gambar 18. Diagram Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	52
Gambar 19. Diagram Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	75
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	82
Lampiran 4. Data penelitian Kemampuan Memukul	86
Lampiran 5. Data Penelitian Kemampuan Menangkap	88
Lampiran 6. Data Penelitian Kemampuan Melempar	90
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	92
Lampiran 8. Dokumentasi.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan primer manusia. Melalui pendidikan manusia dapat meningkatkan kecerdasan, pengetahuan serta dapat meningkatkan potensi keterampilan di dalam dirinya. Dimana pendidikan dapat diperoleh sejak dini. Menurut Yudiana dan Subroto (2010, p.23) pendidikan adalah proses menolong, membimbing, mengarahkan dan mendorong individu agar tumbuh dan berkembang sesuai dengan tahap-tahap perkembangannya, sehingga mereka dapat menyesuaikan diri dengan kehidupan di masa sekarang dan dimasa yang akan datang. Menurut UU RI Nomor 20 tahun 2008 tentang sistem pendidikan nasional mengatakan bahwa pendidikan merupakan sistem pendidikan yang terstruktur yang berkelanjutan yang terdiri dari Pendidikan Sekolah Dasar, Pendidikan Menengah, Pendidikan Menengah Atas dan Perguruan Tinggi. Pada dasarnya pendidikan sekolah dasar menjadi jenjang pertama/landasan anak untuk melanjutkan pada jenjang menengah maupun jenjang pendidikan tinggi. Dalam pendidikan sekolah dasar terdapat berbagai macam mata pelajaran salah satunya adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bentuk integritas pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan peserta didik untuk meningkatkan kesegaran jasmani, keterampilan gerak serta aspek-aspek fungsional yang meliputi aspek

kognitif, afektif dan psikomotorik. Pendidikan jasmani inilah merupakan salah satu bentuk pendidikan yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik, motorik, mental serta sosial secara optimal. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan yang memfokuskan pada aktivitas atau kegiatan fisik sesuai dengan apa yang telah dirancang guna meningkatkan dan megembangkan kebugaran jasmani, kesehatan, serta keterampilan gerak dasar anak yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Gerak dasar mempunyai peranan yang sangat penting dalam tumbuh kembang anak. Gerak dasar merupakan kemampuan gerak yang harus dimiliki oleh peserta didik demi terlaksananya kegiatan sehari-hari. Gerak dasar terbagi menjadi 3 jenis diantaranya adalah gerak lokomotor, non lokomotor dan manipulatif. Dengan pendidikan jasmani peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar dan mengembangkan gerak dasar melalui gerak yang seluas-luasnya. Salah satu contoh pendidikan jasmani di sekolah membantu peserta didik mengembangkan gerak dasar manipulatif. Gerak dasar manipulatif merupakan kemampuan gerak yang melibatkan penguasaan objek atau benda. Gerak dasar manipulatif ini dapat dikembangkan melalui bermacam-macam permainan. Baik permainan sederhana atau permainan tradisional. Salah satu permainan yang dapat meningkatkan gerak manipulatif peserta didik adalah permainan kasti.

Adanya kompetensi inti dan kompetensi dasar pada pembelajaran PJOK di sekolah dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan baik secara afektif (sikap), psikomotor (keterampilan fisik), maupun kognitif (konsep) peserta didik.

Hal ini seperti contoh kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kelas V. Di mana kompetensi inti ke-3 “Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpai di rumah dan di sekolah. Kemudian terdapat kompetensi dasar 3.2 “Menerapkan prosedur kombinasi gerak lokomotor, non lokomotor, manipulatif, sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.”

Permainan kasti merupakan salah satu ruang lingkup gerak dasar dalam permainan yang diajarkan dikelas atas yaitu kelas IV, V dan VI sekolah dasar semester 1 dan 2. Banyak yang menganggap permainan ini sudah ketinggalan zaman, namun permainan ini sebenarnya mengandung nilai-nilai yang sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah khususnya anak Sekolah Dasar. Kasti merupakan salah satu pembelajaran PJOK berupa permainan tradisional bola kecil yang dalam permainannya melibatkan berbagai macam gerak dasar seperti memukul, menangkap, melempar dan berlari. Kasti merupakan permainan/olahraga yang membutuhkan tempat leluasa untuk bergerak sehingga pemain akan bebas bergerak dan memukul bola sesuai dengan kemampuan masing-masing. Selain itu melalui permainan kasti anak akan mampu mengembangkan gerak dasar secara optimal.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan mengenai pemberian materi pembelajaran permainan kasti telah diberikan guru di sekolah dasar Se-Gugus Bejiharjo. Dengan pemberian materi tentu saja peserta didik dapat mengetahui

materi tentang permainan kasti. Namun pada saat mempraktikkan permainan kasti terdapat beberapa peserta didik yang belum melaksanakan dengan baik. Seperti contohnya pada pelaksanaan pembelajaran permainan kasti peserta didik belum bisa melakukan gerakan melempar bola dengan baik, memukul bola tidak tepat pada sasaran atau target dan juga pada saat melakukan gerakan menangkap bola masih banyak yang terlepas dari gengaman. Hal tersebut dikarenakan kurang maksimalnya tingkat kemampuan gerak manipulatif yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran permainan bola kasti terdapat perbedaan antara siswa satu dan yang lainnya. Terdapat peserta didik yang sudah bisa melakukan permainan kasti dengan baik namun terdapat juga peserta didik yang masih kurang maksimal atau belum bisa dalam melakukan permainan kasti, hal tersebut didasari dari kemampuan peserta didik yang berbeda-beda atau bervariasi. Selain itu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran permainan bola kasti di sekolah dasar se gugus Bejiharjo ini masih terdapat beberapa sekolah yang kurang efektif karena keterbatasan sarana dan prasana yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis ingin mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul”. Kemampuan gerak dasar manipulatif melalui pembelajaran permainan kasti yang ingin penulis teliti disini adalah sebaran persentase rata-rata tingkat kemampuan menangkap, memukul dan ketepatan melempar bola kasti kelas atas SD se-gugus Bejiharjo.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul masih kurang efektif
2. Belum diketahuinya tingkat kemampuan gerak dasar manipulatif (melempar, menangkap, dan memukul) dalam permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri Se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul
3. Kemampuan dasar permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sangat bervariasi.
4. Proses pembelajaran PJOK di SD Negeri se-gugus Bejiharjo banyak dilakukan di lapangan sekolah dengan keadaan yang kurang leluasa.

C. Batasan Masalah

Untuk memudahkan dalam penelitian, berdasarkan identifikasi masalah tersebut maka untuk membatasi permasalahan agar lebih terfokus, maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Tingkat Kemampuan Gerak Dasar Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini: Seberapa tinggi tingkat kemampuan gerak manipulatif (Melempar, Menangkap, dan Memukul) dalam permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kemampuan gerak dasar manipulatif dalam pembelajaran permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini baik secara teoritis maupun praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Hasil pelaksanaan penelitian dapat dipergunakan sebagai informasi ilmiah dalam kajian mengenai pembelajaran kasti serta dapat memberikan informasi yang berhubungan dengan tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan tingkat kemampuan manipulatif.

2. Secara Praktis

- a. Bagi penulis, penelitian ini dapat memperluas wawasan dan pengetahuan baru mengenai tingkat gerak dasar khususnya pada permainan kasti
- b. Bagi Guru, penelitian ini memberikan informasi mengenai tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas khususnya pada permainan kasti
- c. Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan menjadi acuan untuk meningkatkan kemampuan gerak dasar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakekat Kemampuan

Kemampuan adalah suatu bentuk usaha yang dilakukan untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan sejak lahir dan latihan yang dilakukan secara berulang-ulang. Tingkat kemampuan adalah sebuah tolak ukur keberhasilan peserta didik untuk mengingat (*recall*) atau mengenal kembali terhadap materi-materi yang pernah dipelajari dan disampaikan dalam ingatan (Winkel, 1996, p.245). Sthopen P Robbins dan Timonthy A Judge (2009, pp. 57-61) menyatakan bahwa kemampuan keseluruhan seorang individu pada dasarnya terdiri dari dua kelompok faktor, yaitu:

- a. Kemampuan intelektual, merupakan kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental (berfikir, menalar, dan memecahkan masalah).
- b. Kemampuan fisik, merupakan kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

Kemampuan adalah bakat yang melekat pada seorang untuk melakukan suatu kegiatan secara fisik atau mental yang diperoleh sejak lahir, belajar dan dari pengalaman (Soehadi, 2003, p.24). Menurut Uno (2017) kemampuan adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung.

Dari pengertian-pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan adalah kesanggupan seseorang dalam menguasai suatu keahlian dan digunakan untuk mengerjakan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.

2. Hakekat Gerak Dasar

Gerak dasar merupakan kemampuan yang dimiliki anak seiring dengan perkembangan dan pertumbuhannya. Gerak dasar merupakan kemampuan yang berkembang menyertai gerak reflek yang sudah dimiliki sejak lahir. Gerak dasar berkembang relatif secara otomatis sesuai dengan tingkat perkembangan, pertumbuhan, dan kematangan anak. Gerak dasar merupakan suatu pola gerak yang mendasari suatu gerak melalui dari kemampuan gerak yang sederhana hingga kemampuan gerak yang kompleks. Gerak dasar merupakan keterampilan yang biasa peserta didik lakukan guna meningkatkan kualitas hidup. Gerak dasar merupakan gerak yang dilakukan oleh seseorang dengan menggerakkan anggota tubuhnya.

Gerak dasar merupakan keterampilan yang melibatkan otak besar, kekuatan otot, dan melibatkan lengan serta kaki yang digunakan untuk mencapai sebuah latihan atau tujuan gerakan seperti melempar sebuah bola, melompat atau meloncat melewati gerakan air, atau menjaga keseimbangan. Gerak dasar juga merupakan dasar untuk mempelajari dan mengembangkan berbagai keterampilan teknik dalam olahraga dan aktivitas fisik seumur hidup (Syahrial Baktiar, 2015 p.8)

Pada dasarnya gerak dasar dapat diklasifikasikan ke dalam tiga kategori yaitu gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif. Menurut Amung Ma'mun dan Yudha M Saputra (2000, p.20) Adapun tiga kategori tersebut adalah:

a. Gerak Dasar Lokomotor

Gerak lokomotor, merupakan aktivitas perpindahan seseorang dari satu tempat ke tempat yang lain. Sebagian besar gerak lokomotor berkembang sebagai hasil beberapa tahap kematangan. Kemampuan gerak lokomotor diantaranya: berjalan, berlari, melompat, meloncat dan meluncur.

b. Gerak Dasar Non-Lokomotor

Gerak non-lokomotor, disebut juga dengan keterampilan gerak yang stabil. Gerak non-lokomotor juga diartikan sebagai gerak yang tidak berpindah tempat. Adapun gerak non-lokomotor diantaranya adalah menekuk, membungkuk, memutar, mengayun, menagngkat, menurunkan dan lain-lain.

c. Gerak Dasar Manipulatif

Gerak manipulatif merupakan gerak dasar yang melibatkan kontrol objek utama atau gerak yang melibatkan penguasaan objek atau benda. Pada gerak manipulatif ini banyak melibatkan gerakan tangan dan kaki, atau gerakan koordinasi. Terdapat dua klafisikasi dalam gerak manipulatif yaitu:

- 1) Menerima (*receptive*), merupakan keterampilan gerak menerima objek (menangkap dan menghentikan).
- 2) Memberi kekuatan (*proporsive*), merupakan keterampilan gerak untuk memberikan kekuatan pada objek (melempar, memukul, dan memukul, dan menyepak).

Menurut Hidayat (2017, p.23) gerak manipulatif adalah gerak yang dikembangkan ketika anak tengah menguasai berbagai macam objek. Menurut Mahendra (2017, p.22) gerak manipulatif adalah gerak yang mempermainkan objek

tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang mempermainkan objek tertentu sebagai medianya, atau keterampilan yang melibatkan seseorang dan menggunakan bagian tubuh yang memanipulasi benda diluar dirinya. Menurut Risma Jati Rahayu (2019, p.14) gerak manipulatif adalah gerakan memanipulasi atau mengontrol objek tertentu dengan menggunakan tangan, kaki seperti melempar, memukul, menangkap dan menghentikan bola. Menurut Sujarwo (2021, p.13) gerak manipulatif adalah kemampuan individu melakukan aktivitas dengan merekayasa objek. Bentuk-bentuk kemampuan manipulatif terdiri atas: gerakan mendorong (melempar, memukul, menendang), gerakan menerima (menangkap) objek adalah kemampuan penting yang dapat diajarkan dengan menggunakan bola yang terbuat dari karet atau bola yang lain, dan gerakan menantul-mantulkan atau menggiring bola, dll.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bawah gerak dasar dapat diartikan sebagai gerak pengulangan yang dilakukan terus menerus dari kebiasaan gerak sederhana hingga gerak yang kompleks serta menjadikan sebagai dasar dari pengalaman yang dibagi menjadi tiga kategori yaitu gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif.

3. Hakekat Kasti

a. Pengertian Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan permainan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan oleh dua kelompok, satu tim sebagai penyerang dan satu sebagai tim bertahan. Permainan ini dimulai dengan peserta didik memukul bola dengan pemukul agar dapat berlari ke *base* pertama atau bahkan langsung ke *base* kedua dan kemudian berlari kembali

ketempat asal. Sedangkan tim bertahan berusaha untuk mengambil bola dan melempar tempat ke pemukul.

Kurnia Eko Saputro (2017, p.8), Permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Setiap regu terdiri dari 12 pemain. Permainan sederhana ini dapat dimainkan dilapangan yang tidak begitu luas. Dipdikbud (1996, p.36), menjelaskan bahwa kasti merupakan suatu permainan dilapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh 2 regu yang setiap regunya terdiri dari 12 pemain. Permainan kasti biasanya dimainkan oleh peserta didik kelas atas dan dapat dimainkan secara bersama-sama antara laki-laki dengan perempuan. Menurut Sih Mitranto (2010, p.3) kasti adalah salah satu permainan bola kecil, permainan kasti termasuk salah satu permainan yang dimainkan oleh tim/regu. Dalam permainan ini memiliki tujuan untuk mendapatkan skor atau nilai sebanyak-banyaknya. Satu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat mendapatkan nilai terbanyak. Gerakan yang harus dikuasai dalam permainan kasti adalah melempar, memukul, dan menangkap.

Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola seukuran bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan. Sebaliknya regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul dengan melempar tepat pada badan pemukul. Regu yang banyak mengumpulkan nilai dalam permainan

maka merekalah pemenangnya. Eko Suarso dan Sumarya (2010, p.2) kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mencari nilai dengan memukul bola dan dapat kembali dengan selamat ke ruang bebas sehingga mendapatkan nilai, sedangkan regu penjaga berusaha secepatnya mematikan lawan.

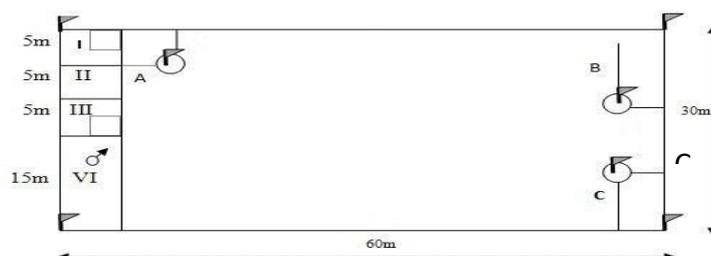
Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil menggunakan bola tenis atau sejenisnya yang dimainkan dilapangan, serta menggunakan kayu sebagai alat pemukulnya. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Kedua regu sama-sama berusaha mengumpulkan nilai untuk menjadi pemenang. Teknik yang digunakan dalam permainan kasti adalah memukul, melempar dan menangkap bola serta berlari.

b. Alat dan Fasilitas yang digunakan

Adapun beberapa peralatan dan fasilitas yang digunakan dalam permainan kasti diantaranya:

- 1) Lapangan : lapangan dengan ukuran 30x50m untuk lapangan ukuran besar dan 30x50m untuk lapangan ukuran kecil.

Gambar 1. Lapangan Bola Kasti



Sumber : Eko Suwarso, dkk. (2010, p.8)

Keterangan :

I : Ruang Penjaga Belakang

II : Ruang Pemukul

III : Ruang Pelempar

IV : Ruang Tunggu/ Bebas

A : Tempat Perhentian Pertama

B : Tempat Perhentian Kedua

C : Tempat Perhentian Ketiga

2) Tongkat pemukul : panjang 50-60cm

Gambar 2. Pemukul Kasti



Sumber : foto pribadi

3) Bola : bola kasti atau bola tenis, berat 70-80gram dengan lingkaran 10-20cm

Gambar 3. Bola Kasti



Sumber : Foto pribadi

- 4) Tiang pertolongan : 1 buah dengan panjang 1,5m
- 5) Tiang bebas : 2 buah dengan panjang 1,5m
- 6) Tiang bendera : 6 buah dengan panjang 1,5m

c. Peraturan Permainan Kasti

a. Regu pemukul

- 1) Setiap pemain berhak memukul sebanyak 1 kali, pemukul terakhir mukul sebanyak 3 kali
- 2) Sesudah memukul pemukul harus berlari menuju tiang hinggap di lapangan
- 3) Alat pemukul diletakkan di dalam ruang pemukul

b. Regu Penjaga

- 1) Mematikan lawan dengan cara melempar bola tepat ke pada tim pemain
- 2) Menangkap langsung bola yang dipukul

c. Pelambung bola

- 1) Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemain
- 2) Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul maka pelambung harus mengulanginya
- 3) Jika sampai tiga kali bola tidak terpukul maka pemukul dapat berlari bebas ke tiang hinggap 1

d. Pukulan Benar, jika

- 1) Pukulan melampaui garis pukul
- 2) Saat bola dipukul tidak boleh mengenai tangan dan tidak boleh jatuh diruang bebas

e. Perhitungan nilai

- 1) Pemain memukul dan berlari ketiang hinggap seara bertahap kemudian kembali ke ruang bebas maka mendapatkan nilai 1
- 2) Pukulan benar dan dapat kembali ke ruang bebas tanpa berhenti pada tiang hinggap mendapat nilai 2
- 3) Regu penjaga yang dapat menangkap bola langsung tanpa memantul ketanah mendapat nilai 1

f. Waktu permainan

- 1) Permainan berlangsung selama 2 babak
- 2) Tiap babak berlangsung selama 30 menit diselingi waktu istirahat selama 10 menit

g. Pergantian tempat terjadi apabila:

- 1) Salah seorang regu pemukul terkena lemparan
- 2) Bola ditangkap 3 kali berturut-turut oleh tim penjaga
- 3) Alat pemukul lepas saat memukul
- 4) Salah seorang regu pemukul memasuki ruang bebas melalui garis belakang
- 5) Salah seorang regu pemukul keluar dari ruang bebas atau keluar dari batas lapangan.
- 6) Ruang bebas kosong oleh regu pemukul dan dibakar oleh regu penjaga.

4. Gerak Dasar Permainan Kasti

Dalam permainan kasti terdapat tiga macam gerak dasar yang harus dipelajari yaitu gerak melempar, menangkap, dan memukul.

1) Melempar

Melempar adalah gerakan mengarahkan suatu benda yang dipegang dengan cara mengayunkan tangan ke arah tertentu. Menurut Mochamad D.A widya (2004, p. 121) melempar adalah suatu gerakan yang mengulurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan/ ke atas. Menurut Mahendra (2017, p.133) melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh. Menurut Ernis Hasinta G (2018, p. 210) melempar merupakan keterampilan manipulatif yang kompleks dimana salah satu atau dua tangan digunakan untuk melepaskan benda menjauhi badan ke udara.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa melempar adalah suatu bentuk gerak atau usaha seseorang yang dilakukan untuk melepaskan benda sejauh-jauhnya dengan sekuat tenaga yang dimiliki.

2) Menangkap

Menangkap merupakan suatu gerakan/upaya yang dilakukan untuk mendapat dan menguasai suatu benda/bola dengan tangan. Menurut Sumantri (2005, p. 89) menangkap adalah gerakan tangan untuk menghentikan suatu benda yang menggulir dilantai atau benda yang didekatnya. Menurut Gallahae dan Ozman (2012, p.224) menangkap adalah gerakan tangan untuk menghentikan benda baik itu di bawah atau di atas. Gerakan menangkap menggunakan tangan untuk meredam tekanan atau gaya baik yang dilakukan di bawah atau di atas kepala tubuh seseorang. Menurut Mahendra (2017, p.134)

menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan.

Berdasarkan penjelasan diatas maka dapat disimpulkan bahwa menangkap adalah sebuah usaha atau upaya yang dilakukan untuk menghentikan sebuah objek atau benda yang bergerak seperti menghentikan bola yang dilempar atau sebagainya.

3) Memukul

Memukul adalah gerakan/aktivitas ayunan tangan terhadap suatu benda yang akan dipukul dengan alat pemukul. Menurut Mahendra (2017. P.134) memukul adalah aksi memberikan gaya kepada suatu benda dengan cara mengarahkan kekuatan eksplosif (meledak) yang besar kepada benda tersebut dengan cara langsung menggunakan tangan atau menggunakan alat pemukul. Menurut Risma Jati Rahayu (2019,p.17) memukul adalah kegiatan atau gerakan tangan baik menggunakan satu tangan atau dua tangan kemudian dibantu oleh alat pemukul dan melakukannya dengan menggunakan kekuatan yang besar agar hasil pukulannya baik dan jauh.

Dalam hal ini akan dijelaskan cara melatih gerakan dasar melempar, menangkap dan memukul dalam permainan bola kasti menurut Masri'an dan Aminarni (2016, p.15-17):

a. Melempar Bola

Melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh ke ruang tertentu. Melempar merupakan salah satu teknik dasar yang harus dikuasai

oleh pemain kasti dan dilakukan oleh regu penjaga untuk memberikan umpan atau untuk mematikan lawan. Teknik melempar bola dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

1) Lemparan melambung

Pada lemparan melambung bola dilambungkan kuat-kuat ke atas. Lemparan melambung biasanya digunakan untuk mengoper bola ke rekan dengan jarak yang jauh.

Gambar 4. Lemparan Melambung



Sumber : foto pribadi

2) Lemparan mendarat atau lurus

Lemparan mendarat atau lurus dilakukan saat melakukan operan kepada teman dan juga untuk mematikan lawan. Teknik lemparan mendarat lebih tepat digunakan untuk melempar seorang pemukul yang sedang berlari dari satu pos ke pos lainnya. Biasanya pada lemparan mendarat arah bola ke depan lurus dan datar atau setinggi dada.

Gambar 5. Lemparan Bola Mendatar



Sumber : foto pribadi

3) Lemparan menyusur atau bawah

Pada lemparan bawah dilakukan dengan bola dilemparkan kepada teman dengan cara digelindingkan menyusuri tanah tetapi dengan arah yang sesuai dan tepat.

Gambar 6. Lemparan Bola Menyusur



Sumber : foto pribadi

b. Menangkap Bola

Menangkap bola merupakan suatu usaha yang dilakukan oleh regu penjaga untuk mengausai bola dengan menggunakan tangan dan hasil oukulan dari lawan atau lemparan teman. Menurut Msatri'an dan Aminarni (2016, p.18-19)

yang dikutip dari skripsi Kurnia Eko S menyatakan bahwa cara menangkap bola yang harus dikuasai dalam permainan kasti diantaranya:

1) Menangkap bola melambung dengan dua tangan

Teknik ini dilakukan dengan cara berdiri tegak dan perhatikan arah datangnya bola, posisi jari-jari tangan dibuka hingga membentuk setengah lingkaran, kedua pergelangan tangan dirapatkan, setelah bola mendekat arahkan tangan keatas untuk menangkap bola

Gambar 7. Menangkap Bola dengan Kedua Tangan



Sumber : Eko Suwarso dan Sumarya (2010, p. 47)

2) Menangkap bola bawah atau menggelinding

Teknik ini dilakukan dengan cara badan membungkuk, posisi kaki dibuka selebar bahu atau dapat dilakukan dalam posisi jongkok dengan salah satu kaki menempel tanah, kedua tangan membentuk cekungan menyambut datangan bola.

Gambar 8. Menangkap Bola Menggelinding



Sumber : Eko Suwarso dan Sumarya (2010, p.47)

3) Menangkap bola datar dari arah depan

Teknik ini dilakukan dengan posisi badan tegak dan kaki dibuka selebar bahu, kedua tangan dilipat dengan posisi telapak tangan di depan dada, kemudian tangkap bola menggunakan kedua tangan.

Gambar 9. Menangkap Bola dari arah Depan



Sumber : Eko Suwarso dan Sumarya (2010, p.47)

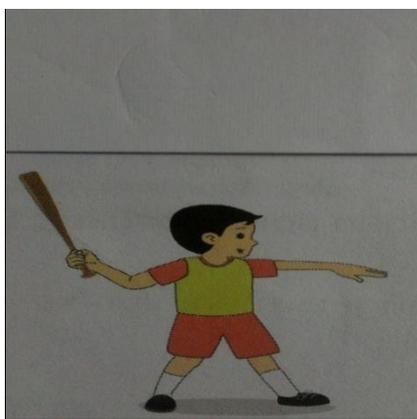
c. Memukul Bola

Memukul merupakan salah satu gerak dasar yang harus dikuasai oleh pemain kasti dengan melakukan pukulan terhadap bola yang dilempar oleh pelambung. Menurut Masri'an dan Aminarni (2016, pp.20-21) yang dikutip dalam skripsi Kurnia Eko S menyatakan bahwa memukul dalam permainan kasti dibagi menjadi 3 macam, yaitu:

1) Pukulan dari Atas

Pukulan ini dilakukan dengan memegang pukulan menggunakan tangan kanan, kemudian posisi pemukul berada di samping badan dengan posisi pemukul berdiri. Kaki kanan berada di belakang serta berat badan bertumpu pada kaki kanan, tangan kiri lurus kedepan sebagai tanda permintaan tingginya lemparan bola dari pelambung. Kemudian pukul bola sekeras-kerasnya.

Gambar 10. Pukulan dari Atas



Sumber : Masri'an dan Aminarni (2016, p. 15-17)

2) Pukulan Mendasar

Pukulan ini dilakukan dengan cara menarik pemukul ke samping badan, kedua kaki dibuka selebar bahu, badan sedikit condong ke kanan dan berat badan berada di kaki kiri, tangan kiri lurus kedepan sebagai tanda permintaan tingginya lemparan bola dari pelambung. Kemudian pukul bola sekeras-kerasnya.

Gambar 11. Pukulan Mendasar

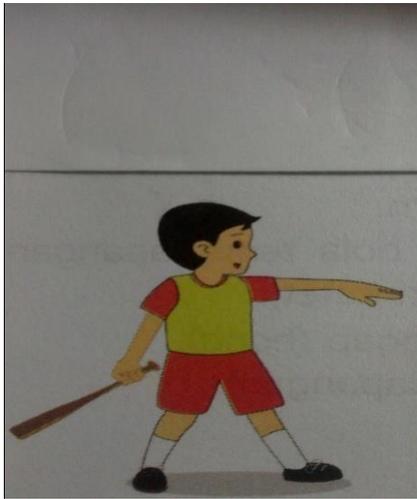


Sumber : Masri'an dan Aminarni 2016, pp.15-17)

3) Pukulan dari Bawah

Pukulan ini dilakukan dengan cara menarik pemukul ke samping bawah badan, kaki kanan berada di belakang dengan berat badan bertumpu pada kaki kanan, tangan kiri lurus kedepan sebagai tanda permintaan tingginya lemparan bola. Pukul bola sekeras-kerasnya.

Gambar 12. Pukulan dari Bawah



Sumber : Masri'an dan Aminarni (2016, pp. 15-17)

5. Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian dari integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dirancang secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Menurut Mulyanto (2014, p.34), Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan

jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan melalui jasmani dengan berpartisipasi dalam aktivitas fisik, siswa dapat menguasai keterampilan dan pengetahuan, mengembangkan apresiasi estetis, mengembangkan keterampilan genetic serta nilai sikap yang positif dan memperbaiki kondisi fisik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. (Samsudin 2013, p.66).

Menurut Ega Trisna Rahayu pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perspektual, kognitif dan emosional dalam kerangka pendidikan nasional. Kemendikbud Republik Indonesia (2017) juga menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan sebuah proses pembelajaran melalui gerakan, aktivitas fisik, kognitif, social dan spiritual.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan komponen dari sistem pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani/fisik untuk meningkatkan kemampuan dalam segala bidang baik dalam bidang afektif, kognitif dan psikomotor.

b. Tujuan pendidikan Jasmani SD

Pendidikan jasmani sebagai suatu proses pembinaan memiliki peranan yang sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pembelajaran dalam pembelajaran

pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ini nantinya diharapkan mampu meningkatkan dan mengembangkan pertumbuhan fisik dan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar. Melalui pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan diharapkan peserta didik terampil dalam bergerak (memiliki banyak kosa gerak) untuk beraktivitas sehari-hari.

Tujuan pendidikan jasmani menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung didalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK)
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis
6. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sangat penting dilaksanakan/diselenggarakan di sekolah dasar, karena dengan adanya Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di sekolah dasar mampu memberikan sumbangan yang sangat berarti bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik di sekolah

dasar, baik pertumbuhan rohani maupun psikologis yang mengarah pada usaha-usaha keras yang berguna untuk meningkatkan kemampuan jasmani dan rohani dalam kehidupan sehari-hari.

6. Kurikulum Sekolah Dasar

Kurikulum merupakan salah satu komponen yang memiliki peranan penting dalam suatu sistem pendidikan. Didalam kurikulum mencakup tujuan pembelajaran, kurikulum juga wajib memberikan pemahaman tentang pengalaman belajar setiap peserta didik. Menurut UU no 20 tahun 2003 Permendikbud menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang di inginkan. Menurut Sarinah (2015) kurikulum adalah sebuah ruang pembelajaran yang terencana dan diberikan langsung kepada peserta didik oleh lembaga pendidikan yang nantinya dapat dinikmati sesuai dengan penerapannya.

Terkait dengan pelaksanaan pembelajaran kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul menggunakan kurikulum K13 di setiap sekolah. Kurikulum K-13 merupakan sebuah kurikulum yang disahkan oleh pemerintah pada tahun 2013. Menurut Yahfanel (2018, p. 47) kurikulum K-13 merupakan suatu desain perangkat pembelajaran untuk mempersiapkan para siswa dengan beragam kompetensi, sehingga dengan kompetensi siswa mampu menjawab tantangan global saat ini. Menurut Azahri & dafit (2021, p.1192) Kurikulum K-13 merupakan seperangkat pembelajaran yang menuntut guru untuk menyiapkan pembelajaran

yang berbasis tematik integratif dengan pendekatan saintifik serta menerapkan sebuah model yang tepat dengan kurikulum. Pada kurikulum K-13 berbasis tema dengan adanya penghubung antara konsep mata pelajaran yang berbeda, sehingga para siswa diberikan kemudahan untuk memahami konsep yang didasari pada satu mata pelajaran.

7. Karakteristik Anak Sekolah Dasar Kelas Atas

Setiap individu memiliki ciri khas dan atau karakteristik yang berbeda-beda. Hal ini dipengaruhi oleh lingkungan. Selain itu, karakteristik/sifat individu dapat diperoleh melalui keturunan sejak lahir baik menyangkut faktor biologis maupun psikologis. Menurut Mutiara (2021, p. 118) karakteristik anak Sekolah Dasar meliputi:

- 1) Senang bermain. Karakteristik ini menuntut guru SD untuk melaksanakan kegiatan pendidikan yang bermuatan permainan lebih-lebih untuk kelas rendah.
- 2) Senang bergerak. Orang dewasa dapat duduk berjam-jam, sedangkan anak SD dapat duduk dengan tenang paling lama sekitar 30 menit. Sehingga guru dituntut untuk merancang model pembelajaran yang memungkinkan anak berpindah tempat
- 3) Senang berkerja dalam kelompok. Karakteristik ini dapat dilihat dari pergaulannya dengan kelompok sebaya. Dimana anak belajar aspek-aspek yang pending dalam proses sosialisasi, seperti belajar memenuhi aturan-aturan kelompok, belajar setia kawan, belajar tidak tergantung pada diterimanya di lingkungan, belajar tanggung jawab dll.

- 4) Senang merasakan atau melakukan/memperagakan sesuatu secara langsung. Pada karakteristik ini anak sudah mulai memasuki tahap operasional kongkret sehingga anak lebih mudah memahami sesuatu jika ia melakukan sendiri secara langsung.

Anak usia SD (6-12 tahun) disebut sebagai masa anak-anak (middle childhood). Pada masa inilah merupakan masa matang bagi anak-anak untuk belajar. Pada masa ini secara relatif anak-anak mudah untuk dididik daripada masa sebelumnya dan sesudahnya. Menurut Sabani (2019, p. 93) Pada jenjang pendidikan Sekolah Dasar (SD) dibagi menjadi 2 fase, yaitu:

- a. Masa kelas rendah SD, kira-kira umur 6 tahun atau 7 tahun hingga umur 9 tahun.

- 1) Secara khusus siswa SD kelas rendah (kelas 1, 2, dan 3) adalah sebagai berikut:

- 1) Karakteristik umum

- (1) Waktu reaksi lambat
- (2) Koordinasi otot tidak sempurna
- (3) Suka berkelahi
- (4) Gemar bergerak, bermain, memanjat
- (5) Aktif bersemangat terhadap bunyi-bunyi yang teratur

- 2) Karakteristik kecerdasan

- (1) Kurangnya kemampuan pemusatan perhatian
- (2)Kemauan berpikir sangat terbatas
- (3)Kegemaran untuk mengulangi macam-macam kegiatan

- 3) Karakteristik sosial

- (1) Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama
 - (2) Berkhayal dan suka meniru
 - (3) Gemar akan keadaan alam
 - (4) Senang akan cerita-cerita
 - (5) Sifat pemberani
 - (6) Senang mendapat pujian
- 4) Kegiatan gerak yang dilakukan
- (1) Menirukan
 - (2) Manipulasi
- b. Masa kelas atas SD (umur 9/10 tahun – 12 tahun). Karakteristik pada kelas atas diantaranya:
- 1) Karakteristik umum
 - (1) Waktu reaksinya cepat
 - (2) Koordinasi otor sempurna
 - (3) Gemar bergerak dan bermain
 - 2) Karakteristik kecerdasan
 - (1) Mempunyai kemampuan pemusatan perhatian
 - (2) Kemampuan berpikir lebih banyak
 - 3) Karakteristik sosial
 - (1) Tidak suka pada hal-hal yang bersifat drama
 - (2) Gemar pada lingkungan sosial
 - (3) Senang pada cerita-cerita lingkungan sosial
 - (4) Sifat pemberani tetapi masih menggunakan logika

4) Kegiatan gerak yang dilakukan

(1) Anak memiliki kemampuan dalam menampilkan suatu kegiatan yang lebih tinggi atau memiliki kemampuan untuk mengekspresikan dari kegiatan yang dilakukan

(2) Artikulasi

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan artinya penelitian yang sesuai dengan topik yang akan diteliti, sehingga dapat dijadikan bahan memperkuat kajian teori.

1. Syaeful Arif (2013). Dengan judul “Kemampuan Memukul Bola Menangkap Bola dan Ketepatan Melempar Bola Dalam Permainan Kasti Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri 1 Arenan Kecamatan Kaligondang, Kabupaten Purbalingga dengan subjek 39 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, penilaian ini diukur dengan melakukan memukul bola kasti, melempar bola kasti, dan menangkap bolakasti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan tes memukul bola kasti: 2 siswa (5,12%) berkategori sangat tinggi, 11 siswa (28,20%) berkategori tinggi, 13 siswa (33,34%) berkategori sedang, 10 siswa (25,64%) berkategori rendah, dan 3 siswa (7,70%) berkategori sangat rendah. Pelaksanaan tes melempar bola kasti: 1 siswa (2,56%) berkategori sangat tinggi, 15 siswa (38,46%) berkategori tinggi 9 siswa (23,08%) berkategori sedang, 13 siswa (33,34%) berkategori rendah, dan 1 siswa (2,56%) berkategori sangat rendah. Sedangkan pelaksanaan tes

menangkap bola kasti: 1 siswa (2,56%) berkategori sangat tinggi, 14 siswa (35,90%) berkategori tinggi, 8 siswa (20,52%) berkategori sedang, 15 siswa (38,46%) berkategori rendah, dan 1 siswa (2,56%) berkategori sangat rendah.

2. Penelitian Kurnia Eko Saputra (2017) yang berjudul “Tingkat Kemampuan Melempar, Menangkap dan Memukul Bola Kasti Kelas V SD Negeri Winongkidul, Kecamatan Gebang, Kabupaten Perworejo. Metode penelitian yang digunakan adalah survey, subjek populasinya adalah siswa kelas V SD Negeri Winongkidul, Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo, berjumlah 23 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kemampuan siswa kelas V dengan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3 siswa (13%), kategori “tinggi” sebanyak 7 siswa (30%), kategori “sedang” sebanyak 5 siswa (22%), kategori “rendah” sebanyak 8 siswa (35%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 siswa (0%). Tingkat kemampuan menangkap bola kasti pada siswa kelas V dengan kategori “sangat tinggi” sebanyak 1 siswa (4%), kategori “tinggi” sebanyak 9 siswa (39%), kategori “sedang” sebanyak 8 siswa (35%), kategori “rendah” sebanyak 3 siswa (13%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 2 siswa (9%). Tingkat kemampuan memukul bola kasti pada siswa kelas V dengan kategori “sangat tinggi” sebanyak 2 siswa (9%), kategori “tinggi” sebanyak 7 siswa (30%), kategori “sedang” sebanyak 8 siswa (35%), kategori “rendah” sebanyak 6 siswa (26%), dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 siswa (0%).
3. Penelitian Dwiki Hermawan (2021) yang berjudul “Tingkat Kemampuan Memukul, Menangkap, dan Ketepatan Melempar Bola Dalam Permainan Kasti

Siswa Kelas V SDN Gedongkiwo, Kota Yogyakarta. Metode penelitian yang digunakan adalah Survey. Subjek Populasi adalah siswa kelas V SDN Gedongkiwo, Kota Yogyakarta yang berjumlah 20 Siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 1. tingkat kemampuan menangkap bola kasti siswa kelas V berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa) kategori “rendah” sebesar 25% (5 siswa), kategori “sedang” sebesar 55% (11 siswa), kategori “tinggi” sebesar 10% (2 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 10% (2 siswa). 2. tingkat kemampuan melempar bola kasti siswa kelas V berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa) kategori “rendah” sebesar 30% (6 siswa), kategori “sedang” sebesar 40% (8 siswa), kategori “tinggi” sebesar 25% (5 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 5% (1 siswa). 3. Tingkat kemampuan memukul bola kasti siswa kelas V berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa) kategori “rendah” sebesar 45% (9 siswa), kategori “sedang” sebesar 25% (5 siswa), kategori “tinggi” sebesar 15% (3 siswa), kategori “sangat tinggi” sebesar 15% (3 siswa).

C. Kerangka Berpikir

Kasti merupakan salah satu permainan bola kecil yang menggunakan pemukul kayu dan dimainkan di lapangan terbuka. Permainan kasti dimainkan oleh 2 regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Setiap regu terdiri dari 12 pemain atau lebih menyesuaikan jumlah pemain. Teknik-teknik dasar yang digunakan dalam permainan kasti meliputi: melempar bola, menangkap bola, memukul bola dan berlari. Akan tetapi, pada saat peneliti melakukan observasi di SD Negeri se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul keadaan peserta didik kelas atas belum

sepenuhnya menguasai berbagai teknik dasar di atas. Misalnya banyak peserta didik yang saat melempar bola tidak tepat pada sasaran, memukul bola tidak mengenai sasaran, dan menangkap bola selalu terlepas.

Di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul guru PJOK sering memodifikasi permainan dengan menggunakan model kasti tetapi jarang memainkan kasti menggunakan alat yang asli, sehingga tingkat pengetahuan peserta didik sudah dapat dipastikan baik. Oleh karena itu apakah tingkat kemampuannya selaras dengan tingkat pengetahuannya.

Berdasarkan alasan-alasan di atas terkait tingkat kemampuan gerak dasar manipulatif dalam permainan bola kasti pada peserta didik kelas atas di SD Negeri se-gugus Bejiharjo peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terhadap hal tersebut. Karena menurut peneliti hal tersebut perlu dibuktikan dengan penelitian mengenai keterampilan bermain kasti. Pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes kemampuan peserta didik dalam melempar bola, menangkap bola dan memukul bola untuk mengetahui kemampuan gerak dasar manipulatif melalui permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya didukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keadaan sebenarnya. Menurut Arikunto (2006) penelitian deskriptif kuantitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk membuat gambaran atau diskripsi tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dan hasilnya. Metode dalam penelitian ini adalah tes untuk mengetahui tingkat kemampuan gerak dasar manipulatif dalam permainan kasti dengan pengambilan data, dalam bentuk tes dan pengukuran: kemampuan ketepatan melempar bola, menangkap bola, memukul bola dalam permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul. Data yang diperoleh dari tes yang dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dalam bentuk persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat dalam penelitian ini adalah SD negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Jum'at 1 Maret 2024 – 8 Maret 2024. Penelitian ini dilaksanakan pada jam pembelajaran PJOK kelas tersebut.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2017, p.275) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas atas Sekolah Dasar se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul yang terdiri dari 7 Sekolah Dasar Negeri. Sampel menurut Sugiyono (2017, p.81) adalah bagian dari populasi yang menjadi bagian dari sumber data dalam penelitian, di mana populasi merupakan bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan pengertian tersebut, maka subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul dengan populasi yang berjumlah 146 Peserta didik. Teknik dalam menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan *random sampling*.

Menurut Sugiyono (2019, p. 129) *random sampling* merupakan teknik pengambilan anggota sampel dari populasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam teknik pengambilan sampel ini menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N (e)^2}$$

Keterangan :

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : batas kesalahan maksimal yang ditolerir dalam sampel alias tingkat signifikan adalah 0,05 (5%) atau 0,01 (1%)

maka dalam menuntukan jumlah sampel dalam penelitian ini terhitung

$$n = \frac{146}{1 + 145 (0,005)^2}$$

$$n = \frac{146}{1 + 0,365}$$

$$n = \frac{146}{1,365} = 106,95$$

n dibulatkan menjadi 107.

Berdasarkan jumlah populasi sebanyak 146 peserta didik, dapat diambil sampel sebanyak 107 peserta didik. Pengambilan sampel pada setiap sekolah dilakukan secara seimbang dengan banyaknya populasi pada masing-masing sekolah. Rumus dari pengambilan sampel pada setiap sekolah sebagai berikut :

$$\text{Sampel kelompok} = \frac{\text{jumlah populasi setiap kelompok}}{\text{jumlah keseluruhan populasi}} \times \text{besar sampel}$$

Tabel 1. Jumlah Sampel Penelitian

No.	Nama Sekolah	Kelas V
1.	SD N Grogol 1	$\frac{16}{146} \times 107 = 12$
2.	SD N Grogol 4	$\frac{32}{146} \times 107 = 23$
3.	SD N Banyubening I	$\frac{22}{146} \times 107 = 17$
4.	SD N Banyubening III	$\frac{13}{146} \times 107 = 10$
5.	SD N Gelaran I	$\frac{26}{146} \times 107 = 19$
6.	SD N Gelaran II	$\frac{27}{146} \times 107 = 20$
7.	SD N Gelaran III	$\frac{10}{146} \times 107 = 7$

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek, atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu (Sugiyono, 2017 p.68). Adapun variabel penelitian ini adalah

1. Kemampuan melempar bola

Kemampuan melempar bola merupakan gambaran ketepatan peserta didik kelas V di SD Negeri se Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul dalam melempar bola dengan sasaran yang telah ditentukan berupa garis lingkaran dengan angka 5 , 4 ,3 ,2 ,1 sebanyak 10 kali lemparan.

2. Kemampuan menangkap bola

Kemampuan menangkap bola ini merupakan gambaran kemampuan peserta didik kelas V di SD Negeri se gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul dalam menangkap bola sebanyak 10 kali bola mendarat dengan menggunakan kedua tangan.

3. Kemampuan memukul bola

Kemampuan memukul bola ini merupakan gambaran kemampuan peserta didik kelas V di SD Negeri se gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul dalam memukul menggunakan alat pemukul (tongkat) kayu pemukul sebanyak 10 kali kemudian diukur menggunakan rol meter.

E. Teknik dan Instrumen Pengambilan Data

1. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah. Menurut Sugiyono (2017, p.156) instrument penelitian

adalah suatu kegiatan alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun social yang diamati. Menurutnya instrumen penelitian juga merupakan alat ukur seperti tes, kuisioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk mengukur kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola dalam permainan kasti. Instrumen dalam penelitian ini mengadopsi dari instrumen penelitian yang pernah dilakukan oleh Syaiful Arif (2013), sehingga instrumen dalam penelitian ini telah memiliki validitas dan reliabilitas dan telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian.

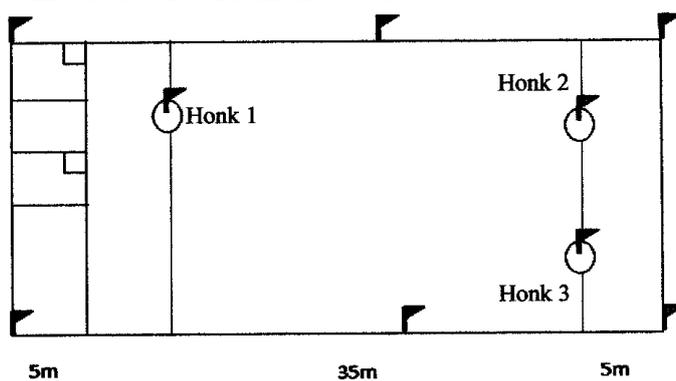
a. Tes memukul bola

- 1) Tujuan : mengukur kemampuan memukul
- 2) Peralatan : lapangan yang standar, yang ditandai dengan posisi honk pada tempatnya, bola dan pemukul
- 3) Pelaksanaan : Testi mengambil posisi pada daerah memukul. Testi memegang pemukul dan siap memukul bola yang diberikan/dilambungkan oleh testor. Pukulan dilambungkan ke arah sebelah kanan dan kiri lapangan. Testi melakukan kesempatan memukul sebanyak 10 kali. Bola yang dihitung adalah bola yang mengenai pemukul. Setiap pukulan tidak terarah pada satu bagian lapangan saja dan pukulan harus melewati garis honk 2, 3 atau garis honk 1.
- 4) Peraturan : testi harus berusaha memukul bola, bola yang mengenai pukulan akan dihitung, dan kesempatan memukul sebanyak 10 kali.

Penilaian :

- a) Skor adalah jumlah seluruh pukulan sebanyak 10 kali
- b) Bola yang dipukul tidak melewati garis batas honk 1 maka tidak mendapatkan nilai atau "1".
- c) Bola yang dipukul melewati garis batas honk 1 mendapatkan nilai "2".
- d) Bola yang dipukul melewati garis batas honk 1 dan juga bola melewati garis batas honk 2 dan 3 maka mendapat nilai "3".
- e) Setiap skor dicatat dalam formulir.
- f) Jumlah skor maksimal 30 point.

Gambar 13. Tes Memukul bola



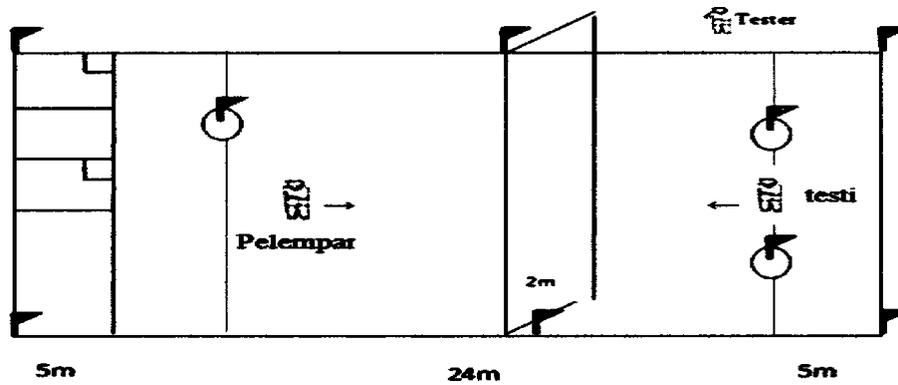
Sumber : Syaeful Arif (2013)

b. Tes Menangkap Bola

- 1) Tujuan : mengukur keterampilan menangkap bola lambung dengan interval tertentu dan keadaan bola dengan situasi yang berbeda.
- 2) Peralatan : lapangan yang standar, dibuat daerah menangkap pada bagian belakang lapangan, tali yang diikat dengan dua tonggak dengan tinggi 2 meter, bola kasti.

- 3) Pelaksanaan : testi berdiri ditengah-tengah antara honk 2 dan 3. Pelempar berdiri ditempat petak lemparan, melempar bola melambung kepada testi yang dituju. Lemparan harus melewati tali setinggi 2 meter. Pelempar harus melempar dengan kecepatan yang teratur. Testi harus menangkap bola dan melambungkannya ke samping, kemudian testi siap kembali untuk menangkap bola berikutnya. Testi berdiri dibelakang pelempar memberikan petunjuk untuk melempar ke arah mana, testi dalam melaksanakan tes dengan melakukan 10 kali kesempatan menangkap bola. Jumlah lemparan sebanyak 10 kali.
- 4) Peraturan :
- a) Bola yang dilempar tidak layak pada daerah tangkapan tidak dihitung
 - b) Bola yang dilempar melambung membentuk lekungan/busur dan mewati garis batas atas
 - c) Jumlah lemparan yang baik dan melambung sebanyak 10 kali
 - d) Pemain harus dapat menagnkap bola dengan baik kemudian dilempar keluar
- 5) Penilaian :
- a) Testi tidak dapat menangkap lemparan bola dengan baik, maka dinilai “0”
 - b) Testi bisa menangkap bola (bola sudah menyentuh tangan/mengenai tangan tetapi bola jatuh/lepas), maka mendapat nilai “1”
 - c) Testi dapat menangkap bola dengan baik (menggunakan kedua tangan), maka dinilai “2”.
 - d) Maksimal skor adalah 20 point.

Gambar 14. Tes Menangkap Bola



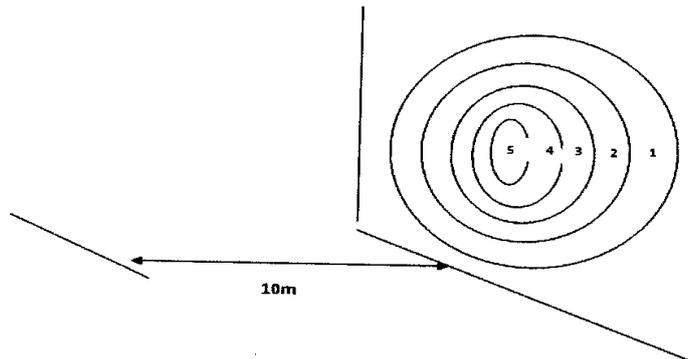
Sumber : Syaeful Arif (2013)

c. Tes Melempar Bola

- 1) Tujuan : mengukur kemampuan melempar bola terhadap sasaran.
- 2) Peralatan : sasaran terdiri dari lima bentuk lingkaran memusat dan digambar pada dinding dengan cat atau kapur. Lingkaran tengah berdiameter 18cm, lingkaran berikutnya 56cm, lingkaran berikutnya 74cm dan lingkaran paling luar berdiameter 90cm. garis lingkaran paling luar pada bagian bawah setinggi 50cm dari lantai. Lemparan dilakukan dari garis batas dengan jarak sasaran 10m.
- 3) Peraturan :
 - a) Lemparan dilakukan dari belakang garis batas
 - b) Bolah melakukan awalan
 - c) Bola yang tidak mengenai daerah sasaran maka lemparan diulangi
 - d) Kesempatan melempar sebanyak 10 kali
- 4) Penilaian :
 - a) Bola pada sasaran lingkaran tengah diberi nilai "5"
 - b) Lingkaran berikutnya "4", berikutnya "3" lingkaran berikutnya "2" dan lingkaran paling luar "1"

- c) Bola yang tepat mengenai gais diberikan nilai pada lingkaran yang nilainya tinggi
- d) Maksimal skor adalah 50 point

Gambar 15. Tes Melampar Bola



Sumber : Syaeful Arif (2013)

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui variabel-variabel yang akan diteliti. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes dan pengukuran, yaitu: tes memukul bola, tes menangkap bola dan ketepatan melempar bola.

a. Tes memukul bola

- 1) Sebelum melaksanakan seluruh item tes, peserta didik dibariskan untuk dipresensi dan melakukan pemanasan
- 2) Melakukan pengenalan, menyampaikan tujuan dan memberi gambaran mengenai tes yang akan dilaksanakan
- 3) Dalam pelaksanaan tes memukul peserta didik dibariskan dengan rapi kemudian dijelaskan mengenai jalannya tes yang akan dilaksanakan

- 4) Rekan penelitian bertugas memanggil siswa, mengamati jatuhnya pukulan bola kemudian mencatat skornya
 - 5) Tes ini dilakukan urut sesuai nomor presensi, misal presensi 1 menampatkan diri, nomor 2 menjadi pengumpan dan seterusnya
 - 6) Peneliti memberi aba-aba untuk pengumpan dan menentukan sah atau tidaknya umpan dan pukulan
 - 7) Kesempatan memukul dilakukan sebanyak 10 kali pukulan
- b. Tes Menangkap bola
- 1) Peserta didik dibariskan dengan rapi dan diberikan arahan mengenai jalannya tes
 - 2) Rekan penelitian bertugas memanggil siswa dan mencatat skor
 - 3) Nomor presensi 1 menampatkan diri, nomor dua menjadi pelempar
 - 4) Peneliti memberi aba-aba lemparan, menentukan sah tidaknya lemparan, dan memberikan informasi skor tangkapan untuk dicatat
 - 5) Jika sudah 10 kali melakukan maka bergantian dengan nomor presensi berikutnya dan seterusnya
- c. Tes Melempar bola
1. Dalam pelaksanaan tes melempar bola, peserta didik melakukan tes secara bergantian sesuai dengan nomor urut presensi
 2. Rekan peneliti berdiri di dekat tembok sasaran sekaligus memanggil dan mencatat hasil lemparan
 3. Peneliti berdiri disamping garis batas untuk mengawasi batas lemparan, sekaligus memberi aba-aba lemparan

4. Peserta didik yang sudah melakukan lemparan akan ditempatkan terpisah dengan yang belum melakukan lemparan.
5. Setelah melaksanakan tes, peserta didik dibarikan dan dipimpin pendinginan
6. Memberikan sedikit kesimpulan dan mengucapkan terima kasih.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen yang baik adalah instrumen yang memiliki validitas dan reliabilitas. Instrumen yang baik berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid (dapat diukur untuk mengukur apa yang akan diukur), sedangkan instrumen yang reliabilitas adalah instrumen yang bilamana digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama akan menghasilkan data yang sama. (Sugiyono, 2017 p.176). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola yang dikembangkan oleh Syaeful Arif (2013) yang telah memiliki nilai validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

Tabel 2. Nilai Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Instrumen	Validitas	Reliabilitas
Memukul Bola	0,992	0,991
Melempar Bola	0,971	0,991
Menangkap Bola	0,981	0,991

Sumber : Syaeful Arif (2013, p. 30)

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Menurut Gazali (2016) statistik deskriptif

adalah metode yang digunakan untuk menjelaskan atau memberikan gambaran mengenai karakteristik dari serangkaian data tanpa mengambil kesimpulan umum.

Pengkategorian tingkat kemampuan melempar, menangkap, dan memukul bola kasti disusun dengan 5 kategori penilaian, yaitu “sangat tinggi”, “tinggi”, “sedang”, “rendah”. Untuk pengkategorianya dengan menggunakan acuan batas norma, sebagai berikut:

Tabel 3. Norma Penilaian

Kategori	Rentang Skor
Sangat Tinggi	$X \geq M + 1,5 SD$
Tinggi	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
Sedang	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
Rendah	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
Sangat Rendah	$X < M - 1,5 SD$

Sumber : B. Syarifudin (2010: 113)

Keterangan :

X : Nilai

M : Mean

SD : Standar Deviasi

Setelah diketahui tingkat kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola kasti masing-masing testi, maka akan dapat ditentukan besar persentase dari tiap kategori penilaian tersebut. B Syarifudin (2010, p. 112) menyatakan bahwa, cara mengubah skor/nilai ke dalam bentuk persentase, yaitu dengan rumus:

$$\% = \frac{\sum x}{\sum maks} \times 100$$

$\sum X$: Skor X hitung

$\sum Maks$: Skor maksimal ideal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini dilakukan di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul dengan subjek penelitian peserta didik kelas V yang berjumlah 107 peserta didik. Dalam penelitian ini menggunakan 3 instrumen penelitian yaitu kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola kasti pada peserta didik, kemudian setelah data terkumpul dilakukan analisis data menggunakan *Microsoft Excel 2016*.

1. Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Dari analisis data tingkat kemampuan memukul bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul mengenai kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola kasti. Untuk kemampuan memukul diperoleh skor terendah (*Minimum*) 12, skor tertinggi (*Maximum*) 26, rerata (*mean*) 21, nilai tengah (*median*) 21, nilai yang sering muncul (*mode*) 21, standar deviasi (*SD*) 3, secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 4. Diskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

Statistik	
N	107
Mean	21
Median	21
Modus	21
SD	3
Minimal	12
Maksimal	26
SUM	2207

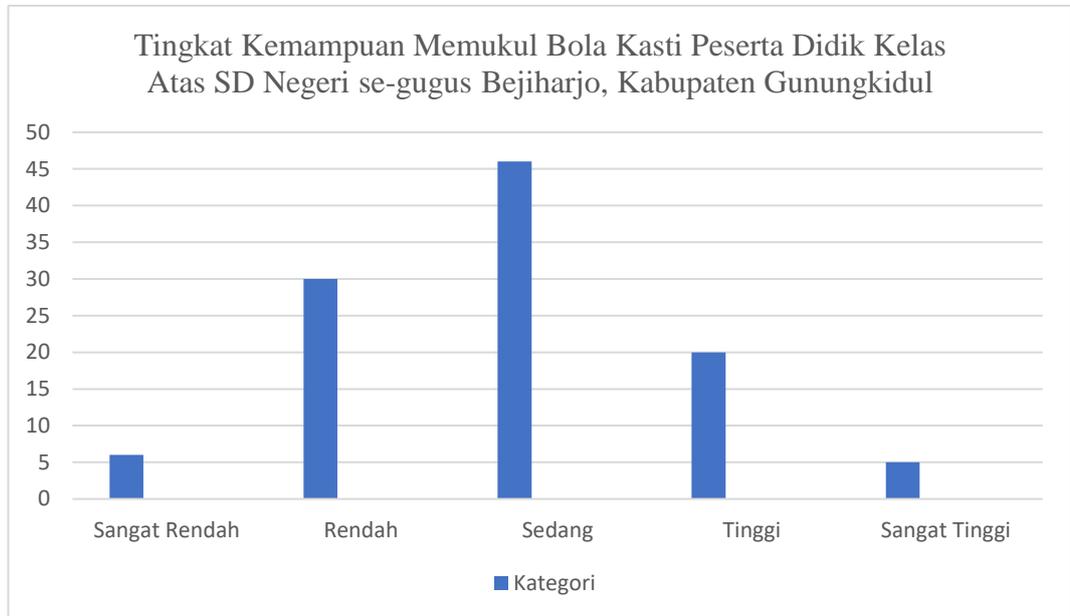
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat kemampuan memukul peserta didik kelas Atas yakni kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$25,5 < X$	Sangat Tinggi	5	4,67
$22,5 < X \leq 25,5$	Tinggi	20	18,69
$19,5 < X \leq 22,5$	Sedang	46	42,99
$16,5 < X \leq 19,5$	Rendah	30	28,04
$X \leq 16,5$	Sangat Rendah	6	5,61
Jumlah		107	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik. Maka Tingkat kemampuan memukul peserta didik kelas atas yakni kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten gunungkidul sebagai berikut:

Gambar 16. Diagram Tingkat Kemampuan Memukul Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul



Berdasarkan tabel dan gambar , diatas menunjukkan bahwa terdapat 5 peserta didik yang mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 25,5, sehingga masuk ke dalam kategori “sangat tinggi”. Kemudian terdapat 20 peserta didik mendapat skor 22,5 sampai 25,5, sehingga masuk ke dalam kategori “tinggi”. Terdapat 46 peserta didik yang mendapat skor 19,5 sampai 22,5 sehingga masuk dalam kategori “sedang”. Kategori rendah dengan skor 16,5 hingga 19,5 diperoleh 30 peserta didik. Sedangkan untuk kategori “Sangat Rendah” berjumlah 6 peserta didik dengan skor 0 sampai 16,5. Tingkat kemampuan memukul bola kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “Sedang”.

2. Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Dari analisis data tingkat kemampuan menangkap bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul mengenai kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola kasti. Untuk kemampuan memukul diperoleh skor terendah (*Minimum*) 15, skor tertinggi (*Maximum*) 20, rerata (*mean*) 19, nilai tengah (*median*) 19, nilai yang sering muncul (*mode*) 20, standar deviasi (*SD*) 1, secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 6. Diskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

Statistik	
N	107
Mean	19
Median	19
Modus	20
SD	1
Minimal	15
Maksimal	20
SUM	2006

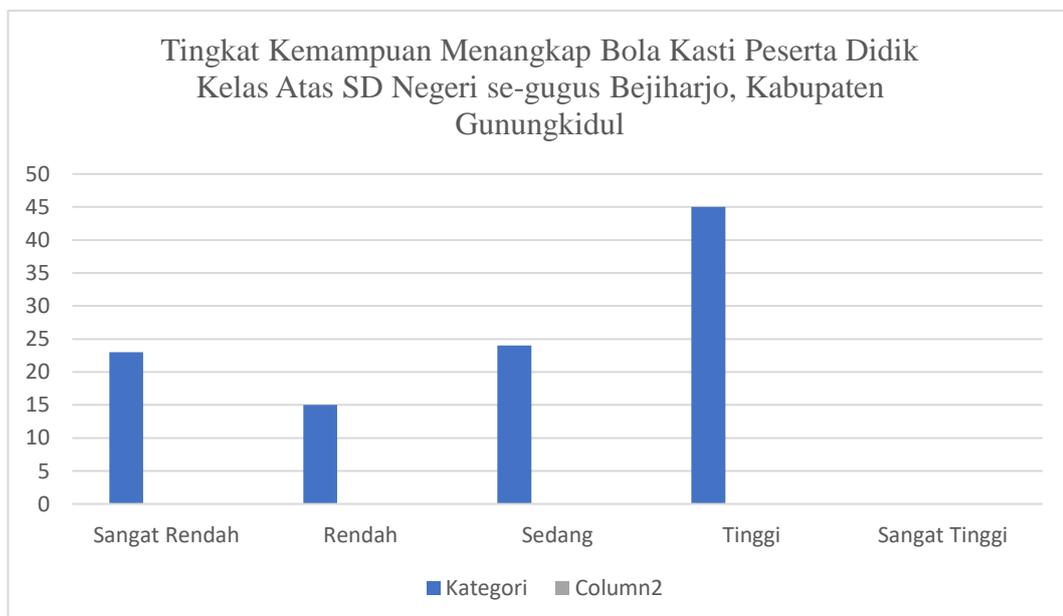
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat kemampuan menangkap peserta didik kelas Atas yakni kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$20,5 \leq X$	Sangat Tinggi	0	0
$19,5 < X \leq 20,5$	Tinggi	45	42,99
$18,5 < X \leq 19,5$	Sedang	24	22,43
$17,5 < X \leq 18,5$	Rendah	15	13,08
$X \leq 17,5$	Sangat Rendah	23	21,50
Jumlah		107	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka tingkat kemampuan menangkap peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Gambar 17. Diagram Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul



Berdasarkan tabel dan gambar , diatas menunjukkan bahwa terdapat 0 peserta didik yang mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 20,5 atau dalam kategori “Sangat Tinggi”. Kemudian terdapat 45 peserta didik mendapat skor 19,5 sampai 20,5, sehingga masuk ke dalam kategori “tinggi”. Terdapat 24 peserta didik yang mendapat skor 18,5 hingga 19,5 sehingga masuk dalam kategori “sedang”. Kategori rendah dengan skor 17,5 hingga 18,5 diperoleh 15 peserta didik. Sedangkan untuk kategori “Sangat Rendah” berjumlah 23 peserta didik dengan skor 0 sampai 17,5. Tingkat kemampuan memukul bola kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “Tinggi”

3. Kemampuan Melempar Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Dari analisis data tingkat kemampuan melempar bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul mengenai kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola kasti. Untuk kemampuan memukul diperoleh skor terendah (*Minimum*) 18, skor tertinggi (*Maximum*) 41, rerata (*mean*) 29, nilai tengah (*median*) 28, nilai yang sering muncul (*mode*) 27 , standar deviasi (*SD*) 5, secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 8. Diskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Melempar Bola Kasti Peserta didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

Statistik	
N	107
Mean	29
Median	28
Modus	27
SD	5
Minimal	18
Maksimal	41
SUM	3093

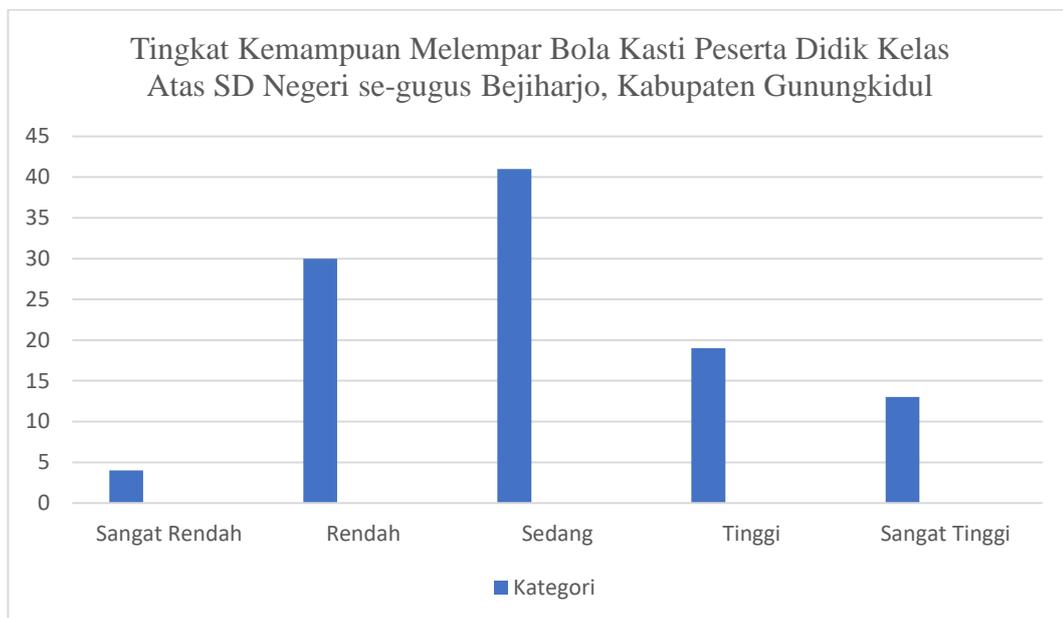
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat kemampuan menangkap peserta didik kelas Atas yakni kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Melempar Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X \leq 36,5$	Sangat Tinggi	13	12,15
$31,5 < X \leq 36,5$	Tinggi	19	17,76
$26,5 < X \leq 31,5$	Sedang	41	38,32
$21,5 < X \leq 26,5$	Rendah	30	28,04
$X \leq 21,5$	Sangat Rendah	4	3,74
Jumlah		107	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka tingkat kemampuan menangkap peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Gambar 18. Diagram Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul



Berdasarkan tabel dan gambar , diatas menunjukkan bahwa terdapat 13 peserta didik yang mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 36,5, sehingga masuk ke dalam kategori “sangat tinggi”. Kemudian terdapat 19 peserta didik mendapat skor 31,5 sampai 36,5 sehingga masuk ke dalam kategori “tinggi”. Terdapat 41 peserta didik yang mendapat skor 26,5 sampai 31,5 sehingga masuk dalam kategori “sedang”. Kategori rendah dengan skor 21,5 hingga 26,5 diperoleh sebanyak 30 peserta didik. Sedangkan untuk kategori “Sangat Rendah” berjumlah 4 peserta didik dengan skor 0 sampai 16,5. Tingkat kemampuan memukul bola kasti peserta didik

kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “Sedang”.

4. Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Dari analisis data tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul mengenai kemampuan memukul, menangkap dan melempar bola kasti. Pada kemampuan gerak manipulatif peserta didik diperoleh skor terendah (*Minimum*) 56, skor tertinggi (*Maximum*) 83, rerata (*mean*) 68, nilai tengah (*median*) 68, nilai yang sering muncul (*mode*) 64 , standar deviasi (*SD*) 6, secara rinci dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel 10. Diskripsi Statistik Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

Statistik	
N	107
Mean	68
Median	68
Mode	64
SD	6
Minimal	56
Maksimal	83
SUM	7306

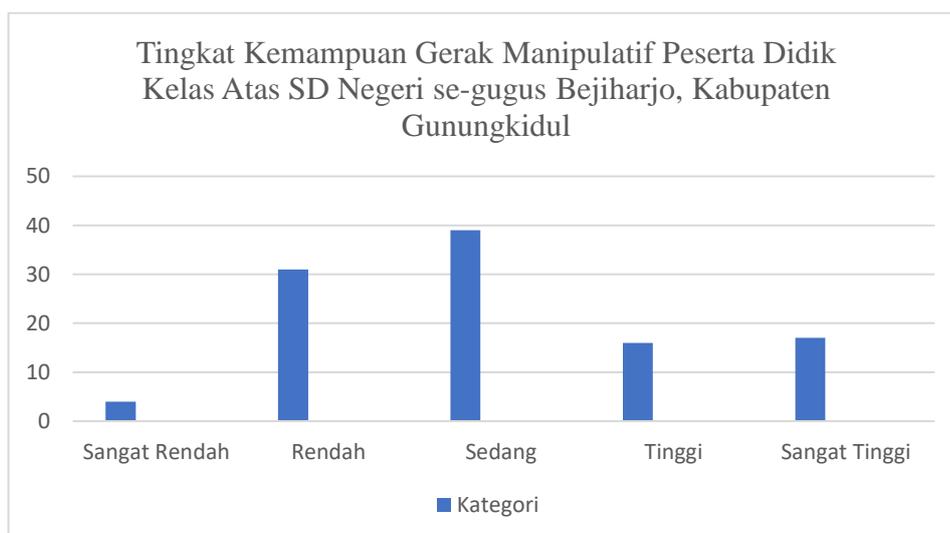
Ditampilkan dalam distribusi frekuensi, data tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas Atas yakni kelas V SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
77	Sangat Tinggi	17	15,89
$71 < X \leq 77$	Tinggi	16	14,95
$65 < X \leq 71$	Sedang	39	36,45
$59 < X \leq 65$	Rendah	31	28,97
$X \leq 59$	Sangat Rendah	4	3,74
Jumlah		107	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk grafik, maka tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul sebagai berikut:

Gambar 19. Diagram Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul



Berdasarkan tabel dan gambar , diatas menunjukkan bahwa terdapat 17 peserta didik yang mendapatkan skor lebih dari atau sama dengan 77, sehingga masuk ke dalam kategori “sangat tinggi”. Kemudian terdapat 16 peserta didik mendapat skor 71 sampai 77 sehingga masuk ke dalam kategori “tinggi”. Terdapat 39 peserta didik yang mendapat skor 65 sampai 71 sehingga masuk dalam kategori “sedang”. Kategori rendah dengan skor 59 hingga 65 diperoleh sebanyak 31 peserta didik. Sedangkan untuk kategori “Sangat Rendah” berjumlah 4 peserta didik dengan skor 0 sampai 59. Tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul berada pada kategori “Sedang”.

B. Pembahasan

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil menggunakan bola tenis atau sejenisnya yang dimainkan dilapangan, serta menggunakan kayu sebagai alat pemukulnya. Permainan ini dimainkan oleh 2 regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Kedua regu sama-sama berusaha mengumpulkan nilai untuk menjadi pemenang. Dalam permainan ini menggunakan gerak manipulatif. Teknik yang digunakan dalam permainan kasti adalah memukul, melempar dan menangkap.

Kemampuan dalam bermain bola kasti dapat dilihat dari tingkat kemampuan peserta didik dalam memukul, melempar dan menangkap bola kasti. Dalam penelitian ini kemampuan melempar dilihat dari kemampuan peserta didik dalam melempar pada sasaran yang telah ditentukan, kemampuan menangkap dilihat dari kemampuan peserta didik dalam menangkap bola yang dilambungkan oleh testor,

sedangkan untuk kemampuan memukul bola dilihat dari kemampuan peserta didik dalam memukul bola dengan menggunakan pemukul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Tingkat kemampuan memukul bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Sedang” dengan sebaran persentase: sangat rendah 5,61% sebanyak 6 siswa, rendah 28,04% sebanyak 30 siswa, sedang 42,99% 46 siswa, tinggi 18,69% sebanyak 20 siswa, dan sangat tinggi 4,67% sebanyak 5 siswa. Sebanyak 46 peserta didik dari 107 peserta didik mendapat skor 19,5 hingga 22,5. Sehingga tingkat kemampuan memukul peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo berada pada tingkatan “Sedang”.
2. Tingkat kemampuan menangkap bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Tinggi” dengan sebaran persentase: sangat rendah 21,50% sebanyak 23 siswa, rendah 13,08% sebanyak 15 siswa, sedang 22,43% sebanyak 24 siswa, tinggi 42,99% sebanyak 45, dan sangat tinggi 0% sebanyak 0 siswa. Sebanyak 45 peserta didik dari 107 peserta didik mendapatkan skor 19,5 hingga 20,5. Sehingga tingkat kemampuan menangkap peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Tinggi”
3. Tingkat kemampuan melempar bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Sedang” dengan sebaran persentase: sangat

rendah 3,74% sebanyak 4 siswa, rendah 28,04% sebanyak 30 siswa, sedang 38,32% sebanyak 41 siswa, tinggi 17,76% sebanyak 19 siswa, sangat tinggi 12,15% sebanyak 13. Sebanyak 41 dari 107 peserta didik mendapat skor 26,6 hingga 31,5. Sehingga tingkat kemampuan melempar peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Sedang”.

4. Tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Sedang” dengan sebaran persentase: sangat rendah 3,34% sebanyak 4 siswa, rendah 28,97% sebanyak 31 siswa, sedang 36,45% sebanyak 39 siswa, tinggi 14,95% sebanyak 16 siswa, sangat tinggi 15,89% sebanyak 17 siswa. Sebanyak 39 dari 107 peserta didik mendapat skor 65 hingga 71. Sehingga tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Sedang”.

Berdasarkan pada penelitian yang telah dilakukan sebelumnya oleh Dwiki Hermawan pada tahun 2021 di SDN Gedongkiwo, Kota Yogyakarta memiliki kesamaan hasil yang menunjukkan pada kategori “sedang” pada tingkat gerak manipulatif melalui pembelajaran permainan kasti yaitu dalam gerakan memukul, menangkap dan melempar. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan pada kategori sedang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kemampuan gerak manipulatif anak melalui pembelajaran permainan kasti peserta didik kelas atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul, dengan metode tes

dan pengumpulan data menggunakan tes dan pengukuran yang berjumlah 3 tes. Berdasarkan data yang telah didapat, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tingkat kemampuan gerak manipulatif melalui pembelajaran permainan kasti peserta didik kelas atas di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul diantaranya adalah tingkat kemampuan yang dimiliki peserta didik sangat bervariasi, tingkat kemampuan manipulatif yang belum maksimal dan juga keadaan sarana dan prasarana yang ada disekolah yang mempengaruhi proses pembelajaran permainan kasti. Gerak manipulatif merupakan gerak yang sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Gerak manipulatif inilah merupakan gerak yang melibatkan atau menguasai suatu benda atau objek. sehingga dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu menjadikan acuan untuk meningkatkan gerak manipulatif peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, namun peneliti masih merasa adanya keterbatasan dan kekurangan yang tidak dapat dihindari diantaranya:

1. Pengambilan data hanya dilakukan sebanyak satu kali pertemuan sehingga kurang dapat menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
2. Penelitian ini hanya mengukur mengenai kemampuan melempar, menangkap dan memukul bola kasti tanpa mengamati proses bermain yang sebenarnya.

3. Tingkat pengamatan testor dalam memberikan skor tes melempar pada kemampuan melempar tidak seratus persen akurat karena kemungkinan adanya kesalahan dalam mengamati perkenaan bola pada sasaran.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan mengenai Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul maka kesimpulan ini disesuaikan dengan hasil penelitian yaitu:

1. Tingkat kemampuan memukul bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Sedang” dengan sebaran persentase: sangat rendah 5,61% sebanyak 6 siswa, rendah 28,04% sebanyak 30 siswa, sedang 42,99% 46 siswa, tinggi 18,69% sebanyak 20 siswa, dan sangat tinggi 4,67% sebanyak 5 siswa. Sebanyak 46 peserta didik dari 107 peserta didik mendapat skor 19,5 hingga 22,5. Sehingga tingkat kemampuan memukul peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo berada pada tingkatan “Sedang”.
2. Tingkat kemampuan menangkap bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Tinggi” dengan sebaran persentase: sangat rendah 21,50% sebanyak 23 siswa, rendah 13,08% sebanyak 15 siswa, sedang 22,43% sebanyak 24 siswa, tinggi 42,99% sebanyak 45, dan sangat tinggi 0% sebanyak 0 siswa. Sebanyak 45 peserta didik dari 107 peserta didik mendapatkan skor

19,5 hingga 20,5. Sehingga tingkat kemampuan menangkap peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Tinggi”

3. Tingkat kemampuan melempar bola kasti peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Sedang” dengan sebaran persentase: sangat rendah 3,74% sebanyak 4 siswa, rendah 28,04% sebanyak 30 siswa, sedang 38,32% sebanyak 41 siswa, tinggi 17,76% sebanyak 19 siswa, sangat tinggi 12,15% sebanyak 13. Sebanyak 41 dari 107 peserta didik mendapat skor 26,6 hingga 31,5. Sehingga tingkat kemampuan melempar peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Sedang”.
4. Tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul menunjukkan sebagian besar pada kategori “Sedang” dengan sebaran persentase: sangat rendah 3,34% sebanyak 4 siswa, rendah 28,97% sebanyak 31 siswa, sedang 36,45% sebanyak 39 siswa, tinggi 14,95% sebanyak 16 siswa, sangat tinggi 15,89% sebanyak 17 siswa. Sebanyak 39 dari 107 peserta didik mendapat skor 65 hingga 71. Sehingga tingkat kemampuan gerak manipulatif peserta didik kelas atas yakni kelas V di SD Negeri se-gugus Bejiharjo pada tingkatan “Sedang”.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka implikasi dari penelitian “Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul” berupa bukti secara ilmiah. Sehingga dapat dijadikan acuan dalam menyusun dan melaksanakan proses pembelajaran. Serta mampu menjadikan peserta didik lebih dapat meningkatkan gerak manipulatif melalui permainan kasti dan mendapatkan hasil yang maksimal dari proses pembelajaran serta tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan dan implikasi, maka penelitian ini mengajukan saran sebagai berikut:

1. Kepada pihak sekolah, diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar dalam pembelajaran PJOK dapat terlaksana secara maksimal
2. Kepada guru penjasorkes (PJOK), hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi mengenai kurangnya tingkat kemampuan gerak manipulatif dalam permainan bola kasti sehingga kedepannya mampu memenuhi tujuan pembelajaran secara maksimal
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk dikembangkan lagi menjadi penelitian yang sejenis.

Daftar Pustaka

- A, M. (2006). Teori Belajar Motorik . *F. Dok UPI Bandung*.
- Arif, S. (2013). Kemampuan Memukul bola, Menangkap Bola, dan Ketepatan Melempar bola dalam Permainan Kasti Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 1 Arenan Kecamatan Kaligondang Kabupaten Purbalingga. *Skripsi* .
- Arikunto, S. (2006). Belajar dan pembelajaran . *UPI* .
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian* . Jakarta : PT Bineka Cipta.
- Asminarni, M. d. (2016). *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga* . Jakarta : Erlangga.
- Aziz, S. (2005). Pembelajaran Permainan Kecil . *Dirjen Dikdasmen* .
- Bakhtiar, S. (2015). *Gerak Dasar Anak* . Padang : UNP Press.
- dedy Agung Nugroho, A. K. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Manipulatif Melempar dan Menangkap Bola Melalui Media Visual pada Siswa SDLB-B (Tuna Rungu) SLB Sragen. *Jurnal Median Ilmu Keolahragaan Indonesia* , vol 6 no 1.
- Depdikbud. (1996). *Pengajaran Permainan di Sekolah Dasar* . Jakarta.
- Ella H Tumuloto, R. (2023). Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Gerak Dasar Siswa SDN 70 Kota Tengah. *Jurnal on Education*, volume 06.
- Hamzah, U. B. (2008). *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* . Jakarta : Bumi Aksara .
- Hermawan, D. (2021). Tingkat Kemampuan Memukul Menangkap dan Ketepatan Melempar Bola dalam Permainan Bola Kasti Siswa Kelas V SDN Gedongkuning Kota Yogyakarta. *Skripsi*.
- Hermawan, D. (2021). Tingkat Kemampuan Memukul, Menangkap dan Ketepatan Melempar Bola dalam Permainan Kasti Siswa Kelas V SDN Gedongkiwo, Kota Yogyakarta . *Skripsi* .
- Hermawan, D. (2021). Tingkat Kemampuan Memukul, Menangkap, dan Ketepatan Melempar Bola dalam Permainan Kasti Siswa Kelas V SDN Gedongkiwo, Kota Yogyakarta. *Skripsi* .
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Non Lokomotor, dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* , Volume 2 nomor 2 .
- Indonesia, U.-u. R. (2008). *Sistem Pendidikan Indonesia* . Jakarta .

- isti Dwi Puspita, M. A. (2020). Pengaruh Permainan Kasti Terhadap Kemampuan Gerak Dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *Jurnal Ilmu Keolahragaan* , vol 8 no 2.
- Komari, A. (2014). Kemampuan Gerak Manipulatif Mahasiswa Peserta Perkuliahan Permainan Net Angket 2010. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* , vol 10 no 1.
- Laksono, G. (2018). Tingkat Kemampuan Memukul, Menangkap dan Melempar Bola Kasti Siswa Kelas V SD negeri Kota Gede 5 Tahun Ajaran 2018. *E-Journal* .
- Mardiyanta. (2015). Kemampuan Memukul, Melampar dan Menangkap Bola dalam Permainan Kasti Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Kemaras Pengasih Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi* .
- Muhajir, Z. R. (2022). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan* . Jakarta Selatan: Pusat Perbukuan, Badan Standar Kurikulum Pendidikan, kebudayaan, Riset dan teknologi.
- Novita Arjin Retnaningrum, M. (2012). Pengembangan Model Permainan "Koskor" dalam pembelajaran Penjasorkes kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal of Physical Education*, 1(2).
- Nugroho, h. (2018). Permainan Balistik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Manipulatif Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Diduktika Pendidikan Dasar* , vol 2 no. 1.
- Pertiwi, T. S. (2017). Pelaksanaan Permainan Bola Kasti dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SD/MIN Kota Bengkulu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani* , (1) 1.
- Putro, D. E. (n.d.). Kemampuan dasar Bermain Kasti Kelas IV dan V SD Negeri Kembangsono Tahun Ajaran 2014/2015. *E-Journal*.
- Rahayu, R. J. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Manipulatif Lengan Pada Pembelajaran Model Pendidikan Gerak Berformat Permainan. *Skripsi* .
- Razman, A. K. (2018). Pembelajaran Gerak dasar Dalam Pembelajaran Permainan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Melalui Permainan. *Posding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar* .
- Sapurto, K. E. (2017). Tingkat Kemampuan melampar, Menangkap dan Memukul Bola Kasti Kelas V SD Winongkidul, Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo. *Skripsi* .

- Saputro, K. E. (2017). Tingkat Kemampuan Melempar, Menangkap dan Memukul Bola Kasti Kelas V SD Negeri Winongkidul, Kecamatan Gebang, Kabupaten Purworejo. *Skripsi* .
- Sugiyono. (2017). *Metodologi Penelitian* . Bandung: Alfabeta Bandung.
- Sujarwo. (2021). Upaya Megembangkan Kemampuan Motorik Kasar Melalui Aktivitas Bermain Pada anak usia 3-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* .
- Sumarya, E. S. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI kelas IV* . Jakarta : Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional .
- Syarifudin, B. (2010). *Panduan TA Keperawatan dan Kebidanan dengan SPSS*. Yogyakarta : Grafindo Litera Media .
- wachyuni, P. N. (2019). Tingkat pengetahuan Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri 3 Karangobar, Kecamatan Karangobar, Kabupaten Banjarnegara. *skripsi* .
- Winkel, w. s. (1996). Psikologi Pengajaran . Jakarta : Gramedia.
- Yudha, A. M. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak* . Jakarta : Depdikbud.

LAMPIRAN

Lampiran 1. 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 DAN KESEHATAN

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/1014/UN34.16/PT.01.04/2024

27 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Gelaran 02
Bulu, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

01/03/24, 09.19

SURAT IZIN PENELITIAN



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**

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/1042/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

1 Maret 2024

Yth . **Kepala Sekolah SD Negeri Grogol 1
Grogol 1, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul**

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Dekan,

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

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/1015/UN34.16/PT.01.04/2024

27 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri Gelaran 1
Gelaran 1, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Dekan,
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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/1016/UN34.16/PT.01.04/2024

27 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Gelaran III
Gunungbang, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dekan,
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

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/1017/UN34.16/PT.01.04/2024

27 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Banyubening III
Gunungsari, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAN DAN KESEHATAN

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/1018/UN34.16/PT.01.04/2024

27 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **Kepala Sekolah SD Negeri Grogol 04**
Grogol IV, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Dekan,

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

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/1020/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

27 Februari 2024

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Banyubening 1
Kulwo, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

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

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo. Kab Gunungkidul
Waktu Penelitian : 1 - 30 Maret 2024

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.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI GROGOL I KARANGMOJO

ꦒꦫꦺꦒꦺꦭꦶꦁꦏꦺꦴꦁꦏꦶꦢꦸꦭꦶꦁꦏꦺꦴꦁꦏꦶꦢꦸꦭꦶꦁꦏꦺꦴꦁꦏꦶꦢꦸꦭ

Alamat : Grogol I, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul, 55891
E-mail : sdngrogol1001@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 02/S.Ket/SDGI/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Purwanto, S.Pd
NIP : 197310161996061001
Jabatan : Kepala Sekolah SD N Grogol I
Alamat Kantor : Grogol I, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

Menerangkan :

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Grogol I dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) pada tanggal 1- 30 Maret 2024 yang berjudul “Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul”.

Demikian surat keterangan ini diuat dengan sesungguhnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bejiharjo, 6 Maret 2024

Kepala Sekolah,





PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BANYUBENING I KARANGMOJO
ꦏꦸꦭꦮꦺꦴꦲꦶꦗꦫꦺꦴꦏꦁꦩꦺꦴꦗꦺꦴꦏꦸꦁꦏꦶꦢꦸꦭꦺꦴ
Kulwo, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul

SURAT KETERANGAN

NO : 11.1 / SD BB 1/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SULARNO, S.Pd. SD.
NIP. : 19710214 199401 1 002
Pangkat/Gol. : Pembina/ IV a
Jabatan : Kepala SDN Banyubening I
Unit Kerja : SDN Banyubening I Karangmojo

Memberikan tugas kepada :

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Setudi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDN Banyubening I Karangmojo dalam penulisan skripsi pada tanggal 4 Maret 2024 yang berjudul "Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab. Gunungkidul".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Karangmojo, 15 Maret 2024

Kepala Sekolah,



SULARNO, S.Pd.SD.

NIP. 19710214 199401 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI GELARAN I KARANGMOJO

สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา
Gelaran I, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul, DIY. 55891

SURAT KETERANGAN

No : 013/SD.G.I/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Subiyanta, S.Pd.SD., M.Pd.
NIP : 196911201991021001
Jabatan : Kepala SD Gelaran I Karangmojo
Unit kerja : SD Negeri Gelaran I

Menerangkan :

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Gelaran I dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) pada tanggal 1 – 30 Maret 2024 yang berjudul " Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bejiharjo, Maret 2024
Kepala Sekolah

Subiyanta, S.Pd.SD., M.Pd.
NIP. 196911201991021001



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI GELARAN III

ລັດຖະບານ ກຸ່ມປະເທດ ກຸ່ມປະເທດ ກຸ່ມປະເທດ : ປຸງ : ປຸງ :

Alamat : Gunungbang, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta
Kode Pos : 55891 Telepon : 0813-2824-0206 Email : sdnegerigelarantiga@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. : 421.2/9/SD Gel 3/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUPRIYADI, S.Pd
NIP : 196801101993121001
Jabatan : Kepala SD Negeri Gelaran III
Unit Kerja : SD Negeri Gelaran III, Korwil Biddik Kapanewon Karangmojo

Menerangkan bahwa :

Nama : TAUFIQOH RISQI WIBAWATI
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S 1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Gelaran III, dalam rangka penulisan skripsi, yang berjudul "Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo Kabupaten Gunungkidul" mulai tanggal 1 Maret s.d. 30 Maret 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Karangmojo, 15 Maret 2024
Kepala Sekolah

SUPRIYADI, S.Pd
NIP 196801101993121001





PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI GELARAN II KARANGMOJO

ආඥාදායක පාලන කොට්ඨාසය

Alamat: Bulu, Bejiharjo, Karangmojo, Gunungkidul, Kode Pos: 55891
Website : www.sdngelaran2.sch.id Email : sdngelaran2yogya@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No : 014 /SDG2/III/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : PURWANTA, S.Pd
NIP : 19660821 198604 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Gelaran II Karangmojo

Menerangkan bahwa :

Nama : Taufiqoh Risqi Wibawati
NIM : 20604221074
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S1
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SDN Gelaran II Karangmojo dalam rangka penulisan skripsi pada tanggal 1 – 30 Maret 2024 yang berjudul “Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kab Gunungkidul.”

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangmojo, 08 Maret 2024
Kepala Sekolah
SDN Gelaran II Karangmojo



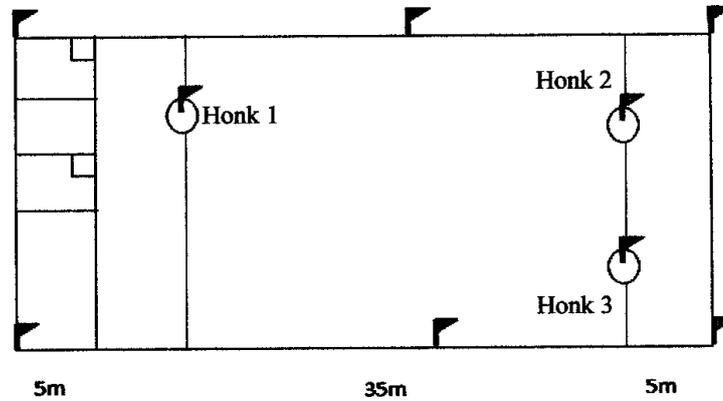
PURWANTA, S.Pd
19660821 198604 1 001

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

a. Tes memukul bola

- 1) Tujuan : mengukur kemampuan memukul
- 2) Peralatan : lapangan yang standar, yang ditandai dengan posisi honk pada tempatnya, bola dan pemukul
- 3) Pelaksanaan : Testi mengambil posisi pada daerah memukul. Testi memegang pemukul dan siap memukul bola yang diberikan/dilambungkan oleh testor. Pukulan dilambungkan ke arah sebelah kanan dan kiri lapangan. Testi melakukan kesempatan memukul sebanyak 10 kali. Bola yang dihitung adalah bola yang mengenai pemukul. Setiap pukulan tidak terarah pada satu bagian lapangan saja dan pukulan harus melewati garis honk 2, 3 atau garis honk 1.
- 4) Peraturan : testi harus berusaha memukul bola, bola yang mengenai pukulan akan dihitung, dan kesempatan memukul sebanyak 10 kali.
- 5) Penilaian :
 - a) Skor adalah jumlah seluruh pukulan sebanyak 10 kali
 - b) Bola yang dipukul tidak melewati garis batas honk 1 maka tidak mendapatkan nilai atau "1".
 - c) Bola yang dipukul melewati garis batas honk 1 mendapatkan nilai "2".
 - d) Bola yang dipukul melewati garis batas honk 1 dan juga bola melewati garis batas honk 2 dan 3 maka mendapat nilai "3".
 - e) Setiap skor dicatat dalam formulir.
 - f) Jumlah skor maksimal 30 point.

Gambar Tes Memukul bola



Sumber : Syaeful Arif (2013)

b. Tes Menangkap Bola

- 1) Tujuan : mengukur keterampilan menangkap bola lambung dengan interval tertentu dan keadaan bola dengan situasi yang berbeda.
- 2) Peralatan : lapangan yang standar, dibuat daerah menangkap pada bagian belakang lapangan, tali yang diikat dengan dua tonggak dengan tinggi 2 meter, bola kasti.
- 3) Pelaksanaan : testi berdiri ditengah-tengah antara honk 2 dan 3. Pelempar berdiri ditempat petak lemparan, melempar bola melambung kepada testi yang dituju. Lemparan harus melewati tali setinggi 2 meter. Pelempar harus melempar dengan kecepatan yang teratur. Testi harus menangkap bola dan melambungkannya ke samping, kemudian testi siap kembali untuk menangkap bola berikutnya. Testi berdiri dibelakang pelempar memberikan petunjuk untuk melempar ke arah mana, testi dalam melaksanakan tes dengan melakukan 10 kali kesempatan menangkap bola. Jumlah lemparan sebanyak 10 kali.

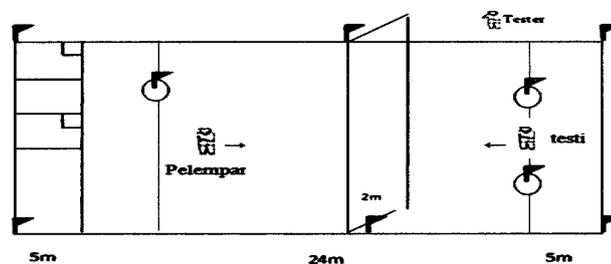
4) Peraturan :

- a) Bola yang dilempar tidak layak pada daerah tangkapan tidak dihitung
- b) Bola yang dilempar melambung membentuk lekungan/busur dan mewati garis batas atas
- c) Jumlah lemparan yang baik dan melambung sebanyak 10 kali
- d) Pemain harus dapat menangkap bola dengan baik kemudian dilempar keluar

5) Penilaian :

- a) Testi tidak dapat menangkap lemparan bola dengan baik, maka dinilai "0"
- b) Testi bisa menangkap bola (bola sudah menyentuh tangan/mengenai tangan tetapi bola jatuh/lepas), maka mendapat nilai "1"
- c) Testi dapat menangkap bola dengan baik (menggunakan kedua tangan), maka dinilai "2".
- d) Maksimal skor adalah 20 point.

Gambar 15 Tes Menangkap Bola



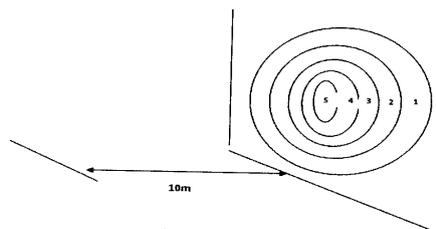
Sumber : Syaeful Arif (2013)

c. Tes Melempar Bola

- 1) Tujuan : mengukur kemampuan melempar bola terhadap sasaran.

- 2) Peralatan : sasaran terdiri dari lima bentuk lingkaran memusat dan digambar pada dinding dengan cat atau kapur. Lingkaran tengah berdiameter 18cm, lingkaran berikutnya 56cm, lingkaran berikutnya 74cm dan lingkaran paling luar berdiameter 90cm. garis lingkaran paling luar pada bagian bawah setinggi 50cm dari lantai. Lemparan dilakukan dari garis batas dengan jarak sasaran 10m.
- 3) Peraturan :
- Lemparan dilakukan dari belakang garis batas
 - Bolah melakukan awalan
 - Bola yang tidak mengenai daerah sasaran maka lemparan diulangi
 - Kesempatan melempar sebanyak 10 kali
- 4) Penilaian :
- Bola pada sasaran lingkaran tengah diberi nilai “5”
 - Lingkaran berikutnya “4”, berikutnya “3” lingkaran berikutnya “2” dan lingkaran paling luar “1”
 - Bola yang tepat mengenai garis diberikan nilai pada lingkaran yang nilainya tinggi
 - Maksimal skor adalah 50 point

Gambar 16. Tes Melampar Bola



Sumber : Syaeful Arif (2013)

Lampiran 4. Data penelitian Kemampuan Memukul



KEMAMPUAN MEMUKUL												
No.	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	jumlah
1	YUNAN	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	25
2	ATNAN	3	2	1	1	3	3	2	2	2	2	21
3	AFIKA	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	20
4	AZZAHRA	2	2	3	2	2	1	2	1	3	1	19
5	DEVI	2	2	3	2	1	2	1	2	2	1	18
6	RAFEL	2	1	3	3	2	3	3	2	2	1	22
7	ILIAS	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	26
8	AGHA	3	3	3	2	3	2	1	3	2	2	24
9	PELANGI	2	2	2	1	2	2	2	2	1	3	19
10	RAFA	2	2	2	3	3	1	1	2	1	3	20
11	RAYA	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	20
12	SABRINA	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
13	VIOLA	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	24
14	FEBRIAN	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	24
15	KENZO	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	20
16	THEJA	2	3	2	2	3	3	3	1	2	2	23
17	ATSILA	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	13
18	AMIRA	2	2	2	2	2	3	2	1	2	2	14
19	DIVA	2	3	3	3	2	1	2	2	3	3	12
20	DEVIN	3	2	2	3	3	2	2	2	2	3	20
21	DINDA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	15
22	TIKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	17
23	IQBAL	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	17
24	HANIFAH	3	2	3	2	1	3	3	3	2	3	25
25	AQILA	1	2	2	2	3	3	3	3	3	2	25
26	MUSA	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	19
27	ADILA	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	20
28	FAUZAN	1	2	2	1	2	2	2	2	1	1	16

29	AKHID SAKA	1	2	2	2	2	2	3	1	2	1	18
30	ALIFINA	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	17
31	ALYA	2	1	2	2	2	3	2	2	2	2	20
32	ANISA	1	1	2	3	3	2	2	2	2	3	21
33	FAUZI	1	2	3	2	3	3	3	3	1	2	23
34	BISMA	1	3	2	2	3	1	2	2	2	2	20
35	BRIAN	2	3	1	2	2	3	3	2	3	2	23
36	CLARISA	3	3	3	1	2	2	2	1	3	2	22
37	ENDITA	1	2	3	3	2	1	3	1	2	2	20
38	FARISCA	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	26
39	GABRIEL	2	3	3	1	3	3	3	3	2	3	26
40	NADIRA	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	20
41	RAYHAN	2	1	2	2	2	2	2	3	3	3	22
42	SEVELY	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	21
43	SENDY	2	2	2	1	2	3	3	2	1	2	20
44	SAVIRA	2	2	3	3	1	2	2	2	2	3	22
45	TALITA	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	22
46	AFIKA	2	3	2	2	3	2	2	1	2	2	21
47	ANITA	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	19
48	AQILA	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	21
49	AQNA	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	24
50	ALIF	2	2	2	3	1	2	3	2	2	3	22
51	ALIA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
52	DAREL	2	3	3	3	2	1	1	2	1	2	20
53	SANO	1	2	2	3	2	3	2	1	1	2	19
54	ELISA	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	21
55	FELICA	1	2	2	2	2	2	1	2	2	3	19
56	RIFAI	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	19
57	INDRA	1	3	2	2	1	1	2	3	2	2	19
58	IQBAL AMIN	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18

59	JESIKA	3	3	2	1	2	2	2	3	2	2	22
60	TASYA	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	18
61	NASRUL	1	2	2	2	2	2	3	1	3	3	21
62	DAVID	3	1	2	3	2	2	2	2	1	3	21
63	SATYA	1	1	1	3	2	1	2	1	2	2	16
64	PUTRA	3	2	2	1	2	3	3	1	3	2	22
65	YOGA	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
66	AMIRA	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18
67	FAUZAN	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	18
68	ANDRI	3	3	2	2	2	2	1	3	1	2	21
69	FAIZAL	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19
70	HAIZAM	3	2	3	3	1	1	3	2	1	2	21
71	NOFAL	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
72	SIWI	1	1	3	2	1	3	2	2	2	2	19
73	ABIL WAHYUNI	3	2	2	3	3	3	1	2	2	2	23
74	AFIQA GLADIS	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	21
75	ALFANO	2	3	1	2	3	3	3	2	3	3	25
76	ANAN DIA	2	2	2	2	2	1	3	3	2	2	21
77	ARIF RAHMAD	2	3	2	2	1	2	2	3	2	2	21
78	CHARISA P	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	22
79	JANITRA	2	3	3	1	2	2	3	1	2	2	21
80	MIFTHAKUL JANNAH	2	2	2	2	1	2	3	2	1	2	19
81	MUH AFRIZAL	2	2	2	3	2	1	3	1	1	2	19
82	NAUFAL K	1	3	3	2	2	3	2	3	2	2	23
83	PADISTRA KAFKA	3	3	1	2	3	2	2	2	3	2	23
84	RIZKY LUHUP	2	3	1	3	3	3	2	2	3	2	24
85	ABI	2	3	3	1	2	2	2	2	1	2	20
86	AIFA	1	2	2	1	1	2	3	3	2	2	19
87	ALIFIAN	1	1	3	3	3	3	3	3	2	2	24
88	CILLA	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	18

89	DESINTA	1	1	2	2	1	2	2	2	2	3	18
90	EKA	1	2	2	3	2	3	2	1	2	3	21
91	EVAN	1	2	3	2	2	2	2	3	1	2	20
92	FAHIRA	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	22
93	FAIZAL	1	1	2	2	3	3	2	2	1	3	20
94	GIO	2	2	2	1	2	2	2	3	2	3	21
95	HAFID	2	1	2	2	2	2	2	3	2	3	21
96	ZIHAN	2	2	3	3	3	2	2	1	3	3	24
97	SYIFA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
98	KHANZA	1	2	1	2	2	2	2	3	3	3	21
99	LOLITA	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	23
100	M WILDAN	1	3	3	2	3	3	3	3	3	2	26
101	FAIZ	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	23
102	MUTIARA	2	2	1	2	1	1	2	3	1	3	18
103	NAUFAL	2	1	2	2	2	3	3	2	2	2	21
104	RAFALINA	2	3	1	1	2	2	1	2	2	2	18
105	REYHAN	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	26
106	SALSABILLA	2	1	2	3	2	2	2	2	1	2	19
107	WILDANTRI	2	2	3	3	3	2	3	1	3	3	25

Lampiran 5. Data Penelitian Kemampuan Menangkap



NO	NAMA	KEMAMPUAN MENANGKAP										JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	YUNAN	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	18
2	ATNAN	2	2	2	2	2	2	2	1	0	2	17
3	AFIKA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
4	AZZAHRA	1	2	1	2	2	0	2	2	2	2	16
5	DEVI	2	1	2	0	2	2	2	2	2	2	17
6	RAFEL	2	2	2	2	2	2	2	1	0	2	17
7	ILIAS	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
8	AGHA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
9	PELANGI	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	16
10	RAFA	2	2	2	2	1	0	2	2	2	2	17
11	RAYA	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
12	SABRINA	2	1	2	0	1	2	2	2	2	2	16
13	VIOLA	1	2	1	2	2	2	2	0	1	2	15
14	FEBRIAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
15	KENZO	2	2	0	2	2	2	2	2	2	2	18
16	THEJA	2	2	2	2	2	2	2	2	0	2	18
17	ATSILA	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2	17
18	AMIRA	0	1	1	2	2	2	2	2	2	2	16
19	DIVA	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
20	DEVIN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
21	DINDA	2	2	1	2	1	2	2	2	1	2	17
22	TIKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
23	IQBAL	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	18
24	HANIFAH	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	19
25	AQILA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
26	MUSA	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	16
27	ADILA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19

28	FAUZAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
29	AKHID SAKA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
30	ALIFINA	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	17
31	ALYA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
32	ANISA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
33	FAUZI	2	1	2	2	2	1	1	2	2	2	17
34	BISMA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
35	BRIAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
36	CLARISA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
37	ENDITA	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	16
38	FARISCA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
39	GABRIEL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
40	NADIRA	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	18
41	RAYHAN	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	17
42	SEVELY	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	18
43	SENDY	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	17
44	SAVIRA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
45	TALITA	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
46	AFIKA	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	17
47	ANITA	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	17
48	AQILA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
49	AQNA	1	2	2	2	2	2	1	2	1	2	17
50	ALIF	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
51	ALIA	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	19
52	DAREL	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	18
53	SANO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
54	ELISA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
55	FELICA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
56	RIFAI	1	2	1	2	1	2	2	1	1	2	15
57	INDRA	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	18

58	IQBAL AMIN	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	19
59	JESIKA	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19
60	TASYA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
61	NASRUL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
62	DAVID	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
63	SATYA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
64	PUTRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
65	YOGA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
66	AMIRA	2	1	2	2	2	2	2	1	2	2	18
67	FAUZAN	1	2	2	2	2	2	2	2	1	2	18
68	ANDRI	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	18
69	FAIZAL	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	18
70	HAIZAM	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
71	NOFAL	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	19
72	SIWI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
73	ABIL WAHYUNI	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	18
74	AFIQA GLADIS	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
75	ALFANO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
76	ANAN DIA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
77	ARIF RAHMAD	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
78	CHARISA P	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
79	JANITRA	1	1	2	1	2	2	1	1	2	2	15
80	MIFTHAKUL JANNAH	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
81	MUH AFRIZAL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
82	NAUFAL K	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
83	PADISTRA KAFKA	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	19
84	RIZKY LUHUP	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
85	ABI	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
86	AIFA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
87	ALIFIAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20

88	CILLA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	19
89	DESINTA	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	19
90	EKA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
91	EVAN	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	19
92	FAHIRA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
93	FAIZAL	1	2	2	2	2	2	1	2	2	2	18
94	GIO	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
95	HAFID	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
96	ZIHAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
97	SYIFA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
98	KHANZA	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	17
99	LOLITA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
100	M WILDAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
101	FAIZ	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
102	MUTIARA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
103	NAUFAL	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
104	RAFALINA	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	18
105	REYHAN	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20
106	SALSABILLA	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	19
107	WILDANTRI	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	19

Lampiran 6. Data Penelitian Kemampuan Melempar

+

KEMAMPUAN MELEMPAR												
NO	NAMA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	JUMLAH
1	YUNAN	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4	35
2	ATNAN	5	3	4	4	5	3	4	4	3	4	39
3	AFIKA	4	2	4	4	2	2	2	1	2	1	24
4	AZZAHRA	2	4	3	3	3	1	2	2	5	1	26
5	DEVI	2	2	3	4	5	3	1	3	2	2	27
6	RAFEL	3	2	1	1	3	1	1	1	4	1	18
7	ILIAS	2	2	4	3	1	2	2	4	5	2	27
8	AGHA	4	2	4	2	4	3	3	3	2	3	30
9	PELANGI	2	5	3	4	4	4	1	2	4	3	32
10	RAFA	2	5	5	3	5	4	3	5	4	4	40
11	RAYA	5	4	3	5	5	2	3	5	3	4	39
12	SABRINA	2	3	4	4	5	5	5	4	5	4	41
13	VIOLA	1	4	4	5	3	4	1	4	2	2	30
14	FEBRIAN	2	1	5	3	4	4	4	5	4	5	37
15	KENZO	2	2	3	1	5	3	5	5	2	4	32
16	THEJA	5	5	4	2	4	5	4	4	4	4	41
17	ATSILA	1	5	3	2	1	5	3	4	3	1	28
18	AMIRA	1	3	2	3	4	5	4	4	3	3	32
19	DIVA	2	1	3	2	4	2	3	2	5	4	28
20	DEVIN	4	1	4	2	3	4	2	3	5	2	30
21	DINDA	3	2	4	4	4	4	3	1	3	2	30
22	TIKA	1	4	3	2	5	4	5	2	4	2	32
23	IQBAL	4	4	2	4	5	4	4	4	4	1	36
24	HANIFAH	1	2	4	4	1	2	5	4	3	1	27
25	AQILA	1	4	5	4	1	3	4	3	4	3	32
26	MUSA	1	4	2	3	4	5	3	3	4	4	33
27	ADILA	4	2	2	3	2	4	3	2	2	1	25

28	FAUZAN	1	1	4	4	3	4	4	5	5	2	33
29	AKHID SAKA	2	3	3	1	3	2	3	2	2	3	24
30	ALIFINA	1	1	3	3	5	5	5	3	1	3	30
31	ALYA	2	3	2	2	3	2	3	4	2	5	28
32	ANISA	1	2	2	5	5	2	2	3	3	5	30
33	FAUZI	1	5	1	4	2	2	2	2	3	2	24
34	BISMA	1	3	3	5	5	5	5	4	4	3	38
35	BRIAN	4	3	5	4	5	5	5	4	3	2	40
36	CLARISA	1	1	2	3	3	3	3	2	3	2	23
37	ENDITA	2	2	2	3	1	3	4	2	3	3	25
38	FARISCA	2	1	3	5	4	4	3	2	1	3	28
39	GABRIEL	1	3	1	4	4	5	3	2	2	2	27
40	NADIRA	1	2	3	1	1	1	4	3	1	1	18
41	RAYHAN	3	4	4	3	3	3	2	3	5	2	32
42	SEVELY	2	4	4	3	2	3	2	1	2	4	27
43	SENDY	2	2	5	3	3	3	4	3	2	2	29
44	SAVIRA	1	5	2	3	2	2	4	3	3	4	29
45	TALITA	2	2	3	3	4	4	2	3	1	3	27
46	AFIKA	1	5	4	3	2	3	2	4	3	2	29
47	ANITA	4	2	5	1	5	5	4	3	3	2	34
48	AQILA	3	4	4	4	4	4	5	5	3	1	37
49	AQNA	3	3	3	3	4	3	2	2	3	1	27
50	ALIF	1	5	4	3	4	4	5	5	2	3	36
51	ALIA	2	2	4	3	2	3	2	4	3	1	26
52	DAREL	3	2	2	4	3	3	4	5	1	2	29
53	SANO	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	38
54	ELISA	2	2	4	4	1	1	2	3	3	3	25
55	FELICA	3	2	4	1	1	2	4	3	2	3	25
56	RIFAI	2	2	5	4	2	5	2	3	1	2	28
57	INDRA	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	25

58	IQBAL AMIN	2	3	4	4	2	4	3	4	3	2	31
59	JESIKA	3	5	2	4	4	2	1	1	3	2	27
60	TASYA	2	4	3	2	2	2	2	3	2	3	25
61	NASRUL	2	5	5	4	3	3	4	3	5	4	38
62	DAVID	1	2	4	3	4	3	4	4	3	5	33
63	SATYA	4	5	2	2	3	4	5	1	3	2	31
64	PUTRA	5	2	4	3	4	3	5	5	4	4	39
65	YOGA	4	2	4	1	4	5	5	4	1	4	34
66	AMIRA	1	2	1	2	3	2	3	2	3	5	24
67	FAUZAN	2	2	2	5	3	2	3	2	4	3	28
68	ANDRI	4	3	2	1	3	5	1	2	2	2	25
69	FAIZAL	1	3	3	4	2	1	2	2	3	1	22
70	HAIZAM	4	5	1	1	4	3	3	1	1	1	24
71	NOFAL	1	2	2	2	5	5	4	3	2	1	27
72	SIWI	1	4	1	5	4	3	1	3	1	2	25
73	ABIL WAHYUNI	3	1	3	2	4	1	2	2	2	1	21
74	AFIQA GLADIS	1	1	2	5	2	3	2	1	3	2	22
75	ALFANO	3	4	2	2	5	2	2	3	2	2	27
76	ANAN DIA	1	3	1	2	5	4	2	4	4	3	29
77	ARIF RAHMAD	3	3	2	4	2	5	3	1	5	5	33
78	CHARISA P	4	3	4	4	3	1	3	3	2	1	28
79	JANITRA	2	3	3	3	4	2	3	2	1	4	27
80	MIFTHAKUL JANNAH	1	2	1	3	5	4	4	2	2	1	25
81	MUH AFRIZAL	2	2	4	1	4	5	1	2	4	1	26
82	NAUFAL K	4	5	4	1	5	5	3	1	5	2	35
83	PADISTRA KAFKA	2	2	1	4	4	4	5	2	1	2	27
84	RIZKY LUHUP	4	5	4	1	4	3	1	2	3	1	28
85	ABI	3	4	4	3	2	5	2	2	3	3	31
86	AIFA	3	3	3	4	4	2	3	2	3	2	29
87	ALIFIAN	3	5	3	1	3	3	1	1	3	1	24

88	CILLA	2	1	1	2	2	2	4	2	2	1	19
89	DESINTA	1	2	3	2	5	5	5	4	3	2	32
90	EKA	2	2	3	4	5	4	2	1	1	2	26
91	EVAN	4	2	2	1	3	3	3	1	1	2	22
92	FAHIRA	5	1	3	4	1	1	3	3	1	3	25
93	FAIZAL	4	3	5	3	1	2	2	3	2	2	27
94	GIO	5	1	2	4	3	2	1	1	2	2	23
95	HAFID	4	1	4	1	3	3	3	4	3	1	27
96	ZIHAN	1	3	1	4	5	5	2	1	2	1	25
97	SYIFA	1	1	5	3	4	2	2	3	3	1	25
98	KHANZA	3	3	4	4	1	3	3	4	4	1	30
99	LOLITA	1	5	4	1	1	1	1	2	1	1	18
100	M WILDAN	4	3	1	1	3	1	3	3	2	2	23
101	FAIZ	3	4	4	2	5	3	1	5	4	3	34
102	MUTIARA	4	5	2	2	1	2	3	2	3	2	26
103	NAUFAL	5	4	4	5	3	4	4	4	2	2	37
104	RAFALINA	1	3	4	1	2	3	3	2	1	2	22
105	REYHAN	2	2	2	3	2	2	4	4	4	4	29
106	SALSABILLA	1	2	1	5	2	2	3	4	3	3	26
107	WILDANTRI	1	1	2	4	3	4	4	3	4	4	30

Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penelitian

- 1) Tingkat Kemampuan Memukul Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$25,5 < X$	Sangat Tinggi	5	4,67
$22,5 < X \leq 25,5$	Tinggi	20	18,69
$19,5 < X \leq 22,5$	Sedang	46	42,99
$16,5 < X \leq 19,5$	Rendah	30	28,04
$X \leq 16,5$	Sangat Rendah	6	5,61
Jumlah		107	100

2) Statistik	
N	107
Mean	21
Median	21
Modus	21
SD	3
Minimal	12
Maksimal	26
SUM	2207

- 5) Tingkat Kemampuan Menangkap Bola Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$20,5 \leq X$	Sangat Tinggi	0	0
$19,5 < X \leq 20,5$	Tinggi	45	42,99
$18,5 < X \leq 19,5$	Sedang	24	22,43
$17,5 < X \leq 18,5$	Rendah	15	13,08
$X \leq 17,5$	Sangat Rendah	23	21,50
Jumlah		107	100

Statistik	
N	107
Mean	19
Median	19
Modus	20
SD	1
Minimal	15
Maksimal	20
SUM	2006

- 6) Tingkat Kemampuan Melempar Bola Peserta Didik Kelas Atas SD negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul

Interval	Kategori	Frekuensi	%
$X \leq 36,5$	Sangat Tinggi	13	12,15
$31,5 < X \leq 36,5$	Tinggi	19	17,76
$26,5 < X \leq 31,5$	Sedang	41	38,32
$21,5 < X \leq 26,5$	Rendah	30	28,04
$X \leq 21,5$	Sangat Rendah	4	3,74
Jumlah		107	100

Statistik	
N	107
Mean	29
Median	28
Modus	27
SD	5
Minimal	18
Maksimal	41
SUM	3093

7) Kemampuan Gerak Manipulatif Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul.

Interval	Kategori	Frekuensi	%
77	Sangat Tinggi	17	15,89
$71 < X \leq 77$	Tinggi	16	14,95
$65 < X \leq 71$	Sedang	39	36,45
$59 < X \leq 65$	Rendah	31	28,97
$X \leq 59$	Sangat Rendah	4	3,74
Jumlah		107	100

Statistik	
N	107
Mean	68
Median	68
Mode	64
SD	6
Minimal	56
Maksimal	83
SUM	7306

Lampiran 8. Dokumentasi







