

**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PERMAINAN BOLA
KASTI DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN
KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Sarjana Pendidikan

Progran Studi Pendidikan Jasmanai Sekolah Dasar

Oleh:

Anzali Yasfa

NIM 22604224100

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

2024

**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PERMAINAN
BOLA KASTI DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN
KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar
Sarjana Pendidikan

Progran Studi Pendidikan Jasmanai Sekolah Dasar

Oleh:

Anzali Yasfa

NIM 22604224100

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

**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP
PERMAINAN BOLA KASTI DI SEKOLAH DASAR
MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN KOTA YOGYAKARTA**

Anzali Yasfa
NIM 22604224100

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan terhadap permainan bola kasti; (2) Mengatahui pemahaman siswa tentang teknik bermain kasti; (3) Serta mengetahui tingkat pemahaman siswa tentang sarana dan prasarana dan juga pertaturan permainan kasti.

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif dan menggunakan pendekatan survei. Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta yang berjumlah 21 orang dipilih sebagai subjek penelitian. Tingkat pengetahuan siswa kelas V terhadap permainan bola kasti dinilai dengan tes benar-salah. Jika jawaban benar, akan mendapat skor satu, sedangkan jawaban yang salah akan mendapat skor nol. Ada total 26 pertanyaan. Data yang diperoleh dari hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, khususnya menggunakan persentase.

Berdasarkan analisis data Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Tentang Permainan Kasti di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta diperoleh 2 responden (9,5%) dengan kategori sangat tinggi, 9 responden (42,9%) berada pada kategori tinggi, 4 responden (19,0%) berada pada kategori sedang 4 responden {19,0%) kategori rendah, dan 2 responden (9,5%) kategori sangat rendah. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta termasuk dalam kategori tinggi .

Kata kunci: Permainan kasti, tingkat pengetahuan, siswa sekolah dasar

KNOWLEDGE OF FIFTH GRADE STUDENTS ON THE BASEBALL GAME AT SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN, YOGYAKARTA CITY

Anzali Yasfa
NIM 22604224100

ABSTRACT

This research aims to: (1) find out the level of knowledge of fifth grade students of SD Muhammadiyah Notoprajan (Muhammadiyah Notoprajan Elementary School) regarding the baseball game; (2) figure out the students' comprehension on the baseball playing techniques; (3) as well as knowing the level of students' comprehension on the facilities and infrastructure with the rules for the baseball game.

This research was included in the descriptive research type and used a survey approach. The research population was all 21 fifth grade students of SD Muhammadiyah Notoprajan, Yogyakarta City, who were selected as research subjects. The level of knowledge of fifth grade students regarding the baseball game was assessed by using a true-false test. If the answer was correct, it would get a score of one, while the wrong answer would get a score of zero. There were a total of 26 question items. The data obtained from research results were analyzed by using descriptive quantitative analysis, specifically using percentages.

Based on data analysis of the level of knowledge of fifth grade students regarding the baseball game at SD Muhammadiyah Notoprajan, Yogyakarta City, 2 respondents (9.5%) are in the very high level, 9 respondents (42.9%) are in the high level, 4 respondents (19.0%) are in the medium level, 4 respondents (19.0%) are in the low level, and 2 respondents (9.5%) are in the very low level. Therefore, it can be concluded that the fifth grade students' knowledge on the baseball game at SD Muhammadiyah Notoprajan, Yogyakarta City is in the high level.

Keywords: Baseball game, level of knowledge, elementary school students.

Mengetahui
Wakil Dekan
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,

Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or.
NIP 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 10 Juni 2024
Disetujui
Dosen Pembimbing,

Dr. Amat Komari, M.Si.
NIP 19620422 199001 1 001



SURAT PERNYATAAN KEASILIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anzali Yasfa
NIM : 22604224100
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Judul Skripsi : Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Permainan Bola Kasti Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta

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

Yogyakarta, 5 Maret 2024

Yang Menyatakan,



Anzali Yasfa

NIM 22604224100

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS 5 TERHADAP PERMAINAN
BOLA KASTI DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN
KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Anzali Yasfa
NIM 22604224100**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Yogyakarta, 5 Maret 2024

Mengetahui.


Disetujui.

Koordinator Prodi PJSD

Pembimbing



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



Dr. Amat Komari, M.Si
NIP. 196204221990011001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PERMAINAN BOLA
KASTI DI SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NOTOPRAJAN
KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**ANZALI YASFA
NIM 22604224100**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 3 Mei 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Dr. Amat Komari, M.Si.
(Ketua Tim Penguji)



4/6/24

Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or.
(Sekretaris Tim Penguji)



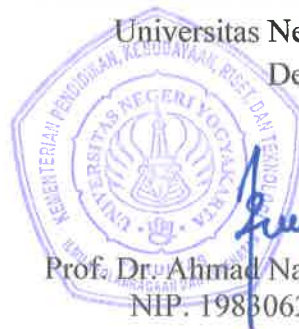
3-6-2024

Dr. R. Sunardianta, M.Kes.
(Penguji Utama)



3/6/2024

Yogyakarta, 5 Juni 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. f
NIP. 198306262008121002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Perjalanan peneliti tidak akan bisa berjalan dengan mudah tanpa kehadiran orang-orang hebat dalam hidup peneliti, yang selalu membantu peneliti dalam melewati berbagai macam tantangan kehidupan, oleh karena itu peneliti mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orang tua saya yaitu Bapak H. Tigor N.S.T dan Ibu Irma Fitriani yang menjadi motivasi saya dalam menjalankan pendidikan dan selalu memberikan do'a, dukungan, dan semangat yang tiada henti.
2. Saudara-saudara saya yaitu Indra, Liza, Andrian, Fatih selaku abang dan adik saya, yang selalu memberi dukungan agar selesainya Tugas Akhir Skripsi ini

MOTTO

“Tidak ada kata terlambat untuk memulai sesuatu. Asalkan bersungguh-sungguh pasti akan terlewati. Tidak ada yang tidak mungkin. Selama diri kita merasa mampu, maka kita mampu melakukan apapun. Memulai sesuai dengan melangkahkan kaki kanan terlebih dahulu, kaki kiri akan menyusul”

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T, karena atas berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Permainan Bola Kasti di Sekolah Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta”. Ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Disampaikan terimakasih kepada dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yaitu Bapak Dr. Amat Komari, M.Si., yang sudah memberikan bimbingan, ilmu, tenaga dan waktunya untuk membimbing peneliti menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Terselesainya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih dengan sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Selaku rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.

4. Bapak Asrofi Tiktana S.Pd. Selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian ini.
5. Bapak Wisnu Aprianto, S.Pd. Selaku Guru PJOK di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta yang telah membantu penulis dalam melakukan penelitian ini.
6. Semua pihak yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 5 Maret 2024

Penulis,



Anzali Yasfa

NIM 22604224100

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN KEASILIAN KARYA	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Definisi Pengetahuan	7
2. Hakikat Permainan Kasti	10
3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar.....	16
4. Karakteristik Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan.....	21
B. Penelitian Yang Relevan.....	22
C. Kerangka Berpikir.....	23
BAB III METODE PENELITIAN	25
A. Desain Penelitian.....	25
B. Definisi Operasional Variabel.....	25
C. Populasi dan Sampel Penelitian	25
D. Instrumen Penelitian	27
E. Teknik Pengumpulan Data.....	28
F. Teknik Analisis Data.....	29

G. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Hasil Penelitian	33
B. Pembahasan.....	40
BAB V.....	42
KESIMPULAN DAN SARAN	42
A. Kesimpulan	42
B. Implikasi Hasil Penelitian	42
C. Keterbatasan Penelitian	43
D. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	45
LAMPIRAN.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 . Instrumen Penelitian.....	48
Lampiran 2 . Data Penelitian	52
Lampiran 3 . Hasil Uji Validitas Data Penelitian.....	53
Lampiran 4 . Hasil Uji Realibitas Data Penelitian.....	54
Lampiran 5 . Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti.....	55
Lampiran 6 . Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Pengertian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti.....	56
Lampiran 7 . Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Teknik Dasar Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti.....	57
Lampiran 8 . Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Sarana dan Prasarana Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti	58
Lampiran 9 . Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Peraturan Permainan Kasti Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti.....	60

DAFTAR TABEL

Tabel 1 . Nama siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan	26
Tabel 2 . Kisi-kisi Instrumen Penelitian	29
Tabel 3 . Pengkategorian Tingkat Pengetahuan	30
Tabel 4 . Hasil uji statistik deskriptif Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta.....	33
Tabel 5 . Distribusi Pengkategorian Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti	34
Tabel 6 . Hasil uji statistik deskriptif Faktor Pengertian Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti.....	35
Tabel 7 . Distribusi Pengkategorian Data Faktor Pengertian	36
Tabel 8 . Hasil uji statistik deskriptif Faktor Teknik Dsar Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti.....	37
Tabel 9 . Distribusi Pengkategorian Data Faktor Teknik Dasar	37
Tabel 10. Hasil uji statistik deskriptif Faktor Sarana dan Prasarana Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti	38
Tabel 11. Distribusi Pengkategorian Data Faktor Sarana dan Prasarana	38
Tabel 12. Hasil uji statistik deskriptif Faktor Peraturan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti	39
Tabel 13. Distribusi Pengkategorian Data Faktor Peraturan	40

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Lapangan permainan kasti.....	13
Gambar 2 . Diagram batang Tingkat Pengetahuan Siswa kelas V terhadap Permainan Kasti	35

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah upaya yang disengaja yang bertujuan untuk membekali individu dengan pengetahuan, keterampilan, dan arahan yang diperlukan untuk memenuhi tanggung jawab mereka di masa depan. Pemerintah secara konsisten berupaya meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Pemerintah telah melaksanakan berbagai upaya untuk memperbaiki sistem pendidikan nasional, yang dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Langkah-langkah tersebut dijabarkan lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005, yang mencakup berbagai standar termasuk isi, proses, kompetensi lulusan, pendidik dan tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan, dan standar penilaian (PP No 19.2005).

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) di sekolah merupakan komponen penting dari pendidikan komprehensif, dengan tujuan menumbuhkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, berpikir analitis, keterampilan interpersonal, penalaran logis, ketahanan emosional, perilaku etis, kebiasaan sehat, dan lingkungan kesadaran. Melaksanakan serangkaian kegiatan fisik, olahraga, dan kesehatan yang terorganisir dengan cermat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional secara efektif. Sebagaimana tercantum dalam laporan Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007, Pendidikan Jasmani merupakan komponen mendasar dari pendidikan komprehensif (Suherman, 2015, pp 6-8). Oleh karena itu, sudah sepatutnya kita mengalokasikan fokus yang sepadan. Oleh

karena itu, pelaksanaan program Pendidikan Jasmani dan Pendidikan Jasmani di sekolah hendaknya dilakukan dengan efisiensi, efektifitas, dan mempertimbangkan keadaan fisik dan psikis anak.

Permainan bola kecil merupakan komponen integral dari pengajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar, karena selaras dengan tujuan kurikulum. Permainan bola kecil merupakan kegiatan rekreasi yang melibatkan penggunaan benda berbentuk bola kecil sebagai perlengkapan utamanya. Ada beberapa jenis permainan bola kecil khususnya : *rounders*, kasti, bola bakar, *kippers*, *base ball*, *soft ball*, dan lain sebagainya.

Permainan bola kasti merupakan permainan tim yang berfungsi sebagai sumber belajar dalam pendidikan jasmani. Cocok untuk anak laki-laki dan perempuan. Permainan bola kasti adalah permainan yang menggabungkan aktivitas fisik dengan pertumbuhan otak, sosial, dan emosional, menciptakan pengalaman pendidikan keseluruhan yang menyenangkan dan seimbang. (Pambudi, 2013, pp. 34-37).

Permainan bola kasti merupakan permainan bola kecil, merupakan olahraga yang memiliki daya tarik tersendiri. Selain popularitas dan daya tariknya di mata masyarakat, permainan ini juga mencakup berbagai unsur gerakan seperti melempar, memukul, dan menangkap. Ini, bersama dengan gerakan-gerakan utama, merupakan inti dari olahraga. Olahraga tim memiliki nilai-nilai pendidikan seperti kepercayaan diri, pengendalian diri, integritas, sportivitas, kolaborasi, dan keberanian. Selain itu, mereka berkontribusi signifikan terhadap peningkatan

atribut kebugaran jasmani seperti ketangkasan, kekuatan, dan kecepatan, selaras dengan tujuan pendidikan jasmani pada siswa.

Ketika memperoleh keterampilan pemain bola kasti, khususnya dalam hal melempar, memukul, dan menangkap bola, penting untuk menggunakan taktik, metode, dan model pembelajaran yang sesuai. Strategi, metode, dan model pembelajaran yang efektif dirancang untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran.

Permainan bola kasti adalah salah satu sumber pendidikan yang digunakan di sekolah. Dalam permainan kasti, penting bagi siswa untuk membiasakan diri dengan mekanisme, aturan, dan fasilitas. Ketika guru memberikan bahan ajar permainan kasti di sekolah, siswa mempunyai kesempatan untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman tentang permainan kasti. Selanjutnya, guru menginstruksikan siswa untuk terlibat dalam penerapan praktis keterampilan kasti yang telah mereka peroleh. Berdasarkan pengamatan peneliti selama menjabat sebagai guru pengganti, sarana dan prasarana pembelajaran permainan kasti masih kurang memadai. Akibatnya pengalaman belajar menjadi tidak maksimal dan sebagian siswa kurang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang cara bermain kasti.

Siswa yang tidak mampu mengingat kembali informasi permainan kasti yang diberikan guru dapat dikatakan memiliki keterbatasan dalam kemampuan belajar. Hal tersebut dapat terjadi akibat siswa mengalami berkurangnya tingkat konsentrasi ketika guru menyajikan materi pendidikan, akibat sarana dan prasarana yang kurang memadai. Hal ini menimbulkan kebosanan pada siswa

sehingga menghambat kemampuannya dalam menjaga fokus selama kegiatan pembelajaran. Selain itu, maraknya kemajuan teknologi, khususnya meluasnya penggunaan ponsel, berdampak negatif pada kebiasaan belajar siswa dan semakin memperparah kurangnya motivasi mereka untuk belajar di rumah. Aplikasi permainan yang semakin maju menyebabkan terganggunya aktivitas belajar mereka.

Hal ini sangat berdampak pada aktivitas belajar siswa, karena mereka tidak mampu mereview materi yang diberikan guru karena sifatnya yang berulang-ulang. Tidak semua siswa rentan terhadap pengaruh kemajuan teknologi, karena masih ada siswa yang memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang permainan kasti.

Anak-anak pada rentang usia sekolah dasar (6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun menunjukkan ciri-ciri berbeda dalam preferensi mereka terhadap permainan, aktivitas fisik, kerja kelompok, dan keterlibatan langsung dengan lingkungan sekitar. Menurut (Sriyanti, 2013, pp. 20-24), anak usia 10 hingga 12 tahun menunjukkan peningkatan penerimaan terhadap pembelajaran, ditandai dengan rasa ingin tahu yang kuat dan keinginan untuk bereksplorasi. Oleh karena itu, rentang usia ini dianggap sebagai waktu yang optimal untuk mengenalkan anak pada konsep-konsep baru.

Meskipun guru memberikan informasi tentang permainan kasti, namun mereka tidak mengetahui tingkat keakraban siswa kelas V terhadap permainan tersebut. Fokus penelitian penulis terletak pada penyelidikan tentang permainan bola kasti sebagaimana ditunjukkan oleh data-data di atas dengan judul “Tingkat

Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan informasi latar belakang sebelumnya, kesulitan-kesulitan yang dapat diselidiki adalah sebagai berikut :

1. Siswa belum mengetahui dan memahami terhadap materi pembelajaran permainan kasti
2. Siswa menunjukkan keterbatasan kemampuan dalam memahami isi pembelajaran yang berkaitan dengan permainan kasti yang diberikan oleh guru.
3. Belum diketahui tingkat pengetahuan siswa kelas V terhadap permainan kasti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta

C. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta mengenai permainan kasti.

D. Rumusan Masalah

Masalahnya dapat didefinisikan dalam batasan yang ditentukan yaitu: “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas V terhadap permainan kasti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta mengenai permainan bola kasti, berdasarkan rumusan masalah yang diberikan.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a) Untuk menilai pengetahuan permainan kasti siswa kelas V di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta.
- b) Penelitian ini sebagai referensi mengenai pengetahuan permainan kasti siswa.
- c) Penelitian ini semoga bermanfaat bagi lembaga dan organisasi yang bergerak di bidang pendidikan, khususnya pendidikan sekolah dasar.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Siswa

Dapat meningkatkan pengetahuan permainan kasti siswa.

b) Bagi Guru

Sebagai bahan untuk memberikan data, pembinaan, dan informasi kepada siswa untuk mempelajari permainan kasti.

c) Bagi Sekolah

Kualitas pendidikan masa kini, khususnya di bidang pembelajaran, dapat ditingkatkan dengan menjadikan hal tersebut sebagai masukan, pertimbangan, dan evaluasi. Permainan kasti dapat disederhanakan dan ditingkatkan oleh sekolah agar lebih mudah diakses oleh siswa.

d) Bagi Dinas Pendidikan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data sejauh mana pengetahuan anak sekolah dasar tentang aturan permainan kasti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Definisi Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Setelah memahami hal-hal tertentu, pengetahuan adalah langkah logis berikutnya. Persepsi visual dan pendengaran mencakup sebagian besar pengetahuan manusia (Wardani, 2013, p. 100). Seseorang memperoleh pengetahuan tentang dunia di sekelilingnya sebagai hasil dari keingintahuan alaminya, yang dipicu oleh indra penglihatan dan pendengarannya. Dalam membentuk tindakan yang jujur, pengetahuan adalah hal yang sangat penting. (Sari et al., 2021, pp. 46-53).

Istilah “pengetahuan” mengacu pada kemampuan seseorang untuk mengingat detail atau konsep luas, seperti prosedur atau pola yang terorganisir. Bloom mengemukakan bidang kognitif enam tingkat, dengan pengetahuan di bagian bawah dan pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi di bagian atas. (Dian NF, 2021).

b. Teori Taksonomi Bloom tentang faktor yang mempengaruhi pengetahuan (Bind, 2021) yaitu:

1) Tahu (*Know*)

Kemampuan untuk mengingat hal-hal khusus dari semua konten yang dipelajari atau rangsangan yang diterima merupakan komponen penting dalam mengetahui, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengingat materi yang

telah dipelajari sebelumnya. Oleh sebab itu “tahu” merupakan tingkatan pengetahuan yang paling rendah. Kata kerja untuk mengukur bahwa orang tahu tentang apa yang dipelajari seperti menyebutkan, menguraikan, mendefinisikan, mengatakan dan sebagainya

2) Memahami (*Comprehension*)

Pemahaman adalah kapasitas kognitif untuk secara akurat mengartikulasikan informasi tentang entitas yang dikenal dan menganalisis berbagai hal secara akurat. Individu yang mempunyai pemahaman terhadap suatu hal atau substansi harus mempunyai kemampuan untuk menjelaskan, merujuk, menyimpulkan, mengantisipasi, dan melakukan tindakan serupa mengenai objek yang diselidiki. Misalnya, dapat menjelaskan alasan mengapa mengonsumsi makanan bergizi itu penting.

3) Penerapan (*Application*)

Penerapan mengacu pada kapasitas untuk memanfaatkan pengetahuan atau keterampilan yang diperoleh melalui pembelajaran dalam keadaan praktis atau kehidupan nyata. Yang dimaksud dengan “penerapan” dalam pengertian ini adalah pemanfaatan hukum, rumusan, prosedur, konsep, dan unsur-unsur serupa dalam konteks atau situasi yang berbeda. Misalnya, metode statistik dapat digunakan untuk menghitung temuan penelitian, sedangkan konsep siklus pemecahan masalah dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan kesehatan yang disajikan dalam kasus tertentu.

4) Analisis (*Analysis*)

Analisis adalah kemampuan untuk memecah suatu materi atau objek suatu benda menjadi komponen-komponen yang saling berhubungan. Keterampilan analitis ini terlihat pada penggunaan kata kerja seperti dapat mendeskripsikan dan lain-lain.

5) Sintesis (*Syntesis*)

Sintesis adalah kapasitas untuk mengintegrasikan atau menghubungkan komponen-komponen individu menjadi suatu entitas baru. Sederhananya, sintesis mengacu pada kemampuan untuk menciptakan formulasi baru dengan menggabungkan formulasi yang sudah ada sebelumnya. Misalnya, dapat mengkonsolidasikan, menyusun strategi, memodifikasi, dan sebagainya pada teori atau formulasi yang sudah mapan.

6) Evaluasi (*Evaluation*)

Evaluasi ini berkaitan dengan kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penyelidikan terhadap suatu materi atau topik kajian, baik dengan menggunakan kriteria yang ditentukan sendiri maupun dengan menggunakan pedoman yang telah ditetapkan. Misalnya, Anda dapat membandingkan anak yang mendapat gizi cukup dengan anak yang menderita gizi buruk, Anda dapat mengatasi kejadian diare di lokasi tertentu, Anda dapat menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan keengganan ibu untuk melakukan KB, dan lain sebagainya.

Berdasarkan definisi di atas, kesimpulan peneliti adalah bahwa pengetahuan mencakup semua informasi dalam ranah kognisi yang diperoleh seseorang setelah mempersepsikan suatu objek tertentu.

2. Hakikat Permainan Kasti

a. Pengertian Permainan Kasti

Kasti adalah permainan bola kecil standar dengan aturan gameplay yang ditentukan. Permainan bola kecil merupakan pilihan permainan yang sangat baik untuk diberikan kepada siswa sekolah. Saat bermain kasti, ada berbagai faktor yang berkontribusi terhadap keseluruhan pengalaman, termasuk kerja tim, keterampilan, dan sensasi yang terlibat. Selain itu, anak juga dapat meningkatkan kemampuan fisik dan motoriknya, antara lain kecepatan, ketangkasan, kekuatan, daya tahan otot, kelenturan, koordinasi, dan daya tahan jantung paru. Permainan kasti yang berasal dari daerah Semarang ini telah mendapatkan popularitas di berbagai tempat di Indonesia dan kini digunakan sebagai sarana pendidikan bagi siswa sekolah dasar. Permainan bola kasti adalah permainan bola yang sering kali melibatkan penggunaan bola yang diisi dengan ijuk atau sabut kelapa, bukan dipompa dengan udara. Permainan ini disebut dengan bola kasti karena melibatkan permainan dengan bola yang berbentuk bulat (Sujarno, 2011, p. 44).

Permainan bola kasti biasanya dimainkan di lapangan yang luas. Permainan ini dapat menumbuhkan nilai-nilai kerjasama, ketaatan pada aturan, empati, sportivitas, pengendalian diri, serta menumbuhkan rasa persatuan dan persahabatan antar siswa sekolah dasar ketika bermain bersama. Permainan bola kasti adalah permainan yang melibatkan dua tim. Satu tim berperan sebagai tim penyerang, bertanggung jawab untuk memukul, sementara tim lainnya berperan sebagai tim bertahan, bertanggung jawab untuk menjaga. Baik siswa laki-laki maupun perempuan dapat berpartisipasi dalam permainan bola kasti. Olah raga

permainan bola kasti dipimpin oleh seorang wasit dan didukung oleh tiga orang pencatat skor. Permainan bola kasti menggunakan berbagai peralatan, khususnya bola, pemukul, dan tiang. (Margiyani, 2008, p. 2).

Permainan bola kasti merupakan permainan yang melibatkan dua tim yaitu tim pemukul dan tim penjaga (Saputro, 2007, p. 39). Permainan kasti sangat bergantung pada kerjasama antar pemain dalam satu tim. Untuk berpartisipasi dalam kasti, seorang siswa harus memiliki banyak keahlian seperti kemampuan melempar, menangkap, memukul, dan berlari.

b. Teknik Dasar Permainan Kasti

(Margiyani, 2008, p. 4) melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola ialah teknik dasar bermain kasti

1) Melempar bola

Pelempar melemparkan bola ke arah pemukul. Pemain dan penjaga juga melakukan aktivitas melempar. Lemparan bola dapat dibedakan menjadi tiga jenis: lemparan datar (dilempar secara horizontal setinggi dada), lemparan melonjak (bola dilempar lebih tinggi dari badan), dan lemparan sepanjang tanah (bola dilempar ke arah teman di sepanjang tanah).

2) Menangkap bola

Tindakan menangkap bola dilakukan oleh penjaga. Bola yang ditangkap mengacu pada bola yang telah dilempar oleh temannya atau dipukul oleh pemukul. Ada beberapa cara untuk menangkap bola, antara lain menangkap bola yang dilempar mendatar, menangkap bola yang dilempar rendah, menangkap bola yang memantul, dan menangkap bola yang menggelinding di tanah.

3) Memukul bola

Pemukul memukul bola sebagai respons terhadap bola yang datang. Yang dimaksud dengan bola datang adalah bola yang dilempar oleh pemain dari tim penjaga. Beberapa kategori pukulan bola adalah sebagai berikut :

a) Pukulan depan (*Forehand*)

Pukulan ini sangat mudah, dengan posisi pemukul sejajar dengan pinggang. Penyelarasan ini memastikan bahwa pukulan yang dihasilkan dengan bola akan mendorongnya ke depan dan dalam arah mendatar.

b) Pukulan mendatar

Pada pukulan mendatar, pemukul dipegang pada ketinggian kira-kira setinggi bahu. Demikian pula ketika bola dipukul saat melakukan pukulan mendatar, arah yang dihasilkan juga akan mendatar.

c) Pukulan melambung

Saat melakukan pukulan, posisi pemukul berada pada garis lurus dengan tangan dan di bawah pinggang. Kaki berada dalam posisi sedikit ditekuk. Hasil dari pukulan ini akan mengakibatkan bola melambung.

d) Pukulan merendah

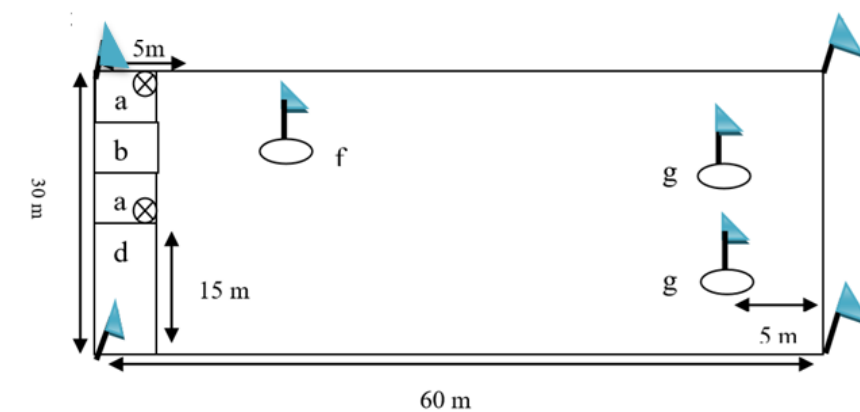
Saat melakukan pukulan rendah, pegang pemukul dalam posisi lurus dengan posisi tangan di atas kepala. Lintasan bola pada pukulan ini akan menekuk ke bawah.

c. Fasilitas, Sarana dan Prasarana Permainan Kasti

1) Lapangan

Permainan kasti dimainkan di dua jenis lapangan. Lapangan yang lebih besar berukuran 30 X 60 meter dan mencakup area khusus untuk memukul dan zona bebas 30 meter. Biasanya anak-anak usia sekolah dasar memilih ukuran yang paling rendah, namun bila fasilitas kurang memadai, mereka dapat memanfaatkan lapangan yang tersedia dengan tetap memperhatikan peraturan bermain kasti.

Gambar 1 Lapangan permainan kasti



Sumber (Sumitro, 1991 dalam Sundari, 2016)

Keterangan:

- a = ruang pelambung/pelempar
- b = ruang pemukul
- d = ruang bebas
- f = tiang pertolongan
- g = tiang hinggap
- ⊗ = petak pelambung/pelempar

2) Tiang Pertolongan dan Tiang Bebas

Terdapat sebuah tiang bantuan tunggal yang terletak di tengah-tengah lapangan berbentuk lingkaran dengan radius 1 meter. Tiang-tiang pelengkap terletak di bagian belakang lapangan, dengan sepasang tiang ditempatkan pada jarak 10 meter dari garis samping. Kedua kategori tiang tersebut dapat dibuat

dengan menggunakan besi, kayu, atau bambu. Taruhan yang ditancapkan ke tanah harus memiliki kekuatan dan ketahanan untuk menahan gaya yang diberikan oleh pelari. Tiang tersebut harus mempunyai ketinggian minimal 1,5 meter dari permukaan tanah dan dapat dikenali dengan jelas dari tiang bendera yang terletak di garis batas.

3) Kayu Pemukul

Terbuat dari kayu berukuran panjang kurang lebih 50-60 cm. Bentuk penampang elips, lebar maksimal 5 cm dan tebal 3,5 cm. Gagangnya berukuran panjang antara 15-20 cm, tebal 3 cm, dan dapat dibalut dengan perban.

4) Bola

Bola yang digunakan adalah bola kasti yang terbuat dari karet atau kulit, dengan keliling berkisar antara 19 hingga 20 sentimeter dan berat antara 70 hingga 80 gram. Bola tenis dengan pantulan berlebihan tidak cocok untuk dimainkan pada kasti. Bola yang ideal tidak terlalu elastisitas dan tidak terlalu keras.

Permainan kasti dimainkan menggunakan seperangkat peralatan tertentu, yang meliputi alas, pemukul, dan bola. (Sujarno, 2011, p. 45).

5) Tempat Berlabuh (Tiang hinggap)

Ada tiga lokasi yang tersedia untuk berlabuh: satu berada di dekat titik di mana bola dipukul, sedangkan dua lainnya terletak pada jarak yang lebih jauh dari titik tersebut. Kedua lokasi tersebut ditandai dengan adanya tiang-tiang yang bisa terbuat dari kayu atau bambu. Alternatifnya, pohon atau tiang yang ada di dalam area sekolah atau lapangan juga bisa berfungsi sebagai penanda.

d. Peraturan Bola Kasti

Selama permainan berlangsung, penting untuk memiliki serangkaian aturan berbeda yang mengatur pelaksanaan dan gameplaynya. Tujuannya adalah untuk menjamin kelancaran pengoperasian game dengan mematuhi persyaratan yang tidak dapat dinegosiasikan. Menurut (Margiyani, 2008, p. 8), kasti merupakan permainan yang mempunyai peraturan khusus yang harus ditaati. Berikut menguraikan peraturannya.:

- 1) Dua babak berdurasi 20 menit dan maksimal 30 menit, tidak termasuk istirahat 10 menit.
- 2) Setiap tim mempunyai 12 pemain, salah satunya adalah kapten.
- 3) Membunuh lawan. Bola dapat dilempar atau dipukul dari pinggang hingga kaki. Lemparan ke kepala tidak sah.
- 4) Pemukul dapat memukul satu kali dan pembebas (Velloser) tiga kali. Jika bola dipukul dengan tangan, jatuh di ruang terbuka, dan meninggalkan lapangan sebelum separuh lapangan, maka pukulan tersebut tidak tepat. Tembakan yang benar melampaui garis pukulan dan melewati bendera tengah tanpa melewati garis samping.
- 5) Pergantian bebas terjadi apabila tim penjaga menangkap bola sebanyak tiga kali, pembebas melakukan pukulan sebanyak tiga kali dan pukulan ketiga meleset, ruang tunggu terbakar, tim pemukul keluar dari garis batas lapangan atau pemukul terjatuh dari tangan.
- 6) Nilai kasti berkisar dari 1 hingga 3.

Skor 1 jika pemukul memukul bola dengan akurat dan berlari ke tiang bebas dengan aman atau tim penjaga menangkapnya. Skor 2 jika pemukul memukul dengan benar dan kembali dengan selamat ke ruang kosong. Jika dipukul tiga kali, penjaga harus langsung menangkap bola untuk mendapatkan skor 3.

- 7) Wasit meniup peluit peringatan, misalnya:
 - a) Dua tiupan pendek jika pemukul salah
 - b) Satu tiupan panjang jika pemukul melakukan kesalahan
 - c) Dua tiupan panjang jika bola hilang
 - d) Tiga tiupan panjang untuk memulai atau mengakhiri permainan.

3. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Sekolah merupakan suatu lembaga terorganisir yang bertujuan untuk memfasilitasi transformasi perilaku melalui proses pendidikan. Sekolah dasar menandai dimulainya pendidikan formal, di mana siswa bertransisi dari lingkungan keluarga ke lingkungan sekolah, yang secara signifikan berdampak pada pertumbuhan jasmani dan rohani mereka. Individu berupaya memperluas lingkaran sosialnya dalam konteks sosial yang lebih luas guna lebih meningkatkan peran sosialnya. Selain itu, mereka memiliki keinginan kuat untuk memperoleh pengetahuan komprehensif di bidang keahliannya untuk meningkatkan pengalaman mereka secara keseluruhan. Pengalaman baru ini akan berdampak positif dan membentuk perkembangan pemikiran kognitif. (Hurlock, 2000).

Pendidikan dasar membentuk landasan keberhasilan akademis di masa depan. Anak sebagai penerus bangsa berada pada tahap pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani yang sangat penting. Penting bagi mereka untuk tumbuh

dalam kondisi yang sehat dan menumbuhkan rasa tanggung jawab, sehingga pada akhirnya dapat menjadi kontributor yang berharga bagi bangsa dan negara. Oleh karena itu, sangat penting untuk membekali anak-anak sekolah dasar secara memadai berdasarkan tingkat pertumbuhan dan kematangan spesifik mereka. Menentukan usia yang tepat di mana anak-anak cukup dewasa untuk memulai sekolah dasar merupakan sebuah tantangan, karena kedewasaan tidak hanya ditentukan oleh usia. Biasanya, anak-anak mencapai tingkat kematangan yang cukup untuk memulai sekolah dasar pada usia 6 atau 7 tahun (Hurlock, 2000, p. 42).

Syamsu Yusuf menegaskan, pada masa kerukunan pendidikan ini, anak-anak relatif lebih mudah menerima pengajaran dibandingkan masa-masa sebelumnya dan sesudahnya (Yusuf, 2004, p. 4). Masa ini dibag lagi menjadi dua fase yaitu:

- a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Anak-anak pada usia ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:
 - 1) Adanya hubungan positif secara fisik karena menghasilkan banyak prestasi.
 - 2) Kepatuhan terhadap aturan permainan.
 - 3) Cenderung Memuji diri sendiri adalah hal biasa.
 - 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak-anak.
 - 5) Suatu masalah tidak penting jika tidak dapat memperbaikinya.
 - 6) Anak-anak (khususnya usia 6-8,0 tahun) menginginkan nilai yang baik (rapor) tanpa mengingat apakah prestasinya layak untuk diraih. Keharmonisan sekolah memudahkan dalam mendidik siswa

b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9 atau 10 sampai umur 12 atau 13 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:

- 1) Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari mengarah pada perbandingan pekerjaan.
- 2) Realistis, ingin tahu, bersemangat.
- 3) Pada akhir periode ini, terdapat minat pada mata pelajaran dan disiplin ilmu tertentu, yang diyakini oleh para ahli teori faktor sebagai permulaan faktor (keterampilan unik).
- 4) Anak memerlukan orang dewasa untuk melaksanakan tugas dan memuaskan keinginannya sampai kira-kira berumur 11,0 tahun. Anak-anak biasanya berusaha menyelesaikan tugasnya setelah usia ini.
- 5) Anak-anak menganggap nilai (rapor) adalah cara terbaik untuk menilai kinerja sekolah.
- 6) Anak pada usia ini membentuk kelompok teman sebaya untuk bermain bersama. Dalam permainan ini, anak-anak membuat aturan sendiri, bukan mengikuti aturan yang sudah ada.

Tahap perkembangan setelah anak usia dini ditandai dengan rentang usia 6-12 tahun untuk anak sekolah dasar dan 10-12 tahun untuk siswa kelas atas. Anak-anak pada kelompok usia sekolah dasar menunjukkan kualitas yang berbeda, seperti kesukaan bermain, kesukaan terhadap aktivitas fisik, kecenderungan untuk berkembang dalam lingkungan kelompok, dan kebutuhan akan pengalaman langsung. Havighurst yang dikutip (Desmita, 2010, p. 35) Menunjukkan bahwa tanggung jawab perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi :

- a. Memperoleh kemahiran dalam kemampuan fisik yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Mempromosikan keadaan sejahtera
- c. Memperoleh keterampilan dalam interaksi sosial dan kolaborasi.
- d. Memperoleh kemampuan untuk memenuhi harapan masyarakat berdasarkan gender.
- e. Memperoleh keterampilan literasi dan numerasi untuk terlibat aktif dalam kegiatan sosial.
- f. Dapatkan serangkaian konsep penting yang diperlukan untuk berpikir produktif.
- g. Menumbuhkan rasa hati nurani dan etika.
- h. Mencapai otonomi individu.

Meskipun olahraga tim dan kontes memiliki nilai yang signifikan, saat ini tidaklah tepat untuk hanya fokus pada satu olahraga saja. Berenang, senam, kasti, sepak bola, dan bola basket termasuk olahraga yang dianjurkan bagi siswa usia sekolah dasar. Perubahan fisiologis tambahan terjadi pada sistem peredaran darah selama masa dewasa, khususnya pada jantung dan arteri darah. Fenomena ini ditandai dengan peningkatan tekanan darah, dimana wanita biasanya menunjukkan denyut nadi yang lebih tinggi dibandingkan pria. Perubahan yang terlihat pada sistem pernafasan terlihat jelas pada anak perempuan dan laki-laki, dengan peningkatan yang signifikan. Pada wanita, tingkat peningkatannya secara bertahap menurun seiring berjalannya waktu. Selain itu, sistem pencernaan mengalami perkembangan sebagai akibat dari meningkatnya permintaan

makanan. Perkembangan sistem saraf melebihi perkembangan sistem lainnya (Sadoso Sumosardjuno, 1992, p 141), (Setyadi, N.G. 2016).

Ciri-ciri anak usia antara 10-12 tahun yang diuraikan oleh Hurlock (2000, p. 22) adalah sebagai berikut:

- a. Mereka memperoleh kesenangan dari terlibat dalam permainan aktif.
- b. Mereka menunjukkan minat yang semakin besar terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisir.
- c. Mereka memiliki rasa bangga yang kuat terhadap keterampilan yang mereka kuasai.
- d. Mereka secara aktif mencari perhatian orang dewasa.
- e. Mereka menunjukkan rasa kepahlawanan yang tinggi.
- f. Mereka mudah bergairah dan emosinya tidak stabil.
- g. Mereka mulai memahami konsep waktu dan berusaha menyelesaikan tugas dalam jangka waktu tertentu.

Menurut pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa anak sekolah dasar yang masih senang bermain, meniru, dan mempunyai rasa ingin tahu yang kuat memerlukan pengawasan dan teladan yang positif dari guru agar dapat dididik dengan gagasan-gagasan yang jitu. Faktor penting dalam skenario ini adalah kecenderungan anak terhadap otoritas, khususnya dari orang tua dan guru, sebagai aspek yang melekat. Pada tahap ini, anak-anak biasanya menunjukkan ketegasan dan mencari teman untuk membentuk aliansi, menjadi termotivasi untuk terlibat dalam kompetisi antar kelompok yang dikenal sebagai masa "*competitive socialization*".

4. Karakteristik Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan

Kelas V usia sekolah dasar (11 tahun) dibedakan berdasarkan gerak atau aktivitas motoriknya yang lincah. Ciri-ciri siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Yogyakarta ditinjau dari perkembangan motoriknya ditandai dengan geraknya yang konstan dan aktif. Mereka secara konsisten merespons hampir setiap rangsangan di lingkungannya dengan aktivitas fisik, dan mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang kuat serta keinginan untuk mengeksplorasi dan bereksperimen dengan hal-hal yang mereka amati. Jumlah siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Yogyakarta berjumlah 21 orang, terdiri dari 13 laki-laki dan 8 perempuan. Jumlah siswa keseluruhan di sekolah tersebut adalah 139 orang yang terbagi dalam 7 kelas. Kelas I ada dua kelas, sedangkan kelas II sampai VI masing-masing satu kelas.

Karena lokasinya di pusat kota, sekolah tidak memiliki area luar yang luas untuk melakukan kegiatan atletik. Halaman sekolah ukurannya setara dengan lapangan bulu tangkis. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan sering kali dilakukan di luar lokasi, jauh dari lingkungan sekolah. Halaman sekolah terutama diperuntukkan bagi kegiatan olah raga bagi siswa kelas I sampai III, sedangkan siswa kelas IV sampai VI melakukan kegiatan olah raga di luar lingkungan sekolah. Fasilitas dan perlengkapannya kurang memadai, meskipun terletak di luar lingkungan sekolah. Area olah raga hanya terdiri dari ruang terbuka yang dikelilingi oleh bangunan dan tempat tinggal. Selain itu, perlengkapan yang dibawa juga dibatasi.

Siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Yogyakarta melakukan aktivitas fisik secara teratur, menunjukkan gaya hidup yang energik dan dinamis. Saat bermain, sering digunakan untuk bersosialisasi dan melakukan aktivitas seperti bermain kejar-kejaran dengan teman. Selama pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, siswa umumnya menunjukkan tingkat energi dan keterlibatan aktif yang tinggi. Namun, ada beberapa contoh, seperti ketika mempelajari permainan kasti, dimana siswa cenderung kurang bergerak dan pasif dalam berpartisipasi. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan mengenai permainan kasti.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian empiris diperlukan untuk memperkuat kerangka kognitif. Kajian terkait yang tercakup dalam penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang pernah dilakukan oleh Gaudensius Geroda Lawan (tahun 2015) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates, Kulon Progo Tentang Peratiran Permainan Bolavoli Mini”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates Kulon Progo memiliki tingkat pengetahuan sedang yaitu sebesar 65,22% sampel. Selain itu, 17,39% siswa menunjukkan tingkat pengetahuan yang tinggi, sementara 17,39% lainnya menunjukkan tingkat pengetahuan yang buruk. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pengetahuan

siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Wates Kulon Progo berada pada tingkat sedang.

C. Kerangka Berpikir

Guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah memberikan bahan ajar permainan kasti. Materi ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dan pemahaman tentang permainan kasti. Namun demikian, saat meninjau konten permainan bundaran, beberapa siswa menunjukkan kurangnya pengetahuan dan pemahaman mengenai aturan dan mekanisme permainan bundar. Fenomena tersebut dapat terjadi karena kurangnya konsentrasi siswa ketika guru menyajikan materi pendidikan. Selain itu, maraknya perangkat teknologi canggih seperti smartphone dengan berbagai aplikasi gaming juga dapat dengan mudah mempengaruhi kebiasaan belajar siswa yang sudah cenderung malas. Agar tidak terjadi gangguan terhadap aktivitas belajar siswa. Ketika materi permainan kasti diulang, siswa tidak mampu mereplikasinya karena ketidaktahuan dan kurang memahami materi permainan kasti yang diberikan oleh guru. Tidak semua siswa rentan terhadap pengaruh kemajuan teknologi dalam hal ini. Nampaknya masih ada siswa yang mempunyai pengetahuan dan pemahaman terhadap permainan kasti ketika diulang.

Penelitian ini bertujuan untuk menilai seberapa besar keakraban siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan terhadap permainan kasti. Selain itu, penelitian ini juga dapat dimanfaatkan untuk mengevaluasi efektivitas instruktur pendidikan jasmani di sekolah dalam upayanya meningkatkan pemahaman siswa kelas atas terhadap olahraga kasti. Temuan penelitian tentang pengetahuan dan keterampilan

permainan kasti diharapkan dapat menjadi sumber berharga bagi guru pendidikan jasmani. Temuan ini dapat digunakan untuk menilai hasil belajar siswa dan mengidentifikasi area kelemahan tertentu dalam permainan kasti. Dengan demikian, proses pembelajaran bagi siswa tingkat lanjut dapat ditingkatkan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif dengan pendekatan survei untuk menilai tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta terhadap permainan kasti. Survei adalah metode sistematis untuk mengumpulkan informasi dari individu dalam kelompok tertentu. Metodologi pengumpulan data mengacu pada pendekatan sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang relevan untuk penelitian mereka (Arikunto, 2006, p. 108). Penelitian ini menggunakan strategi pengumpulan data melalui penggunaan tes benar-salah..

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel yang diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta. Pengetahuan yang dimaksud berkaitan dengan tindakan mengingat informasi, yang khusus digunakan untuk memberikan penjelasan faktual. Ini melibatkan penilaian memori anak-anak kelas lima saat mereka terlibat dalam permainan kasti. Tingkat pengetahuan olahraga kasti pada siswa kelas V dinilai dengan menggunakan tes benar-salah. Jika jawaban akurat, akan menerima satu poin. Sebaliknya, jika jawaban salah, akan mendapat poin nol. Ada total 26 pertanyaan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi mengacu pada kategori luas benda atau orang dengan ciri dan karakteristik tertentu yang dipilih oleh peneliti untuk dipelajari, yang mengarah

pada penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2015, p. 80). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang bersekolah di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta.

Sampel mewakili sebagian dari populasi, menangkap ukuran numerik dan atribut khasnya. Salah satu syarat pengambilan sampel adalah sampel tersebut harus berasal dari sebagian populasi. Sampel mewakili sebagian dari populasi yang akan diselidiki, termasuk kuantitas dan atribut spesifiknya.

Sampel penelitian ini terdiri dari seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan yang berjumlah 21 orang.

Tabel 1. Nama siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan

No	Nama Lengkap	L/P
1	Ahmad Husain	L
2	Briandika Alviano Saputra	L
3	Cu-In Poerwati Maharani O	P
4	Devita Cahyaningrum	P
5	Dinda Keysha Yunitasari	P
6	Farah Iza Tabaruqni	P
7	Fardan Rasya Pradana	L
8	Favian Nazril Al-Ghibran	L
9	Ghazi Dhia Ulhaq	L
10	Hanafi	L
11	Istina Nida Mufidah	P
12	Marvell Rizal	L
13	Mayang Bella Anesti	P
14	Muhammad Ihza Zuhdan	L
15	Nadif Satrya Aji Santoso	L
16	Natania	P
17	Radhitya Adamas	L
18	Roland Herdiansyah	L
19	Shelly Aria Prayogi	P
20	Sofyan Maulana	L
21	Vino Ahmad Baqi Atallah	L

D. Instrumen Penelitian

1. Instrumen

Suharsimi Arikunto (2006, p. 160) Instrumen digunakan oleh peneliti sebagai alat dan fasilitas untuk mengumpulkan data, sehingga meningkatkan kemudahan dan kualitas pekerjaannya. Dengan menggunakan instrumen secara hati-hati dan sistematis, maka hasil yang dihasilkan lebih mudah untuk diolah. Penelitian ini menggunakan prosedur tes dengan menggunakan instrumen.

Menurut Arikunto (2002, p. 127), tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan beserta alat lain yang digunakan untuk menilai keterampilan, kecerdasan, pengetahuan, pemahaman, kemampuan, dan kemampuan seseorang atau kelompok. Penelitian ini akan menggunakan format ujian benar-salah sebanyak 26 soal. Setiap jawaban yang berhasil diberi skor satu (1), sedangkan jawaban yang salah mendapat skor nol (0).

Peneliti menggunakan instrumen yang sama dengan yang digunakan dalam skripsi (Marni, 2019), Instrumen ini telah melalui pengujian yang ketat untuk memastikan validitas dan reliabilitasnya, sehingga peneliti tidak perlu melakukan uji validitas dan reliabilitas sendiri. Alasannya adalah jenis, usia, dan kategori penelitian yang dilakukan (Marni, 2019) dengan peneliti sama.

Langkah yang perlu dilakukan dalam pengembangan tes Djemari Mardapi (Magdalena et al., 2021, pp. 130-142) ialah :

- a. Menyusun spesifikasi tes
 - 1) Menentukan tujuan tes

Penelitian ini menggunakan metodologi pengujian dengan tujuan untuk menilai kemahiran kognitif siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan di kota Yogyakarta.

2) Menyusun kisi-kisi

Kisi-kisi adalah matriks yang memuat kriteria pertanyaan yang akan dihasilkan. Kisi-kisi berfungsi sebagai titik acuan bagi penulis masalah. Matriks kisi-kisi terdiri dari dua jalur yang tegak lurus, khususnya kolom dan baris..

3) Menentukan bentuk tes

Pemilihan format tes yang sesuai dipengaruhi oleh tujuan tes, jumlah peserta tes, waktu yang dialokasikan untuk ujian, luasnya materi tes, dan atribut spesifik yang dinilai.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metodologi pengumpulan data dengan memberikan serangkaian pertanyaan tertulis (kuesioner) kepada siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan yang terletak di Kota Yogyakarta. Siswa diharapkan bereaksi terhadap pertanyaan berdasarkan situasi masing-masing. Pendekatan pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan melakukan tes pengetahuan. Prosedur pengumpulan data adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta.
- b. Peneliti memberikan instrumen (kuesioner) kepada partisipan.
- c. Peneliti mengumpulkan hasil penyelesaian instrumen dan mencatat skor penyelesaian instrumen (kuesioner).

d. Kesimpulan dan saran dapat diambil setelah memperoleh data penelitian.

Kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disajikan di bawah ini.:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Butir Soal	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Bola Kasti Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan	Pengertian permainan kasti	1, 2, 3	3
	Teknik dasar permainan kasti	4, 5, 6, 7, 8, 9, 10	7
	Sarana dan prasarana permainan kasti	11, 12, 13, 14, 15	5
	Peraturan permainan kasti	16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26	11
Jumlah			26

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. (Arikunto, 2006, p. 222) Data kuantitatif, yang terdiri dari nilai numerik yang diperoleh dari perhitungan atau pengukuran, dapat dimodifikasi dengan melakukan operasi seperti penjumlahan, perbandingan, dan perhitungan persentase dengan nilai yang diharapkan. Nilai numerik dalam penelitian ini akan ditentukan dengan menggunakan metode pemberian skor non-punitif. Setiap peserta penelitian diberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis dan ditampilkan dalam Penilaian Acuan Norma (PAN) karena penilaian responden dikaitkan dengan penilaian seluruh responden lainnya yang dilakukan dengan menggunakan instrumen yang sama. Data akan diklasifikasikan ke dalam lima kategori: sangat

tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategorisasi akan ditentukan dengan menganalisis data standar deviasi (SD) dan rata-rata (mean).:

Tabel 3. Pengkategorian Tingkat Pengetahuan

Interval Nilai	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Saifuddin Azwar (2011, p. 108)

Keterangan:

X = Skor yang diperoleh

SD = Standar Deviasi

M = Mean

Untuk menentukan signifikansi temuan data saat ini, digunakan metode yang disebut analisis deskriptif persentase, dengan menggunakan rumus berikut.:

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

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

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

G. Deskripsi Lokasi, Waktu dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan bertempat di SD Muhammadiyah Notoprajan Yogyakarta. Data penelitian ini dikumpulkan pada tanggal 11 hingga 30 Mei 2020. Penelitian ini melibatkan 21 siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Telah dilakukan penelitian mengenai pemahaman permainan kasti pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta. Data penelitian dianalisis menggunakan analisis statistik deskriptif dengan software SPSS versi 22 for Windows. Analisis statistik deskriptif memberikan hasil sebagai berikut: mean 15,28, median 19, modus 19, standar deviasi 7,07, nilai maksimum 26, dan nilai minimum 2. Temuan analisis statistik deskriptif berkaitan dengan pemahaman siswa terhadap permainan kasti dapat dicermati pada tabel 4.

Tabel 4. Hasil uji statistik deskriptif Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta

<i>Descriptive Statistics</i>	
<i>N</i>	21
<i>Mean</i>	15,28
<i>Median</i>	19
<i>Modus</i>	19
<i>Std. Deviation</i>	7,07
<i>Maximum</i>	26
<i>Minimum</i>	2

Hasil uji statistik deskriptif yang diperoleh dikategorikan berdasarkan nilai mean dan standar deviasi untuk menilai pengetahuan siswa Kelas V tentang permainan Kasti di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta. Data sebaran pemahaman siswa kelas V terhadap permainan kasti dapat dilihat pada tabel 5.

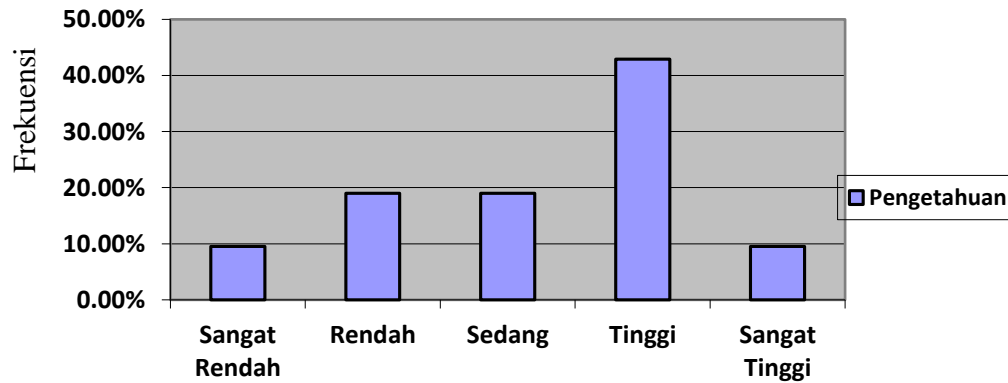
Tabel 5. Distribusi Pengkategorian Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Lebih dari 25,88	Sangat Tinggi	2	9,5%
18,81 – 25,88	Tinggi	9	42,9%
11,75 – 18,81	Sedang	4	19,0%
4,67 – 11,74	Rendah	4	19,0%
Kurang dari 4,67	Sangat Rendah	2	9,5%
Total		21	100%

Tabel sebaran pengelompokan pengetahuan siswa kelas V mengenai permainan kasti menunjukkan bahwa 2 responden (9,5%) tergolong memiliki tingkat pengetahuan sangat tinggi, 9 responden (42,9%) tergolong memiliki tingkat pengetahuan tinggi. , 4 responden (19,0%) tergolong memiliki tingkat pengetahuan sedang, 4 responden (19,0%) tergolong memiliki tingkat pengetahuan rendah, dan 2 responden (9,5%) tergolong memiliki tingkat pengetahuan sangat rendah. . Oleh karena itu, secara keseluruhan tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta mengenai permainan kasti termasuk dalam kategori tinggi.

Untuk memberikan kejelasan lebih lanjut, temuan akan ditampilkan dalam bentuk diagram batang di bawah ini:

Gambar 2. Diagram batang Tingkat Pengetahuan Siswa kelas V terhadap Permainan Kasti



Hasil data pengetahuan siswa kelas V terhadap permainan kasti di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta akan dideskripsikan untuk setiap faktornya ialah :

1. Faktor Pengertian Permainan Kasti

Ujian deskriptif analisis pemahaman permainan kasti terdiri dari 3 soal. Temuan menunjukkan skor minimum 0, skor maksimum 3, skor rata-rata 1,76, dan standar deviasi 0,99. Temuan uji analisis deskriptif terhadap parameter yang berkaitan dengan pemahaman permainan bola disajikan pada tabel 6.

Tabel 6. Hasil uji statistik deskriptif Faktor Pengertian Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti

<i>Descriptive Statistics</i>	
<i>N</i>	21
<i>Mean</i>	1,76
<i>Median</i>	1
<i>Modus</i>	1
<i>Std. Deviation</i>	0,99
<i>Maximum</i>	3
<i>Minimum</i>	0

Penentu utama derajat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta adalah pemahaman terhadap permainan kasti. Hasil klasifikasi data faktor pengetahuan permainan kasti berdasarkan nilai mean dan standar deviasi disajikan pada tabel 7.

Tabel 7. Distribusi Pengkategorian Data Faktor Pengertian

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Lebih dari 3,24	Sangat Tinggi	11	52,4%
2,25 – 3,24	Tinggi	3	14,3%
1,26 – 2,25	Sedang	7	33,3%
0,27 – 1,26	Rendah	0	0%
Kurang dari 0,27	Sangat Rendah	0	0%
Total		21	100%

Tabel sebaran faktor pemahaman permainan kasti menunjukkan bahwa sebanyak 52,4% responden masuk dalam kategori sangat tinggi, 14,3% masuk dalam kategori tinggi, 33,3% masuk dalam kategori sedang, dan tidak ada responden yang masuk dalam kategori rendah atau sangat rendah. kategori. Oleh karena itu, tingkat pengetahuan faktor pemahaman permainan kasti dapat tergolong tinggi.

2. Faktor Teknik Dasar Permainan Kasti

Tes deskriptif analitis parameter teknis dasar permainan kasti terdiri dari 7 soal. Nilai minimum yang diperoleh sebesar 1, nilai maksimum sebesar 7, nilai mean sebesar 4,33, dan standar deviasi sebesar 1,87. Temuan uji analisis deskriptif aspek teknis fundamental permainan kasti ditampilkan pada tabel 8.

Tabel 8. Hasil uji statistik deskriptif Faktor Teknik Dasar Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti

<i>Descriptive Statistics</i>	
<i>N</i>	21
<i>Mean</i>	4,33
<i>Median</i>	5
<i>Modus</i>	5
<i>Std. Deviation</i>	1,87
<i>Maximum</i>	7
<i>Minimum</i>	1

Aspek teknis utama permainan kasti adalah tingkat pemahaman anak kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta. Temuan kategorisasi data komponen teknik dasar permainan kasti berdasarkan nilai mean dan standar deviasi disajikan pada Tabel 9.

Tabel 9. Distribusi Pengkategorian Data Faktor Teknik Dasar

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Lebih dari 7,13	Sangat Tinggi	0	0%
5,26 – 7,13	Tinggi	7	33,3%
3,39 – 5,26	Sedang	6	28,6%
1,52 – 3,39	Rendah	6	28,6%
Kurang dari 1,52	Sangat Rendah	2	9,5%
Total		21	100%

Tabel sebaran faktor teknis dasar permainan kasti menunjukkan tidak ada responden (0%) yang berkategori sangat tinggi, 7 responden (33,3%) berkategori tinggi, 6 responden (28,6%) berkategori sedang, 6 responden (28,6%) dengan kategori rendah, dan 2 responden (9,5%) dengan kategori sangat rendah. Oleh karena itu, tingkat pengetahuan faktor teknis dasar permainan kasti termasuk dalam kategori tinggi.

3. Faktor Sarana dan Prasarana Permainan Kasti

Tes deskriptif analisis aspek sarana dan prasarana permainan kasti terdiri dari 5 soal. Skor minimal yang dicapai adalah 0, skor maksimal 5, skor rata-rata 2,80, dan standar deviasi 1,56. Temuan pemeriksaan analisis deskriptif terhadap aspek sarana dan prasarana permainan kasti disajikan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil uji statistik deskriptif Faktor Sarana dan Prasarana Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti

<i>Descriptive Statistics</i>	
<i>N</i>	21
<i>Mean</i>	2,80
<i>Median</i>	3
<i>Modus</i>	3
<i>Std. Deviation</i>	1,56
<i>Maximum</i>	5
<i>Minimum</i>	0

Kriteria ketiga dalam menilai tingkat pemahaman siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta adalah aspek sarana dan prasarana permainan kasti. Kategorisasi data komponen sarana dan prasarana permainan kasti berdasarkan nilai mean dan standar deviasi disajikan pada tabel 11.

Tabel 11. Distribusi Pengkategorian Data Faktor Sarana dan Prasarana

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Lebih dari 5,14	Sangat Tinggi	0	0%
3,58 – 5,14	Tinggi	8	38,1%
2,02 – 3,58	Sedang	5	23,8%
0,46 – 2,02	Rendah	6	28,6%
Kurang dari 0,46	Sangat Rendah	2	9,5%
Total		21	100%

Sebaran distribusi permainan kasti dan faktor sarana prasarana adalah sebagai berikut: tidak ada responden (0%) dengan kategori sangat tinggi, 8 responden (38,1%) dengan kategori tinggi, 5 responden (23,8%) dengan kategori sedang, 6 responden (28,6%) dalam kategori rendah, dan 2 responden (9,5%) dalam kategori sangat rendah. Oleh karena itu, tingkat pengetahuan mengenai faktor sarana dan prasarana permainan kasti termasuk dalam kategori tinggi.

4. Faktor Peraturan Permainan Kasti

Tes deskriptif analisis komponen peraturan permainan kasti terdiri dari 11 soal. Skor minimum yang diperoleh adalah 1, skor maksimum adalah 11, skor rata-rata adalah 6,38, dan standar deviasi adalah 3,23. Temuan pengujian analisis deskriptif terhadap aspek regulasi permainan kasti disajikan pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil uji statistik deskriptif Faktor Peraturan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti

<i>Descriptive Statistics</i>	
<i>N</i>	21
<i>Mean</i>	6,38
<i>Median</i>	7
<i>Modus</i>	9
<i>Std. Deviation</i>	3,23
<i>Maximum</i>	11
<i>Minimum</i>	1

Kriteria keempat dalam menilai derajat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta adalah faktor peraturan permainan kasti. Temuan kategorisasi data faktor regulasi permainan kasti berdasarkan nilai mean dan standar deviasi disajikan pada tabel 13.

Tabel 13. Distribusi Pengkategorian Data Faktor Peraturan

Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
Lebih dari 11,22	Sangat Tinggi	0	0%
7,99 – 11,22	Tinggi	10	47,6%
4,76 – 7,99	Sedang	5	23,8%
1,53 – 4,76	Rendah	4	19,0%
Kurang dari 1,53	Sangat Rendah	2	9,5%
Total		21	100%

Sebaran pengetahuan responden terhadap peraturan permainan kasti adalah sebagai berikut: 0 responden (0%) masuk dalam kategori sangat tinggi, 10 responden (47,6%) masuk dalam kategori tinggi, 5 responden (23,8%) masuk dalam kategori sedang, 4 responden (19,0%) masuk dalam kategori rendah, dan 2 responden (9,5%) masuk dalam kategori sangat rendah. Oleh karena itu, tingkat pengetahuan peraturan permainan kasti tergolong tinggi.

B. Pembahasan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta mengenai permainan kasti. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 42,9% atau 9 anak SD Muhammadiyah Notoprajan kelas V mempunyai pemahaman permainan bola kasti yang baik. Tingginya pengetahuan siswa dalam pendidikan jasmani terlihat dari pemahaman dan penerapan permainan kasti. Hal ini difasilitasi oleh fasilitas dan sumber daya yang lengkap yang mendukung pembelajaran permainan secara teoritis dan praktis. Siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan mendapat sesi pembelajaran tentang permainan bola kasti dua kali lebih banyak dibandingkan kelas IV yang hanya satu sesi. Hasilnya, banyak siswa kelas V yang

memiliki pemahaman komprehensif tentang permainan tersebut. Namun siswa kelas V masih sedikit (2 siswa atau 9,5% dari seluruh kelas) yang mempunyai pengetahuan olahraga kasti yang sangat terbatas.

Aspek lain yang dapat mempengaruhi pemahaman siswa kelas V terhadap permainan kasti adalah keakraban mereka terhadap pertanyaan-pertanyaan yang diajukan sehingga memungkinkan mereka memberikan jawaban yang akurat. Soal-soal yang dapat dijawab oleh siswa kelas V meliputi faktor-faktor yang berkaitan dengan pemahaman, teknik dasar, sarana dan prasarana, serta aturan permainan kasti. Hal ini akan memungkinkan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta memiliki pengetahuan yang tinggi tentang permainan kasti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data Tingkat Pengetahuan Kasti Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta diperoleh responden sangat tinggi sebanyak 2 orang (9,5%), responden tinggi sebanyak 9 orang (42,9%), responden sedang sebanyak 4 orang (19,0%), dan responden sedang sebanyak 4 orang (19,0%). (19,0%) tergolong rendah, dan 2 (9,5%) tergolong sangat rendah, sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengetahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Kasti di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta termasuk dalam kategori tinggi.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian terhadap tingkat pengetahuan anak kelas V tentang permainan Kasti di SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta, maka penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Temuan penelitian tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan Kota Yogyakarta tentang permainan kasti dapat digunakan untuk menilai tingkat pengetahuan siswa kelas V di sekolah lain mengenai permainan kasti .
2. Sebaiknya guru pendidikan jasmani menerapkan solusi untuk mengatasi faktor-faktor permainan kasti yang kurang dipahami siswa kelas V SD Muhammadiyah Notoprajan. Hal ini akan membantu

meningkatkan pengetahuan siswa tentang permainan kasti yang saat ini masih rendah.

3. Temuan penelitian ini dapat menjadi sumber berharga bagi guru dan siswa kelas V di SD Muhammadiyah Notoparajan Kota Yogyakarta untuk memperdalam dan meningkatkan pemahaman mereka tentang permainan kasti.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan dengan sebaik-baiknya, walaupun masih mempunyai keterbatasan dan kekurangan, antara lain:

1. Peneliti tidak melakukan kontrol terhadap tingkat keparahan, keadaan fisik, dan kesejahteraan psikologis setiap partisipan ketika mereka mengisi kuesioner penelitian.
2. Selama proses penelitian, peneliti memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengumpulkan data.

D. Saran

Berdasarkan temuan penelitian di atas, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya menyempurnakan materi pembelajaran dan metode latihan yang digunakan saat mengajarkan permainan kasti. Hal ini dikarenakan dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap permainan kasti.
2. Bertujuan untuk mengumpulkan masukan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam permainan kasti berdasarkan hasil penelitian .

3. Untuk memperluas cakupan penelitian, disarankan untuk memperluas populasi penelitian sehingga memperluas pemahaman siswa terhadap permainan kasti tri-identifikasi. Kita harus dengan cermat mempertimbangkan semua aspek dalam lingkup penelitian ini untuk meningkatkan penyempurnaannya melalui penelitian serupa di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2006). *Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Bind, (2021). *Taksonomi Bloom (Apa dan Bagaimana Menggunakannya?) FKIP UNILA*. <http://bind.fkip.unila.ac.id/taksonomi-bloom-apa-dan-bagaimana-menggunakannya/>
- Desmita, (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Dian NF, M. H.(2021). *Taksonomi Bloom : Model Dalam Merumuskan Tujuan Pembelajaran*. PUSDIKLAT, Perpustakaan Nasional Republik Indonesia. <https://pusdiklat.perpusnas.go.id/berita/read/160/taksonomi-bloom-model-dalam-merumuskan-tujaun-pembelajaran/>
- Hurlock, E. B. (2000). *Perkembangan Anak Edisi Keenam* (6th ed.). Erlangga.
- Madalena, I., Kartika, W., As-sikah, S., & Uswatun, U. (2021). *Pengembangan Instrumen Tes Siswa SDN Pinang 2 Kota Tangerang*. 3, 130-142.
- Margiyani, (2008). *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kls. 4 SD/MI*. Bumi Aksara.
- Marni, (2019). *Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V dan VI tentang Permainan Kasti di SD Negeri 1 Sawangan Kecamatan Punggelan Kabupaten Banjarnegara*.
- Pambudi, R. (2013). *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Bola Kasti Siswa Kelas Iv A Sd N Nogopuro, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman Tahun Pelajaran 2012/2013*.
- Saputro, D. C. N. (2007). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Jaraksari 1 Wonosobo dalam Melakukan Permainan Bola Kasti*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sari, N. I., Engkeng, S., & Rahman, A. (2021). Pengaruh Penyuluhan Kesehatan Terhadap Pengetahuan dan Sikap Peserta Didik Tentang Bahaya Minuman Keras di SMK Pertanian Pembangunan Negeri Kalasey Kabupaten Minahasa. *Jurnal KESMAS*, 10(5), 46–53.
- Setyadi, N.G. (2016). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V Di Sekolah*

Dasar Ngleri 1 Gunung Kidul Tentang Peraturan Permainan Futsal.
Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Sriyanti, L. (2013). *Psikologi Belajar*. Ombak.

Sugiyono, (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.

Suherman, W. (2015). Pendidikan Jasmani Sebagai Pembentuk Fondasi Yang Kokoh Bagi Tumbuh Kembang Anak. *Ekp*, 13(3), 1576–1580.

Sujarno. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB). (1st ed.). Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPB) Yogyakarta.

Sundari, F. (2016). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SDN Jlaban Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta*.

Wardani, R. (2013). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Ibu Dalam Memilih Makanan Sehari Hari Dalam Keluarga Di Rt 25 Rw 09 Lingkungan Tirtoudan Kelurahan Tosaren. *Jurnal EduHealth*, 3(2), 245223.

Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Saya memohon bantuan peserta didik untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul **“Pengatahuan Siswa Kelas V Terhadap Permainan Bola Kasti Di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan”**. Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai harian sebagai peserta didik di Sekolah Dasar Muhammadiyah Notoprajan.

Identitas didik

Nama :

Kelas :

- Kerahasiaan identitas diri akan terjaga dan dijamin oleh peneliti
- Mohon diisi dengan lengkap

Petunjuk Pengisian

Berikanlah jawaban silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap paling benar. Terimakasih

Contoh

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan kasti adalah permainan bola kecil.	X	

Berilah tanda (X) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan itu **Salah**

No	Pertanyaan	B	S
1.	Permainan kasti sudah dikenal masyarakat sejak zaman penjajahan Belanda.		
2.	Jumlah pemain inti setiap regu dalam permainan kasti adalah 12 orang.		
3.	Permainan kasti sangat menyenangkan karena dimainkan secara perorangan.		
4.	Posisi badan tegak kedua kaki terbuka, tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas dan posisi kaki disesuaikan dengan gerakan tangan, merupakan gerakan pukulan samping.		
5.	Akibat memukul tanpa ayunan yaitu bola melambung jauh.		
6.	Apabila tangan yang memegang stik pemukul mengayun dari bawah ke atas maka akan menghasilkan pukulan lambung.		
7.	Pada saat melempar bola rendah, apabila tangan kanan yang melempar, posisi kaki kiri berada di depan.		
8.	Pada waktu menangkap bola lambung dari arah depan posisi tangan pada waktu menangkap bola berada di depan dada.		
9.	Regu pemukul harus menghindari dari lemparan lawan dengan cara berlari.		
10.	Mematikan regu pemukul salah satunya bisa dengan membakar ruang bebas, jika ruang bebas kosong.		

11.	Tinggi tiang pertolongan dalam permainan kasti adalah 1.2 meter.		
12.	Ukuran ruang bebas adalah 15 X 5 meter.		
13.	Panjang kayu pemukul permainan kasti adalah 30-40 cm.		
14.	Panjang pegangan kayu pemukul kasti adalah 20-30 cm.		
15.	Berat bola dalam permainan kasti adalah 70-80 gram.		
16.	Jumlah tiang hinggap dalam permainan kasti yaitu 5 tiang hinggap		
17.	Lama permainan kasti ditentukan dengan inning.		
18.	Dalam pertandingan permainan kasti dipimpin oleh 2 orang wasit.		
19.	Tanda peluit 1 X panjang sama dengan pertukaran bebas.		
20.	Lambungan bola baik apabila bola menuju kearah pemukul diantara kepala dan lutut.		
21.	Pemain yang bertindak sebagai pembebas boleh memukul bola sebanyak 3 kali.		
22.	Pukulan salah terjadi bila bola terpukul oleh tangan pemukul.		
23.	Pemukul yang memukul dengan menginjak garis pukulan mendapat nilai satu.		

24.	Regu penjaga mendapat nilai satu apabila berhasil menangkap bola hasil pukulan dari pemain regu pemukul sebelum bola tersebut jatuh ke tanah atau mengenai bnda di dalam lapangan.		
25.	Pergantian bebas terjadi apabila pembebas gagal melakukan pukulan sebanyak 2 kali.		
26.	Apabila bola secara berturut-turut berhasil ditangkap hingga tiga kali oleh regu penjaga maka akan terjadi pergantian tidak bebas.		

Lampiran 2. Data Penelitian

No	Nama	Pengertian			Teknik Dasar						Sarana dan Prasarana					Peraturan Permainan										TOTAL				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24		25	26		
1	D	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	20	
2	AP	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	19	
3	H	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
4	S	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2		
5	E	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19		
6	G	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	21		
7	F	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
8	S	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	6		
9	SU	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	4		
10	F	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	20		
11	N	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	6		
12	RS	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	8		
13	SA	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	9		
14	SI	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	19		
15	KD	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	16		
16	HI	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	13		
17	RS	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22		
18	U	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19		
19	FI	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	14		
20	M	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	13		
21	E	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	19		
																												Mean	15.2857	
																													Median	19
																													Modus	19
																													Standar Deviasi	7.079144
																													Nilai Maksimum	26
																													Nilai Minimum	2

Lampiran 4. Hasil Uji Realibitas Data Penelitian

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	26

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
soal_1	14.67	47.233	.385	.902
soal_2	14.71	47.014	.409	.902
soal_3	14.71	45.714	.604	.898
soal_4	14.67	47.233	.385	.902
soal_5	14.67	46.933	.430	.901
soal_6	14.67	46.933	.430	.901
soal_7	14.71	45.514	.635	.897
soal_8	14.67	46.933	.430	.901
soal_9	14.67	46.633	.476	.901
soal_10	14.62	47.348	.381	.902
soal_11	14.71	47.014	.409	.902
soal_12	14.71	47.114	.394	.902
soal_13	14.76	46.190	.526	.899
soal_14	14.71	45.314	.665	.897
soal_15	14.71	46.414	.498	.900
soal_16	14.71	46.814	.439	.901
soal_17	14.67	45.833	.599	.898
soal_18	14.67	46.833	.445	.901
soal_19	14.62	45.748	.633	.897
soal_20	14.81	47.162	.383	.902
soal_21	14.76	46.190	.526	.899
soal_22	14.71	46.114	.543	.899
soal_23	14.67	45.633	.630	.897
soal_24	14.71	47.114	.394	.902
soal_25	14.71	46.114	.543	.899
soal_26	14.71	46.214	.528	.899

Lampiran 5. Hasil Uji Analisa Data Deskriptif dan Pengkategorian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

1. Hasil Uji Deskriptif Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Statistics

Tingkat Pengetahuan

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		15.2857
Median		19.0000
Mode		19.00
Std. Deviation		7.07914
Variance		50.114
Range		24.00
Minimum		2.00
Maximum		26.00
Sum		321.00

Tingkat Pengetahuan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	1	4.8	4.8	4.8
	4.00	1	4.8	4.8	9.5
	6.00	2	9.5	9.5	19.0
	8.00	1	4.8	4.8	23.8
	9.00	1	4.8	4.8	28.6
	13.00	2	9.5	9.5	38.1
	14.00	1	4.8	4.8	42.9
	16.00	1	4.8	4.8	47.6
	19.00	5	23.8	23.8	71.4
	20.00	2	9.5	9.5	81.0
	21.00	1	4.8	4.8	85.7
	22.00	1	4.8	4.8	90.5
	26.00	2	9.5	9.5	100.0
	Total		21	100.0	100.0

2. Hasil Pengkategorian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

		Tingkat Pengetahuan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	2	9.5	9.5	9.5
	Tinggi	9	42.9	42.9	52.4
	Sedang	4	19.0	19.0	71.4
	Rendah	4	19.0	19.0	90.5
	Sangat Rendah	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Lampiran 6. Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Pengertian Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

1. Hasil Uji Analisi Data Deskriptif Faktor PengertianTingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Statistics		
Pengertian Permainan Kasti		
N	Valid	21
	Missing	0
Mean		1.7619
Median		1.0000
Mode		1.00
Std. Deviation		.99523
Variance		.990
Range		3.00
Minimum		.00
Maximum		3.00
Sum		37.00

Pengertian Permainan Kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	.00	1	4.8	4.8	4.8
	1.00	10	47.6	47.6	52.4
	2.00	3	14.3	14.3	66.7
	3.00	7	33.3	33.3	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

2. Hasil Pengkategorian Faktor PengertianTingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Pengertian Permainan Kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tinggi	11	52.4	52.4	52.4
	Tinggi	3	14.3	14.3	66.7
	Sedang	7	33.3	33.3	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Lampiran 7. Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Teknik Dasar Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

1. Hasil Uji Analisi Data Deskriptif Faktor Teknik DasarTingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Statistics

Pengertian Permainan Kasti

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		1.7619
Median		1.0000
Mode		1.00
Std. Deviation		.99523
Variance		.990
Range		3.00
Minimum		.00
Maximum		3.00
Sum		37.00

Teknik Dasar Permaiann Kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	9.5	9.5	9.5
	2.00	2	9.5	9.5	19.0
	3.00	4	19.0	19.0	38.1
	4.00	1	4.8	4.8	42.9
	5.00	5	23.8	23.8	66.7
	6.00	5	23.8	23.8	90.5
	7.00	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

2. Hasil Pengkategorian Faktor Teknik DasarTingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Teknik Dasar Permaiann Kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	7	33.3	33.3	33.3
	Sedang	6	28.6	28.6	61.9
	Rendah	6	28.6	28.6	90.5
	Sangat Rendah	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Lampiran 8. Hasil Uji Analisi Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Sarana dan Prasarana Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

1. Hasil Uji Analisi Data Deskriptif Faktor Sarana dan Prasarana Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Statistics

Sarana dan Prasarana

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		2.8095
Median		3.0000
Mode		3.00 ^a
Std. Deviation		1.56905
Variance		2.462
Range		5.00
Minimum		.00
Maximum		5.00
Sum		59.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Sarana dan Prasarana

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	.00	2	9.5	9.5	9.5
	1.00	3	14.3	14.3	23.8
	2.00	3	14.3	14.3	38.1
	3.00	5	23.8	23.8	61.9
	4.00	5	23.8	23.8	85.7
	5.00	3	14.3	14.3	100.0
Total		21	100.0	100.0	

2. Hasil Pengkategorian Faktor Sarana dan Prasarana Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Sarana dan Prasarana

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	8	38.1	38.1	38.1
	Sedang	5	23.8	23.8	61.9
	Rendah	6	28.6	28.6	90.5
	Sangat Rendah	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Lampiran 9. Hasil Uji Analisa Data Deskriptif dan Pengkategorian Faktor Peraturan Permainan Kasti Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

1. Hasil Uji Analisa Data Deskriptif Faktor Peraturan Permainan Kasti Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Statistics

Peraturan Permainan Kasti

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		6.3810
Median		7.0000
Mode		9.00
Std. Deviation		3.23228
Variance		10.448
Range		10.00
Minimum		1.00
Maximum		11.00
Sum		134.00

Peraturan Permainan Kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1.00	2	9.5	9.5	9.5
	2.00	3	14.3	14.3	23.8
	4.00	1	4.8	4.8	28.6
	5.00	1	4.8	4.8	33.3
	6.00	2	9.5	9.5	42.9
	7.00	2	9.5	9.5	52.4
	8.00	3	14.3	14.3	66.7
	9.00	5	23.8	23.8	90.5
	11.00	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

2. Hasil Pengkategorian Faktor Peraturan Permainan Kasti Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V terhadap Permainan Kasti

Peraturan Permainan Kasti

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	10	47.6	47.6	47.6
	Sedang	5	23.8	23.8	71.4
	Rendah	4	19.0	19.0	90.5
	Sangat Rendah	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	