

**TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS V DALAM  
MENGIKUTI PEMBELAJARAN PRAKTIK PERMAINAN ROUNDERS  
DI SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF KEMBARAN  
KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapat gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

**Disusun Oleh:**

**Fahmi Abdillah**

**NIM 19604221051**

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

**2024**

**TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS V DALAM MENGIKUTI  
PEMBELAJARAN PRAKTIK PERMAINAN ROUNDERS  
DI SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF KEMBARAN  
KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

Fahmi Abdillah  
NIM 19604221051

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mengikuti pembelajaran praktik permainan rounders.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran berjumlah 28 anak menjadi subyek dalam penelitian ini. Menggunakan angket dengan total keseluruhan sebanyak 36 item pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya untuk mengumpulkan data. Analisis data, menggunakan analisis statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, diketahui bahwa siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran 2 siswa (7,14%) memiliki tingkat kecemasan sangat rendah, 7 siswa (25,00%) memiliki tingkat kecemasan rendah, 12 siswa (42,86%) memiliki tingkat kecemasan sedang, 6 siswa (21,43%) memiliki tingkat kecemasan tinggi, dan 1 siswa (3,57%) memiliki tingkat kecemasan sangat tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh, 12 siswa memiliki frekuensi tertinggi dengan tingkat kecemasan yang termasuk dalam kategori “sedang” yaitu 42,86%.

*Kata Kunci: Kecemasan, permainan rounders, pembelajaran praktik*

## **ABSTRACT**

### ***LEVEL OF ANXIETY OF FIFTH GRADE STUDENTS IN JOINING THE ROUNDERS GAME PRACTICE LEARNING AT SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF KEMBARAN, KASIHAN DISTRICT, BANTUL REGENCY***

*This research aims to find out how high the level of anxiety of fifth grade students of SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran (Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Elementary School) is when joining in practical learning of the rounders game.*

*This research used a descriptive quantitative design. About 28 fifth grade students of SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran were the subjects of this research. The research instrument was a questionnaire with a total of 36 statement items with the validity and reliability had been tested to collect data. The data analysis used descriptive statistical analysis elaborated in percentages.*

*Based on data analysis and discussions, it is found that the fifth grade students of SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran get the results as follows: 2 students (7.14%) are in the very low levels of anxiety, 7 students (25.00%) are in the low levels of anxiety, 12 students (42.86%) are in the medium level of anxiety, 6 students (21.43%) are in the high level of anxiety, and 1 student (3.57%) are in the very high level of anxiety. Based on the data obtained, 12 students have the highest frequency of anxiety levels and classified in the "medium" level, at 42,86%.*

***Keywords:*** *Anxiety, rounders game, practical learning*

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fahmi Abdillah  
NIM : 19604221051  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Judul TAS : Tingkat Kecemasan Siswa Kelas V dalam  
Mengikuti Pembelajaran Praktik Pembelajaran  
Rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif  
Kembaran Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, 19 April 2024  
Yang menyatakan,



Fahmi Abdillah

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**LEMBAR PERSETJUAN**

**TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS V DALAM  
MENGIKUTI PEMBELAJARAN PRAKTIK PERMAINAN  
ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF  
KEMBARAN KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**FAHMI ABDILLAH  
NIM 19604221051**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Pengujian Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 19 April 2024

Koorprodi S1-PJSD

Dosen Pembimbing



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

Dr. R. Sunardianta, M.Kes  
NIP. 195811011986031002

**LEMBAR PENGESAHAN**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS V DALAM  
MENGIKUTI PEMBELAJARAN PRAKTIK PERMAINAN  
ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF  
KEMBARAN KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**FAHMI ABDILLAH  
NIM 19604221051**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal 13 Mei 2024

**TIM PENGUJI**

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. R. Sunardianta, M.Kes (Ketua Tim Penguji)		25/6/2024
Dr. Pasca Tri Kaloka, M.PD (Sekretaris Tim Penguji)		24/6-2024
Dr. Hari Yulianto, M.Kes (Penguji Utama)		20/6-2024

Yogyakarta, 25 Juni 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Ahmad Nasulloh, S.Or., M.Or.  
NIP. 19830628200812002

## **MOTTO**

*“Look to the future with confidence, let the past be a lesson”*

(Fahmi Abdillah)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses saya menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan ini saya mempersembahkan karya ini untuk : Orangtua tercinta yakni Bapak Dasimin dan Ibu Kasilah yang selalu menemani proses saya dengan mendukung, mendoakan dan memberikan penuh kasih sayang dalam mengejar cita-cita saya. Terima kasih atas segala perjuangan dan pengorbanannya telah berusaha sekuat mungkin membantu berjalan menyelesaikan perkuliahan demi mendapatkan gelar sarjana.

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadiran Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang Tingkat Kecemasan Siswa Kelas V Dalam Mengikuti Pembelajaran Praktik Permainan Rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

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

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrullah, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Koorprodi PJSD beserta dosen dan staff yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. R. Sunardianta, M.Kes., dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu bermanfaat dengan tulus selama proses perkuliahan.
5. Ibu Ernaningtyastuti, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Para guru dan staff SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran yang telah memberikan bantuan untuk memperlancar pengambilan data selama proses penelitian .

7. Teman-teman Tapak Suci Tirtonirmolo yang telah memberikan dukungan, memberikan saran dan serta mendengarkan keluh kesah dalam proses pengerjaan Tugas Akhir Skripsi
8. Teman-teman diluar yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi
9. Semua pihak yang membantu dalam pengerjaan Tugas Akhir Skripsi ini yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Saya berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 22 April 2024

Penulis,



Fahmi Abdillah

NIM. 19604221051

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>v</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
<b>BAB II .....</b>	<b>8</b>
<b>KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Kecemasan.....	8
2. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	14
3. Hakikat Permainan Rounders.....	17
4. Hakikat Melempar Bola .....	21
5. Hakikat Memukul Bola .....	25

6. Hakikat Menangkap Bola.....	25
7. Hakikat Kecepatan Lari.....	28
8. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar .....	28
B. Penelitian Yang Relevan .....	29
C. Kerangka Pikir.....	30
<b>BAB III.....</b>	<b>33</b>
<b>METODE PENELITIAN .....</b>	<b>33</b>
A. Desain Penelitian.....	33
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	33
C. Subjek Penelitian.....	34
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	34
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	38
G. Teknik Analisis Data .....	42
<b>BAB IV .....</b>	<b>44</b>
<b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>44</b>
A. Hasil Penelitian .....	44
B. Pembahasan .....	49
<b>BAB V.....</b>	<b>52</b>
<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>52</b>
A. Kesimpulan .....	52
B. Implikasi.....	52
C. Saran.....	53
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>54</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi-kisi angkat uji coba.....	30
Table 2. Alternatif jawaban angket.....	31
Tabel 3. Kisi-kisi instrument penelitian .....	33
Tabel 4. Pengkategorian.....	36
Tabel 5. Distribusi frekuensi Tingkat kecemasan.....	37
Tabel 6. Distribusi frekuensi faktor fisiologis.....	39
Tabel 6. Distribusi frekuensi faktor fisiologis.....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Rounders.....	16
Gambar 2. Pemukul dan bola rounders.....	16
Gambar 3. Teknik dasar melempar bola melambung.....	18
Gambar 4. Teknik dasar melempar bola mendatar.....	19
Gambar5. Teknik dasar melempar bola menyusur tanah.....	19
Gambar 6. Teknik dasar melempar bola bagi pelambung.....	20
Gambar 7. Menangkap bola melambung.....	21
Gambar 8. Menangkap bola mendatar .....	22
Gambar 9. Menangkap bola menyusur tanah.....	22
Gambar 10. Kerangka berfikir .....	25
Gambar 11. Diagram batang kecemasan siswa .....	38
Gambar 12. Diagram batang faktor fisiologis.....	39
Gambar 13. Diagram batang faktor fisiologis.....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu bimbingan tas.....	49
Lampiran 2. Lembar angket kecemasan siswa .....	50
Lampiran 3. Surat ijin penelitian .....	53
Lampiran 4. Surat balasan telah melakukan penelitian.....	54
Lampiran 5. Contoh pengisian angket siswa.....	56
Lampiran 6. Data hasil penelitian seluruhnya .....	57
Lampiran 7. Data hasil penelitian faktor fisiologis .....	58
Lampiran 8. Data hasil penelitian faktor fisiologis .....	59
Lampiran 9. Dokumentasi .....	60

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Dunia pendidikan saat ini menerapkan Kurikulum Merdeka yang lebih menekankan pada pendidikan karakter, terkhusus pada tingkat dasar yang akan menjadi pondasi pada tingkat selanjutnya. Kurikulum tidak hanya berisi serangkaian petunjuk teknis materi pembelajaran, tetapi kurikulum juga menjadi sebuah program terencana dan menyeluruh yang menggambarkan kualitas pendidikan pada suatu bangsa. Oleh sebab itu, kurikulum menjadi wajib diterapkan ke dalam suatu pembelajaran yang sesuai dengan silabus yang telah dibuat dan ditetapkan oleh Kementerian Pendidikan Republik Indonesia. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) menjadi salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan dijenjang sekolah dan merupakan salah satu tujuan pendidikan nasional Indonesia. Salah satu materi pembelajaran PJOK dalam Kurikulum Merdeka adalah bola kecil yang didalamnya terdapat salah satu permainan rounders.

Permainan rounders merupakan salah satu cabang olahraga bola kecil, Widyatmoko (2016: 3) menegaskan “permainan rounders merupakan salah satu jenis permainan yang lebih mengembangkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar”. Permainan ini dilakukan secara beregu dengan memanfaatkan bola kecil yang nantinya akan dipukul menggunakan tongkat pemukul. Permainan rounders dimainkan oleh dua regu yang saling bergantian dengan satu tim bertugas sebagai tim penjaga dan sebagai tim pemukul. Dalam

permainan rounders keterampilan dasar memukul, menangkap, melempar bola, dan berlari cepat harus dikuasai oleh peserta didik. Dalam pelaksanaannya, permainan ini tidak hanya memberikan pengalaman gerak manipulatif, lokomotor, dan non lokomotor saja, namun juga mengajarkan sportifitas dan kerja sama tim. Oleh karena itu, akan sangat mudah untuk memenangkan setiap pertandingan jika setiap kelompok dapat bekerja sama dengan baik.

Kecemasan merupakan permasalahan psikologis yang dapat muncul pada setiap individu dengan tingkatan yang berbeda-beda hal tersebut muncul karena perbedaan pengalaman, kepekaan, serta bagaimana menanggapi situasi. Begitu juga saat belajar bermain rounders. Tingkat kecemasan siswa yang meningkat tentunya akan menghambat kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dalam belajar. Kecemasan yang berlebihan dapat menjadikan seseorang merasakan ketakutan dan kekhawatiran pada batas yang tidak wajar. Perasaan cemas ditandai dengan munculnya perasaan khawatir, was-was, tegang, serta munculnya pikiran negatif. Kecemasan dapat timbul ketika seseorang mendapatkan tekanan dari berbagai pihak, berada di depan umum, dan ketika mengikuti ujian. Kecemasan juga dapat muncul akibat ketakutan akan keadaan yang mengancam atau merugikan dirinya sebab merasa tidak bisa menghadapinya. Kecemasan dapat ditandai dengan munculnya keluhan psikis (ketakutan dan kekhawatiran) yang lebih dominan, namun dapat juga munculnya keluhan fisik.

Setelah melakukan observasi dan kegiatan mengajar di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran bahwa sebagian peserta didik kelas

V merasakan ketakutan ketika akan memukul maupun menangkap bola, berlari dari base satu menuju base selanjutnya. Padahal hal tersebut merupakan kemampuan dasar yang harus dikuasai dalam bermain permainan rounders. Akibat dari rasa takut tersebut, maka timbullah rasa cemas pada peserta didik. Rasa cemas tersebut mengakibatkan peserta didik memukul dengan sembarangan karena merasa harus berlari secepat-cepatnya menuju ke base, tidak jarang bola tidak terpukul ataupun ketika terpukul langsung ditangkap oleh tim penjaga sehingga dapat segera dimatikan. Perasaan takut akan dimatikan oleh tim penjaga apabila tidak dapat menjangkau base secepat mungkin menyebabkan peserta didik tidak mampu berkonsentrasi dalam memukul bola, akibatnya tidak jarang bola tidak dapat terpukul dengan baik.

Hal ini juga terjadi pada peserta didik yang menangkap atau mengejar bola dan akan mematikan tim pemukul, peserta didik merasa tidak percaya diri dengan keputusan yang akan diambil, apakah bola tersebut akan langsung dilemparkan kepada tim pemukul yang sedang berlari menuju base atau akan dilemparkan terlebih dahulu kepada teman satu tim yang berada lebih dekat dengan tim pemukul yang berlari menuju base. Pada akhirnya peserta didik hanya memegang bola tersebut dan melihat tim pemukul yang sudah mencapai base, tidak jarang peserta didik yang akan mematikan tim pemukul melemparkan bola sembarangan sehingga mengakibatkan bola terpental semakin jauh dan memudahkan tim lawan kembali ke home base. Hal ini tentu menguntungkan tim lawan karena dapat mencapai base maupun home base

dengan aman ketika tim penjaga mengambil bola yang terpental jauh dari lapangan bermain.

Oleh karena itu, perasaan kurang percaya diri pada anak ketika bermain rounders dapat menimbulkan rendahnya penilaian anak pada dirinya sendiri, termasuk kompetensi-kompetensi yang dimilikinya. Dalam hal ini peserta didik akan merasa tidak mampu dalam mengikuti permainan rounders, memukul dan menangkap bola, peserta didik merasa ragu atas kemampuannya sendiri. Sebenarnya kemampuan-kemampuan tersebut baik-baik saja, hanya saja karena tidak kepercayaan diri dan rasa takut yang kemudian menimbulkan kecemasan pada peserta didik menjadikan kemampuannya terpendam. Keadaan ini mengakibatkan praktik pembelajaran permainan rounders yang berlangsung di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran kurang maksimal.

Selain faktor kecemasan, keadaan lapangan juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan pembelajaran permainan rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran kurang maksimal. Lapangan yang digunakan yaitu memanfaatkan lapangan voli milik desa kembaran yang tentunya kurang memadai apabila dilihat dari ukurannya, ditambah lagi dengan adanya pohon dipinggir lapangan sehingga hal ini mengakibatkan pada saat peserta didik memukul bola, tidak jarang bola terkena atau membentur pohon atau rantingnya sehingga menyebabkan bola memantul ke segala arah dan menyulitkan tim penjaga.

Pada saat penulis melaksanakan kegiatan mengajar dan mengamati pembelajaran permainan rounders kelas V di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, terdapat peserta didik yang merasa takut sehingga memunculkan perasaan cemas dan tidak mau mengikuti permainan. Peserta didik tidak percaya diri ketika memukul bola dan beberapa peserta didik tidak mau bermain karena baru pertama kali mengikuti permainan rounders dan merasa asing dengan peraturan permainannya. Padahal guru sudah memberikan motivasi, contoh, memberikan pertolongan, serta peraturan yang sudah dimodifikasi agar mempermudah peserta didik dalam mengikuti pembelajaran rounders, namun peserta didik masih saja terus merasa ragu dan cemas. Perasaan cemas yang timbul pada peserta didik mengakibatkan pembelajaran permainan rounders menjadi tidak maksimal.

Dengan melihat permasalahan tersebut, peneliti ingin mengkaji sebuah penelitian mengenai “Tingkat Kecemasan Siswa Kelas V Dalam Mengikuti Pembelajaran Praktik Permainan Rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Kecamatan Kasihan Kabupaten Bantul”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Munculnya rasa kurang percaya diri dan takut pada siswa ketika akan memukul bola, berlari menuju base, menangkap bola, dan melempar bola.
2. Keadaan lapangan di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran menjadikan pembelajaran permainan rounders belum maksimal.

3. Tingkat kecemasan yang dialami oleh siswa saat mengikuti pembelajaran praktik permainan rounders belum diketahui dan masih bervariasi.

### **C. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian karena adanya pertimbangan keterbatasan waktu, biaya, sumber, tenaga, dan lain sebagainya. Sehingga peneliti membatasi permasalahan penelitian ini pada: tingkat kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mengikuti praktik pembelajaran rounders.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang dapat diambil berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang diuraikan di atas sebagai berikut: “Seberapa tinggi tingkat kecemasan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran terhadap pembelajaran praktek permainan rounders?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat kecemasan peserta didik kelas V dalam mengikuti pembelajaran praktik permainan rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.

### **F. Manfaat Penelitian**

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmiah mengenai tingkat kecemasan yang dialami peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran ketika mengikuti pembelajaran permainan rounders.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai titik awal untuk mengetahui seberapa tinggi kecemasan peserta didik di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran ketika mengikuti pembelajaran permainan rounders.
- b. Bagi para pendidik PJOK dapat dijadikan sebagai informasi agar pembelajaran rounders dapat berjalan lebih baik dan optimal kedepannya.
- c. Bagi peserta didik untuk memudahkan dalam berpartisipasi dalam pembelajaran permainan rounders karena faktor-faktor penyebab kecemasan dapat dihilangkan.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Kecemasan**

###### **a Definisi Kecemasan**

Kecemasan dapat dialami oleh siapapun termasuk peserta didik. Akibat timbulnya kecemasan dapat menjadikan peserta didik memiliki pemikiran negatif ketika akan mengikuti suatu pembelajaran sehingga peserta didik enggan untuk mengikuti pembelajaran. Kecemasan adalah gangguan emosional (afektif) yang ditandai dengan perasaan takut atau khawatir yang terus-menerus, dan berkelanjutan, tidak mengganggu penilaian realitas, kepribadian utuh, dan perilaku dapat terganggu tetapi dalam batas normal (Darmayanti, Irawan, Ningrum, dkk, 2022: 131).

Rudiansyah, Amirullah, & Yunus, (2016: 97) “kecemasan atau *anxiety* merupakan salah satu bentuk emosi individu yang berkenaan dengan adanya rasa terancam oleh sesuatu, biasanya dengan objek ancaman yang tidak begitu jelas”. Weinberg & Gould (2015: 43) yang menyatakan “kecemasan adalah keadaan emosi negatif yang ditandai dengan kegugupan, kekhawatiran, dan ketakutan yang terkait dengan aktivasi atau kegembiraan dalam tubuh”. Rohmansyah (2017: 45) menyatakan bahwa “kecemasan merupakan sebuah perasaan negatif yang memiliki ciri gugup, rasa gelisah, ketakutan akan sesuatu yang terjadi, dan yang terjadi pergerakan atau kegairahan dalam tubuh”. Sedangkan menurut Kartini dalam Rohmansyah,

N. (2017: 45) mengemukakan bahwa “kecemasan adalah semacam kegelisahan, kekhawatiran, dan ketakutan terhadap sesuatu yang tidak jelas dan mempunyai ciri yang merugikan”. Widodo, Laelasari, Sari, (2017: 68) menyatakan bahwa, kecemasan dapat timbul apabila menghadapi situasi yang tampak berada diluar kendali mereka, perasaan tidak berdaya dan tidak mampu mengendalikan apa yang terjadi merupakan pokok dari sebagian besar teori kecemasan, karena perasaan cemas merupakan emosi yang sangat tidak menyenangkan, maka kecemasan dapat diatasi dengan kemampuan emosi untuk mengendalikan situasi yang sedang dihadapi.

Dimungkinkan untuk menarik kesimpulan bahwa kecemasan adalah bentuk emosi negatif yang menimbulkan rasa terancam oleh sesuatu yang tidak begitu jelas. Hal ini ditandai dengan munculnya rasa gugup, khawatir, ketakutan, dan kegelisahan. Kecemasan memiliki ciri yang merugikan dan timbul apabila seorang menghadapi situasi yang tampak berada diluar kendali, perasaan tidak berdaya, dan tidak mampu mengendalikan apa yang terjadi.

#### **b. Jenis-Jenis Kecemasan**

Hayat (2017: 54) terdapat dua jenis kecemasan, yaitu kecemasan biasa (*normal anxiety*) dan kecemasan neurotic (*neurotic anxiety*).

- 1) Kecemasan biasa (*normal anxiety*) merupakan tanggapan yang cukup wajar terhadap peristiwa yang sedang dihadapi, kecemasan ini tidak perlu dihilangkan sebab ini sebagai motivasi kearah perubahan.

2) Kecemasan neurotik (*neurotic anxiety*) adalah kecemasan yang keluar dari proporsi yang ada, ia terjadi di luar kesadaran dan cenderung untuk menjadikan orang tidak memiliki keseimbangan.

Rohmansyah (2017: 46-47) membedakan kecemasan menjadi dua bagian, yaitu:

1) Kecemasan sebagai suatu keadaan (*State anxiety*).

*State anxiety* merupakan keadaan emosional yang memiliki karakteristik subjektif, perasaan sadar dari ketakutan dan ketegangan, disertai dengan aktivasi atau gairah dari system saraf otonom. *State anxiety* merupakan keadaan emosional berupa tegang dan takut yang muncul tiba-tiba dan diikuti oleh perubahan fisiologis tertentu. Saat dihadapkan pada masalah yang menimbulkan rasa takut, cemas, dan khawatir, kecemasan ini bersifat singkat.

2) Kecemasan sebagai suatu sifat (*Trait anxiety*)

*Trait anxiety* yakni sesuatu yang diperoleh dari kecenderungan tingkah laku atau disposisi dari pengaruh tingkah laku. Ini menunjukkan bahwa kecemasan yang terjadi pada seseorang adalah bagian alami dari diri mereka. Kecenderungan dasar seseorang untuk mempersiapkan diri terhadap bahaya atau ancaman di lingkungan tertentu dikenal sebagai kecemasan sifat.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa kecemasan memiliki beberapa jenis yaitu, 1) Kecemasan biasa merupakan kecemasan yang tidak perlu diubah atau di

khawatirkan karena kecemasan ini cukup wajar dan memiliki motivasi ke arah perubahan, 2) kecemasan neurotik merupakan kecemasan yang terjadi di luar kesadaran dan cenderung menjadikan seseorang tidak memiliki keseimbangan, 3) *state anxiety* merupakan kecemasan berupa ketegangan dan ketakutan yang tiba-tiba muncul dan diikuti perubahan fisiologis tertentu, 4) *trait anxiety* merupakan kecenderungan dasar pada seseorang untuk mempersiapkan diri terhadap bahaya atau ancaman.

### c. Gejala Kecemasan

Rudiansyah, Amirullah, & Yunus (2016: 99) menyatakan bahwa dalam mengenali gejala kecemasan dapat diperiksa melalui tiga komponen sebagai berikut:

- 1) Komponen psikologis, berupa perasaan cemas, takut, gugup, tegang, gelisah, cepat terkejut, serta rasa tidak aman.
- 2) Komponen fisiologis, berupa telapak tangan yang berkeringat dingin, emosi gampang terpancing, jantung berdebar, berkurangnya respon kulit terhadap sentuhan dari luar, semakin sering melakukan gerakan berulang-ulang tanpa disadari, gejala pernafasan, serta gejala pencernaan.
- 3) Komponen sosial, sebuah perilaku yang ditunjukkan individu dilingkungannya. Perilaku ini dapat berupa tingkah laku (sikap) dan gangguan tidur.

Annisa (2016: 96) mengemukakan gejala kecemasan diantaranya:

- 1) Merasa cemas, khawatir, tidak tenang, ragu dan bimbang.

- 2) Memandang masa depan dengan rasa was-was (khawatir).
- 3) Kurang percaya diri, merasa gugup apabila tampil di muka umum (demam panggung).
- 4) Merasa tidak bersalah, sering menyalahkan orang lain atas kesalahannya sendiri.
- 5) Tidak mudah mengalah.
- 6) Gerakan sering serba salah, gelisah.
- 7) Sering mengeluh ini dan itu.
- 8) Mudah tersinggung, suka membesar-besarkan masalah.
- 9) Dalam mengambil keputusan sering kali diliputi rasa bimbang dan ragu.
- 10) Bila mengemukakan sesuatu atau bertanya sering diulang-ulang.
- 11) Bertindak histeris ketika sedang emosi.

Berdasarkan sudut pandang di atas, dapat disimpulkan bahwa gejala kecemasan terdiri dari tiga komponen: 1) komponen psikologis berupa rasa takut, gugup, tegang, cemas, dan khawatir; 2) komponen fisiologis berupa telapak tangan berkeringat dingin, jantung berdebar, gejala pernafasan hingga gangguan pencernaan; dan 3) komponen sosial berupa perilaku yang ditunjukkan oleh orang-orang di lingkungannya.

#### **d. Faktor Penyebab Kecemasan**

Fadila (2018: 30) terdapat tiga faktor yang dapat menyebabkan kecemasan yaitu:

- 1) Faktor kognitif individu, kecemasan muncul karena adanya keadaan yang membuat individu merasa takut atau tidak nyaman, sehingga jika

pengalaman itu muncul kembali, maka reaksi cemas akan kembali hadir sebagai bentuk manifestasi dari keadaan bahaya yang pernah dirasakan.

- 2) Faktor lingkungan, kecemasan muncul karena bersentuhan langsung dengan adat istiadat atau nilai yang dipegang di suatu daerah. Kecemasan yang dialami individu dikarenakan individu belum siap menerima perubahan sosial yang begitu cepat dan mendadak, hal ini mengakibatkan tenggelamnya individu dalam situasi yang baru dan hal baru ini akan terus menerus mengalami perubahan.
- 3) Faktor proses belajar, individu mempelajari hal apa saja yang pernah menimbulkan reaksi ketidaknyamanan dan perlahan belajar untuk menyesuaikan diri dengan stimulus tersebut.

Pendapat lain mengenai faktor yang menyebabkan kecemasan dikemukakan oleh Ghufron & Risnawita, (2014: 145-146) mengemukakan bahwa terdapat dua faktor yang dapat menimbulkan kecemasan, yaitu:

- 1) Pengalaman negatif pada masa lalu

Sebab utama dari timbulnya rasa cemas kembali pada masa kanak-kanak, yaitu timbulnya rasa tidak menyenangkan mengenai peristiwa yang dapat terulang kembali pada masa mendatang, apabila individu menghadapi situasi yang sama dan juga menimbulkan ketidaknyamanan, seperti pengalaman pernah gagal dalam mengikuti tes.

- 2) Pikiran yang tidak rasional

Pikiran yang tidak rasional terbagi menjadi empat bentuk, yaitu:

- a) Kegagalan ketastropik, yaitu adanya asumsi dari individu bahwa sesuatu yang buruk akan terjadi pada dirinya. Individu mengalami kecemasan serta perasaan ketidakmampuan dan ketidaksanggupan dalam mengatasi permasalahannya.
- b) Kesempurnaan, individu mengharapkan kepada dirinya untuk berperilaku sempurna dan tidak memiliki cacat. Individu menjadikan ukuran kesempurnaan sebagai sebuah target dan sumber yang dapat memberikan inspirasi.
- c) Persetujuan.
- d) Generalisasi yang tidak tepat, yaitu generalisasi yang berlebihan, terjadi pada orang yang memiliki sedikit pengalaman.

Kecemasan dapat dikaitkan dengan beberapa faktor, antara lain 1) keadaan yang membuat orang merasa takut dan tidak nyaman, seperti pengalaman negatif di masa lalu; 2) faktor lingkungan karena bersinggungan langsung dengan nilai-nilai atau adat istiadat yang dianut oleh suatu daerah; dan 3) pikiran irasional. Kesimpulan ini dapat ditarik dari pendapat yang dikemukakan sebelumnya.

## **2. Hakikat Pembelajaran PJOK**

### **a Definisi Pembelajaran**

Pembelajaran adalah sebuah usaha yang secara sengaja dilakukan untuk memastikan agar peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal. Pada dasarnya pembelajaran adalah suatu siklus yang bersesuaian, baik antara pendidik dan peserta didik, maupun antara peserta didik dan peserta didik lainnya dalam

suatu lingkungan belajar, untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Sehingga dapat terjadi penyesuaian perilaku ke arah yang lebih baik. Adapun hal-hal yang perlu dicapai selama proses pembelajaran yang berkaitan dengan dimensi afektif, kognitif, dan psikomotorik dikenal dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah upaya untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Pembelajaran adalah perpaduan antara unsur manusia, material, fasilitas, peralatan, dan prosedur yang satu sama lain saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran (Muktiani, 2014: 26).

Fajri & Prasetyo (2015: 90) terdapat tiga konsep pengertian pembelajaran, yaitu:

1) Pembelajaran kuantitatif

Pembelajaran kuantitatif mengacu pada transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Akibatnya, guru dituntut untuk menguasai pengetahuannya agar dapat mengkomunikasikannya secara efektif kepada siswa.

2) Pembelajaran institusional

Pembelajaran dalam konteks institusional Pembelajaran didefinisikan sebagai pengorganisasian segala kemampuan mengajar untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar dilakukan secara efektif. Dalam hal ini pengajar harus selalu siap untuk mengadaptasikan berbagai metode pengajaran bagi siswa dengan berbagai perbedaan individu.

### 3) Pembelajaran kualitatif

Pembelajaran didefinisikan secara kualitatif sebagai upaya yang dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Pendidik diharapkan memberikan informasi kepada siswa, namun juga melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran yang efektif dan produktif.

Menurut Mashud (2017: 91), terdapat dua jenis pendekatan pembelajaran: a). Strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa atau berorientasi pada siswa (*student centered approach*) b). strategi pembelajaran yang menitikberatkan pada guru atau berpusat pada guru (*teacher centered approach*).

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang dirancang untuk memberikan kemudahan selama proses pembelajaran berlangsung sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dan perubahan perilaku peserta didik ke arah yang lebih baik.

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

Pendidikan jasmani dilaksanakan sebagai salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Mustafa (2020: 438) Proses pendidikan menggunakan aktivitas fisik untuk membantu individu dalam memperoleh keterampilan, kebugaran, pengetahuan, dan sikap yang berkontribusi pada perkembangan optimal dan kesejahteraan siswa dikena sebagai pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah proses mendidik anak melalui kegiatan jasmani dan olahraga untuk membantunya tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional (Paturusi, 2012:12). Pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik dan nilai fungsional siswa yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial.

Berdasarkan beberapa definisi yang telah dikemukakan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan sebuah tempat untuk mendidik siswa melalui aktivitas jasmani dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor agar peserta didik dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dari segi mental, emosional, dan sosial. agar semua aspek dapat berjalan secara seimbang dan serasi guna mencapai suatu tujuan pendidikan.

### **3. Hakikat Permainan Rounders**

#### **a. Pengertian Rounders**

Rounders merupakan jenis permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul mendapatkan poin dengan cara memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan dan berusaha agar tidak dimatikan oleh regu penjaga. Sementara kelompok penjaga berusaha merebut bola dan mematikan tim pemukul. Dengan memukul bola dan berlari dari base pertama ke base terakhir, setiap tim berharap agar dapat mencetak poin bagi timnya. Tim

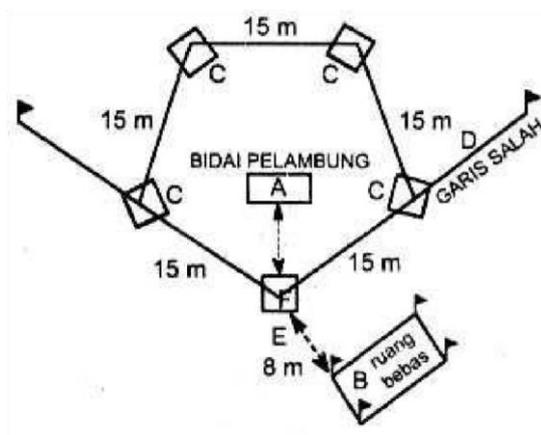
dengan perolehan poin terbanyak di akhir pertandingan dinyatakan sebagai pemenang.

Terdapat nilai-nilai positif didalam permainan rounders yang sangat berguna bagi perkembangan jasmani peserta didik. Permainan rounders dapat memberikan pelajaran mengenai kejujuran, kerja sama, dan rasa tanggung jawab. Rounders juga dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu, anak-anak di sekolah dasar dapat memainkan permainan ini.

#### b. Lapangan Rounders

Lapangan rounders berbentuk segi lima beraturan dengan masing-masing sisi berukuran 15 meter. Tiang hinggap (base) berada pada setiap sudut lapangan. Terdapat lima tiang hinggap diantaranya tiang hinggap I, II, III, IV, dan V. Tiang hinggap V disebut dengan *home base*, sedangkan untuk melambungkan bola disebut *pitcher base*.

**Gambar 1. Lapangan Rounders**



**Sumber: Supardi dan Suryono (2010)**

Keterangan:

Kotak di 5 sudut = Base 1-5

A = Pelambung

F = Penjaga belakang/penjaga base 5

**c. Peralatan Permainan Rounders**

Peralatan yang digunakan untuk bermain rounders antara lain sebagai berikut:

- 1) Bola, terbuat dari bahan kulit atau karet. Berat bola sekitar 80–100 gram. Menggunakan bola kasti dalam permainan rounders juga diperbolehkan.
- 2) Pemukul, umumnya terbuat dari kayu berbentuk bulat panjang seperti pemukul pada permainan kasti. Panjang pemukul sekitar 50 – 80 cm dengan garis tangan 7 cm. Bagian pegangan alat pemukul lebih kecil dibandingkan bagian ujung pemukul.

**Gambar 2. Pemukul dan bola rounders**



**Sumber: Bahtiar (2019) <https://broonet.com/gambar-lapangan-rounders/>**

- 3) Tempat hinggap (*base*), terbuat dari sabut kelapa atau kapuk yang dibungkus dengan kain kanvas. Tempat hinggap ini berbentuk bantalan

yang berukuran 37,5 cm x 37 cm atau 38 cm x 38 cm dengan tebal 5 – 12,5 cm. sedangkan ukuran tempat pelambung (*pitcher plate*) adalah 40 cm x 80 cm.

- 4) Tiang bendera batas, dipancangkan pada ujung garis perpanjangan dari garisgaris lurus dari tiang hinggap V ke I dan tiang hinggap V ke IV. Tinggi bendera batas adalah 1,5 m dari permukaan tanah.
- 5) Garis pembatas, digunakan untuk menentukan sah atau tidaknya bola yang jatuh. Garis pembatas ini harus jelas terlihat.

Gerakan dasar pada permainan rounders terdiri atas gerakan melempar bola, menangkap bola, dan memukul bola. Dalam permainan rounders, gerakan tersebut dikombinasikan dengan berlari menuju tiang hinggap (*base*).

#### **d. Peraturan Permainan Rounders**

Permainan rounders dimainkan oleh dua tim, terdiri dari dua belas pemain yang akan bersaing dalam permainan rounders. Setiap pemain memiliki nomor dada dari nomor 1-12. Setiap pemain mendapatkan tiga kali kesempatan untuk memukul bola. Pemukul harus berlari ke tiang hinggap jika dapat memukul bola dengan baik. Pemain yang dapat memukul bola dengan baik akan memperoleh poin 1 pada setiap tiang hinggap yang dilaluinya.

Skor 5 akan diberikan kepada pemukul yang dapat kembali ke ruang bebas tanpa dimatikan oleh tim penjaga. Namun, pemukul akan

mendapatkan nilai 6 jika mampu memukul dengan baik, melewati semua base, dan kembali lagi ke ruang bebas dengan hasil pukulannya sendiri. Nilai 6 diperoleh dari lima tiang hinggap yang di lewati dan 1 poin hadiah. Dikenal dengan istilah home run dalam permainan rounders.

Dalam permainan rounders, pelari dapat dimatikan dengan cara "mengTik" atau dengan membakar base yang akan di tuju oleh pelari. "MenTik" merupakan tindak lanjutan ketika akan membakar base, yaitu menyentuhkan bola ke badan pelari sebelum pelari berhasil menginjak base. Membakar base adalah ketika penjaga berhasil menangkap dan menguasai bola kemudian menginjak base sebelum pelari mencapainya. Bola tidak dapat dilempar atau dilepaskan dari tangan ketika akan "menTik".

Pergantian pemain terjadi apabila:

- 1) Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul oleh regu pemukul
- 2) Regu penjaga berhasil menangkap bola yang dipukul oleh regu pemukul sebanyak lima kali.
- 3) Regu pemukul telah mati sebanyak enam kali.
- 4) Alat pemukul terlepas dari tangan pemukul dan dianggap sangat membahayakan oleh wasit.

#### **4. Hakikat Melempar Bola**

Melempar bola merupakan salah satu keterampilan dasar dalam permainan rounders yang harus dikuasai. Terutama untuk tim penjaga, agar dapat mengoper bola dengan baik ke rekan setimnya agar tidak kesulitan

membakar base untuk mematikan pelari. Karena apabila lemparan tidak tepat, maka akan mempersulit rekan satu regu ketika akan menangkap bola. Akibat penjaga base yang kesulitan dalam menangkap bola karena hasil lemparan yang tidak tepat, maka tim pelari dapat masuk ke *base* dengan aman tanpa gangguan. Oleh karena itu, kemampuan melempar bola sangat diperlukan dalam permainan rounders.

Teknik melempar bola menurut Heryana dan Verianti adalah sebagai berikut:

- a. Teknik lemparan bola melambung (parabola), menurut Heryana dan Verianti (2010: 68).

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- 1) Posisikan bola di antara jari telunjuk, tengah, dan jari manis di pangkal ruas jari.
- 2) Ketiga jari saling berpegangan, sedangkan jari kelingking dan ibu jari mengontrol bola agar tidak jatuh.
- 3) Saat melempar, kaki berada di depan badan.
- 4) Kaki kanan bergerak maju setelah bola lepas dari tangan.
- 5) Pandangan ke arah sasaran.

### **Gambar 3. Teknik dasar melempar bola melambung**



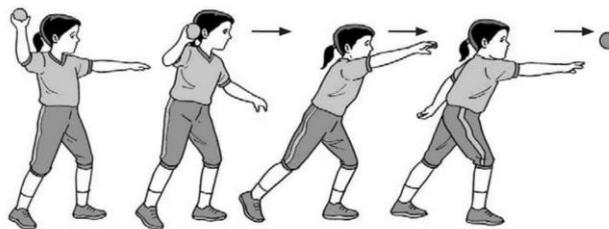
**Sumber: Pristiangga (2019) [www.percepat.com](http://www.percepat.com)**

- a. Teknik lemparan bola mendatar, menurut Dadan Heryana dan Giri Verianti (2010: 68).

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- 1) Badan tidak terlalu condong ke belakang.
- 2) Saat melempar mendatar, lengan tidak menjulur ke atas kepala melainkan mengayun dari belakang ke depan.

**Gambar 4. Teknik dasar melempar bola mendatar**



**Sumber: Brainly (2019) [www.Brainly.com](http://www.Brainly.com)**

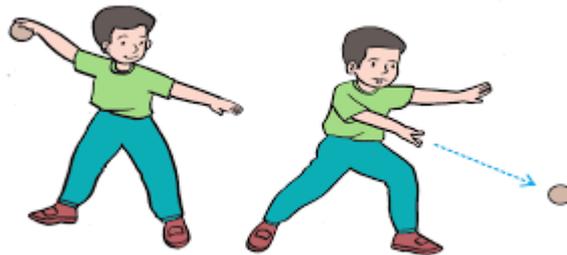
- b. Teknik lemparan menyusur tanah, menurut Heryana dan Verianti (2010: 69).

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a. Dengan kaki ditekuk dan badan condong ke depan, bola dilempar ke tanah.
- b. Setelah memegang bola, lengan pelempar menarik tangan ke belakang.

- c. Lempar bola dengan tangan terulur dan mengarah ke bawah.

**Gambar 5. Teknik dasar melempar bola menyusur tanah**



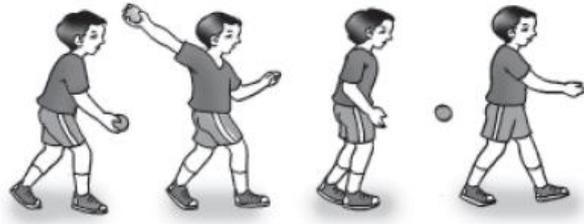
Sumber: Seamolec (2019) <https://sumberbelajar.seamolec.org>

- c. Teknik lemparan bola bagi pelambung (Pitcher), menurut Heryana dan Verianti (2010: 69).

Pitcher adalah pemain yang pertama apat mematikan lawan. Lemparannya yang keras dan cepat akan menyulitkan pemukul sehingga ia dengan mudah dapat mematikan regu pemukul. Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- a. Berdiri tegak dengan kaki kanan ke depan.
- b. Bola dipegang di depan paha kaki kanan.
- c. Badan di condongan ke depan
- d. Lengan tangan yang memegang bola di putar 360° derajat.
- e. Melangkah ke depan dengan kaki kiri secara bersamaan, lepaskan bola saat dekat dengan paha kaki kanan, dan jentikkan pergelangan tangan untuk mengikutinya.

**Gambar 6. Teknik dasar melempar bola bagi pelambung**



**Sumber: <https://akuanak-sekolah.blogspot.com>**

## **5. Hakikat Memukul Bola**

Keterampilan lain yang harus dikuasai oleh setiap pemain rounders adalah memukul bola. Ketika pemain menguasai teknik memukul bola maka pemain dapat mengikuti permainan rounders dengan baik. Berdiri menghadap samping dari bidang lambungan merupakan cara terbaik untuk memukul bola rounders. Berdiri dengan lutut ditebuk dan punggung sedikit membungkuk, kaki dibuka selebar bahu. Kedua tangan memegang pemukul. Dengan kedua siku ditebuk, tarik tongkat kembali ke posisi semula. Setelah itu ayunkan tongkat di depan dada ke arah sebaliknya dari posisi awal.

## **6. Hakikat Menangkap Bola**

Ketika pemain akan menangkap bola, pandangan harus tertuju kepada arah datangnya bola. Terdapat tiga teknik menangkap bola, yaitu teknik menangkap bola lambung, menangkap bola datar, dan menangkap bola menyusur tanah.

- a. Menangkap Bola Lambung, menurut Supardi dan Saryono (2010: 68).

Cara melakukannya sebagai berikut:

- 1) Badan tegak dengan kaki sedikit dibuka, kedua lengan direntangkan di udara, lengan menyesuaikan arah datangnya bola.
- 2) Pandangan mata ke arah bola.
- 3) Kedua telapak tangan terbuka dan pergelangan tangan rapat.
- 4) Saat bola tiba, pegang dengan kedua tangan.

**Gambar 7. Menangkap bola melambung**



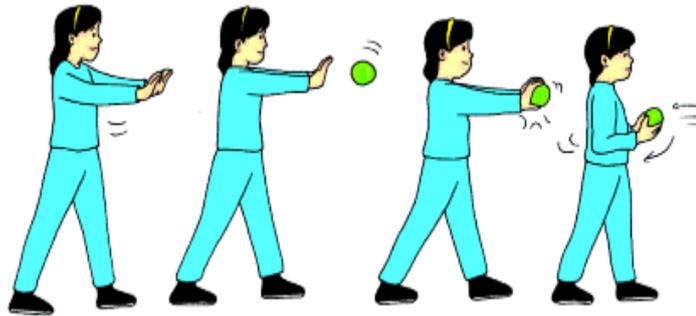
**Sumber: [www.penjagaperpus.com](http://www.penjagaperpus.com)**

- b. Menangkap Bola Datar, menurut Supardi dan Saryono (2010: 69).

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- 1) Berdiri tegak dengan kaki sedikit terbuka. Kedua lengan direntangkan ke depan.
- 2) Fokuskan perhatian ke arah datangnya bola.
- 3) Pergelangan tangan dirapatkan dan kedua telapak tangan terbuka.
- 4) Ketika bola tiba, pegang dengan kedua tangan.

**Gambar 8. Menangkap bola mendatar**



**Sumber:** Penjasorkes.com (2017)

c. Menangkap Bola Menyusur Tanah, menurut Supardi Saryono (2010: 68).

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- 1) Posisi awal: Postur tubuh agak jongkok. Untuk menyongsong arah datangnya bola, letakkan kedua telapak tangan terbuka di tanah.
- 2) Tangkap bola ketika bergerak di tanah. Gunakan kedua telapak tangan untuk menahan bola.

**Gambar 9. Menangkap bola menyusur tanah**



Sikap berdiri

Sikap jongkok

Sikap berlutut

**Sumber:** Supardi dan Suryono (2010)

## **7. Hakikat Kecepatan Lari**

Kecepatan berlari adalah salah satu kemampuan dasar yang harus dikuasai ketika bermain permainan rounders. Bagi regu pemukul, kemampuan berlari memiliki peran yang sangat penting dalam mendapatkan poin. Dengan menguasai kemampuan berlari, maka tim pemukul akan dengan mudah menuju ke *base* dan menghasilkan nilai untuk timnya. Sedangkan bagi tim penjaga, memiliki kemampuan berlari yang baik juga dapat memudahkannya untuk mematikan lawan. Menurut Muler dalam Dopongnuha dan Ahmadi (2019) mengemukakan bahwa “definisi sprint merupakan lari secepatcepatnya untuk mencapai jarak tertentu dengan waktu se sedikit mungkin”.

## **8. Karakteristik Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar**

Anak pada usia 6-12 tahun perkembangan fisik dan rohaninya umumnya sudah berkembang dengan baik. Perkembangan fisik anak antara satu dengan yang lainnya tentu akan sangat berbeda. Hal ini disebabkan oleh perbedaan lingkungan, cara orang tua memperlakukan anaknya, kebiasaan hidup, nutrisi, dan faktor lainnya. Terpenuhinya kebutuhan gizi akan berpengaruh terhadap perkembangan fisik seorang anak. Olahraga adalah faktor penting yang dapat mempengaruhi pertumbuhan fisik anak selain faktor nutrisi dan gizi. Gerakan dan kesehatan anak terganggu ketika mereka tidak cukup berolahraga dan tidak aktif setiap hari. Hal ini dapat menyebabkan anak menjadi kelebihan berat badan atau obesitas dan berakibat pada terganggunya kesehatan anak.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang relevan diperlukan guna mendukung kajian pustaka yang ada dan kerangka berfikir yang dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam pengajuan pertanyaan penelitian itu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wachid Adi Prasetyo mengenai tingkat kecemasan siswa kelas V sd negeri 1 mireng dan sd negeri 3 palar dalam melakukan gerakan loncat harimau. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD negeri 1 mireng dan SD negeri 3 palar yang berjumlah 63 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan analisis deskriptif atau statistic deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebanyak 4 siswa (6.4%) mempunyai tingkat kecemasan sangat tinggi, 16 siswa (25.5%) mempunyai tingkat kecemasan tinggi, 24 siswa (38.2%) mempunyai tingkat kecemasan sedang, 15 siswa (23.9%) mempunyai tingkat kecemasan rendah dan 4 siswa (6.4%) mempunyai tingkat kecemasan sangat rendah. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa kelas V SD Negeri 1 Mireng dan SD Negeri 3 Palar dalam melakukan gerakan loncat harimau.
2. Penelitian yang telah dilakukan oleh Amin Nurjayadi tentang tingkat kecemasan siswa kelas VI SD Negeri 3 Penyayang terhadap pembelajaran kayang dalam senam lantai tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan populasi sebanyak 27 siswa kelas VI SD Negeri 3 Pengasih. Metode statistik deskriptif yang digunakan dalam analisis data adalah deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat 3 siswa (11,1%)

memiliki tingkat kecemasan sangat tinggi, 4 siswa (14,8%) memiliki tingkat kecemasan tinggi, 13 siswa (48,1%) memiliki tingkat kecemasan sedang, 5 siswa (18,5%) memiliki tingkat kecemasan rendah, dan 2 siswa (7,4%) memiliki tingkat kecemasan yang sangat rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa kelas VI SD Negeri 3 Penyayang terhadap pembelajaran kayang dalam senam lantai.

### **C. Kerangka Pikir**

Rounders adalah permainan bola kecil yang dimainkan oleh dua tim. Setiap tim harus dapat bekerja sama secara efektif untuk memenangkan permainan. Menguasai strategi dan teknik yang tepat akan sangat penting dalam sebuah permainan rounders. Keterampilan utama yang harus dikuasai saat bermain rounders adalah kemampuan melempar, memukul, dan menangkap bola. Peserta didik di kelas V seharusnya sudah dapat melakukan bermacam-macam jenis lemparan melambung, mendatar, dan menyusur tanah; memukul dengan tepat sasaran; dan menangkap bola lambung, mendatar, dan menyusur tanah. Keterampilan tersebut seharusnya telah dikenalkan pada kombinasi gerak dasar manipulatif pada peserta didik kelas III, kemudian di kelas IV pengenalan permainan *striking and fielding* melalui permainan bola kecil berupa kasti dan rounders tersebut.

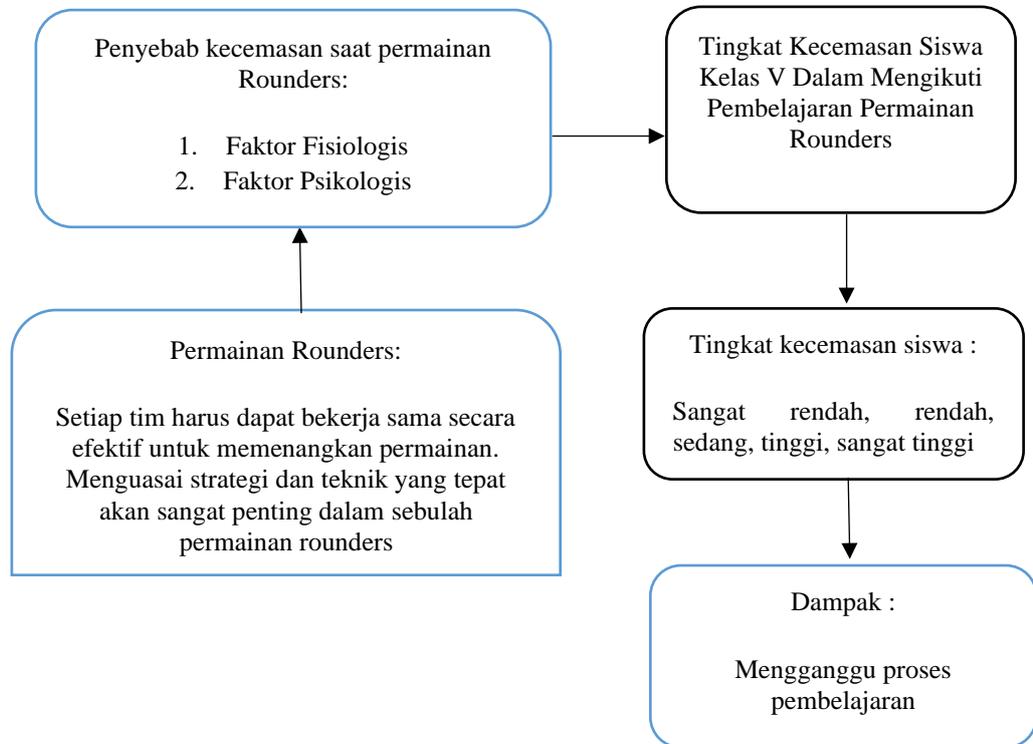
Namun, pembelajaran tidak berjalan secara optimal dalam praktiknya. Hal ini dapat disebabkan karena peserta didik kurang siap dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders. Kurangnya pengetahuan dapat menyebabkan peserta didik merasa khawatir ketika akan melakukan pukulan,

berlari dari base satu ke base lainnya, hingga rasa khawatir akan dimatikan oleh regu penjaga. Terdapat peserta didik yang mengalami keringat dingin, wajah menjadi pucat, tidak mau memukul bola, bahkan sampai menangis.

Setiap peserta didik yang mengikuti suatu pembelajaran dapat mengalami kecemasan. Kecemasan menjadikan seseorang sulit untuk fokus dan bersemangat, hal ini akan mempersulit peserta didik untuk berpartisipasi dalam pembelajaran dan membuatnya melakukan kesalahan dalam bermain rounders. Kecemasan adalah masalah mental yang dapat timbul ketika seseorang dihadapkan pada sesuatu yang dianggap mengancam dirinya sendiri. Perubahan fisik dan psikologis yang dialami seseorang akibat kecemasan dapat diamati. Saat dihadapkan pada sesuatu, kecemasan bisa dirasakan karena hampir selalu hadir. Peserta didik akan merasa kesulitan akibat kecemasan yang berlebihan.

Melalui penelitian yang berjudul “Tingkat Kecemasan Siswa Kelas V Dalam Mengikuti Pembelajaran Permainan Rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran”, peneliti bermaksud untuk mengungkap tingkat kecemasan yang muncul pada siswa kelas V di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran saat mengikuti pembelajaran permainan rounders. Untuk lebih jelasnya, maka kerangka pemikiran digambarkan sebagai berikut :

**Gambar.10 Kerangka konsep**



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif mengenai tingkat kecemasan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders. Menurut Jayusman dan Shavab (2020: 15) penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang. Menurut Kasiram (2020) “penelitian kuantitatif merupakan suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisis keterangan mengenai apa yang ingin diketahui”. “Pendekatan dengan menggunakan kuantitatif karena menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya”, Jayusman dan Shavab (2020: 15). Metode pengumpulan data dari penelitian ini menggunakan kuesioner. Suharsimi (2021: 41) menyatakan bahwa “kuesioner adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan data dari responden”.

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

Penelitian ini dilakukan di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran yang beralamat di Kembaran, Tamantirto, Kasihan, Bantul. Waktu penelitian 1-13 Maret 2024.

### **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian menurut Shofa (2020) menjelaskan subjek penelitian sebagai informan, yang artinya orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi yang menjadi tempat penelitian. Sejalan dengan definisi tersebut Sumiati (2015) mendeskripsikan subjek penelitian sebagai orang yang diamati sebagai sasaran penelitian, dalam penelitian ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas V di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dengan jumlah 28 anak.

### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto (2011: 161), variabel adalah “objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Tingkat kecemasan siswa terhadap pembelajaran permainan rounders menjadi variabel dalam penelitian ini. Kondisi siswa kelas V yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecemasan negatif yang ditandai dengan perasaan khawatir, cemas, dan takut dalam menanggapi ancaman terhadap keselamatan dirinya, baik nyata maupun yang tidak nyata. Hal ini dapat diamati ketika peserta didik mengikuti pembelajaran permainan rounders. Peneliti menggunakan pernyataan dari kuesioner yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya oleh (Dian Kusumaningrum, 2023) untuk mempelajari lebih lanjut mengenai tingkat kecemasan yang dialami siswa kelas V.

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

### **1. Instrumen**

“Instrumen adalah sarana atau alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan menghasilkan hasil yang lebih baik, lebih sistematis, lengkap, dan akurat” (Suharsimi Arikunto 2016: 136). Kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini. Dalam penelitian ini menggunakan Skala *Likert*.

Skala *likert* adalah salah satu jenis skala pengukuran data kuantitatif yang di dapatkan atau banyak ditemukan pada angket saat melakukan survei tertentu mengenai apa yang akan diteliti. Menurut Sugiyono (2013: 230) “angket atau kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Kuisisioner dapat dibedakan menjadi dua jenis, tergantung pada cara menjawab menurut sudut pandangnya sebagai berikut:

- a. Kuisisioner terbuka, memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
- b. Kuisisioner tertutup, responden hanya memilih jawaban yang telah disediakan.

Dalam penelitian ini menggunakan angket yang telah diuji validitas dan realibitasnya oleh peneliti yang terdahulu. Dengan ini, peneliti menggunakan kisi-kisi angket yang diadopsi dari (Dian Kusumaningrum,

2023). Berikut ini kisi-kisi angket yang nantinya akan digunakan sebagai pedoman pembuatan instrument.

**Tabel 1. Kisi-kisi Angket Uji Coba**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal		Jml
			Positif	Negatif	
Kecemasan peserta didik dalam pembelajaran permainan rounders kelas V	Faktor fisiologis	Berkeringat dingin	1,2		2
		Detak jantung menjadi cepat	3	4	2
		Terasa gemeteran, lemas, dan susah bicara (gagap)	5	6,7	3
		Kepala pusing, mulut kering, dan gangguan pada pencernaan	8,9	10,11,	4
		Otot-otot menjadi kaku		12,13	2
		Tidur tidak nyenyak		14	1
	Faktor psikologis	Gejolak emosi naik turun	15,16,17, 18,19,20,	21,22, 23, 24,25,26, 27,28,29,30	16
		Tidak biasaberkonsentrasi		31,32,33,34	4
		Tidak percaya diri dan ragu-ragu dalam mengambil keputusan	35,36,	37,38,39,40	6
	Jumlah			14	26

Dalam penelitian ini yang menjadi responden merupakan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran, kemudian di dalam angket terdapat beberapa pernyataan dengan alternative jawaban, yaitu “Sangat Setuju (SS)”, “Setuju” (S), “Tidak Setuju” (TS), “Sangat Tidak Setuju” (STS). Dalam skala ini terdapat dua bentuk pernyataan yakni pernyataan positif yang berfungsi mengukur sikap positif dan pernyataan negatif yang berfungsi untuk mengukur sikap negatif.

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan kuesioner yang disusun sesuai dengan tujuan penelitian untuk pengumpulan data. Pernyataan dalam angket mengungkapkan tingkat kecemasan peserta didik kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran ketika mengikuti pembelajaran permainan *rounders*. Jenis kuesioner yang diberikan adalah kuesioner tertutup yang langsung ditanggapi oleh responden.

Peneliti memilih empat tanggapan dari skala *Likert* yang telah dimodifikasi, yaitu sebagai berikut: (SS: Sangat setuju, S: Setuju, TS: Tidak Setuju, STS: Sangat Tidak Setuju). Agar hasil penelitian ini lebih meyakinkan, jawaban alternatif “Ragu-ragu” dihilangkan. Berikut tabel yang menampilkan skor setiap jawaban:

**Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Skor Positif</b>	<b>Skor Negatif</b>
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

Sebelum dilakukan pengambilan data yang sebenarnya, kuisisioner yang telah disusun perlu diujicobakan terlebih dahulu untuk memenuhi alat pengumpul data yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (andal). Uji coba atau *try out* dilakukan kepada sampel yang memiliki karakteristik hampir sama dengan subjek yang sebenarnya.

### **1. Validitas**

Hidayat menegaskan (2021: 12) “alat ukur instrumen atau instrumen yang akan dilakukan penelitian, agar menjadi instrumen yang dapat digunakan atau standar, maka instrumen ini harus melalui uji validitas dan reliabelitas yang sah dan tidak tergoyahkan (valid)”. Instrumen yang valid atau sah memiliki nilai validitas yang tinggi. Sedangkan di sisi lain nilai validitas yang rendah rendah memiliki validitas yang kurang.

Berikut rumus yang digunakan untuk menentukan validitas instrumen dengan menggunakan *Pearson Product Moment* (Suharsimi Arinkunto, 2006: 170):

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

**Keterangan**

- $r_{xy}$  : Koefisien Korelasi  
 $\sum X_i$  : Jumlah skor item  
 $\sum Y_i$  : Jumlah skor total  
N : Jumlah responden

Untuk menguji validitas butir-butir soal dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan program komputer SPSS.23. Jika koefisien ( $r_{xy}$ ) memiliki nilai positif dan lebih besar dari nilai tabel pada taraf signifikan 5%, maka kriteria pengujian dianggap valid. Ada 40 item angket yang diujikan, dan empat di antaranya gagal, termasuk butir soal nomor 1, 2, 9, dan 24. Butir soal yang tidak berhasil atau gugur tidak digunakan dalam penelitian selanjutnya.

Adapun instrumen penelitian yang valid disajikan pada tabel berikut:

**Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Variabel	Faktor	Indikator	Butir Soal		Jml	
			Positif	Negatif		
Kecemasan peserta didik dalam pembelajaran permainan rounders kelas V	Faktor fisiologis	Detak jantung menjadi cepat	1	2	2	
		Terasa gemeteran, lemas, dan susah bicara (gagap)	3	4,5	3	
		Kepala pusing, mulut kering, dan gangguan pada pencernaan	6	7,8	3	
		Otot-otot menjadi kaku		9,10	2	
		Tidur tidak nyenyak		11	1	
	Faktor psikologis	Gejolak emosi naik turun	12,13,14,15, 16,17	18,19,20,21, 22, 23,24,25, 26, 27	16	
		Tidak bisa berkonsentrasi		28,29,30,31	4	
		Tidak percaya diri dan ragu-ragu dalam mengambil keputusan	32,33	34,35,36	5	
	Jumlah			11	25	36

( Sumber: Kusumaningrum, 2023)

## 2. Uji Reliabilitas

Sebagaimana yang telah dikemukakan Darma (2021: 17) tingkat kestabilan suatu pengukuran, dapat diandalkan, dan bebas dari kesalahan pengukuran merupakan konsep reliabilitas. Syarat instrument yang baik

yaitu menuntut keajegan hasil pengamatan dengan instrument (pengukuran). Tujuan dilakukan uji reliabelitas adalah untuk mengetahui bahwa instrument yang digunakan benarbenar dapat dipercaya atau dapat diandalkan, sehingga dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan metode Cronbach's Alpha. Rumus yang digunakan adalah (Sutrisno Hadi, 1991: 56):

$$R_{tt} = \frac{M}{M - 1} \left(1 - \frac{V_x}{V_t}\right)$$

Keterangan:

R<sub>tt</sub> : Reliabilitas yang dicari

V<sub>x</sub> : Variansi butir-butir

V<sub>t</sub> : Variansi total (faktor)

M : Jumlah butir pertanyaan

Dari hasil perhitungan dapat diketahui bahwa variabel tersebut reliabel dan dapat di gunakan. Setelah dilakukan uji coba analisis, diperoleh butir sah yang mewakili semua faktor dengan koefisien sebesar 0,959. sehingga instrument digunakan untuk mengumpullkan data yang terpercaya

Angket dari Kusumaningrum tersebut telah teruji valid digunakan digunakan untuk mengumpulkan data dan nilai reliabilitas sebesar 0,959. Angket tersebut digunakan oleh penulis dikarenakan penelitian oleh Dian Kusumaningrum berada di SD Negeri Baran sama halnya dengan

penelitian yang diteliti oleh penulis yaitu di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran.

#### G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, tindakan selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data yang sudah terkumpul dapat ditarik kesimpulannya. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif dengan teknik statistic deskriptif. Menurut Sugiyono (2012: 147) teknik analisis data statistik deskriptif adalah “statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebgaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi”. Selanjutnya dapat dilakukan pemaknaan sebagai pembahasan atas permasalahan yang diajukan dalam bentuk presentase. Menurut Anas Sudijono (2012: 43) rumus untuk menghitung frekuensi relatif (presentase) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \cdot 100$$

Keterangan:

P : Angka persentase

f : Jumlah frekuensi jawaban

N : Jumlah subyek (responden)

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Pengkategorian dengan menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut

Saifuddin Azwar (2010: 43) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penelitian Acuan Norma (PAN) dalam skala dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 4. Pengkategorian**

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat rendah

Keterangan:

M : Nilai rata-rata (Mean)

X : Skor

SD : Standar deviasi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kecemasan siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran praktik permainan rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran. Subjek penelitiannya yaitu siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Hasil dari penelitian ini diperoleh berdasarkan instrumen berupa pengisian angket yang berisi pernyataan dengan pilihan jawaban Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS).

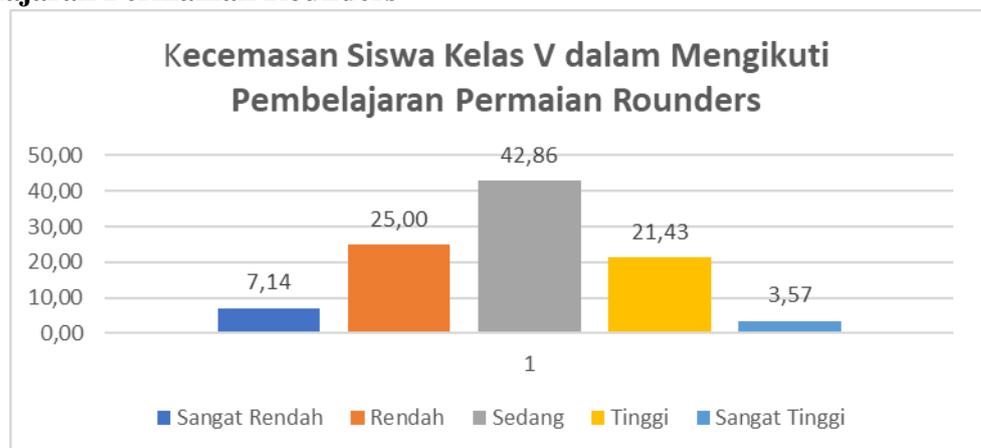
Total butir soal sebanyak 36 pernyataan dengan skor 1 sampai 4, dengan keterangan skor 1 (STS), skor 2 (TS), skor 3 (S), dan skor 4 (SS). Dalam pengisian angket mengenai Tingkat kecemasan siswa kelas V terhadap pembelajaran rounders mendapatkan skor maksimal 124 dan skor minimal. Standar deviasinya 11,7 serta rata-ratanya 109. Berdasarkan nilai rata-rata dan standar deviasi melalui rumus yang telah ditetapkan, data dibagi menjadi ke dalam lima kategori, diantaranya sangat rendah, rendah, sedang, tinggi, dan sangat tinggi. Berikut hasil dan analisis data angket tingkat kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran terhadap pembelajaran praktek permainan rounders.

**Tabel 5. Distribusi Frekuensi Tingkat Kecemasan Siswa**

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase(%)
> 76	Sangat Rendah	2	7,14
77 - 83	Rendah	7	25,00
84 – 90	Sedang	12	42,86
91 - 97	Tinggi	6	21,43
< 104	Sangat Tinggi	1	3,57

Berdasarkan tabel di atas, kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders dapat disajikan melalui grafik seperti berikut ini.

**Gambar 10. Diagram Batang Kecemasan Siswa Kelas V dalam Mengikuti Pembelajaran Permainan Rounders**



Dari tabel di atas diketahui kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran bahwa sebanyak 2 siswa (7,14%) memiliki tingkat kecemasan “sangat rendah”, 7 siswa (25%) memiliki tingkat kecemasan “rendah”, 12 siswa (42,86%) memiliki tingkat kecemasan “sedang”, 6 siswa (21,43%) memiliki tingkat kecemasan “tinggi”, dan 1 siswa (3,57%) memiliki tingkat kecemasan “sangat tinggi”. Kategori “sedang” memiliki frekuensi

tertinggi dengan jumlah 12 siswa (42,86%). Berikut ini dua faktor yang berperan terhadap tingkat kecemasan yang dialami siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran Ketika pembelajaran permainan rounders.

#### 1. Faktor Fisiologis

Dari 11 butir soal mengenai faktor fisiologis yang menyebabkan kecemasan siswa SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran diperoleh skor maksimal 30 dan skor minimal 19 dari hasil jawaban angket siswa. Standar deviasinya 2,47 dan diperoleh rata-rata 24,79. Berikut tabel hasil penelitian terkait faktor fisiologis.

**Tabel 6. Distribusi Frekuensi Faktor Fisiologis**

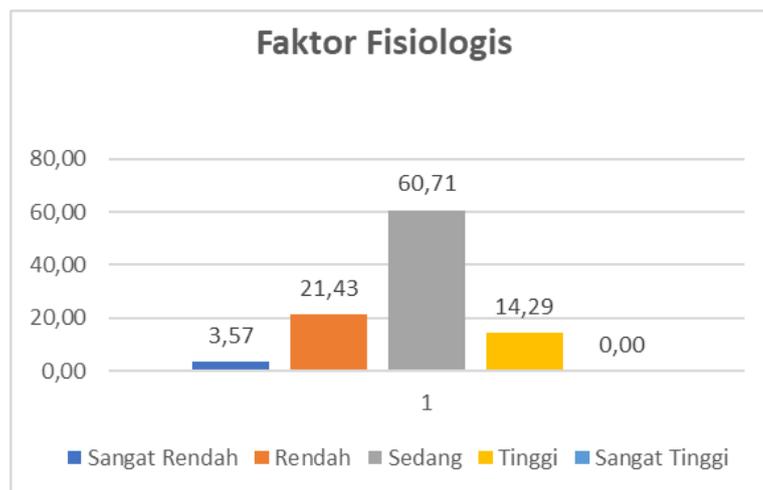
<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekwensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
< 19	Sangat Rendah	1	3,57
20 – 23	Rendah	6	21,43
23 – 27	Sedang	17	60,71
28 - 31	Tinggi	4	14,29
> 32	Sangat Tinggi	0	0,00

Dari tabel di atas diketahui kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran yang ditinjau dari faktor fisiologis diperoleh sebanyak 1 siswa (3,57%) memiliki tingkat kecemasan “sangat rendah”, 6 siswa (21,43%) memiliki tingkat kecemasan “rendah”, 17 siswa (60,71%) memiliki tingkat kecemasan “sedang”, dan 4 siswa (14,29%) memiliki tingkat kecemasan “tinggi”. Dari hasil di atas diketahui bahwa

tingkat kecemasan kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dilihat dari faktor fisiologis termasuk ke dalam kategori “sedang” sebanyak 17 siswa (60,71%).

Berdasarkan tabel di atas, kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders dari faktor fisiologis dapat disajikan melalui grafik seperti berikut ini.

**Gambar 11. Diagram Batang Faktor Fisiologis**



## 2. Faktor Psikologis

Dari 25 butir soal mengenai faktor psikologis yang menyebabkan kecemasan siswa SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran diperoleh skor maksimal 84 dan skor minimal 51 dari hasil jawaban angket siswa. Standar deviasinya 5,87 dan diperoleh rata-rata 61,86. Berikut tabel hasil penelitian terkait faktor psikologis.

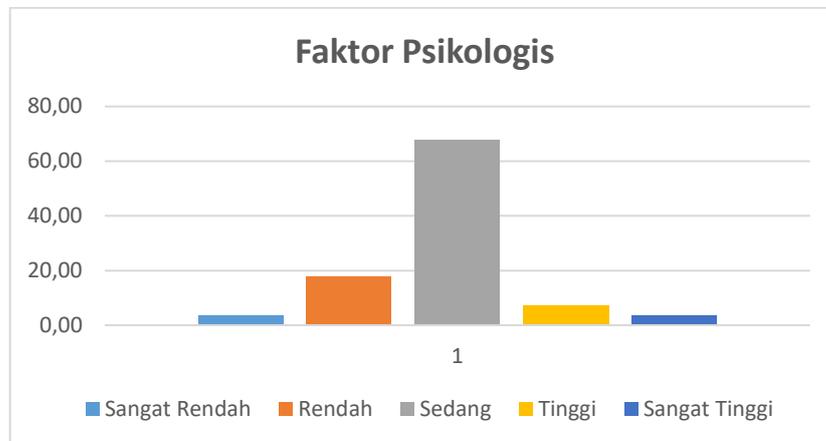
**Tabel 7. Distribusi Frekuensi Faktor Psikologis**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekwensi</b>	<b>Persentase (%)</b>
< 51	Sangat Rendah	1	3,57
52 – 58	Rendah	5	17,86
59 – 65	Sedang	19	67,86
66 – 72	Tinggi	2	7,14
> 73	Sangat Tinggi	1	3,57

Dari tabel di atas diketahui kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran yang ditinjau dari faktor psikologis diperoleh sebanyak 1 siswa (3,57%) memiliki tingkat kecemasan “sangat rendah”, 5 siswa (17,86%) memiliki tingkat kecemasan “rendah”, 19 siswa (67,86%) memiliki tingkat kecemasan “sedang”, 2 siswa (7,14%) memiliki tingkat kecemasan “tinggi”, dan 1 siswa (3,57%) memiliki tingkat kecemasan “sangat tinggi”. Dari hasil di atas diketahui bahwa tingkat kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dilihat dari faktor psikologis termasuk ke dalam kategori “sedang” sebanyak 19 siswa (67,86%).

Berdasarkan tabel di atas, kecemasan siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders dari faktor psikologis dapat disajikan melalui grafik seperti berikut ini.

**Gambar 12. Diagram Batang Faktor Psikologis**



## **B. Pembahasan**

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat kecemasan siswa kelas V dalam mengikuti pembelajaran praktik permainan rounders di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran yang diungkapkan melalui angket berupa soal pernyataan dengan jumlah total 36 butir pernyataan yang terbagi menjadi dua factor yaitu factor psikologis dan fisiologis. Dengan jumlah 11 butir soal fisiologis dan 25 butir soal psikologis.

Menurut persentase dari hasil penelitian diatas, memperoleh hasil bahwa siswa kelas V SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran memiliki tingkat kecemaasan yang masuk dalam kategori “sedang”. Hasil penelitian tersebut menghasilkan skor yang diuraikan di bawah ini: dari total 28 peserta didik yang diuji, 2 siswa memiliki persentase (7,14%) yang termasuk dalam kategori “sangat rendah”, 7 siswa memiliki persentase (25%) yang termasuk dalam kategori “rendah”. 12 siswa memiliki persentase (42,86%) yang termasuk kategori sedang, 6 siswa memiliki persentase (21,43%) yang termasuk dalam

kategori “tinggi”, dan 1 peserta didik memiliki persentase (3,57%) yang termasuk dalam kategori “sangat tinggi”.

Aminullah, M. A. (2013: 208), “Kecemasan adalah perasaan subyektif berupa ketegangan mental yang membuat seseorang merasa cemas sebagai reaksi umum terhadap kurangnya rasa aman atau ketidakmampuan individu untuk mengatasi masalah”. Munculnya perasaan khawatir, cemas, dan takut sebagai respon terhadap ancaman yang nyata maupun yang dibayangkan terhadap keselamatan diri sendiri merupakan ciri khas dari kecemasan.

Menurut Annisa, D. F., & Ifdil, I. (2016 :94) “kecemasan mirip dengan rasa takut namun dengan fokus yang kurang spesifik, ketakutan merupakan respon terhadap ancaman langsung, sedangkan kecemasan ditandai dengan timbulnya kekhawatiran mengenai bahaya tidak terduga”. Munculnya kecemasan pada siswa akan menunjukkan reaksi fisiologis dan psikologis. Reaksi ini dapat berupa tindakan yang dilakukan secara sadar maupun tidak sadar. Hal ini dapat terjadi ketika siswa berpartisipasi dalam pembelajaran permainan rounders di sekolah. Siswa yang mengalami kecemasan akan mengalami perubahan emosi dan pikiran yang dapat berdampak pada dirinya. Siswa yang seharusnya berani dan mampu mengikuti rounders mulai mengalami kecemasan, akibatnya tidak memungkinkan mereka untuk terlibat secara penuh dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat disebabkan karena siswa merasa kesulitan saat mengikuti permainan rounders. Seperti kesulitan dalam memukul bola, ataupun kurangnya percaya diri peserta didik ketika akan berlari dari base satu ke base selanjutnya. Setiap individu pasti memiliki rasa takut dengan porsi yang berbeda - beda.

Begitupun pada siswa, rasa malu dan takut yang dialaminya karena belum menguasai kemampuan dasar permainan rounders, hingga belum memahami penjelasan guru. Selain itu, rasa malu peserta didik semakin besar ketika akan mendapat giliran untuk memukul bola, peserta didik merasa gerakan yang dihasilkan tidak sempurna, sehingga peserta didik merasa cemas apabila hal tersebut akan menjadi bahan tertawaa teman-temannya. Seorang guru tentunya harus mampu membuat kelas menjadi nyaman dan menyenangkan sehingga siswa menjadi pembelajar yang aktif. Guru juga harus bisa untuk menumbuhkan rasa tanggung jawab terhadap siswa untuk mencegah dan mengurangi kecemasan. Salah satu faktor yang dapat menghambat kemampuan seseorang untuk berkonsentrasi, mengingat, membentuk konsep, dan memecahkan masalah adalah kecemasan yang dianggap sebagai salah satu faktor penghambat dalam kegiatan belajar mengajar.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis data dan pembahasan di atas adalah siswa kelas V di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran memiliki Tingkat kecemasan yang “sedang” ketika mengikuti pembelajaran permainan rounders. Hal ini dapat dilihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa (7,14%) memiliki Tingkat kecemasan sangat rendah, 7 siswa (25,00%) memiliki tingkat kecemasan rendah, 12 siswa (42,86%) memiliki tingkat kecemasan sedang, 6 siswa (21,43%) memiliki tingkat kecemasan tinggi, dan 1 siswa (3,57%) memiliki tingkat kecemasan sangat tinggi. Jumlah frekuensi yang paling banyak terdapat pada siswa dengan tingkat kecemasan yang masuk ke dalam kategori sedang yaitu 12 siswa dengan persentase sebesar (42,56%).

#### **B. Implikasi**

Dalam penarikan kesimpulan mengenai implikasi penelitian berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disebutkan di atas. Bagi guru pendidikan jasmani diharapkan dapat memberikan pemanasan yang cukup dan menyenangkan serta penyampaian materi yang santai namun tetap mudah untuk dipahami siswa agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang maksimal.

### **C. Saran**

Dari beberapa penjelasan yang telah diuraikan di atas, terdapat beberapa hal yang perlu dikemukakan kepada pihak terkait, yaitu:

1. Bagi guru, dalam hal mengurangi kecemasan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan rounders, sebaiknya guru selalu memberikan motivasi positif selama proses belajar mengajar agar tercipta rasa percaya diri pada siswa.
2. Bagi siswa, diharapkan untuk selalu mengikuti setiap pembelajaran yang ada di sekolah dengan sungguh-sungguh dan mengikuti arahan dari guru dengan semaksimal mungkin. Sehingga nantinya ketika mengikuti pembelajaran permainan rounders dapat berjalan dengan efisien dan tanpa mengalami kecemasan yang berlebihan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akuanak-sekolah.blogspot.com. (2013). Permainan Rounders. Retrieved June 11, 2024, from <https://akuanak-sekolah.blogspot.com/2013/10/permainan-rounders.html>
- Aminullah, M. A. (2013). Kecemasan Antara Siswa SMP dan Santri Pondok Pesantren. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 1(2), 205-215.
- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Rajawali Pers.
- Annisa, D. F., & Ifdil, I. (2016). Konsep Kecemasan (anxiety) Pada Lanjut Usia (Lansia). *Konselor*, 5(2), 93-99. <https://doi.org/10.24036/02016526480-0-00>
- Arikunto. (2011). *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2014). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bahtiar, A. (2020). Gambar Lapangan Rounders Dan Ukurannya. Retrieved June 11, 2024, from <https://broonet.com/gambar-lapangan-rounders/>
- Brainly.com. (2019). Jelaskan Cara Melempar Bola Mendatar Mendatar Dalam Permainan Kasti. Retrieved June 11, 2024, from <https://brainly.co.id/tugas/24692423>
- Dadan Heryana dan Giri Verianti. (2010). *Penjasorkes untuk SD/MI Kelas 5*, Jakarta: Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Darma, B. (2021). *Statistika Penelitian Menggunakan SPSS*. Jakarta: Guepedia
- Darmayanti, R., Irawan, E., Ningrum, T. P., Khasanah., U., & Presti, P. (2022). Gambaran Tingkat Kecemasan Pasien CAD Sebelum Tindakan Katerisasi Jantung di Ruang Intermediate. *Jurnal Keperawatan BSI*, 10(1), 130-137.
- Dian Kusumaningrum (2023). Tingkat Kecemasan Siswa Kelas V Dalam Mengikuti Pembelajaran Praktik Permainan Rounders Di SD Baran
- Dopongnuha dan Ahmadi (2019). Pengaruh Latihan Speed Ladder Terhadap Kemampuan Lari Sprint 100 M Siswa SMA Negeri 5 Batam. *Jurnal Bola 2* (1), 49-57
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan Busur Dari Pralon Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Panahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume11, Nomor 2.

- Fadila, Aziza Zukruf Budi and, Dr. Daliman, SU (2018). *Kecemasan Orang Tua menghadapi Hospitalisasi Anak*. Skripsi thesis, Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Fitri, A. D. (2016). Konsep Kecemasan (anxiety) Pada Lanjut Usia (lansia). *Jurnal Konselor Volume, 5*.
- Ghufron, M. N., & Risnawati, R. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hayat, A. (2017). Kecemasan dan Metode Pengendaliannya. *Khazanah: Jurnal Studi Islam dan Humaniora, 12(1)*.
- Hidayat, A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas-Reliabilitas*. Jakarta: Health Book Publishing.
- Jayusman dan Shavab (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (LMS) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah.
- Kasiram, H. (2020). *Metodologi Penelitian: Kualitatif dan Kuantitatif*. Malang: UIN Maliki Pres.
- Nurjayadi, A. (2016). *Tingkat Kecemasan Siswa Kelas VI SD Negeri 3 Pengasih Terhadap Pembelajaran Kayang Dalam Senam Lantai Tahun Pembelajaran 2015/2016*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- M. Nur Ghufron & Rini Risnawita, S. (2014). *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Muktiani, M. R. (2014). Identifikasi Kesulitan Belajar Dasar Gerak Pencak Silat Pada Mahasiswa PJKR Bersubsidi Di FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 10, Nomor 1*.
- Mustafa, P. S., & Dwiyooga, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA), 3(2), 4222-438*
- Mashud, M. (2017). Pendekatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Era Abad 21. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, 14(2)*.
- Mylsidayu, A. (2014). *Anxiety (Kecemasan) (Psikologi Olahraga)*. Pt Bumi Aksara. Jl. Sawo Raya No. 18 Jakarta 13220. Jakarta, hal: 42. Cetakan 2

- Paturusi, A. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta Rineka Cipta.
- Penjagaperpus.com. (2020). Menangkap Bola Melambung. Retrieved June 11, 2024, from [www.penjagaperpus.com](http://www.penjagaperpus.com)
- Penjasorkes.com. (2017). 3 Teknik Dasar Permainan Rounders Beserta Ukuran Lapangan Rounders. Retrieved June 11, 2024, from <https://www.penjasorkes.com/2017/09/3-teknik-dasar-permainan-rounders.html>
- Prasetyo, S. A. F. Y. (2015). Pengembangan Busur Dari Pralon Untuk Pembelajaran Ekstrakurikuler Panahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(2), 88–95.
- Prasetyo, W. A., & Dimiyati, D. (2018). Tingkat Kecemasan Siswa Kelas V Sd Negeri 1 Mireng Dan SD Negeri 3 Palar Dalam Melakukan Gerakan Loncat Harimau. *PGSD Penjaskes*, 7(4), 1–9.
- Pristiangga. (2019). Permainan Bola Kasti, Sejarah, Cara Bermain (Terlengkap). Retrieved June 11, 2024, from <https://percepat.com/permainan-bola-kasti/>
- Rohmansyah, N. A. (2017). Kecemasan dalam olahraga. *JURNAL ILMIAH PENJAS (Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(1).
- Rohmansyah, N. A. (2019). Kecemasan dalam Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 3(1), 44–60. <https://doi.org/10.29/index.php/JIP/article/view/541/525%0Ahttp://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/download/541/5>
- Rudiansyah, R., Amirullah, A., & Yunus, M. (2016). Upaya Guru dalam Mengatasi Kecemasan Siswa dalam Menghadapi Tes (Pencapaian Hasil Belajar) Siswa di SMP Negeri 3 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(1).
- Shofa, M. F. (2020). Inovasi Pembelajaran Pada Pendidikan Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19. *BUANA GENDER: Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 5(2), 86–96.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta

- Sumiati. (2015). *Metode Pembelajaran*. Bandung: Wacana Prima.
- Sumberbelajar.seamolec.org. (2019). Teknik Dasar Melempar Bola Menyusur Tanah.
- Supardi dan Suryono. (2010) *BSE: Penjasorkes untuk SD/MI Kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pedidikan Nasional.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widodo, S. A., Laelasari, L., Sari, R. M., Nur, I. R. D., & Putrianti,
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2015). *Foundations of Sport and Exercise Psychology*. Canada: Human Kinetics.
- Widyatmoko (2016). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Permainan Rounders Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Pada Siswa Kelas V SDN Purwotomo No 97.
- Widodo, S. A., Laelasari, L., Sari, R. M., Nur, I. R. D., & Putrianti, F. G. (2017). Analisis Faktor Tingkat Kecemasan, Motivasi dan Prestasi Belajar Mahasiswa. *Taman Cendekia: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 1(1), 67–77. <https://doi.org/10.30738/tc.v1i1.1581>

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tas



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

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Fahmi, Abdillah  
Dosen Pembimbing : Dr. P. Sular Djanto, M. Kes.  
NIM : 196.04.221051  
Program Studi : Pendidikan Olahraga Sekolah Dasar  
Judul TA : Tinjauan Keefektifan Sistem Kelas V Dalam Mengikuti Pembelajaran Praktek Permainan Ronggeng di SD Muhammadiyah 1011 Kecamatan Kambingan Kabupaten Karanganyar

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	23/1/2024	Diskusikan proposal	perbaiki bab 1	Ypt
2	20/2/2024	Perbaiki bab 3 + tata tulis	—	Ypt
3	26/2/2024	Urus uraian P. & bahas bab 4	—	Ypt
4	4/3/2024	Silahkan uraian bab 4	Revisi bab 4	Ypt
5	13/3/2024	Uraian bab 5	—	Ypt
6	25/3/2024	Revisi Bab 8 & P	—	Ypt
7	27/3/2024	Susun secara lengkap sk lamp	—	Ypt
8	4/4/2024	Revisi bab 4 terdapat perubahan	—	Ypt
9	17/4/2024	Ditentukan uraian	Buat power point & ploting dg gambar	Ypt

Yogyakarta, 24 April 2024

Mengetahui  
Koord.Prodi SI PJSD

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.  
NIP. 19820522 200912 1 006

Mahasiswa,

Fahmi, Abdillah  
NIM. 196.04.221051

## Lampiran 2. Lembar Angket Kecemasan Siswa

**ANGKET PENELITIAN**

A. Identitas Responden  
 Nama :  
 Kelas :  
 Sekolah :

B. Petunjuk Pengisian  
 Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama. Berilah tanda centang (√) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom disamping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1			√		

Keterangan:

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Denyut jantung saya normal pada saat saya mengikuti pembelajaran rounders.				
2	Pernafasan mendadak terasa sesak ketika mendapatkan giliran untuk memukul bola.				
3	Badan saya tidak terasa gemetar ketika saya mengikuti pembelajaran rounders.				
4	Badan saya menjadi lemas ketika mengetahui bahwa pembelajaran pada hari itu adalah pembelajaran rounders.				
5	Saya mendadak gagap (susah bicara) saat mengikuti pembelajaran rounders.				
6	Saya tidak merasa pusing ketika mengikuti pembelajaran rounders.				
7	Saya merasa mual-mual ketika akan mengikuti pembelajaran rounders.				
8	Mulut saya menjadi kering dan terasa haus pada saat mengikuti pembelajaran rounders.				
9	Otot bahu saya terasa kaku pada saat saya akan memukul bola.				

Dipindai dengan CamScanner

10	Otot kaki saya terasa kaku pada saat saya akan berlari.				
11	Saya susah tidur setelah mengetahui bahwa pertemuan yang akan datang, akan diadakan pembelajaran rounders.				
12	Saya merasa nyaman pada saat mengikuti pembelajaran rounders.				
13	Saya tidak merasa khawatir jika menjadi pemukul terakhir				
14	Perasaan saya tetap tenang ketika mengikuti pembelajaran rounders.				
15	Perasaan saya tetap tenang ketika saya mendapat giliran untuk memukul bola.				
16	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran rounders di sekolah.				
17	Saya tidak merasa gelisah ketika mengikuti pembelajaran rounders.				
18	Saya merasa tidak senang ketika mengikuti pembelajaran rounders.				
19	Saya merasa cemas apabila menjadi pemukul pertama.				
20	Saya merasa gelisah ketika akan mengikuti pembelajaran rounders.				
21	Saya merasa takut tidak bisa mengikuti pembelajaran rounders dengan baik				
22	Saya takut apabila terkena lemparan bola.				
23	Saya merasa takut apabila akan dimatikan oleh regu penjaga.				
24	Saya tidak dapat melemparkan bola ke arah yang saya mau.				
25	Saya tidak dapat memukul bola ke arah yang saya mau.				
26	Saya takut kaki saya akan terluka karena kondisi lapangan yang kurang mendukung.				
27	Saya tidak dapat berkonsentrasi ketika guru sedang memberikan penjelasan mengenai peraturan permainan rounders.				
28	Saya tidak bisa berkonsentrasi penuh ketika mengikuti pembelajaran rounders.				
29	Saya tidak dapat berkonsentrasi ketika diperhatikan oleh teman.				

30	Saya tidak dapat berkonsentrasi ketika diperhatikan oleh guru.				
31	Saya yakin dapat memukul bola ke arah yang saya mau.				
32	Saya yakin dapat menangkap bola dengan baik.				
33	Saya merasa ragu ketika akan menangkap bola.				
34	Pada saat mengikuti pembelajaran rounders saya merasa tidak mampu bermain dengan baik.				
35	Saya merasa kemampuan memukul bola saya tidak baik.				
36	Saya merasa tidak percaya diri ketika mengikuti pembelajaran rounders.				

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

URAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-pene



**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/1012/UN34.16/PT.01.04/2024 27 Februari 2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

**Yth . Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran  
Jl. Bibis Raya No.25, Gonjen, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah  
Istimewa Yogyakarta 55184**

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

Nama	: Fahmi Abdillah
NIM	: 19604221051
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS V DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PRAKTIK PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF KEMBARAN KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL
Waktu Penelitian	: 28 Februari - 1 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.

## Lampiran 4. Surat Balasan Telah Melakukan Penelitian

**MAJLIS DIKDASMEN CABANG MUHAMMADIYAH KASIHAN  
SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF KEMBARAN**  
Alamat : Kembaran Tamantirto Kasihan Bantul D. I. Yogyakarta Tlp. (0274) 418551  
email : [sdmuhika@gmail.com](mailto:sdmuhika@gmail.com)

---

**SURAT KETERANGAN**  
No.536/SDMUHIK/KSH/III/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ernaningtyastuti, S.Pd.SD  
NBM : 864130  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Unit Kerja : SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran  
Alamat Sekolah : Kembaran Rt.07 Tamantirto, Kasihan, Bantul

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa yang beridentitas :

Nama : Fahmi Abdillah  
NIM : 19604221051  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar  
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah selesai melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Insan Kreatif Kembaran terhitung mulai tanggal 28 Februari 2024 sampai dengan 1 Maret 2024 untuk memperoleh data dalam rangka penyusunan tugas akhir skripsi yang berjudul "TINGKAT KECEMASAN SISWA KELAS V DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN PRAKTIK PERMAINAN ROUNDERS DI SD MUHAMMADIYAH INSAN KREATIF KEMBARAN KECAMATAN KASIHAN KABUPATEN BANTUL".

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 4 Maret 2024  
Kepala Sekolah  
  
Ernaningtyastuti, S.Pd.SD  
NBM : 864130



Dipindai dengan CamScanner

## Lampiran 5. Contoh Pengisian Angket Oleh Siswa

9

**ANGKET PENELITIAN**

A. Identitas Responden  
 Nama : Hanif Nadhifatul Azka  
 Kelas : 5  
 Sekolah : SD Muh. Ika. Kembaran

B. Petunjuk Pengisian  
 Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom disamping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1			✓		

Keterangan:

SS : Sangat Setuju  
 S : Setuju  
 TS : Tidak Setuju  
 STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS	
1	Denyut jantung saya normal pada saat saya mengikuti pembelajaran rounders.			✓		2
2	Pernafasan mendadak terasa sesak ketika mendapatkan giliran untuk memukul bola.			✓		2
3	Badan saya tidak terasa gemetar ketika saya mengikuti pembelajaran rounders.		✓			3
4	Badan saya menjadi lemas ketika mengetahui bahwa pembelajaran pada hari itu adalah pembelajaran rounders.				✓	1
5	Saya mendadak gagap (susah bicara) saat mengikuti pembelajaran rounders.			✓		2
6	Saya tidak merasa pusing ketika mengikuti pembelajaran rounders.		✓			3
7	Saya merasa mual-mual ketika akan mengikuti pembelajaran rounders.		✓			3
8	Mulut saya menjadi kering dan terasa haus pada saat mengikuti pembelajaran rounders.		✓			3
9	Otot bahu saya terasa kaku pada saat saya akan memukul bola.		✓	✓		2
10	Otot kaki saya terasa kaku pada saat saya akan berlari.			✓		2
11	Saya susah tidur setelah mengetahui bahwa pertemuan yang akan datang, akan diadakan pembelajaran rounders.			✓		2
12	Saya merasa nyaman pada saat mengikuti pembelajaran rounders.				✓	1
13	Saya tidak merasa khawatir jika menjadi pemukul terakhir	✓				4
14	Perasaan saya tetap tenang ketika mengikuti pembelajaran rounders.		✓			3

15	Perasaan saya tetap tenang ketika saya mendapat giliran untuk memukul bola.		✓			3
16	Saya merasa senang mengikuti pembelajaran rounders di sekolah.	✓				4
17	Saya tidak merasa gelisah ketika mengikuti pembelajaran rounders.		✓			3
18	Saya merasa tidak senang ketika mengikuti pembelajaran rounders.				✓	1
19	Saya merasa cemas apabila menjadi pemukul pertama.	✓				4
20	Saya merasa gelisah ketika akan mengikuti pembelajaran rounders.				✓	1
21	Saya merasa takut tidak bisa mengikuti pembelajaran rounders dengan baik			✓		2
22	Saya takut apabila terkena lemparan bola.		✓			3
23	Saya merasa takut apabila akan dimatikan oleh regu penjaga.			✓		2
24	Saya tidak dapat melemparkan bola ke arah yang saya mau.			✓		2
25	Saya tidak dapat memukul bola ke arah yang saya mau.			✓		2
26	Saya takut kaki saya akan terluka karena kondisi lapangan yang kurang mendukung.			✓		2
27	Saya tidak dapat berkonsentrasi ketika guru sedang memberikan penjelasan mengenai peraturan permainan rounders.			✓		2
28	Saya tidak bisa berkonsentrasi penuh ketika mengikuti pembelajaran rounders.			✓		2
29	Saya tidak dapat berkonsentrasi ketika diperhatikan oleh teman.		✓	✓		2
30	Saya tidak dapat berkonsentrasi ketika diperhatikan oleh guru.			✓		2
31	Saya yakin dapat memukul bola ke arah yang saya mau.	✓				3
32	Saya yakin dapat menangkap bola dengan baik.	✓				3
33	Saya merasa ragu ketika akan menangkap bola.	✓	✓	✓		2
34	Pada saat mengikuti pembelajaran rounders saya merasa tidak mampu bermain dengan baik.			✓		2
35	Saya merasa kemampuan memukul bola saya tidak baik.			✓		2
36	Saya merasa tidak percaya diri ketika mengikuti pembelajaran rounders.				✓	1

## Lampiran 6. Data Hasil Penelitian Keseluruhan

NO	RESPONDEN	BUTIR SOAL																																		JML			
		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	27	28	29	30	31	32	33	34		35	36	
1	RESPONDEN 1	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	2	4	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	4	1	2	3	3	2	1	3	4	3	2	3	4	93	
2	RESPONDEN 2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	86	
3	RESPONDEN 3	3	1	3	2	2	3	1	3	4	3	1	3	4	3	4	3	3	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	87	
4	RESPONDEN 4	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	93	
5	RESPONDEN 5	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	4	3	3	3	3	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	3	85	
6	RESPONDEN 6	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	4	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	90	
7	RESPONDEN 7	3	2	3	1	1	4	1	2	2	2	1	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	80	
8	RESPONDEN 8	3	2	3	1	1	4	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	85	
9	RESPONDEN 9	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	1	4	3	3	4	3	1	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	83	
10	RESPONDEN 10	3	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2	1	4	3	3	4	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	81	
11	RESPONDEN 11	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	4	3	4	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1	76	
12	RESPONDEN 12	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	85
13	RESPONDEN 13	3	2	4	3	3	4	2	1	4	3	1	3	4	1	3	4	1	3	1	4	2	3	1	3	2	3	1	3	1	4	2	3	4	3	4	2	95	
14	RESPONDEN 14	2	1	4	2	1	1	1	4	2	2	1	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	105	
15	RESPONDEN 15	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	83	
16	RESPONDEN 16	3	1	4	1	1	3	3	4	3	2	1	3	3	4	4	3	3	1	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	1	3	3	4	2	2	1	86	
17	RESPONDEN 17	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	1	1	81	
18	RESPONDEN 18	3	1	3	1	1	3	1	2	1	2	1	3	3	4	3	4	3	1	1	3	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	79	
19	RESPONDEN 19	3	1	3	2	2	4	1	2	2	1	2	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	2	2	88	
20	RESPONDEN 20	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	88	
21	RESPONDEN 21	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	4	3	1	3	2	2	3	3	4	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	90	
22	RESPONDEN 22	3	2	4	2	1	3	1	2	1	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	84	
23	RESPONDEN 23	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	91	
24	RESPONDEN 24	3	2	2	1	2	4	1	3	2	1	1	4	4	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	76	
25	RESPONDEN 25	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	93	
26	RESPONDEN 26	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	4	3	4	4	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	4	4	1	1	2	1	82	
27	RESPONDEN 27	3	2	4	3	3	4	2	1	4	3	1	3	4	1	3	4	1	3	1	4	2	3	1	3	2	3	1	3	1	4	2	3	4	3	4	2	95	
28	RESPONDEN 28	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	86	

**Lampiran 7. Data Hasil Penelitian Faktor Fisiologis**

NO	RESPONDEN	FAKTOR FISIOLGIS											JML
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	RESPONDEN 1	3	2	2	2	3	2	3	4	3	2	3	29
2	RESPONDEN 2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25
3	RESPONDEN 3	3	1	3	2	2	3	1	3	4	3	1	26
4	RESPONDEN 4	3	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	25
5	RESPONDEN 5	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	1	25
6	RESPONDEN 6	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	27
7	RESPONDEN 7	3	2	3	1	1	4	1	2	2	2	1	22
8	RESPONDEN 8	3	2	3	1	1	4	2	3	2	2	2	25
9	RESPONDEN 9	2	2	3	1	2	3	3	3	2	2	2	25
10	RESPONDEN 10	3	2	3	1	2	3	1	1	2	2	2	22
11	RESPONDEN 11	2	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	25
12	RESPONDEN 12	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	24
13	RESPONDEN 13	3	2	4	3	3	4	2	1	4	3	1	30
14	RESPONDEN 14	2	1	4	2	1	1	1	4	2	2	1	21
15	RESPONDEN 15	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25
16	RESPONDEN 16	3	1	4	1	1	3	3	4	3	2	1	26
17	RESPONDEN 17	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25
18	RESPONDEN 18	3	1	3	1	1	3	1	2	1	2	1	19
19	RESPONDEN 19	3	1	3	2	2	4	1	2	2	1	2	23
20	RESPONDEN 20	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25
21	RESPONDEN 21	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	25
22	RESPONDEN 22	3	2	4	2	1	3	1	2	1	1	2	22
23	RESPONDEN 23	3	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	26
24	RESPONDEN 24	3	2	2	1	2	4	1	3	2	1	1	22
25	RESPONDEN 25	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	25
26	RESPONDEN 26	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25
27	RESPONDEN 27	3	2	4	3	3	4	2	1	4	3	1	30
28	RESPONDEN 28	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	25

**Lampiran 8. Data Hasil Penelitian Faktor Psikologis**

NO	RESPONDEN	BUTIR SOAL																										JML
		12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36		
1	RESPONDEN 1	2	4	3	1	3	2	1	3	2	3	2	3	4	1	2	3	3	2	1	3	4	3	2	3	4	64	
2	RESPONDEN 2	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	61	
3	RESPONDEN 3	3	4	3	4	3	3	1	1	2	2	2	1	2	3	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	2	61	
4	RESPONDEN 4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	68	
5	RESPONDEN 5	4	3	3	3	3	3	3	1	2	2	1	2	2	2	3	2	1	2	2	2	3	3	3	2	3	60	
6	RESPONDEN 6	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	63	
7	RESPONDEN 7	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	2	58	
8	RESPONDEN 8	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	60	
9	RESPONDEN 9	1	4	3	3	4	3	1	4	1	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	1	58	
10	RESPONDEN 10	1	4	3	3	4	3	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	59	
11	RESPONDEN 11	4	3	4	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	1	3	1	1	51	
12	RESPONDEN 12	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	2	61	
13	RESPONDEN 13	3	4	1	3	4	1	3	1	4	2	3	1	3	2	3	1	3	1	4	2	3	4	3	4	2	65	
14	RESPONDEN 14	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	4	4	4	84	
15	RESPONDEN 15	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	58	
16	RESPONDEN 16	3	3	4	4	3	3	1	2	2	2	2	3	1	2	3	2	2	2	1	3	3	4	2	2	1	60	
17	RESPONDEN 17	1	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	1	3	2	3	2	1	1	56	
18	RESPONDEN 18	3	3	4	3	4	3	1	1	3	2	3	2	2	3	1	2	2	1	2	3	2	3	2	2	3	60	
19	RESPONDEN 19	3	3	3	3	3	4	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	4	4	2	2	2	2	65	
20	RESPONDEN 20	2	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	63	
21	RESPONDEN 21	3	3	2	3	4	3	1	3	2	2	3	3	4	3	2	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	65	
22	RESPONDEN 22	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	2	2	2	3	62	
23	RESPONDEN 23	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	65	
24	RESPONDEN 24	4	4	4	3	4	3	1	1	1	1	1	1	3	3	1	1	1	2	2	3	2	2	2	2	2	54	
25	RESPONDEN 25	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	68	
26	RESPONDEN 26	4	3	4	4	4	3	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	4	4	1	1	2	1	57	
27	RESPONDEN 27	3	4	1	3	4	1	3	1	4	2	3	1	3	2	3	1	3	1	4	2	3	4	3	4	2	65	
28	RESPONDEN 28	3	3	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	61	

## Lampiran 9. Dokumentasi



Gambar 9.1 Pengisian angket



Gambar 9.2 Pengenalan angket



Gambar 9.3 Menjelaskan tata cara pengisian angket