

**PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN
RUGBY DI SD NEGERI KOTAGEDE 5**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh :

FAKHRUN NISA PRIYANY

NIM 20604224031

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

**PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 5 TERHADAP PEMBELAJARAN
RUGBY DI SD NEGERI KOTAGEDE 5**

Oleh :

Fakhrun Nisa Priyany
NIM : 20604224031

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman Peserta Didik Kelas 5 terhadap pembelajaran *Rugby* di Sekolah Dasar Kotagede 5 Kecamatan Kotagede Kota Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Kotagede 5. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pemahaman. Instrumen yang telah tersusun tersebut divalidasi dan dinyatakan layak oleh dosen pembimbing untuk digunakan sebagai instrumen penelitian dan kemudian dilakukan analisis butir soal. Dalam penelitian ini sampel berjumlah 28 peserta didik kelas 5 dari Sekolah Dasar Kotagede 5 Yogyakarta, dan teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil penelitian ini pemahaman peserta didik kelas 5 terhadap pembelajaran PJOK dengan materi pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta berada pada kategori tinggi. Hasil dari penelitian ini dalam kategori sangat tinggi dengan persentase 7,14% (2 peserta didik), kategori tinggi dengan persentase 89,29% (25 peserta didik), kategori sedang dengan persentase 3,57% (1 peserta didik), kategori rendah dengan persentase 0,00% (0 peserta didik), dan kategori sangat rendah dengan persentase 0,00% (0 peserta didik).

Kata kunci : Pemahaman, PJOK, *Rugby*

COMPREHENSION OF FIFTH GRADE STUDENTS ON THE RUGBY LEARNING AT SD NEGERI KOTAGEDE 5

By:

Fakhrun Nisa Priyany
NIM : 20604224031

ABSTRACT

This research aims to determine the comprehension of fifth grade students towards the rugby learning at SD Negeri 5 Kotagede (Kotagede 5 Elementary School), Kotagede District, Yogyakarta City.

This research was a descriptive quantitative study. This research was conducted at SD Negeri 5 Kotagede. The research method used a survey and the data collection techniques used a comprehension test. The instruments that had been prepared were validated and declared feasible by the supervising lecturer to be used as research instruments and then item analysis was carried out. In this study, the sample consisted of 28 fifth grade students from SD Negeri 5 Kotagede, Yogyakarta, and the data analysis technique used descriptive analysis in the form of percentages.

Based on the results of this study, the comprehension of fifth grade students towards Physical Education learning with rugby learning materials at SD Negeri 5 Kotagede, Yogyakarta is in the high level. The results of this study are as follows: in the very high level with a percentage of 7.14% (2 students), in the high level at 89.29% (25 students), in the medium level at 3.57% (1 student), in the low level at 0.00% (0 student), and in the very low level at 0.00% (0 student).

Keywords: Comprehension, Physical Education, Rugby

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Fakhrun Nisa Priyany
NIM : 20604224031
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran
Rugby di SD Negeri Kotagede 5

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

Yogyakarta, 25 Juni 2024
Yang menyatakan,



Fakhrun Nisa Priyany
NIM. 20604224031

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 5 TERHADAP PEMBELAJARAN
RUGBY DI SD NEGERI KOTAGEDE 5**



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

Mengetahui,
Koord. Prodi S1 PJSD

Dr. Aris Fajri Pembudi, S.Pd., M.Or.
NIP. 198205222009121006

Yogyakarta, 25 Juni 2024
Disetujui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Hari Yuljarto, S.Pd., M.Kes
NIP. 196707011994121001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS V TERHADAP PEMBELAJARAN RUGBY DI SD NEGERI KOTAGEDE 5

Disusun Oleh :

Fakhru Nisa Priyany
20604224031

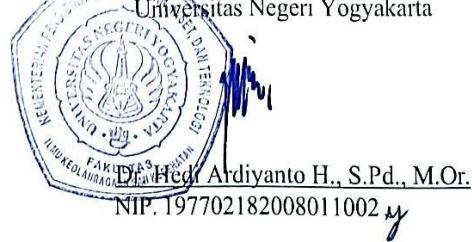
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan
dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
pada tanggal 11 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yuliarto, M.Kes Ketua Penguji		26 - 7 - 24
Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd Sekretaris		26 - 7 - 24
Prof. Dr. Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes Penguji Utama		24 - 7 - 24

Yogyakarta, Juli 2024

Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta



MOTTO

“ Ayo berkembang lebih indah lagi, lebih ceria, lebih semangat, lebih positif *vibes*, dan berbahagialah demi diri sendiri ”.

(Fakhrun Nisa Priyany)

“ Kami telah melapangkan dadamu, dan kami pun telah menurunkan beban darimu yang memberatkan punggungmu lalu kami meninggikan mu, maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan, maka apabila engkau telah selesai dari suatu urusan tetaplah bekerja keras untuk urusan yang lain dan hanya kepada tuhanmulah engkau berharap ”.

(QS. Al-Insyirah)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, maka karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kepada Bapak saya Bapak Suyanta dan Ibu saya Ibu Endang sarmini yang telah melahirkan dan membesarkan saya dengan ketulusan hatimu merawat saya sehingga saya bisa berada hingga titik ini. Terima kasih untuk selalu mendukung dan mendoakan untuk apapun yang saya lakukan untuk masa depan yang lebih baik. Teruntuk Ibu saya terima kasih sudah memberikan bimbingan terbaik dalam hidup dan selalu mengingatkan saya agar selalu mengingat Allah SWT.
2. Kepada Adik saya Hidayat Zaib Isnainta terima kasih telah membantu dalam hal apapun dan memberikan dukungan agar saya bisa menyelesaikan karya ini.
3. Kepada teman – teman saya yang sudah membantu dalam hal apapun dan memberikan dukungan kepada saya agar saya dapat memyelesaikan karya ini.
4. Kepada Tim putra dan Tim putri *Rugby DIY* serta Tim Pelatih yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada saya.
5. Kepada teman dekat saya Itsnaini Asfi, Nares Wara Wanodya, Adelia Wahyu Septiana, Sabrina Vesty, dan Sekar Lestari yang sudah membantu dalam hal apapun dan selalu ada disaat saya membutuhkan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “ Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 “ dapat disusun sesuai dengan harapan.

Selesainya penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Berkenan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas dalam menempuh Pendidikan S1.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan untuk pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. selaku Koordinator Program Studi PJOK Sekolah Dasar FIKK UNY yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
4. Bapak Dr. Hari Yuliarto, M.Kes. selaku Pembimbing Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktu untuk selalu memberikan yang terbaik dalam membantu menyelesaikan skripsi ini.

5. Terima kasih kepada Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun untuk memperbaiki Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Seluruh guru dan peserta didik di SD Negeri Kotagede 5 yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Terima Kasih kepada teman-teman dan semua pihak yang telah memberikan dukungan kepada saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.

Yogyakarta, 25 Juni 2024
Penulis

Fakhrun Nisa Priyany
NIM 20604224031

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pemahaman	9
2. Hakikat <i>Rugby</i>	17
3. Hasil Penelitian yang Relevan	42
4. Kerangka Pikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	46
C. Subjek Penelitian	46
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	46
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	47

F. Validitas dan Reliabilitas	50
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
B. Pembahasan	60
C. Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Simpulan	62
B. Saran.....	62
C. Implikasi.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN.....	66

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan <i>Rugby</i>	18
Gambar 2. Bola <i>Rugby</i>	19
Gambar 3. Gawang Permainan <i>Rugby</i>	21
Gambar 4. Gerak Dasar <i>Tackle</i>	27
Gambar 5. Grak Dasar <i>Ruck</i>	29
Gambar 6. Gerak Dasar <i>Scrum</i>	33
Gambar 7. Gerak Dasar <i>Kicking</i>	34
Gambar 8. Gerak Dasar <i>Passing</i>	34
Gambar 9. Gerak Dasar <i>Maul</i>	37
Gambar 10. <i>Line Out</i>	38
Gambar 11. <i>Tag Rugby</i>	38
Gambar 12. <i>Touch Rugby</i>	39
Gambar 13. <i>Beach Rugby</i>	40
Gambar 14. <i>Rugby 7s</i>	40
Gambar 15. <i>Rugby 10s</i>	41
Gambar 16. <i>Rugby 15s</i>	41
Gambar 17. Alur Penelitian.....	45
Gambar 18. Diagram Pemahaman Peserta Didik Kelas 5.....	55

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kisi - kisi Instrumen Penelitian.....	49
Tabel 2. Reliability Statistics	51
Tabel 3. Norma Penelitian.....	53
Tabel 4. Deskriptif Stastik Pemahaman Peserta Didik	54
Tabel 5. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik	55
Tabel 6. Stastistik Pemahaman Peraturan permainan	56
Tabel 7. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik	56
Tabel 8. Statistik Pemahaman Gerak Dasar	57
Tabel 9. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik	58
Tabel 10. Stastistik Pemahaman Sarana dan Prasarana	59
Tabel 11. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rekap Data Peserta Didik	67
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta	70
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan	71
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	72
Lampiran 5. RPP	73
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	76
Lampiran 7. Foto Kegiatan Penelitian	79

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah komponen penting yang menjadi pondasi kehidupan manusia dan dibutuhkan setiap orang. Melalui proses pendidikan, orang dapat mengembangkan banyak potensi dalam diri mereka. Pendidikan disebut sebagai pembelajaran terprogram yang dilakukan secara sadar dengan tujuan membangun personalitas yang baik dan meningkatkan kemampuan yang ada pada setiap orang sehingga mereka dapat mencapai tujuan hidup tertentu. Untuk memiliki daya saing, pendidikan harus berkualitas tinggi, dan semua pihak yang terlibat dalam pendidikan harus mampu memfasilitasi hal ini.

Pendidikan dasar sangat penting karena pada tingkat ini potensi peserta didik sedang berkembang dan membentuk kemampuan mereka untuk belajar di tingkat selanjutnya. Karena pendidikan dasar adalah jenjang atau tingkatan formal, peserta didik akan membentuk sikap mereka. Pendidikan dasar dalam memberikan pengetahuan, kemampuan, dan kepribadian kepada peserta didik untuk memberi mereka dasar kecerdasan, moralitas, kepribadian, keterampilan, dan pengetahuan untuk hidup mandiri dan siap untuk melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Oleh karena itu, diharapkan peserta didik sekolah dasar mudah mengikuti pelajaran di semua mata pelajaran.

PJOK merupakan bentuk interaksi dan sosialisasi yang dilakukan dalam lingkungan sekolah melalui

kegiatan jasmani atau kesehatan yang masih diamati oleh guru untuk membentuk karakter, interaksi dan sosialisasi seutuhnya. PJOK merupakan kegiatan sosialisasi dalam bermain dan melakukan aktivitas jasmani untuk mendapatkan pendidikan seutuhnya. Aktivitas jasmani bertujuan untuk meningkatkan motorik peserta didik sesuai fungsinya. Di Indonesia, PJOK adalah pelajaran yang wajib dan sangat penting untuk meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik.

PJOK adalah pengajaran yang memberikan perhatian dalam pengembangan fisik, dari mulai latihan kalistenik, latihan untuk kesehatan senam serta performa dalam olahraga pertandingan. PJOK yaitu proses pendidikan seseorang anggota masyarakat atau perorangan yang dilakukan dengan sadar dan sistematik melalui kegiatan jasmani dalam memperoleh peningkatan kemampuan keterampilan jasmani, pembentukan watak dan pertumbuhan kecerdasan. PJOK memiliki kedua komponen yaitu olahraga dan bermain. Dengan begitu tidak selalu harus keduanya melainkan bisa salah satunya atau legkap dalam takaran yang berimbang. Aktivitas fisik yang mempunyai tujuan pendidikan adalah PJOK. Pada PJOK, bermain dan olahraga semuanya mengandung gerak fisik, dan ketiganya sangat berpengaruh dalam konteks pendidikan jika dipakai relaksasi dan kegembiraan.

PJOK sebagai salah satu mata pelajaran sekolah umum baik itu diberikan ditingkat TK, SD, SMP, SMA. PJOK adalah kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan

menengah atau kejuruan melalui aktivitas fisik. PJOK diharap dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai, (sikap, mental, emosional, sportifitas, spiritual, sosial), serta pembiasaan hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis peserta didik yang seimbang (Indiarto, Hartono, dan Annas, 2013).

Peserta didik sekolah dasar adalah bagian dari pendidikan anak-anak pada umumnya. Peserta didik sekolah dasar memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang diselenggarakan pemerintah. PJOK adalah salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari oleh semua siswa di sekolah menengah. Salah satu faktor (eksogen) yang dapat mempengaruhi perkembangan dan pertumbuhan anak adalah PJOK di sekolah. Salah satu manfaat PJOK adalah membina peserta didik ke arah kerja atau sifat sosial, seperti bermain olahraga atau bekerja sama. Menghargai sesama teman dapat membuat peserta didik lebih tidak sombong. (Bachtiar dan Yusuf, 2016).

Olahraga *Rugby* merupakan salah satu cabang olahraga yang ada di Indonesia. Namun olahraga ini sebelumnya sangat populer di luar negeri seperti negara Eropa, Amerika, dan Australia. Olahraga *Rugby* merupakan jenis permainan seperti sepak bola yang dimainkan oleh dua tim dan terdiri dari dua babak. Setiap tim mencoba mencetak skor dengan cara, melempar, memendang

dan membawa bola lalu menjatuhkan diri atau menyentuhkan bola di belakang garis poin. Tim yang mendapat kan skor terbanyak ialah yang menang.

Menurut world *Rugby* tahun 2015. *Rugby* adalah olahraga tim yang sangat baik untuk kebugaran jasmani dan sosial. Ini juga bisa menjadi olahraga yang membutuhkan kekuatan fisik, jadi pemain harus siap secara fisik dan mental untuk bermain, dan mereka juga harus tahu cara bermain dengan aman. *Rugby* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing menggunakan bola berbentuk oval. Pemain mencoba mencetak poin dengan membawa bola ke ujung lapangan lawan mereka atau menendang di atas mistar di antara dua pos (Sarwita dan Sani, 2022).

Rugby di indonesia untuk saat ini sudah cukup populer, olahraga ini berkembang di indonesia pada awal tahun 2000-an dan olahraga ini sudah mengadakan banyak kompetisi resmi di bawah induk oraganisasi *Rugby* tertinggi di indonesia yaitu PRUI (Persatuan *Rugby Union* Indonesia). Ada banyak jenis kompetisi *Rugby* di Indonesia seperti PON, BK PON, Kejurnas, Por Prov, dan Porda.

Sekolah Dasar Kotagede 5 ini beralamat di Jalan Kemasan No. 68, Koatagede Yogyakarta. SD Negeri Kotagede 5 ini sangat dekat dengan pemukiman penduduk dan gang kecil. Hal ini membuat pembelajaran PJOK di SD Negeri Kotagede 5 mengalami kendala, aktivitas peserta didik menjadi terhambat.

Menurut hasil observasi peneliti yang dilakukan ketika Praktik Kependidikan menunjukan bahwa sarana dan prasarana yang digunakan untuk pembelajaran mengalami kendala, sehingga sekolah menggunakan lapangan yang bersamaan digunakan oleh sekolah lain yang berada di lingkungan terdekat. Hal tersebut sangat mempengaruhi aktivitas fisiknya. Proses pembelajaran juga dapat terlaksana dengan baik tetapi dengan keterbatasan yang ada. Pada saat proses pembelajaran PJOK peserta didik Sekolah Dasar Kotagede 5 telah melakukan pembelajaran dengan menggunakan Kurikulum 2013 dan Kurikulum Merdeka. Dalam pelaksanaan pembelajarannya terdapat beberapa permasalahan seperti sarana dan prasarana untuk pembelajaran *Rugby*, padahal sarana dan prasarana dalam pembelajaran khususnya PJOK sangatlah penting. Ketika pembelajaran PJOK kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran sangat berpengaruh. Dalam pembelajaran *Rugby* di sekolah ini beberapa peserta didik sangat antusias karena dengan permainan *Rugby* peserta didik diajarkan untuk dapat melatih kerjasama yang baik. Dengan begitu pun ada beberapa peserta didik yang cenderung memiliki antusias yang rendah sehingga ketika pembelajaran *Rugby* peserta didik hanyalah melihat dan tidak ikut bergabung bersama teman-teman yang lainnya..

Berdasarkan pemaparan penelitian di atas belum diketahui pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran *Rugby* di Sekolah Dasar Kotagede 5. Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul

“Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, di Sekolah Dasar Kotagede 5 ini pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran *Rugby* belum memiliki fasilitas yang layak. Dari pembelajaran *Rugby* yang sudah diajarkan peserta didik beberapa belum terlalu memahaminya, maka berbagai permasalahan yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya inovasi dan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran.
2. Belum diketahui tingkat pemahaman peserta didik di Sekolah Dasar Kotagede 5 pada pembelajaran *Rugby*.
3. Minimalnya Sarana dan prasarana yang belum memadahi untuk pembelajaran *Rugby*.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, maka perlu adanya batasan-batasan ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti ini difokuskan pada pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5.

D. Rumusan Masalah

Permasalahan yang terkait merupakan permasalahan yang kompleks.

Oleh karena itu agar peneliti lebih fokus dalam melakukan penelitian dengan mempertimbangkan segala keterbatasan peneliti, maka dapat dirumuskan pertanyaan peneliti sebagai berikut : “ Seberapa Tinggi Pemahaman Peserta Didik terhadap Pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 ”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk menambah inovasi dan kreativitas guru dalam menyampaikan pembelajaran dan peneliti dapat mengetahui seberapa tinggi Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 terhadap Pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari sebuah penelitian ini semestinya mampu memberikan manfaat atau kegunaan yang jelas dan positif. Dengan itu hasil dari penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai Pemahaman Peserta Didik Kelas V Terhadap Pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Mampu membantu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK khususnya permainan *Rugby*.

b. Bagi Guru

Mampu membantu meningkatkan pengetahuan dan kreativitas guru terhadap pembelajaran PJOK khususnya permainan *Rugby*.

c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan acuan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK khususnya permainan *Rugby*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami dan mengerti setelah sesuatu diketahui dan diingat. Memahami adalah mengerti tentang sesuatu yang dapat dilihat dalam berbagai segi, apabila seseorang memberikan penjelasan yang lebih rinci tentang hal dibahas dengan menggunakan kata-kata sendiri, sedangkan pemahaman adalah kemampuan berfikir yang satu tingkat lebih tinggi dari hapalan. Pemahaman diartikan dengan proses, cara, perbuatan dengan memahami atau memahamkan. Dalam kegiatan pembelajaran yang dimaksud pemahaman adalah kemampuan peserta didik untuk dapat mengerti apa yang telah diajarkan atau disampaikan oleh guru.

Pemahaman sendiri memiliki tiga kategori. Pemahaman terjemahan adalah tingkat terendah, mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya. Pemahaman tafsiran adalah pemahaman tingkat kedua, yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya. Pemahaman Tingkat ketiga adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi seseorang diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi,

kasus ataupun masalah, pemahaman ini termasuk pemahaman tingkat tertinggi.

Pemahaman adalah suatu tolak ukur untuk peserta didik dalam memahami sesuatu yang didapatkan. Pemahaman adalah konseptual kemampuan peserta didik untuk memahami dan menggunakan konsep dan fakta yang diketahui dan menginterpretasikannya dengan bahasa peserta didik itu sendiri berdasarkan pengetahuan (Anisafaizurrahmah, 2018).

Pemahaman timbul karena adanya informasi yang bisa didapatkan oleh seseorang. Pemahaman adalah kemampuan peserta didik memahami atau mengetahui tentang sesuatu setelah yang diketahui dan dipertahankan untuk memberikan suatu gambaran atau contoh dan penjelasan yang lebih lengkap dan mengetahui apa yang diketahui (Febriyanto, Haryanti, dan Komalasari, 2018).

Pemahaman merupakan pemindahan letak dari dalam disituasi bukan hanya tentang kegiatan berfikir saja. Pemahaman merupakan suatu kemampuan yang umumnya memberikan penekanan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik dalam hal pemahaman diminta untuk memahami dan mengerti apa yang diajarkan oleh guru mereka. Kemampuan mengcangkup untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang akan dipelajari. Pemahaman adalah salah satu bagian asepek kognitif, karena merupakan tingkat berfikir yang tinggi.

Proses pembelajaran akan dapat berjalan dan dikembangkan dengan memberikan kepercayaan kepada peserta didik. Dalam pemahaman peserta didik akan lebih dapat memahami dengan mudah jika :

1. Peserta didik dapat mengembangkan rasa percaya diri agar peserta didik akan lebih mudah untuk memahami pembelajaran yang diberikan oleh guru mereka.
2. Peserta didik dapat lebih bebas dan terarah untuk berkomunikasi.
3. Dalam pembelajaran sevara keseluruhan maka pemahaman akan melibatkan peserta didik aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan di atas maka pemahaman bukan hanya sekedar tahu, melainkan peserta didik menginginkan peserta didik dapat memanfaatkan atau mengaplikasikan pembelajaran yang telah dipelajarinya. Salah satu kompetensi yang dapat dicapai peserta didik selama proses belajar mengajar adalah pemahaman. Kemampuan setiap peserta didik untuk memahami kegiatan pembelajaran jelas berbeda-beda. Peserta didik tertentu dapat memahami topik secara mendalam, sementara peserta didik lain hanya mengetahuinya dan tidak dapat memahaminya.

Tingkat pertama, atau tingkat terendah, mencakup pemahaman terjemahan yang mulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya. Tingkat kedua, atau pemahaman penafsiran, mencakup pemahaman yang mengaitkan bagian-bagian terdahulu dengan bagian-bagian berikutnya yang diketahui, atau mengaitkan beberapa bagian grafik dengan kejadian untuk membedakan item pokok dari item bukan pokok. Tingkat ketiga, atau tingkat tertinggi, adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan pemahaman ekstrapolasi, orang diharapkan

dapat memperluas persepsi mereka dalam hal waktu, dimensi, kasus, atau masalah, atau membuat ramalan tentang konsekuensi.

Kata dasar "pemahaman" berasal dari imbuhan "pe-" dan "an". Kata "paham" dapat berarti mengerti, maklum, atau mengetahui, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). Sementara Pemahaman mencakup tindakan, proses, dan cara memahami atau memahamkan sesuatu. Kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu yang telah diketahui atau diingat disebut pemahaman. Dengan kata lain, memahami berarti memiliki pengetahuan tentang sesuatu dan kemampuan untuk memahaminya dari berbagai sudut pandang. Seorang siswa dianggap memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau uraian lebih rinci tentang hal itu.

Pemahaman disebut sebagai proses berpikir dan belajar karena belajar dan belajar adalah langkah pertama menuju pemahaman. Ketika seorang siswa tidak melakukannya, mereka dianggap paham atau memahami sesuatu, hanya memahami dan menghafal secara verbalistik, tetapi hanya ketika ia dapat memahami makna, situsi, dan elemen yang sudah diketahuinya. Siswa dapat melakukan banyak hal, seperti mengubah, mempersiapkan, menyajikan, mengatur, menginterpretasikan, menjelaskan, mendemonstrasikan, memberi contoh, memperkirakan, menentukan, dan mengambil keputusan, setelah mereka memahami sesuatu. Salah satu kompetensi yang dapat dicapai siswa selama proses belajar mengajar adalah pemahaman. Kemampuan setiap siswa untuk memahami kegiatan pembelajaran jelas berbeda-beda. Ada pelajar

yang dapat memahami materi secara menyeluruh, sementara yang lain hanya mengetahuinya dan tidak dapat memahami apa yang telah dipelajari siswa. Dari perbedaan ini, ada tingkat pemahaman yang berbeda.

Pemahaman mencakup enam tingkat kesulitan berpikir, dimulai dari yang terendah hingga yang tertinggi, atau kemampuan berpikir kognitif 1 (C1) hingga 6 (C6). Taksonomi ini menunjukkan proses pengetahuan yang terus meningkat dalam bentuk tahapan hierarki. Tahapan ini disesuaikan dengan tingkat pengetahuan dan tahap perkembangan peserta didik dan bersifat realistik. Taksonomi bloom adalah struktur hierarki yang mengidentifikasi keterampilan berpikir mulai dari jenjang yang rendah hingga jenjang yang tinggi. Taksonomi Bloom pertama kali diterbitkan pada tahun 1956 oleh seorang psikolog pendidikan. yaitu Benjamin Bloom. Aspek pengetahuan (kognitif) menurut kemampuan intelektual berjenjang yang meliputi enam jenjang yaitu pengetahuan (knowledge), pemahaman (comprehension), penerapan (application), analisis (analysis), sintesis (synthesis), dan evaluasi (evaluation). Taksonomi Bloom yang di kutip dari (Gunawan & Paluti, 2017).

1. Pengetahuan

Kemampuan paling dasar adalah pengetahuan, yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk mengingat dan mengungkap kembali (*recall*) semua informasi tanpa harus memahaminya atau hanya menyebutkannya. atau menghafal saja. Pengetahuan hafalan atau ingatan yang termasuk dalam kategori rendah atau C1 disebut pada tahap ini.

2. Pemahaman

Pemahaman, atau pemahaman, adalah kemampuan untuk memahami sesuatu.

Pemahaman mencakup kemampuan untuk menjelaskan, menerangkan, dan menafsirkan.

3. Penerapan

Kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan ide disebut penerapan.

4. Analisis

Kemampuan untuk menganalisis atau menguraikan keadaan tertentu ke dalam komponen-komponen atau unsur-unsur yang membentuknya dikenal sebagai analisis. Pada tahap ini, siswa harus dapat memahami dan menjelaskan bagaimana sesuatu terjadi, bekerja, dan mencapai sistem kerjanya.

5. Sintesis

Sintesis, juga dikenal sebagai "syntesis," adalah kemampuan untuk menggabungkan berbagai bagian dan elemen secara menyeluruh untuk menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu.

6. Evaluasi

Evaluasi (*evaluations*), kemampuan paling tinggi dalam domain kognitif. Kemampuan ini berkenaan dengan membuat penilaian berdasarkan kriteria tertentu.

Kemampuan pemahaman berdasarkan tingkatnya dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

1. Menerjemahkan

Penerjemahan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa A ke bahasa B saja. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajari. Misal mengartikan lambang Negara Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, dan lain-lain.

2. Menafsirkan

Kemampuan ini dianggap lebih luas daripada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan pokok dan tidak pokok dalam pembahasan. Misal diberikan suatu diagram, tabel, grafik atau gambargambar lainnya, dan ditafsirkan

3. Mengekstrapolasi

Berbeda dari menerjemahkan dan menafsikan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena ekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis. Misal diminta untuk mengisi dua bilangan yang merupakan kelanjutan dari suatu deret bilangan. Berdasarkan tingkatan pemahaman yang telah dijelaskan, seseorang akan benar-benar memahami jika telah mampu menafsirkan atau menerjemahkan suatu ilmu atau informasi, memberikan contoh sesuai dengan

ilmu yang sedang dibahas, mengklasifikasikan dan membedakan berdasarkan ciri-ciri tertentu, meringkas agar efektif dan mudah untuk menarik inferensi atau kesimpulan kemudian dapat membandingkan dengan ide yang lain yang mana selanjutnya dapat menjelaskan kembali dengan bahasa sendiri. Pemahaman dapat tercapai karena adanya proses. Proses tersebut dapat menciptakan tingkatan-tingkatan dalam pemahaman suatu ilmu.

Dalam melakukan beberapa teknik dalam menyusun instrumen penelitian terdapat penilaian pengetahuan (kognitif), antara lain :

1. Tes Tertulis

Tes tulis adalah tes di mana soal atau pertanyaan diberikan kepada siswa untuk mendapatkan jawaban dalam bentuk tulisan. Penilaian dengan menggunakan tes tertulis sangat penting untuk merefleksikan tingkat pemahaman materi yang telah diajarkan kepada peserta didik. Tes tertulis dibagi dalam dua bentuk, yaitu soal dengan memilih jawaban (pilihan ganda, menjodohkan, dan benar-salah) dan soal dengan menyuplai jawaban (isian singkat, uraian dan uraian objektif atau non-objektif)

2. Tes Lisan

Tes yang secalangsung diberikan dan peserta didik langsung menjawabnya dengan lisan.

3. Penilaian Proyek

Penilaian yang dilakukan peserta didik dalam waktu tertentu.

2. Hakikat *Rugby*

a. Pengertian *Rugby*

Olahraga *Rugby* adalah jenis olahraga yang murah dan meriah. Bahkan juga mudah dan menyenangkan. Permainan *Rugby* dimainkan di lapangan sepak bola dan dimainkan oleh tim yang terdiri dari 7 pemain. Dalam olahraga *Rugby* yang membedakan permainan ini dari sepak bola adalah bahwa bola *Rugby* berbentuk lonjong, sedangkan *Rugby* dimainkan dengan tangan dan mencetak poin saat berlari ke gawang tim lawan (Sarwita dan Sani. 2022).

Permainan *Rugby* adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim dengan masing-masing tim 7 pemain. Tujuan dari permainan *Rugby* adalah untuk mencetak poin dengan membawa bola melintasi garis zona lawan dengan menyentuhkan bola ke lapangan. Permainan dimulai dengan *kick off* dimana salah satu tim menendang bola dari garis tengah lapangan dan bola tersebut diperebutkan oleh 2 tim yang bersaing. Dalam permainan *Rugby* tidak ada *time out*.

Pemain dalam setiap tim memiliki berbagai posisi, terdapat pemain depan, pemain belakang. Pemain depan biasanya memiliki tubuh yang besar dan lebih kuat dikarenakan posisi tersebut memiliki tugas untuk merebut bola dari lawan, sedangkan pemain belakang yang biasanya memiliki tubuh yang kecil, lebih lincah, dan cepat dan memiliki tugas untuk berlari kencang melewati lawan untuk mencetak poin. Setiap pemain yang membawa bola dapat mengoper, menendang ataupun berlari menuju garis akhir lawan. Pemain yang membawa bola dapat

dijatuhkan oleh lawan dengan melakukan *tackel*. Tetapi ketika sedang melakukan *tackel* peman tidak boleh mencegat lawan ataupun mendorong lawan.

Olahraga Rugby mempunyai tujuan tim yaitu untuk mencetak poin sebanyak mungkin, agar bisa memenangkan tim dengan poin paling banyak di akhir pertandingan. Sebagian besar poin dalam permainan ini dinilai ketika pemain bisa melewati garis gawang lawan (garis bawah) dan membuat bola menyentuh tanah ketika bersentuhan dengannya (Sarwita dan Sani, 2022). Entah itu dimainkan untuk tujuan rekreasi atau persaingan, *Rugby* adalah olahraga yang bagus untuk tetap sehat danbugar karena memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Meningkatkan fleksibilitas tubuh
 2. Meningkatkan sistem kardiovaskular
 3. Membantu mengurangi stress
 4. Membantu membangun ketahanan

b. Peraturan dan Perlengkapan dalam Pertandingan

- ## 1. Lapangan Rugby

Gambar 1. Lapangan Rugby

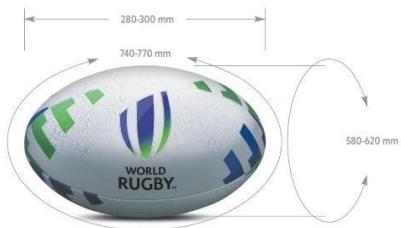


World Rugby 2022

- a. Lapangan harus memiliki permukaan yang aman.
- b. Lapangan rumput, tanah, pasir maupun rumput sintetis adalah lapangan yang diperbolehkan.
- c. Sesuai peraturan dalam World Rugby ukuran lapangan yang digunakan adalah panjang maksimal 100 meter dan lebar maksimal 70 meter dengan panjang in-goal 22 meter.

2. Bola

Gambar 2. Bola Rugby



World Rugby 2022

- a. Bola memiliki bentuk oval.
- b. Berat bola yaitu 410-460 gram.
- c. Dalam permainan yang dilakukan anak-anak biasanya memiliki ukuran bola yang lebih kecil.
- d. Bahan dasar bola terbuat dari kulit atau bahan sintetis yang dibuat khusus agar tahan air dan mudah untuk digengam.

3. Pemain

Setiap tim harus memiliki pemain sebanyak 7 ditambah pemain cadangan. Dalam 1 tim memiliki beberapa posisi, dalam posisi pertama yaitu

posisi depan disebut *forwards*, sedangkan kelompok kedua yaitu posisi belakang disebut *backs*. Untuk kategori permainan *Rugby 10s*, *12s*, dan *15s* jumlah pemainnya saya yang berbeda.

4. Perlengkapan Pemain

- a. Pemain wajib menggunakan jersey saat bertanding, celana, kaos kaki sepatu.
- b. Perlengkapan tambahan yang diperbolehkan :
 - i. Pelindung badan atau *body proctector*
 - ii. Pelindung kepala atau *headgear*
 - iii. Pelindung gigi atau *gumshild*
 - iv. Pelindung tulang kering
 - v. Pelindung angkle yang digunakan di dalam kaos kaki yang panjang
 - vi. *Wristape* atau pembalut jari dan pergelangan tangan
 - vii. *Legging* atau celana ketat panjang
 - viii. *Jilbab sport*

5. Waktu pertandingan

- a. Pertandingan berlangsung dalam 7 menit dalam satu babak dilakukan 2 babak sehingga waktu keseluruhan menjadi 14 menit.
- b. Jeda waktu dalam pertandingan hanya 2 menit dan ditentukan oleh panitia penyelenggara.
- c. Selama pertandingan berlangsung waktu tetap bejalan kecuali terjadi sesuat yang memang harus menunda pertandingan.

6. Mencetak angka

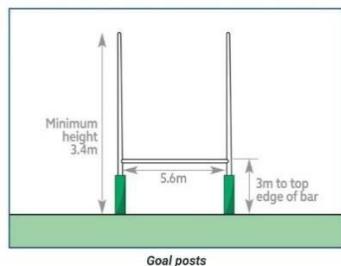
a. Try mendapatkan 5 poin

Pemain berhasil mencetak *try* jika sudah melebihi garis akhir lawan jika bola terjatuh maka *try* gagal dan bola akan berpindah ke lawan.

b. Conversion mendapatkan 2 poin

Salah satu tim yang berhasil mencetak *try* selanjutnya akan bisa mendapatkan poin tambahan dengan melakukan *conversion* dimana penendang menendang bola untuk melewati gawang.

Gambar 3. Gawang Permainan Rugby



World Rugby 2022

a. Penalti mendapatkan 3 poin

Penalti terjadi karena pelanggaran dari lawan, sebuah tim boleh memilih melakukan tendangan langsung ke gawang apabila bola ditendang berhasil melewati gawang maka tim tersebut mendapatkan poin.

- b. *Drop Goal* mendapatkan 3 poin

Drop goal dilakukan apabila seorang pemain dapat menendang bola saat permanan dimulai dengan cara menjatuhkan bola ketanah dan melakukan tendangan dan berhasil melewati gawang akan mendapatkan poin.

7. Pelanggaran

Wasit akan memberikan peringatan, hukuman sementara atau dikeluarkan dari lapangan jika seorang pemain melakukan pelanggaran.

Pelanggaran yang dilakukan meliputi :

- a. Menghalangi
 - i. Seorang pemain tidak diperbolehkan melakukan suatu dorongan yang mengakibatkan lawan terjatuh kedepan ketika pemain sedang berlari membawa bola.
 - ii. Seorang pemain yang *offside* tidak diperbolehkan menghalangi lawannya dengan sengaja.
 - iii. Peman dilarang menghalangi atau mengganggu lawan ketika bola mati.
- b. Bermain dengan curang
 - i. Sengaja melanggar peraturan permainan.
 - ii. Sengaja memukul, membanting atau mendorong lawan.
 - iii. Sengaja membuang waktu pertandingan.

- c. Bermain yang membahayakan
 - i. Pemain tidak diperbolehkan memaki, mengumpat atau menghina.
 - ii. Pemain tidak diperbolehkan memukul, menginjak, mengigit dan meninju.
 - iii. Dalam permainan pemain tidak diperbolehkan melakukan *tackle* di atas bahu.
 - iv. Pemain tidak boleh melakukan *tackel* kepada lawan yang tidak membawa bola.
 - v. Pemain tidak boleh melakukan *tackel*, kepada pemain yang posisi kaki tidak berada pada tanah atau dalam posisi melayang.
 - vi. Pemain tidak diperbolehkan melakukan balas dendam.
 - vii. Pemain lawan tidak boleh menendang bola jika bola masih dipegang oleh lawan.
- d. Kartu kuning dan merah
 - i. Kartu Kuning

Wasit yang memberikan kartu kuning kepada pemain yang melakukan pelanggaran atau hukuman sementara. Maka pemain tersebut akan dikeluarkan dari lapangan. Dan pemain yang mendapat kartu kuning akan menuju tempat hujuman sampai mendapatkan intruksi dari wasit agar bisa mengikuti kembali pertandingan.

ii. Kartu merah

Ketika dikeluarkan maka pemain tersebut tidak diperbolehkan melanjutkan pertandingan dan tidak boleh diganti oleh pemain cadangan.

c. Gerak Dasar *Rugby*

1. Gerak Dasar *Tackle*

Tackle dilakukan untuk menghentikan serangan tim yang menguasai bola. Hanya pemain lawan yang sedang membawa bola yang diperbolehkan melakukan *tackle*. Pemain lawan tidak diperbolehkan melakukan *tackle* ke lawan yang tidak membawa bola. *Tackle* berbahaya jika perkenaan di atas bahu mereka. Jika pembawa bola di *tackle* dan jatuh ke tanah maka mereka harus segera melepaskan bola agar pemain lainnya dapat memainkannya. Jika *tackle* terjadi, pembawa bola dipegang dan dibawa ke tanah oleh satu atau lebih lawan. Dibawa ke tanah berarti pembawa bola berbaring, duduk atau memiliki setidaknya satu lutut di tanah atau pada pemain yang ada di tanah. Ditahan berarti bahwa seorang tackler harus terus memegang pembawa bola sampai pemabawa bola berada di tanah. Pemain dalam *tackle* adalah : a. *Tackled player*. b. *Tacklers*.

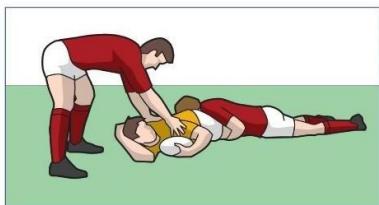
a. *Tacklers* harus :

- i. Segera lepaskan bola dan pembawa bola setelah kedua pemain turun ke tanah.
- ii. Segera menjauh dari pemain yang di *tackle* dan dari bola atau berdiri.

- iii. Mainkan bola setelah berdiri.
 - iv. Biarkan pemain yang di tackle melepaskan atau memainkan bola.
 - v. Biarkan pemain yang di tackle bergerak menjauh dari bola.
- b. *Tacklers* dapat memainkan bola dari arah garis gawang mereka sendiri asalkan mereka telah memenuhi tanggung jawab di atas dan ruck belum terbentuk.
- c. Pemain yang melakukan *tackle* harus segera :
- i. Jadikan bola tersedia agar permainan dapat berlanjut dengan melepaskan, mengoper, atau mendorong bola ke arah mana pun kecuali ke depan. Mereka dapat menempatkan bola ke arah manapun.
 - ii. Pergi menjauhi bola atau berdiri.
 - iii. Pastikan bahwa mereka tidak berada di atas, di atas atau di dekat bola untuk mencegah pemain lawan memperolehnya.
- d. Pemain lain harus :
- i. Lepaskan bola dan pembawa bola segera sambil menjauhi atau berdiri.
 - ii. Saat pemain memainkan bola, sedang berdiri.
 - iii. Sebelum memainkan bola, tiba di *tackle* dari arah garis gawang tim anda.
 - iv. Jangan memainkan bola atau berusaha untuk *tackle* pemain lawan saat jatuh ke tanah dekat *tackle*.
- e. Pemain yang memenangkan bola :

- i. Harus segera memainkan bola, dengan meninggalkan, mengoper atau menendang bola.
 - ii. Jangan jatuh ke tanah dekat tackle kecuali lawan diatasi.
 - iii. Mungkin *tackle*, asalkan tackler melakukannya dari arah garis gawang mereka sendiri.
- f. Garis *offside* dibuat saat tackle setidaknya satu pemain berdiri dan melewati bola, yang berada di tanah. Garis *offside* setiap tim berjalan sejajar dengan garis gawang melalui titik paling belakang dari pemain mana pun yang melakukan *tackle* atau berdiri di atas bola. Jika titik itu berada dibelakang garis gawang, garis offside untuk tim tersebut adalah garis gawang.
- g. *Tackle* berakhiran ketika :
 - i. *Ruck* terbentuk.
 - ii. Seorang pemain yang berdiri dari tim mana pun yang mendapatkan bola dan bergerak menjauh atau mengoper bola.
 - iii. Bola meninggalkan area *tackle*.
 - iv. Bola tidak dapat dimainkan. Jika ada keraguan tentang pemain mana pun yang tidak mematuhi peraturan, wasit memerintahkan scrum. Lemparan diambil oleh tim yang bergerak maju sebelum penghentian atau, jika tidak ada tim yang bergerak maju, oleh tim penyerang

Gambar 4. Gerak Dasar *Tackle*



World Rugby 2022

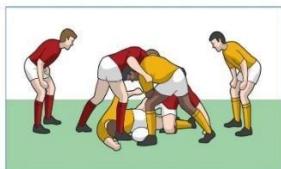
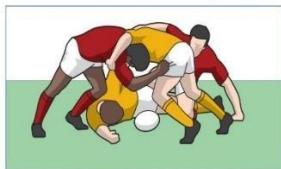
2. Gerak Dasar *Ruck*

Ruck terjadi bila bola berada di tanah dan terdapat satu atau lebih pemain kedua tim berada sangat dekat dengan bola. Pemain tidak boleh menggunakan tangan saat *Ruck*, pemain diperbolehkan menggunakan kaki untuk memindahkan bola menuju ke kaki pemain paling belakang tim sebelum bola bisa diambil. Tujuan dari *ruck* adalah untuk memungkinkan pemain untuk bersaing memperebutkan bola yang berada di tanah.

- a. Sebuah *ruck* hanya dapat terjadi saat permainan.
- b. Sebuah *ruck* terbentuk ketika setidaknya satu pemain dari masing-masing tim yang bersentuhan, diatas kaki mereka dan di atas bola yang berada di tanah.
- c. Pemain yang terlibat dalam semua tahapan *ruck* harus memiliki kepala dan bahu yang tidak lebih rendah dari pinggul mereka.
- d. Setiap tim memiliki garis *offside* yang berjalan sejajar dengan garis gawang melalui titik paling belakang dari setiap pemain di *ruck*. Jika titik itu ada dibelakang garis gawang, garis *offside* untuk tim itu adalah garis gawang.

- e. Seorang pemain yang tiba harus berdiri dan bergabung dari belakang garis *offside* mereka.
- f. Seorang pemain dapat bergabung bersama tetapi tidak di depan pemain paling belakang.
- g. Seorang pemain harus mengingat tim atau lawan. Ikatan harus mendahului atau bertepatan dengan kontak seluruh tubuh.
- h. Pemain harus bergabung dalam ruck atau segera mundur di belakang garis *offside* mereka.
- i. Pemain yang sebelumnya menjadi bagian dari *ruck* dapat bergabung kembali dengan *ruck*, asalkan mereka melakukannya dari posisi *onside*.
- j. Ketika bola telah jelas dimenangkan oleh tim di *ruck*, dan tersedia untuk dimainkan, wasit akan mengatakan “*use it*”, setelah itu bola harus dimainkan jauh dari *ruck* dalam waktu lima detik. Sanksi: *Scrum*.
- k. *Ruck* berakhir dan bermain berlanjut ketika bola meninggalkan *ruck* atau ketika bola di *ruck* berada di atau di atas garis gawang.
- l. *Ruck* berakhir ketika bola menjadi tidak bisa dimainkan. Jika wasit memutuskan bahwa bola mungkin tidak akan muncul dalam waktu yang wajar, *scrum* diberikan

Gambar 5. Grak Dasar *Ruck*



World Rugby 2022

3. Gerak Dasar *Scrum*

Scrum adalah memulainya kembali pertandingan yang telah dihentikan oleh wasit karena adanya pelanggaran yang terjadi. *Scrum* dilakukan dengan cara bola dilemparkan ke tengah, di antara kedua tim dengan begitu kedua *hooker* dapat bersaing memperebutkan bola untuk mengembalikan bola ke timnya. Tujuan dari *scrum* adalah untuk memulai kembali permainan dengan kontes kepemilikan setelah pelanggaran kecil atau penghentian permainan.

- a. Sebuah scrum terbentuk di tempat yang diberikan tanda yang ditunjukan oleh wasit.
- b. Wasit membuat tanda untuk membuat garis tengah scrum, yang sejajar dengan garis gawang.
- c. Tim harus siap untuk membentuk scrum dalam waktu 30 detik setelah tanda diberikan. Sanksi: *Free kick*.

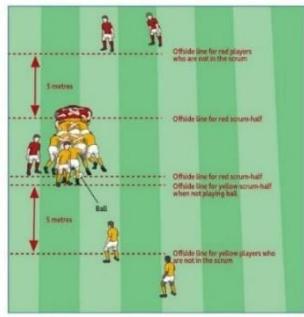
- d. Ketika kedua tim memiliki 7 pemain, delapan pemain dari masing-masing tim mengikat bersama dalam formasi seperti yang ada pada gambar. Setiap tim harus memiliki dua pemain posisi *props* dan satu pemain posisi *hooker* di barisan depan dan dua pemain posisi *locks* di baris kedua, tiga pemain posisi *back row* dari setiap tim yang melakukan *scrum*.
- e. Ketika sebuah tim dikurangi menjadi kurang dari tujuh karena alasan apapun, maka jumlah pemain di setiap tim dalam scrum dapat dikurangi dengan cara yang sama. Jika pengurangan yang diizinkan dilakukan oleh satu tim, maka tidak ada persyaratan bagi tim lain untuk melakukan pengurangan serupa. Namun, sebuah tim tidak boleh memiliki kurang dari lima pemain dalam scrum.
- f. Ketika sebuah tim kurang karena alasan apapun, maka jumlah pemain dalam *scrum* dapat dikurangi dengan cara yang sama. Jika pengurangan diizinkan oleh satu tim atau kesepakatan keduanya.
- g. Para pemain dalam *scrum* harus mengikat dengan cara berikut :
 - i. Pemain posisi *props* mengikat dengan pemain posisi *hooker*.
 - ii. Pemain posisi *hooker* mengikat dengan kedua lengan. bisa di atas atau di bawah lengan pemain posisi *props*.
 - iii. Pemain posisi *locks* mengikat dengan pemain posisi *props* tepat di depan mereka dengan satu sama lain.
 - iv. Semua pemain lain dalam scrum harus mengikat tubuh pemain posisi *locks* dengan setidaknya satu lengan

- h. Kedua kelompok saling berhadapan, di kedua sisi dan sejajar dengan garis tengah.
- i. Kedua pemain posisi *fronr row* berdiri tidak lebih dari satu lengan terpisah dengan pemain posisi hooker ditanda yang diberikan.
- j. Ketika kedua sisi seimbang, stabil dan tidak bergerak wasit akan memberikan aba-aba "*Crouch*" .
 - i. Pemain posisi *Front row* mengambil posisi scrum dengan mengikat dan badan mulai membungkuk. kepala dan bahu mereka tidak lebih rendah dari pinggul mereka dan posisi seperti ini dipertahankan selama *scrum*.
 - ii. Pemain posisi *Front row* merendah dengan kepala sebelah kiri lawan, sehingga tidak ada kepala pemain yang menyentuh leher atau bahu lawan.
- k. Ketika kedua sisi seimbang, stabil dan tidak bergerak wasit akan memberikan aba-aba "*Bind*" .
 - i. Setiap pemain posisi *loose head prop* mengikat dengan menempatkan lengan kiri di dalam lengan kanan pemain posisi *tight head prop* dengan ketat dan berlawanan.
 - ii. Setiap pemain posisi *tight head prop* mengikat dengan menempatkan lengan kanan diluar lengan kiri atas pemain posisi *loose head prop* dengan ketat dan berlawanan.

- iii. Setiap pemain posisi *prop* mengikat dengan mencengkram atau memegang bagian belakang atau samping jersey lawan.
 - iv. Semua pemain saling mengikat selama *scrum*.
 - 1. Ketika kedua sisi seimbang, stabil dan tidak bergerak wasit akan memberikan aba-aba "Set".
 - i. Hanya dengan begitu tim dapat terlibat, menyelesaikan formasi *scrum* dan membuat seperti terowongan dimana bola akan dilempar.
 - ii. Semua pemain harus dalam posisi dan siap untuk mendorong ke depan.
 - iii. Setiap pemain posisi *front row* harus meletakan kedua kaki di tanah, dengan berat badan berada di salah satu kaki yang menopang.
 - iv. Setiap kaki pemain posisi hooker harus sejajar atau dibelakang kaki paling depan pemain posisi *prop* timnya.
- m. Scrum dimulai ketika bola dilepaskan dari tangan pemain posisi *scrum half*.
- n. Kepemilikan dapat diperoleh dengan mendorong lawan kebelakang dan bola keluar dari terowongan.
- o. Hanya ketika *scrum* dimulai barulah tim dapat saling mendorong.
- p. Pemain dapat saling mendorong asalkan mereka melakukannya lurus dan sejajar dengan tanah.
- q. Pemain posisi *front row* dapat memperoleh bola dengan mengait nya menggunakan kaki, tetapi hanya setelah bola menyentuh tanah di dalam terowongan.

- r. *Scrum* berakhir ketika :
 - i. Saat bola keluar dari scrum ke segala arah kecuali dalam terowongan.
 - ii. Ketika bola mencapai kaki pemain paling belakang dan diambil oleh pemain itu atau dimainkan oleh pemain posisi *scrum half* dari tim tersebut.

Gambar 6. Gerak Dasar *Scrum*



World Rugby 2022

4. Gerak Dasar *Kicking*

Kicking dilakukan ketika memulai pertandingan selain itu *kicking* dapat dilakukan ketika pertandingan berlangsung. Ketika *kicking* dilakukan semua teman satu tim berada dibelakang penendang. *Kicking* adalah salah satu strategi ketika bermain. Beberapa macam *kicking* yaitu, *Grubber kick*, *Drop kick*, *Punt kick*.

Gambar 7. Gerak Dasar *Kicking*



World Rugby 2022

5. Gerak Dasar *Passing*

Passing adalah teknik yang sangat penting dalam permainan *Rugby*. Pemain dapat mengoper bola kepada teman satu timnya yang berada didekatnya untuk melanjutkan serangan. Pemain mengoper bola ke arah belakang jika pemain mengoper bola ke depan maka kejadian tersebut bernama *forward pass*, maka wasit akan segera menghentikan pertandingan dan memberikan *scrum* untuk tim lawan.

Gambar 8. Gerak Dasar *Passing*



World Rugby 2022

6. Gerak Dasar *Maul*

Maul dimulai ketika pemain sedang membawa bola dipegang oleh satu atau lebih musuh, dan satu atau lebih pemain tim yang membawa bola mengikat

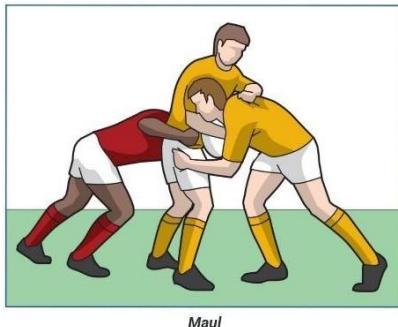
pada pembawa bola. Oleh karena itu, maul terdiri dari daftar tiga pemain, pembawa bola mereka dan satu pemain dari masing-masing tim. Semua pemain yang terlibat harus terikat maul dan harus berada melakukan kuda-kuda, dan bergerak menuju *try zone*.

- a. *Maul* dilakukan pada saat permainan sedang berlangsung.
- b. Dalam maul terdiri dari pembawa bola dan minimal satu orang dari masing-masing tim yang saling mendorong dengan posisi pembawa bola tetap berdiri.
- c. Setelah terbentuk maul, tim yang membawa bola harus bergerak menuju garis *try*.
- d. Setiap tim memiliki garis *offside* yang berjalan paralel ke garis gawang melalui kaki paling belakang pemain maul yang terdekat dengan garis gawang tim. Jika kaki berada di atau di belakang garis gawang, garis *offside* untuk tim adalah garis gawang.
- e. Seorang pemain yang akan bergabung dengan maul harus masuk melalui posisi yang *onside* atau melalui garis belakang garis *offside* mereka
- f. Pemain yang telah meninggalkan maul harus segera mundur di belakang garis *offside*.
- g. Pemain yang akan bergabung dengan maul harus :
 - i. Bergabung dari posisi *onside*.
 - ii. Mengikat ke pemain paling belakang dalam *maul*.

- iii. Posisi kepala dan pundak tidak boleh lebih rendah dari pinggul pemain lain.
- h. Pembawa bola dalam sebuah maul bisa turun asalkan pemain dapat langsung memainkan bola.
 - i. Semua pemain dalam *maul* harus berusaha dalam keadaan berdiri.
 - j. Semua pemain dalam *maul* harus memegang atau mengikat dalam *maul*, tidak hanya disampingnya.
- k. Yang tidak boleh dilakukan pemain :
 - i. Sengaja menjatuhkan *maul* atau lompat di atasnya.
 - ii. Mencoba menyeret lawan keluar dari *maul*.
 - iii. Melakukan tindakan apapun untuk mengelabuhi lawan bahwa *maul* telah berakhir, sebenarnya belum.
- l. Ketika pemain tim bertahan dengan sengaja meninggalkan maul sehingga tidak ada pemain bertahan yang tersisa dalam maul maka maul akan tetap berlanjut.
- m. Ketika semua pemain bertahan dalam maul sengaja meninggalkan maul, dan mereka dapat bergabung kembali ke *maul* harus ada pemain bertahan yang mengikat pada pemain pertama yang membawa bola.
- n. *Maul* berakhir dan permainan berlanjut ketika :
 - i. Bola atau pembawa bola meninggalkan *maul*.
 - ii. Bola menyentuh tanah.
 - iii. Bola berada di dalam atau diatas garis *try*.

- o. *Maul* berakhir gagal ketika :
 - i. Bola tidak dapat dimainkan.
 - ii. *Maul* runtuh (bukan karena terjadi akibat dari *foul play*).
 - iii. *Maul* tidak bergerak ke arah garis *try* lebih dari lima detik dan bola tidak kelihatan.
 - iv. Pembawa bola jatuh ke tanah dan bola tidak dapat digunakan.
 - v. Bola siap dimainkan, wasit telah mengatakan "*use it*" dan tidak segera dimainkan dalam waktu lima detik setelah instruksi dari wasit.
- p. Jika maul terbentuk setelah pemain menangkap bola tendangan lawan dari seorang pemain, maka *scrum* akan diberikan kepada tim penangkap bola.

Gambar 9. Gerak Dasar *Maul*



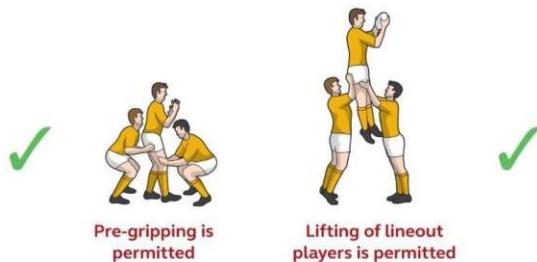
World Rugby 2022

7. Gerak Dasar *Line Out*

Line out adalah lemparan ke dalam diambil oleh lawan dari pemain yang terakhir memegang bola sebelum masuk *try zone*. Tujuan dari *line out* adalah

untuk memulai kembali permainan dengan cepat., setelah bola dilemparkan di antara dua barisan pemain dari kedua tim.

Gambar 10. *Line Out*



World Rugby 2022

d. Jenis – jenis olahraga *Rugby*

1. Tag Rugby

Tag Rugby adalah permainan yang tidak melakukan tackle hanya menggunakan sabuk bernama *tag* di samping kanan kiri setiap pemain. Jadi pemain lawan harus menarik salah satu *tag* agar lawan dapat menghalangi lawan untuk mencetak *try*.

Gambar 11 Tag Rugby



World Rugby 2022

2. Touch Rugby

Touch Rugby adalah permainan di mana pemain tidak menjatuhkan lawan dengan tackle melainkan menyentuh lawan mereka menggunakan tangan mereka pada setiap bagian dari tubuh, pakaian, atau bola. Karena dalam *Rugby* sentuh tidak menggunakan *tackle* dan digantikan dengan sentuhan, maka peraturannya disederhanakan untuk menghilangkan beberapa unsur seperti *scrums*, *rucks*, *mauls*, *line-outs* dan *kicks*.

Gambar 12 Touch Rugby



World Rugby 2022

3. *Beach Rugby*

Rugby pantai adalah permainan menyenangkan yang dimainkan dengan sumber daya dan peralatan yang minimal. Permainan ini membutuhkan gerakan yang cepat dari para pemain dan sesuai untuk anak laki-laki maupun perempuan dari segala usia untuk bermain bersama, di mana peraturannya sama seperti dalam *tag Rugby* karena tidak ada *tackle*.

Gambar 13 Beach Rugby



World Rugby 2022

4. *Rugby 7s*

Rugby 7s adalah permainan *Rugby* yang mempertandingkan 7 pemain lawan 7 pemain, dimana sebagian besar peraturannya tetap mengacu pada *Rugby 15s* tetapi dengan beberapa variasi seperlunya, seperti durasi permainan.

Gambar 14 Rugby 7s

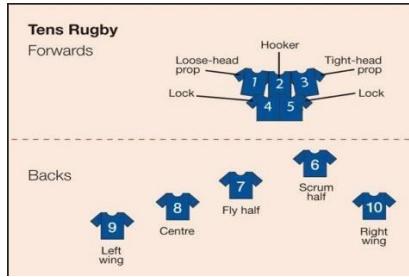


World Rugby 2022

5. *Rugby 10s*

Rugby 10s adalah permainan *Rugby* yang mempertandingkan 10 pemain lawan 10 pemain, dimana sebagian besar peraturannya tetap mengacu pada *Rugby 15s* tetapi dengan beberapa variasi seperlunya.

Gambar 15 Rugby 10s



World Rugby 2022

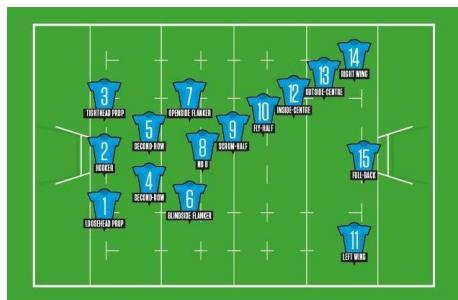
6. *Rugby 12s*

Rugby 12s adalah permainan *Rugby* yang mempertandingkan 12 pemain lawan 12 pemain, dimana sebagian besar peraturannya tetap mengacu pada *Rugby 15s* tetapi dengan beberapa variasi seperlunya.

7. *Rugby 15s*

Rugby 15s adalah permainan *Rugby* yang mempertandingkan 15 pemain lawan 15 pemain. Dalam bentuk asli permainan *Rugby*, *Rugby 15s* ini yang disebut dengan permainan penuh yang merupakan inti dari olahraga *Rugby*.

Gambar 16 *Rugby 15s*



World Rugby 2022

3. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat dibutuhkan untuk mendukung kajian yang akan sikemukakan, sehingga mempu membantu sebagai landasan membuat kerangka berfikir. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini antaranya :

1. Danang Rinangga Putra (2019) yang berjudul : “ Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 terhadap Olahraga Rugby ” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa positif tingkat persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga *Rugby*. Penelitian merupakan penelitian deskriptif dan metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan kuisioner. Subjek penelitian yaitu mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 yang berjumlah 514 mahasiswa. Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *proportional simple random sampling*. Dari 514 mahasiswa tersebut diambil dari 4 program studi yang ada di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta dan setiap program studi memiliki proporsi sampel masing-masing. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang hasilnya diwujudkan dengan bentuk persentase. Hasil dari penelitian tersebut adalah sangat positif sebesar 24,89%, positif sebesar 67,56%, cukup sebesar 7,56%, kurang positif sebesar 0% dan sangat kurang sebesar 0%.
2. Taufik Freddy Prihantono (2021) yang berjudul : “ Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Sd Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman terhadap

Peraturan Permainan Sepakbola ” Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yang dilaksanakan pada bulan Juni 2021. Pengumpulan data dilakukan secara online dengan menggunakan *google form*. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo berjumlah 32 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif dengan perhitungan persentase. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa kelas V SD Negeri Sidomoyo dalam tingkat pemahaman sangat tinggi dengan frekuensi 2 siswa (6,25%), tingkat pemahaman tinggi dengan frekuensi 19 siswa (59,38%), tingkat pemahaman sedang dengan frekuensi 7 siswa (21,87%), tingkat pemahaman rendah dengan frekuensi 4 siswa (12,5%).

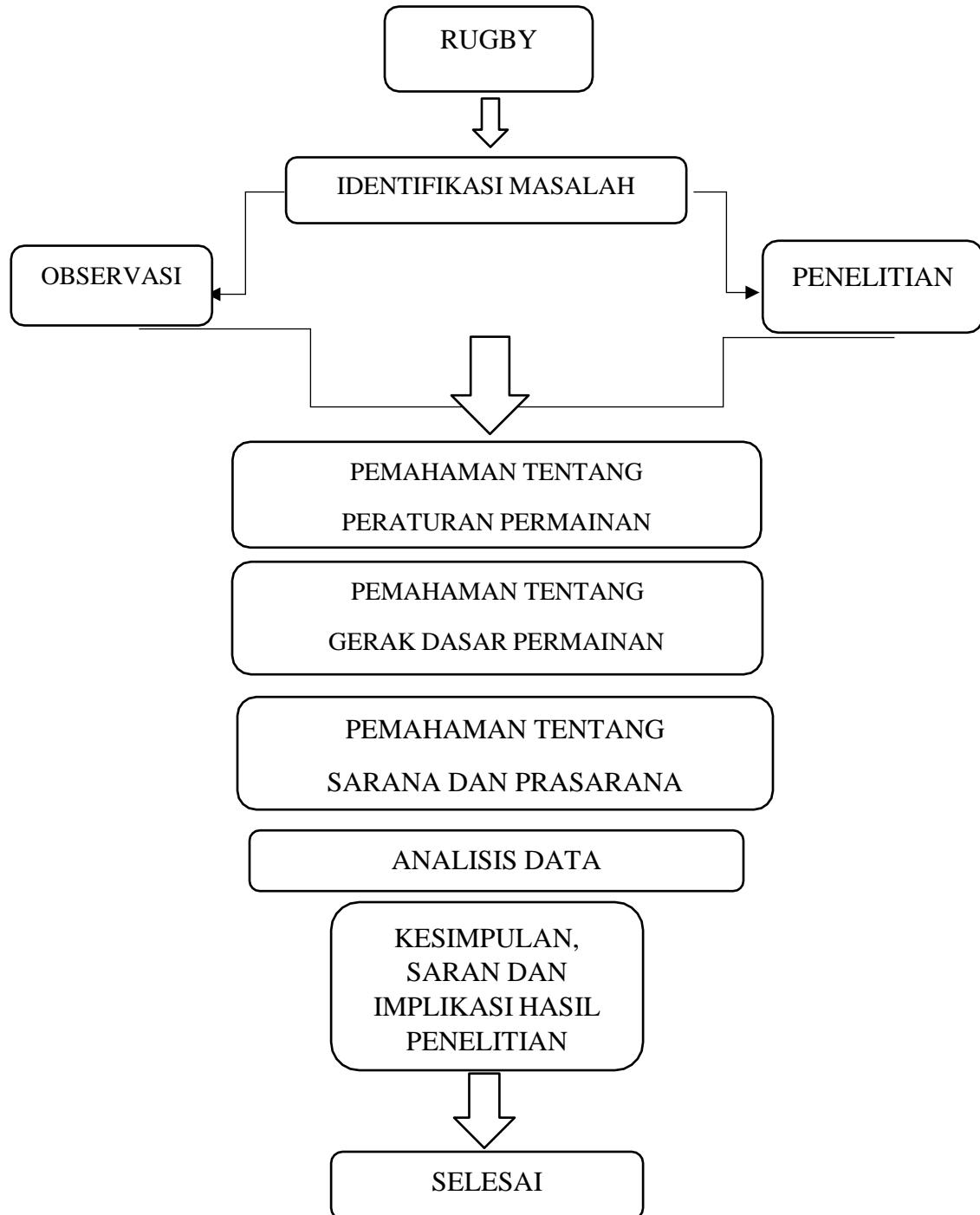
4. Kerangka Pikir

Berdasarkan dari penjelasan yang sudah dijabarkan pada latar belakang dan kajian pustaka, maka kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat disusun. Respon dalam penelitian ini dapat berupa pendapat, tindakan, atau bahkan dalam bentuk penolakan terhadap suatu stimulus. Proses awal dalam pemahaman adalah proses pengindraan, serta dapat memberikan gambaran nyata mengenai suatu objek, dan pemahaman mampu memahami lebih dari gambaran objek tersebut.

Olahraga *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Tanpa adanya respon positif peserta didik yang baik terhadap olahraga ini, peserta didik tidak akan dapat memahami olahraga ini dengan baik. Dengan baiknya pemahaman

peserta didik dengan olahraga *Rugby* maka pembelajaran ini dapat berjalan dengan lancar dan mengubah semua anggapan bahwa olahraga *Rugby* adalah olahraga yang menakutkan.

Gambar 17. Alur Penelitian



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif dapat digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen penelitian berupa tes. Metode penelitian adalah cara ilmiah dalam mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Kotagede 5 yang terletak di JL. Kemasan No. 68, Prenggan, Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini dilakukan dengan cara memilih subjek yang dapat memahami tentang apa yang akan diteliti dan memudahkan peneliti untuk menjelajahi objek sosial yang diteliti. Subjek dalam penelitian ini adalah 28 peserta didik dari kelas 5 yang mengikuti pembelajaran *Rugby* di SD Negeri kotagede 5.

D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan dalam penelitian ini, terlebih dahulu mengetahui tentang variabel penelitiannya, Karena variabel dalam penelitian

ini adalah peristiwa yang terjadi (Sugiyono,2015). Variabel dalam penelitian ini adalah pemahaman peserta didik kelas 5 terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 yang akan diukur menggunakan tes benar atau salah . Penelitian ini memberikan tes yang berupa soal benar atau salah yang mengenai permainan *Rugby*, seperti teknik permainan, sarana dan prasarana permainan, dan peraturan permainan

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: p.203) instrumen penelitian adalah fasilitas yang digunakan penelitian dalam pengumpulan data agar memudahkanya pekerjaan dan mendapatkan hasil yang lebih baik, lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah untuk diolah.

Menurut Sugiyono, (2015: p.148) instrumen yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang sedang diamati.

- a. Mendefinisikan Kontrak adalah menjelaskan beberapa variabel yang akan diukur. Penelitian ini akan meneliti tentang pemahaman peserta didik kelas 5 terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5.
- b. Menyidik Faktor adalah suatu tahapan yang bertujuan untuk menandai beberapa faktor yang akan diteliti. Faktor yang akan diteliti adalah peraturan permainan, sarana dan prasarana, dan teknik permainan.

c. Menyiapkan Butir Soal Pertanyaan

Dalam penelitian ini terdapat 30 jumlah butir soal yang digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap pembelajaran *Rugby*. Soal penelitian ini merupakan soal tes objektif benar – salah dengan dua pilihan yaitu “Benar” atau “ Salah”, dengan begitu jawaban dari peserta didik dapat memberikan ceklist pada kolom yang sudah disediakan. Kisi – kisi tes penelitian sebagai berikut :

Instrumen penelitian yang akan digunakan pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Tes Pengetahuan

Hasil tes dan angket akan dianalisis, skor jawaban peserta didik akan ditentukan dengan kriteria peserta didik. Pada instrumen tes berupa soal dan angket jika peserta didik menjawab benar akan memperoleh skor 1 sedangkan jika menjawab salah akan mendapatkan skor 0. Pertanyaan yang akan digunakan diawali dengan membuat kisi-kisi.

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data maka instrumen tersebut akan diuji cobakan terlebih dahulu. Uji coba instrumen ini bertujuan agar memperoleh instrumen yang valid dan reliabel, dengan begitu masalah dalam penelitian ini akan mendapatkan data yang telah dirumuskan.

Tabel 1. Kisi - kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Soal	Jumlah
Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran <i>Rugby</i> Di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta	Peraturan Permainan	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10	10
	Teknik Permainan	11,12,131,4,15,16,17,18,19,20	10
	Sarana Dan Prasarana	21,22,23,24,25,26,27,28,29,30	10
Jumlah			30

2. Teknik Pengumpulan Data

- Pemberian instrumen kepada peserta didik yang menjadi subjek penelitian menggunakan teknik pengumpulan data, sebagai berikut :
- a. Mencari data seluruh peserta didik kelas 5 di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta.
 - b. Menentukan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian
 - c. Menyebarluaskan instrumen kepada responden
 - d. Peneliti merekap hasil penelitian yang sudah dilakukan
 - e. Peneliti menggambil kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas adalah komponen penting dari penelitian karena memastikan bahwa data yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan, sehingga peneliti dapat membuat kesimpulan berdasarkan analisis mereka. Suatu alat dikatakan valid apabila dapat mengukur dan memberikan data dari variabel-variabel yang diteliti. Validitas dalam penelitian dibagi menjadi tiga hal : (1) validitas penelitian, (2) validitas soal, dan (3) validitas alat ukur.

Penelitian ini dilakukan uji validitas agar nantinya dapat digunakan dan mendapatkan hasil yang valid. Uji validitas instrumen ini dilakukan oleh dosen pembimbing Bapak Dr. Hari Yuliarto, M. Kes. dan telah disetujui dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai instrumen penelitian sehingga tes tersebut sebali alat ukur dan dianggap layak dan berguna dalam penelitian.

Derajat kesesuaian dengan hasil penelitian dengan keadaan sebenarnya adalah validasi penelitian. Sementara validitas internal penelitian adalah ketika data yang dikumpulkan dari penelitian sesuai dengan keadaan dunia nyata. Untuk memiliki validitas internal, instrumen penelitian harus memenuhi syarat tertentu. Untuk validitas eksternal, penelitian dinilai seberapa sesuai hasilnya dengan keadaan yang sebenarnya, atau seberapa sesuai hasilnya dengan keadaan yang sebenarnya. Permasalahan sampling harus menjadi perhatian serius peneliti untuk menjamin validitas eksternal. Validitas tes atau alat ukur

mampu mengukur yang akan diukur, atau sejauh mana mengukir tes yang dimaksud.

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsep yang berarti bahwa suatu alat cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena kualitasnya yang baik. Tes hasil belajar terdiri dari dua kategori yaitu tes hasil belajar bentuk uraian dikenal sebagai tes uraian atau tes subjektif dan tes hasil belajar bentuk objektif dikenal sebagai tes objektif atau tes jenis baru. Reliabilitas menunjukkan seberapa akurat atau relevan hasil penelitian untuk populasi sampel digunakan atau diterapkan dalam situasi yang berbeda.

Kuisisioner dapat digunakan jika menunjukkan hasil yang baik tentang reliabilitas. Suatu kuesisioner dianggap reliabel atau handal ketika jawaban responden terhadap pernyataan konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Semakin stabil alat pengukur, semakin tinggi tingkat reliabilitasnya. Dalam SPSS diberikan fasilitas untuk mengukur dengan uji reliabilitas yaitu Cronbach Alpa (α), variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpa $> 0,60$.

Tabel 2. Reliability Statistics

<i>Reliability Statistics</i>	
Cronbach's Alpha	N of Items
0.630	30

G. Teknik Analisis Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah paling utama mendapatkan data untuk sebuah penelitian.

- 1. Menentukan skor jawaban :** Tahap ini menentukan skor dari hasil soal dan angket. Sebelum hasil tes dan angket dianalisis, skor jawaban peserta didik ditentukan terlebih dahulu dengan kriteria peserta didik yang menjawab benar diberi skor 1 dan peserta didik yang menjawab salah diberi skor 0.
- 2. Menghitung Data :** Untuk menghitung skor dengan cara dihitung dari banyaknya jawaban yang cocok dengan kunci jawabannya.

Persentase rumus yang digunakan dalam penelitian untuk menghitung frekuensi relative (persentase) adalah :

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

Keterangan

F = Frekuensi yang dicari persentasinya

N = Jumlah Frekuensi atau banyaknya individu

P = Angka Persentase

Tabel 3. Norma Penelitian

No	Interval	Kategori
1	81-100	Sangat Tinggi
2	61-80	Tinggi
3	41-60	Sedang
4	21-40	Rendah
5	0-20	Sangat Rendah

Sumber: Arikunto, (2010)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta, Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 27 Maret 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri Kotagede 5 berjumlah 28 peserta didik. Data dari hasil penelitian ini menggunakan 30 pertanyaan. Penelitian ini tentang pemahaman peserta didik kelas V terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 dalam penelitian ini terdapat 30 butir pertanyaan dengan skor 0-1. Setelah pengambilan data dilakukan maka diperoleh hasil penelitian dengan skor *minimum* sebesar = 18; skor *maksimum* sebesar = 25; *mean* = 21,42; *Median* = 21; *Mode* = 21; *standar deviasi* = 1,699. Hasil selangkapnya terdapat di tabel berikut :

Tabel 4. Deskriptif Stastik Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5

N	28
Mean	21,42
Median	21
Modus	21
Minimum	18
Maksimum	25
Standar Deviasi	1,699

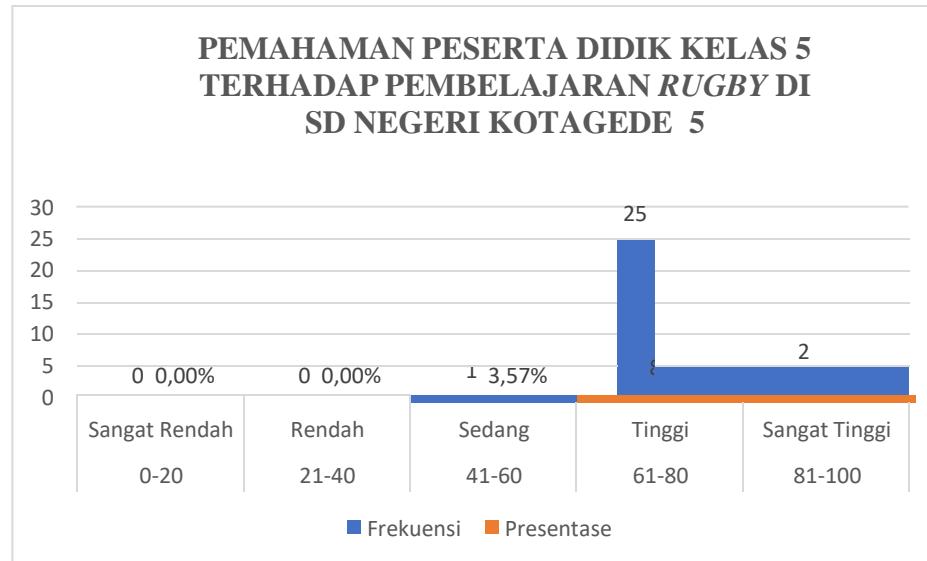
Hasil penelitian tersebut apabila dideskripsikan berdasarkan norma penilaian pemahaman peserta didik kelas V terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 sebagai berikut :

Tabel 5. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	81-100	Sangat Tinggi	2	7,14%
2	61-80	Tinggi	25	89,29%
3	41-60	Sedang	1	3,57%
4	21-40	Rendah	0	0,00%
5	0-20	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah			28	100,00%

Berdasarkan norma penilaian yang diperlihatkan pada tabel 5 berdasarkan pemahaman peserta didik kelas 5 terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 dapat disajikan pada gambar sebagai berikut :

Gambar 18. Diagram Pemahaman Peserta Didik Kelas V Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5



Berdasarkan gambar di atas memperlihatkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik kelas V terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 berada

pada kategori tinggi dengan frekuensi 2 peserta didik (7,14%), tingkat pemahaman tinggi dengan frekuensi 25 peserta didik (89,29%), tingkat pemahaman sedang dengan frekuensi 1 peserta didik (3,57%), tingkat pemahaman rendah dengan frekuensi 0 peserta didik (0,00%). Pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran Rugby ini di SD Negeri Kotagede 5 ini didasarkan pada faktor – faktor sebagai berikut :

1. Faktor Pemahaman Peraturan Permainan

Faktor pemahaman permainan diukur dengan angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penilaian yaitu; skor *minimum* sebesar = 6; skor *maksimum* = 9; *mean* = 7,46; *median* = 7; *modus* = 7, dan *standar deviasi* = 0,94. Hasil selengkapnya pada tabel berikut:

Tabel 6. Stastistik Pemahaman Peraturan permainan

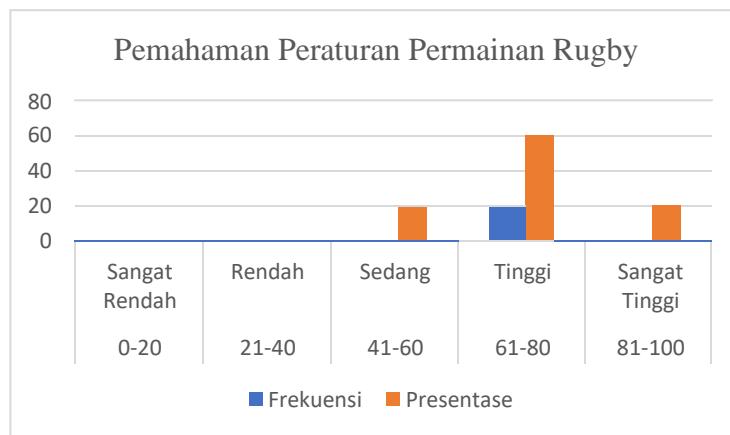
N	10
Modus	7
Median	7
Mean	7,46
Minimum	6
Maksimum	9
Stdr Deviasi	0,94

Tabel 7. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0-20	Sangat Rendah	0	0,00%
2.	21-40	Rendah	0	0,00%
3.	41-60	Sedang	5	17,85%
4.	61-80	Tinggi	17	60,71%
5.	81-100	Sangat Tinggi	6	21,42%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas tingkat pemahaman peraturan permainan peserta didik kelas V pada pembelajaran PJOK dengan materi Rugby dapat disajikan pada gambar berikut.

Gambar 19. Diagram Pemahaman Peraturan Permainan Kelas V Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5



Dari tabel 7 dan gambar 20 diketahui hasil penilaian faktor pemahaman tentang peraturan permainan Rugby berkategori sangat tinggi dengan persentase 21,42% (6 peserta didik), kategori tinggi 60,71% (17 peserta didik), kategori sedang 17,85% (5 peserta didik). Dan kategori rendah 0,00% (0 peserta didik).

2. Faktor Pemahaman Gerak Dasar

Faktor pemahaman Grak Dasar diukur dengan angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penilaian yaitu; skor *minimum* sebesar = 6; skor *maksimum* = 10; *mean* = 6,64; *median* = 6,5; *modus* = 6, dan *standar deviasi* = 0,85. Hasil selengkapnya pada tabel berikut:

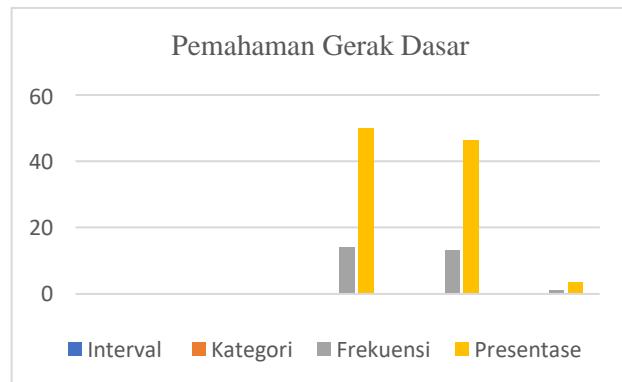
Tabel 8. Statistik Pemahaman Gerak Dasar

N	10
Modus	6
Median	6,5
Mean	6,64
Minimum	6
Maksimum	10
Stdr Deviasi	0,85

Tabel 9. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0-20	Sangat Rendah	0	0,00%
2.	21-40	Rendah	0	0,00%
3.	41-60	Sedang	14	50,00%
4.	61-80	Tinggi	13	46,42%
5.	81-100	Sangat Tinggi	1	3,57%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas tingkat pemahaman gerak dasar peserta didik kelas V pada pembelajaran PJOK dengan materi Rugby dapat disajikan pada gambar berikut.

Gambar 20. Diagram Pemahaman Gerak Dasar Permaianan Kelas V Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5

Dari tabel 9 dan gambar 21 diketahui hasil penilaian faktor pemahaman tentang peraturan permainan Rugby berkategori sangat tinggi dengan persentase 3,57% (1 peserta didik), kategori tinggi 46,42% (13 peserta didik), kategori sedang 50,00% (15 peserta didik). Dan kategori rendah 0,00% (0 peserta didik).

3. Faktor Pemahaman Sarana dan Prasarana

Faktor pemahaman Sarana dan Prasarana diukur dengan angket yang terdiri dari 10 butir pertanyaan. Setelah data terkumpul dan diolah diperoleh hasil penilaian yaitu; skor *minimum* sebesar = 5; skor *maksimum* = 9; *mean* = 7,20; *median* = 7; *modus* = 7, dan *standar deviasi* = 0,95. Hasil selengkapnya pada tabel berikut:

Tabel 10. Stastistik Pemahaman Sarana Dan Prasarana

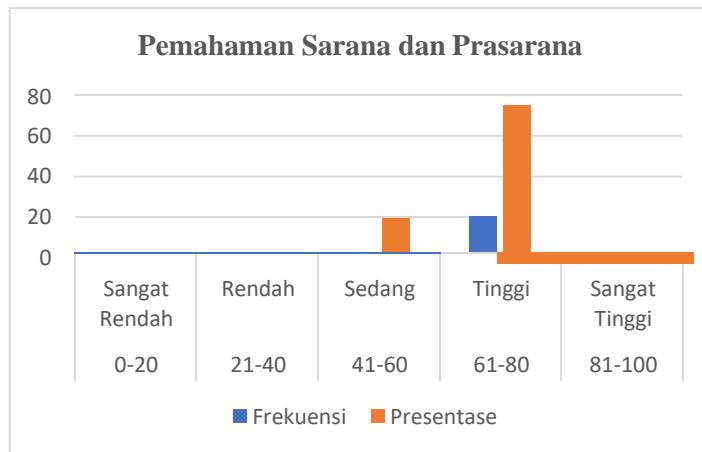
N	10
Modus	7
Median	7
Mean	7,20
Minimum	5
Maksimum	9
Stdr Deviasi	0,95

Tabel 11. Norma Penilaian Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran Rugby Di SD Negeri Kotagede 5

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1.	0-20	Sangat Rendah	0	0,00%
2.	21-40	Rendah	0	0,00%
3.	41-60	Sedang	5	17,85%
4.	61-80	Tinggi	21	75,00%
5.	81-100	Sangat Tinggi	2	3,57%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas tingkat pemahaman sarana dan prasarana peserta didik kelas V pada pembelajaran PJOK dengan materi Rugby dapat disajikan pada gambar berikut.

Gambar 21. Diagram Pemahaman Sarana dan Prasarana Kelas V Terhadap Pembelajaran *Rugby* Di SD Negeri Kotagede 5



Dari tabel 11 dan gambar 22 diketahui hasil penilaian faktor pemahaman tentang peraturan permainan Rugby berkategori sangat tinggi dengan persentase 3,57% (2 peserta didik), kategori tinggi 75,00% (21 peserta didik), kategori sedang 17,85% (5 peserta didik). Dan kategori rendah 0,00% (0 peserta didik).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman peserta didik kelas V terhadap pembelajaran *Rugby* pada mata pelajaran PJOK Olahraga dan Kesehatan di SD Negeri Kotagede 5 Yogyakarta. Penelitian ini menggunakan 30 butir

pertanyaan dan terbagi menjadi 3 faktor, yaitu peraturan permainan *Rugby*, gerak dasar permainan *Rugby* dan sarana dan prasarana permainan *Rugby*.

Hasil penelitian ini diperoleh pemahaman peserta didik pada pembelajaran PJOK, materi *Rugby* berkategori tinggi. Hal ini dapat menunjukkan bahwa peserta didik kelas V yang mempunyai pemahaman mengenai permainan *Rugby* sangat baik. Pemahaman yang sangat baik ini terjadi karena peserta didik sangat aktif dan berantusias ketika pembelajaran PJOK kesehatan dan olahraga sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik terhadap permainan *Rugby*.

Tingkat pemahaman peserta didik kelas V di SD Negeri Kotagede 5 dalam pembelajaran *Rugby* ini secara keseluruhan apabila mengacu pada hasil penelitian, dari kategori yang diperoleh terdapat kemungkinan dapat mempengaruhinya. Minat, bakat dan otif yang baik terhadap pembelajaran *Rugby* harus didukung dengan lingkungan yang kondusif, guru, orang tua, dan sarana prasarana untuk dapat membentuk tingkat pemahaman yang tinggi. Dalam penelitian ini yang dapat diharapkan adalah dapat mewujudkan tujuan pembelajaran itu sendiri.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang dialami dan dapat menjadi faktor yang nantinya bisa diperhatikan bagi peneliti yang akan datang agar lebih menyempurnakan penelitiannya. Keterbatasan dalam penelitian yang saya lakukan terdapat pada waktu dan tenaga mengakibatkan peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan responden dalam mengerjakan tes tersebut

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik kelas 5 terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5 adalah sebagai berikut : tingkat pemahaman sangat tinggi dengan frekuensi 2 peserta didik (7,14%), tingkat pemahaman tinggi dengan frekuensi 25 peserta didik (89,29%), tingkat pemahaman sedang dengan frekuensi 1 peserta didik (3,57%), tingkat pemahaman rendah dengan frekuensi 0 peserta didik (0,00%). Dari penelitian ini menyatakan hasil yang tinggi untuk pemahaman peserta didik terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian pemahaman peserta didik kelas 5 terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5, maka saran yang dapat disampaikan adalah :

1. Dalam pembelajaran PJOK diharapkan guru lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan pembelajaran agar peserta didik kelas 5 dapat mengetahui pengetahuan yang luas mengenai permainan *Rugby*, misalnya memberikan gerak dasar secara aktif atau video pembelajaran.
2. Untuk peserta didik yang memiliki pengetahuan atau pemahaman yang kurang, diharapkan untuk meningkatkannya dengan cara berusaha

memahami apa yang disampaikan guru dan belajar mencari referensi sendiri dari berbagai informasi.

3. Penelitian ini hanya melakukan penelitian yang sederhana semoga selanjutnya peneliti dapat lebih mengembangkan sempel dan variabel dalam penelitian selanjutnya, sehingga pembelajaran yang diharapkan dapat terlaksana dengan baik.

C. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan yang ada di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut :

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi untuk mengetahui pemahaman peserta didik kelas V terhadap pembelajaran *Rugby* di SD Negeri Kotagede 5.
2. Pemilihan metode pembelajaran untuk peserta didik yang tepat dapat mempengaruhi pemahaman peserta didik untuk pembelajaran PJOK.
3. Dalam penelitian ini tidak melibatkan interaksi langsung terhadap peserta didik namun diharapkan adanya kerjasama antara peserta didik, guru dengan mencari solusi terbaik dalam proses belajar PJOK untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, A. M., Listyarini, E., & Setyawan, H. (2023). Workshop Program Gir (Get Into Rugby) Untuk Kelompok Kerja Guru (KKG) Pjok Dan Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (JPJI)*, 01(01), 24–35.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: PT Bina Aksar.
- Anisfaizurrahmah. (2018). Strategi pembelajaran inkquiry terbimbing terhadap pemahaman konsep fisika peserta didik sma negeri 1 pakue. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 6, 1–7.
- Bachtiar, M. dan Yusuf, N. (2016). Pelaksanaan PJOK Di Sekolah Dasar Favorit di Kota Banda Aceh Tahun 2009. *Jurnal Pesona Dasar*, Vol. 3 No.3, Hal.: 15-20, ISSN: 2337-9227. Universitas Syiah Kuala.
- Barnaman, M.B. (2020). Survei Minat Siswa Terhadap Olahraga Rugby Di Sma Negeri Se-Kecamatan Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1).
- Febriyanto, B., Haryanti, Y. D., & Komalasari, O. (2018). Peningkatan pemahaman konsep matematis melalui penggunaan media kantong bergambar pada materi perkalian bilangan di kelas II sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(2), 32. <https://doi.org/10.31949/jcp.v4i2.1073>
- Hartono, F.N. (2019). Profil Kondisi Fisik Pemain Rugby UNY Tahun 2018. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Indiarto, A.M.; Hartono, M. dan M. Annas. (2013). Model Pengembanganpermainan Sepak Bola "3 Gawang 3 Regu "Dalam Penjasorkes Pada Siswa KELAS V SD Negeri Curug 01 Pangkah Kabupaten Tegal. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, Vol. 2, No. 2, Hal.: 219-222, ISSN 2252-6773. Universitas Negeri Semarang.
- Komarudin. (2016). Penilaian Hasil Belajar PJOK dan Olahraga. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mardiana, A., Purwadi, Wira, I. S. 2017. PJOK dan Olahraga. Tnggerang Selatan : Universitas Terbuka.
- Rahayu, E.T. (2016). Strategi Pembelajaran PJOK: implementasi pada pembelajaran PJOK, olahraga, dan kesehatan.

Rugby World. (2015). Law of the Game Rugby Union Incorporating the Playing Charter.

Rugby World. (2017). Coaching Children. <https://passport.world.rugby/>

Rugby World. (2022). Rugby Union

Sarwita, T., Is, Z., & Sani, F. M. (2022). Sosialisasi Permainan Rugby melalui Get Into Rugby di Sekolah Dasar. *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 13-19.

Solichin, M. (2017). Analisis daya beda soal, taraf kesukaran, validitas butir tes, interpretasi hasil tes dan validitas ramalan dalam evaluasi pendidikan. *Dirasat: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, 2(2), 192-213.

Solikah, N. L., Apriantono, T., & Nurhasan, N. Types of Injury Experienced by Rugby Athletes in Indonesia. *Jurnal PJOK dan Olahraga*, 8(1), 89-95.

Susanto, F. Z. R., & Sistiasih, V. S. (2023). Survei Minat terhadap Cabang Olahraga Rugby di SMA Negeri 2 Sukoharjo. *TSAQOFAH*, 3(6), 1132-1144.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Pratama, Y.M. (2023). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Materi Sepak Bola di SD Negeri Bantul Timur. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Prihantono, T.F. (2021). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V Sd Negeri Sidomoyo Kecamatan Godean Kabupaten Sleman Terhadap Peraturan Permainan Sepakbola. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Putra, D.R. (2019). Persepsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2016 Terhadap Olahraga Rugbu. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Rekap Data Peserta Didik

No	Nama Responden	Peraturan Permainan										Gerak Dasar Permainan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	AGM	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
2	AS	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
3	APS	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
4	AVZ	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0
5	ADP	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0
6	ADA	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1
7	AL	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
8	APK	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
9	ARF	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
10	BTS	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0
11	CEM	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
12	DFA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
13	DAF	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
14	EBU	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	FKA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0
16	FAR	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
17	FA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1
18	FHN	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1
19	KA	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1
20	MMR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0
21	MRN	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0

No	Nama Responden	Peraturan Permainan										Gerak Dasar Permainan									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
22	NA	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0
23	PA	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
24	RPA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
25	RAZ	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0
26	RYB	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0
27	STA	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0
28	VDK	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0

Sarana Dan Prasarana										Total	%	Pembulatan	Kategori
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	24	80	80	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	20	66,66666667	67	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	21	70	70	Tinggi
1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	22	73,33333333	73	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	21	70	70	Tinggi
0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	18	60	60	Sedang
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	21	70	70	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	21	70	70	Tinggi
1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	21	70	70	Tinggi
0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	20	66,66666667	67	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	20	66,66666667	67	Tinggi
1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	23	76,66666667	77	Tinggi

Sarana Dan Prasarana										Total	%	Pembulatan	Kategori
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30				
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	21	70	70	Tinggi
0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	25	83,33333333	83	Sangat Tinggi
1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	22	73,33333333	73	Tinggi
1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	19	63,33333333	63	Tinggi
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	22	73,33333333	73	Tinggi
1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	19	63,33333333	63	Tinggi
0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	23	76,66666667	77	Tinggi
1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	22	73,33333333	73	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	83,33333333	83	Sangat Tinggi
0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	19	63,33333333	63	Tinggi
0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	76,66666667	77	Tinggi
0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22	73,33333333	73	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	23	76,66666667	77	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	21	70	70	Tinggi
0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	21	70	70	Tinggi
1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	21	70	70	Tinggi

Lampiran 2. Surat Izin Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1192/UN34.16/PT.01.04/2024

18 Maret 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Kotagede 5
Jl. Kemasan No 68, Prenggan, Kec. Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55172

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

Nama : Fakhrun Nisa Priyany
NIM : 20604224031
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 5 TERHADAP PEMBELAJARAN RUGBY DI SD NEGERI KOTAGEDE 5
Waktu Penelitian : 25 Maret - 5 April 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Tembusan :

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

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

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA

இந்தியா இந்தியா இந்தியா இந்தியா இந்தியா இந்தியா

Jl. Hayam Wuruk No. 11 Yogyakarta Kode Pos. 55212 Telp. (0274) 512956, 563078, 515865, 562682
Fax (0274) 512956
EMAIL: dindikpora@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS: 08122780001 HOTLINE EMAIL: upik@jogjakota.go.id
WEBSITE: www.jogjakota.go.id

Nomor : 000.9/3764
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 Bendel
Hal : Izin Penelitian

Yogyakarta, 21 Maret 2024

Kepada
Yth. Dekan FIKK
Universitas Negeri Yogyakarta

di
Yogyakarta

Berdasarkan surat:

Dari : Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : B/191/UN34.16/PT.01.04/2024
Tanggal : 20 Maret 2024
Hal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan yang diajukan, maka dapat kami berikan izin penelitian kepada:

Nama : Fakhrun Nisa Priyany
NIM : 20604224031
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran Rugby di SD Negeri Kotagede 5
Waktu Penelitian : 25 Maret s.d. 5 April 2024
Narahubung : 0895392711449.

Setelah penelitian selesai dilaksanakan, mahasiswa segera melapor ke Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kota Yogyakarta.

Atas perhatian dan kerja sama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.



Tembusan:

1. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
2. SD Negeri Kotagede 5
3. Kurikulum Bidang Pembinaan SD



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAME MAJUNE NGAYOGYOKARTO
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN- KEBERSAMAAN

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.

NIP : 196707011994121001

Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Fakhrun Nisa Priyany

NIM : 20604224031

Program Studi: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS 5 TERHADAP PEMBELAJARAN
RUGBY DI SD NEGERI KOTAGEDE 5

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 19 Maret 2014

Validator,



Dr. Hari Yuliarto, S.Pd., M.Kes.

NIP. 196707011994121001

Catatan:

Benaranda ✓

Lampiran 5. RPP

RENCANA PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah	: SD NEGERI KOTAGEDE 5
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan
Kelas/Semester	: V / 1
Tema	: Pemahaman Tentang Pembelajaran Rugby
Alokasi Waktu	: 2 Kali Pertemuan (4 JP)

Capaian Pembelajaran:

Pada pembelajaran ini peserta didik dapat menunjukkan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak sebagai hasil peniruan dari berbagai sumber, mengetahui konsep dan prinsip gerak yang benar, mengetahui dan mempraktikkan aktivitas jasmani untuk pengembangan kebugaran dan pola perilaku hidup sehat, menunjukkan perilaku awal tanggung jawab personal dan sosial, serta menerima nilai-nilai aktivitas jasmani.

A. KOMPETENSI INTI

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD)

3.1 Menerapkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Tujuan Pembelajaran
Pemahaman peserta didik tentang peraturan permainan Rugby
Pemahaman peserta didik tentang gerak dasar permainan Rugby
Pemahaman peserta didik tentang sarana dan prasarana permainan Rugby

A. Metode Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Cooperatif Learning - Tanya Jawab - Diskusi - Demonstrasi 	C. Alat Pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Buku - LCD Proyektor - Laptop - Peluit - Cone - Bola
B. Materi Pelajaran <ul style="list-style-type: none"> - Pemahaman peraturan, gerak dasar, sarana dan prasarana pembelajaran Rugby 	D. Sumber Belajar <ul style="list-style-type: none"> - Internet

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran dimulai dengan berbaris, berdoa dan berhitung. 2. Menanyakan kabar pada siswa dan presensi. 3. Melakukan pemanasan statis, dinamis, dan koordinasi. 	20 Menit
Inti	Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran dengan kombinasi pola gerak dasar dalam permainan sepakbola.	100 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Permainan konsentrasi dengan menggunakan cone. 2. Menjelaskan tentang peraturan, sarana dan prasarana pembelajaran Rugby 3. Melakukan gerak dasar permainan Rugby 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pembelajaran berakhir dengan berbaris, pendinginan, berhitung dan berdoa. 2. Pemberian evaluasi tentang pembelajaran hari ini. 3. Selesai dan siswa kembali ke sekolah. 	20 Menit

C. Pembelajaran Remidial dan Pengayaan

a. Remidial

Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang belum mencapai KKM.

b. Pengayaan

Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik mengenai materi pembelajaran yang dapat diberikan kepada peserta didik yang telah tuntas mencapai KKM atau mencapai Kompetensi Dasar.

Mengetahui
Kepala Sekolah

Guru PJOK

(Parsiwi Sulistyanti, S.Pd.)
NIP. 19660526 198604 2 001

(Epang Novi Suhartoyo, S.Pd.)
NIP.

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran
Rugby di SD Negeri Kotagede 5

A. Identitas Responden

Nama Lengkap : **Flavia Dwi Santosa**

Kelas : **5**

B. Penjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang anda anggap paling benar.

No	Pertanyaan	Benar	Salah
14.	Jika kedua tim memasuki lapangan dan wasit menunjukkan peluit adalah pertanda dimulainya pertandingan	✓	
15.	Jumlah point yang didapatkan ketika memasukan bola ke gawang berjumlah 1 point	✓	
16.	Dalam olahraga rugby ada kiper untuk menjaga gawangnya	✓	
17.	Mengusai gerak dasar dalam permainan dapat mempersulit lawan	✓	
18.	Rugby adalah permainan yang seru tidak menakutkan	✓	
19.	Permainan ini dapat melatih kerjasama tim yang baik	✓	
20.	Dalam permainan rugby juga terdapat gerak dasar mendengang	✓	
21.	Permainan rugby adalah permainan yang memiliki gawang seperti sepakbola	✓	
22.	Bola rugby memiliki bentuk lonjong/oval	✓	
23.	Lapangan yang digunakan untuk pertandingan rugby sama dengan lapangan sepakbola	✓	
24.	Alat yang digunakan wasit selama pertandingan adalah peluit	✓	
25.	Ketika pertandingan pemain harus menggunakan alat pengaman agar tidak terjadi cedera	✓	✗
26.	Lapangan rugby berbentuk persegi panjang	✓	
27.	Olahraga rugby adalah olahraga yang menggunakan bolyang yang cukup unik	✓	
28.	Ketika bertanding sepatu yang digunakan seperti sepatu sepakbola	✓	
29.	Ketika temparan bola ke arah depan maka akan mendapatkan pinalti	✓	
30.	Permainan rugby dilakukan selama satu babak	✓	

Jawab = 18.

INSTRUMEN PENELITIAN

Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran
Rugby di SD Negeri Kotagede 5

A. Identitas Responden

Nama Lengkap : **ANNA ARYODA**
Kelas : 5

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda ceklis (✓) pada jawaban yang anda anggap paling benar.

No	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Olahraga Rugby adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan tangan	✓	
2.	Olahraga rugby adalah olahraga yang hampir sama dengan sepak bola	✓	
3.	Tujuan dari olahraga rugby adalah untuk mencetak point	✓	
4.	Olahraga rugby dimainkan oleh 9 pemain	✓	
5.	Rugby adalah olahraga yang termasuk ke dalam permainan bola kecil	✓	
6.	Rugby adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang saling berhadapan	✓	
7.	Permainan rugby bisa dimainkan di ruangan/kelas	✓	
8.	Dalam permainan rugby tim yang mencetak point paling banyak ialah Pemenangnya	✓	
9.	Permainan rugby biasanya dimainkan selama 2 x 11 menit	✓	
10.	Pemain rugby tidak perlu menggunakan perlengkapan pertandingan	✓	
11.	Melempar atau memberikan passing bola ke teman agar dapat mencetak point adalah gerak dasar dalam permainan rugby	✓	
12.	Mengoper bola agar memudahkan teman untuk menerima bola adalah tujuan dari passing	✓	
13.	Gerak dasar melempar bola atau passing harus ke arah belakang	✓	

No	Pertanyaan	Benar	Salah
14.	Jika kedua tim memasuki lapangan dan wasit meniupkan peluit adalah pertanda dimulainya pertandingan	✓	
15.	Jumlah point yang didapatkan ketika memasukan bola ke gawang berjumlah 1 point	✓	
16.	Dalam olahraga rugby ada Kiper untuk menjaga gawangnya	✓	
17.	Menguasai gerak dasar dalam permainan dapat mempersulit lawan	✓	
18.	Rugby adalah permainan yang seru tidak menakutkan	✓	
19.	Permainan ini dapat melatih kerjasama tim yang baik	✓	
20.	Dalam permainan rugby juga terdapat gerak dasar menendang	✓	
21.	Permainan rugby adalah permainan yang memiliki gawang seperti sepakbola	✓	
22.	Bola rugby memiliki bentuk lonjong/oval	✓	
23.	Lapangan yang digunakan untuk pertandingan rugby sama dengan lapangan sepakbola	✓	
24.	Alat yang digunakan wasit selama pertandingan adalah peluit	✓	
25.	Ketika pertandingan pemain harus menggunakan alat pengaman agar tidak terjadi cidera	✓	
26.	Lapangan rugby berbentuk persegi panjang	✓	
27.	Olahraga rugby adalah olahraga yang menggunakan bola yang cukup unik	✓	
28.	Ketika bertanding pemain harus menggunakan sepatu sepakbola	✓	
29.	Ketika lemparan bola ke arah depan maka akan mendapatkan pinalti	✓	
30.	Permainan rugby dilakukan selama satu babak	✓	

Benar : 23.

INSTRUMEN PENELITIAN

Pemahaman Peserta Didik Kelas 5 Terhadap Pembelajaran
Rugby di SD Negeri Kotagede 5

A. Identitas Responden
Nama Lengkap : Niwaro Djaffa Pratama
Kelas : 5

B. Penjuk Pengisian
Berilah tanda ceklist (✓) pada jawaban yang anda anggap paling benar.

No	Pertanyaan	Benar	Salah
1.	Olahraga Rugby adalah olahraga yang dimainkan dengan menggunakan tangan	✓	
2.	Olahraga rugby adalah olahraga yang hampir sama dengan sepakbola	✓	
3.	Tujuan dari olahraga rugby adalah untuk mencetak point	✓	
4.	Olahraga rugby dimainkan oleh 9 pemain	✓	
5.	Rugby adalah olahraga yang termasuk ke dalam permainan bola kecil	✓	
6.	Rugby adalah olahraga yang dimainkan oleh 2 tim yang saling berhadapan	✓	
7.	Permainan rugby bisa dimainkan di ruangan/kelas	✓	
8.	Dalam permainan rugby tim yang mencetak point paling banyak, ialah pemenangnya	✓	
9.	Permainan rugby biasanya dimainkan selama 2 x 11 menit	✓	
10.	Pemain rugby tidak perlu menggunakan perlengkapan pertandingan	✓	
11.	Melempar atau memberikan passing bola ke teman agar dapat mencetak point adalah gerak dasar dalam permainan rugby	✓	
12.	Mengoper bola agar memudahkan teman untuk menerima bola adalah tujuan dari passing	✓	
13.	Gerak dasar melempar bola atau passing harus ke arah belakang	✓	

No	Pertanyaan	Benar	Salah
14.	Jika kedua tim memasuki lapangan dan wasit menulukan peluit adalah pertanda dimulainya pertandingan	✓	
15.	Jumlah point yang didapatkan ketika memasukan bola ke gawang berjumlah 1 point	✓	
16.	Dalam olahraga rugby ada kiper untuk menjaga gawangnya	✓	
17.	Mengusai gerak dasar dalam permainan dapat mempersulit lawan	✓	
18.	Rugby adalah permainan yang seru tidak membutuhkan menakutkan	✓	
19.	Pertandingan ini dapat melatih kerjasama tim yang baik	✓	
20.	Dalam pertandingan rugby juga terdapat gerak dasar menendang	✓	
21.	Pertandingan rugby adalah permainan yang memiliki gawang seperti sepakbola	✓	
22.	Bola rugby memiliki bentuk lonjong/oval		✓
23.	Lapangan yang digunakan untuk pertandingan rugby sama dengan lapangan sepakbola		✓
24.	Alat yang digunakan wasit selama pertandingan adalah peluit		✓
25.	Ketika pertandingan pemain harus menggunakan alat pengaman agar tidak terjadi cedera		✓
26.	Lapangan rugby berbentuk persegi panjang		✓
27.	Olahraga rugby adalah olahraga yang menggunakan bola yang cukup unik		✓
28.	Ketika bertanding sepatu yang digunakan seperti sepatu sepakbola		✓
29.	Ketika lemparan bola ke arah depan maka akan mendapatkan pinalti		✓
30.	Pertandingan rugby dilakukan selama satu babak		✓

Benar • 21.

Lampiran 7. Foto Kegiatan Penelitian

