

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3
BANTUL TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
SEPTI ERNAWATI
NIM. 21604221053

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2025

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3
BANTUL TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
SEPTI ERNAWATI
NIM. 21604221053

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3
BANTUL TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**SEPTI ERNAWATI
NIM 21604221053**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 21 April 2025

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP 196707011994121001

Dosen Pembimbing,



Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP 198908252014042003

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Septi Ernawati
NIM	: 21604221053
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi	: Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti

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

Yogyakarta, 21 April 2025

Yang menyatakan,



Septi Ernawati
NIM. 21604221053

LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3
BANTUL TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**SEPTI ERNAWATI
NIM 21604221053**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 5 Mei 2025

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Nur Sita Utami, M.Or. (Ketua Tim Penguji)		13/05-2025
Dr. Zaza Afnindar Fakhrurozi, M.Pd. (Sekretaris Tim Penguji)		13/05/2025
Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes. (Penguji Utama)		7-5-2025

Yogyakarta, 14 Mei 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Hedi Ardiyanto H., S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002 f

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri”

(QS. Ar-Ra’d: 11)

“Jangan takut gagal, tapi takutlah tidak pernah mencoba”

(Roy T. Bennett)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah memudahkan langkah saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Karya sederhana ini saya persembahkan dengan penuh cinta untuk orang – orang terkasih yang sangat berarti dalam hidup saya:

1. Kedua orangtua saya, Bapak Sudiyono dan Ibu Triwanti, terima kasih atas segala doa, dukungan, ridho, dan cinta kasih yang telah diberikan.
2. Kakak saya Jefri Hermawan, Auliya Muftiningsih, dan Anggi Hermawati yang selalu memberikan semangat, dukungan, motivasi, serta doa kepada saya baik saat menjalani studi hingga mengerjakan Tugas Akhir Skripsi.
3. Adik ponakan saya Ryugama Alvarendra Hermawan, terima kasih atas keceriaan, hiburan serta semangatnya agar saya bisa segera menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Tidak lupa untuk diri sendiri, terima kasih tetap berjuang untuk segala pencapaian.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

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

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan S.Or., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Ibu Nur Sita Utami, M.Or. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Tim penguji Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes. dan Dr. Zaza Afnindar Fakhrurozi, M.Pd. yang telah memberikan koreksi secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Bapak Ibu Dosen dan Karyawan FIK UNY yang telah dengan ikhlas memberikan ilmu, tenaga, dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kepala sekolah beserta guru PJOK SD Negeri 1 Bantul dan SD Negeri 3 Bantul yang telah yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
7. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Bantul dan SD Negeri 3 Bantul yang telah berkenan membantu dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
8. Teman-teman terdekat saya beserta teman-teman PJSD B 2021 yang senantiasa selalu memotivasi mendukung dan membantu selama penelitian.
9. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

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

Yogyakarta, 11 April 2025
Penulis,



Septi Ernawati
NIM. 21604221053

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 3 BANTUL TERHADAP PERMAINAN BOLA KASTI

Oleh:
Septi Ernawati
NIM 21604221053

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Instrumen yang digunakan berupa 19 butir soal pilihan ganda. Populasi pada penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul yang berjumlah 28 peserta didik dengan teknik total sampling. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti berada pada kategori kurang. Secara rinci yang berkategori sangat baik sebanyak 2 peserta didik (7,1%), kategori baik sebanyak 8 peserta didik (28,6%), kategori cukup sebanyak 6 peserta didik (21,4%), kategori kurang sebanyak 10 peserta didik (35,8%), dan kategori sangat kurang sebanyak 2 peserta didik (7,1%).

Kata kunci: *pengetahuan, permainan bola kasti, peserta didik*

**LEVEL OF KNOWLEDGE OF FIFTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI
3 BANTUL TOWARDS THE BASEBALL GAME**

By:
Septi Ernawati
21604221053

ABSTRACT

This research aims to determine the level of knowledge of fifth grade students of SD Negeri 3 Bantul (Bantul 3 Elementary School) regarding the baseball game.

This research was a descriptive quantitative study using a survey method. The research instrument was 19 multiple-choice question items. The research population was 28 fifth grade students of SD Negeri 3 Bantul with a total sampling technique. The data collection technique was carried out by using a descriptive quantitative approach elaborated in the form of percentages.

The research findings indicate that the level of knowledge of fifth grade students of SD Negeri 3 Bantul regarding the baseball game is in the low level. In detail, there are 2 students in the very high level (7.1%), 8 students in the high level (28.6%), 6 students in the medium level (21.4%), 10 students in the low level (35.8%), and 2 students in the very low level (7.1%).

Keywords: *knowledge, baseball game, students*

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pengetahuan.....	9
2. Hakikat Peserta Didik.....	14
3. Hakikat Kasti.....	17
4. Tes Obyektif	25
5. Analisis Butir Soal	31
B. Hasil Penelitian Relevan.....	34
C. Kerangka Pikir.....	37
D. Hipotesis Penelitian	38
BAB III METODE PENELITIAN.....	39

A. Jenis Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	39
C. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian.....	39
D. Definisi Operasional Variabel.....	39
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	40
1. Instrumen Penelitian.....	40
2. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Uji Coba Instrumen	42
1. Pembuktian Validitas.....	42
2. Analisis Butir Soal	43
G. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48
A. Hasil Penelitian.....	48
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	56
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	58
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	59
A. Simpulan.....	59
B. Implikasi Penelitian	59
C. Saran	59
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	63

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tingkat Ranah Kognitif	10
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	40
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran	45
Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda	46
Tabel 5. Klasifikasi Efektifitas Fungsi Distraktor	47
Tabel 6. Normal Penilaian	47
Tabel 7. Deskriptif Statistik	49
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan	49
Tabel 9. Distribusi Faktor Pengertian Permainan Bola Kasti	51
Tabel 10. Distribusi Faktor Gerak Dasar	52
Tabel 11. Distribusi Faktor Fasilitas, Sarana dan Prasarana	54
Tabel 12. Distribusi Faktor Peraturan Permainan	55

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Bola Kasti	19
Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir	38
Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan.....	50
Gambar 4. Diagram Batang Faktor Pengertian Permainan Bola Kasti	51
Gambar 5. Diagram Batang Faktor Gerak Dasar	53
Gambar 6. Diagram Batang Faktor Fasilitas, Sarana dan Prasarana	54
Gambar 7. Diagram Batang Faktor Peraturan Permainan	56

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing	64
Lampiran 2. Kartu Bimbingan	65
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen	66
Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen SD N 1 Bantul	67
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian SD N 3 Bantul	68
Lampiran 6. Surat Balasan Uji Coba Instrumen SD N 1 Bantul	69
Lampiran 7. Surat Balasan Penelitian SD N 3 Bantul	70
Lampiran 8. Instrumen Penelitian	71
Lampiran 9. Data Mentah Uji Coba Penelitian	75
Lampiran 10. Data Analisis Tingkat Kesukaan	76
Lampiran 11. Data Analisis Daya Beda	77
Lampiran 12. Data Hasil Tes Penelitian	78
Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Kasti	79
Lampiran 15. Dokumentasi Uji Coba SD N 1 Bantul	110
Lampiran 15. Dokumentasi Penelitian SD N 3 Bantul	111

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan primer manusia. Melalui pendidikan, manusia dapat meningkatkan kecerdasan, pengetahuan serta dapat meningkatkan potensi keterampilan yang dimilikinya. Berdasarkan UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Agar dapat menciptakan pendidikan berkualitas, diperlukan peningkatan mutu yang sejalan dengan perkembangan zaman. Kualitas pendidikan ditentukan oleh berbagai aspek seperti aspek kurikulum, kompetensi pendidikan, metode pembelajaran, serta ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai. Oleh karena itu, dibutuhkan manajemen yang efektif dan inovatif guna menunjang proses belajar mengajar, agar peserta didik dapat mengembangkan potensi dan bakat mereka secara maksimal. Pendidikan terdiri atas tiga bentuk, yaitu pendidikan formal, informal, dan nonformal. Di dalam pendidikan formal, terdapat pendidikan jasmani yang memiliki manfaat penting bagi setiap individu.

Maka dari itu, menjadi manusia yang sehat itu perlu. Dengan demikian, sebagai upaya untuk mewujudkan tujuan tersebut pemerintah memasukkan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di dalam kurikulum pendidikan. Dalam pendidikan terdapat jenjang pendidikan mulai dari Pendidikan Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas dan Perguruan Tinggi. Dengan demikian pendidikan dapat diperoleh sejak dini karena pada dasarnya Pendidikan Sekolah Dasar menjadi jenjang pertama atau landasan bagi anak untuk menempuh pendidikan. Dalam Pendidikan Sekolah Dasar terdapat berbagai macam mata pelajaran salah satunya yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan suatu aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan jasmani. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bentuk integritas pendidikan secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adalah aktivitas yang dilakukan oleh peserta didik untuk meningkatkan kebugaran fisik, kemampuan gerak, serta berbagai aspek fungsional yang mencakup dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam hal ini Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dapat memberikan stimulus terhadap pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, serta keterampilan motorik anak. Pendidikan jasmani memfokuskan pada aktivitas fisik sesuai dengan yang telah dirancang guna meningkatkan dan mengembangkan kebugaran jasmani, kesehatan, serta keterampilan gerak dasar anak yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari – hari.

Gerak dasar memiliki peran penting dalam tumbuh kembang anak. Gerak dasar terbagi menjadi 3 jenis diantaranya yaitu gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif. Dengan Pendidikan jasmani peserta didik memiliki kesempatan untuk belajar dan mengembangkan gerak dasar melalui gerak yang seluas – luasnya. Ruang lingkup pembelajaran aktivitas gerak dasar di sekolah dasar terdiri atas aktivitas melalui permainan, seperti aktivitas permainan invasi, net dan lapangan. Salah satu contoh aktivitas gerak dasar yang dapat membantu peserta didik mengembangkan kemampuan gerak dasarnya yaitu melalui aktivitas permainan lapangan contohnya yaitu permainan kasti. Permainan kasti termasuk dalam ruang lingkup gerak dasar dalam permainan dan diajarkan di kelas atas yang terdiri dari kelas IV, V, dan VI Sekolah Dasar.

Adanya Standar Kompetensi Pembelajaran penjas di Sekolah Dasar diharapkan dapat berlangsung secara aktif dan dapat memudahkan dalam mencapai tujuan pendidikan baik secara afektif (sikap), kognitif (konsep), maupun psikomotor (keterampilan fisik) peserta didik. Hal ini seperti contoh kelas V terdapat standar kompetensi “Peserta didik mulai mengenal variasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai permainan lapangan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki”. Dari standar kompetensi tersebut dijelaskan bahwa peserta didik diharapkan mampu memahami dan mempraktikkan gerak dasar melalui permainan lapangan. Peserta didik diharapkan juga mendapatkan pembelajaran teori dan praktik yang seimbang agar memiliki perkembangan afektif, kognitif dan psikomotor yang dapat berjalan dengan seimbang. Hal tersebut harus dilakukan karena

apabila materi disampaikan pada saat berada di lapangan peserta didik akan tidak kondusif dan mengakibatkan pengetahuan peserta didik kurang baik dibandingkan dengan keterampilannya terutama pada pembelajaran permainan yang dilakukan di lapangan maka materi sebaiknya disampaikan di dalam kelas terlebih dahulu. Dengan demikian pembelajaran melalui permainan harus diajarkan di Sekolah Dasar. Salah satu permainan lapangan yang sering diberikan di kelas V yaitu permainan bola kasti.

Permainan kasti merupakan salah satu ruang lingkup gerak dasar dalam permainan lapangan yang diajarkan di kelas atas. Banyak orang beranggapan bahwa permainan ini sudah ketinggalan zaman, padahal sebenarnya permainan ini memiliki nilai – nilai yang sangat penting untuk perkembangan dan pertumbuhan anak – anak, terutama bagi anak Sekolah Dasar. Srihati Waryati, dkk (1996, p. 102) menyatakan bahwa, kasti adalah suatu permainan di lapangan yang menggunakan bola kecil dan pemukul yang terbuat dari kayu. Permainan kasti dilakukan secara beregu yang dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri dari 12 pemain. Permainan kasti pada umumnya sangat digemari karena permainan ini mudah dilakukan serta dapat dimainkan secara bersama antara laki – laki dan perempuan.

Kasti merupakan salah satu pembelajaran PJOK berupa permainan tradisional yang dilakukan di lapangan yang dalam permainannya melibatkan berbagai macam gerak dasar seperti memukul, melempar, menangkap dan berlari. Selain itu kasti juga mengutamakan ketangkasan, kelincahan, kecepatan dan ketepatan. Selain sebagai salah satu cabang permainan bola kecil,

kasti merupakan olahraga yang mengutamakan penguasaan teknik dan strategi permainan. Seorang pemukul dalam permainan kasti akan mendapatkan umpan bola dari pemain lawan. Ketangkasan dalam memukul bola diperlukan ketika mendapat giliran memukul, sedangkan regu penjaga harus memiliki ketangkasan dalam menangkap bola, ketepatan dalam mengumpan dan menembak pemain lawan. Selain penguasaan gerak dasar, diperlukan juga kondisi fisik yang bagus untuk mengembangkan strategi dan teknik dalam bertahan dan menyerang sesuai dengan posisi dan situasi bermain.

Pembelajaran gerak dasar melalui aktivitas permainan lapangan seperti permainan bola kasti untuk kelas V di SD Negeri 3 Bantul sudah terlaksana. Akan tetapi pembelajaran hanya difokuskan terhadap pembelajaran praktik sehingga banyak peserta didik yang belum memahami lebih dalam tentang materi permainan bola kasti. Pemberian materi disampaikan bersamaan dengan praktik pada saat pembelajaran di lapangan. Pada dasarnya antara teori dan praktik harus seimbang, agar perkembangan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor juga dapat berjalan seimbang. Apabila dari ketiga aspek tersebut tidak berjalan secara bersamaan atau seimbang maka pertumbuhan peserta didik akan terhambat.

Permasalahan di atas berdampak pada tingkat pengetahuan peserta didik. Peserta didik tidak mendapatkan materi gerak dasar permainan bola kasti secara maksimal, karena pembelajaran lebih difokuskan pada praktik di lapangan. Disisi lain peserta didik membutuhkan pembelajaran secara teori agar lebih memahami gerak dasar dalam permainan bola kasti. Dalam

pembelajaran permainan bola kasti di SD Negeri 3 Bantul belum ada penilaian untuk mengetahui kemampuan kognitif anak. Di SD Negeri 3 Bantul penilaian pembelajaran bola kasti difokuskan pada tingkat psikomotor anak melalui pengamatan pembelajaran praktik di lapangan. Sedangkan untuk penilaian kognitif tidak cukup hanya melalui pengamatan di lapangan saja, tetapi harus melalui prosedur penilaian tes tertulis. Dalam penelitian ini, peneliti membuat tes tertulis berupa tes pilihan berganda terkait pengetahuan peserta didik terhadap permainan bola kasti. Dampak positif yang dapat diambil dari peserta didik adalah dapat meningkatkan aspek kognitif dan afektif anak. Peneliti memilih meneliti di SD Negeri 3 Bantul karena di sana merupakan SD yang memiliki halaman sekolah luas, tempatnya yang jauh dari kota serta peserta didik yang jumlahnya tidak terlalu banyak sehingga mereka lebih leluasa untuk bermain di halaman sekolah.

Berdasarkan beberapa permasalahan yang telah diuraikan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran permainan bola kasti kurang maksimal karena pembelajaran hanya difokuskan pada praktik.
2. Pembelajaran teori dan praktik belum seimbang.

3. Belum adanya tes tertulis untuk mengetahui kognitif peserta didik.
4. Belum diketahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan bola kasti.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikembangkan di atas, maka batasan masalah penelitian ini yaitu: “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti yang meliputi gerakan memukul, melempar, dan menangkap”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut: “Seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak yang terkait, baik secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan tentang olahraga pada umumnya dan khususnya tentang pelaksanaan pembelajaran kasti di SD Negeri 3 Bantul, Bejen, Bantul, DIY.

2. Secara Praktis

a. Bagi Penulis

Penelitian ini diharapkan menambah pengetahuan tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan menjadi masukan dalam upaya perencanaan dan peningkatan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya serta proses pembelajaran gerak dasar pada khususnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan bagi sekolah tentang pentingnya melaksanakan pembelajaran permainan bola kasti di SD Negeri 3 Bantul, Bejen, Bantul, DIY.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

Pengetahuan merupakan hasil dari apa yang dipahami melalui proses belajar. Proses belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal maupun eksternal. Menurut Komarudin (2016, p. 63) pengetahuan adalah kemampuan untuk mengungkap atau mengingat kembali (*re-call*) fakta-fakta yang sederhana, baik konsep, istilah tanpa harus dimengerti, atau peserta didik hanya dituntut untuk dapat menyebutkan kembali atau menghafal saja. Pendapat Simamarta *et al.* (2020, p. 9) pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui atau disadari oleh seseorang. Pengetahuan merupakan berbagai gejala yang ditemui dan diperoleh melalui pancaindra. Pengetahuan muncul ketika seseorang menggunakan indra atau akal budinya untuk mengenali objek atau kejadian tertentu yang belum pernah dilihat atau dirasakan sebelumnya.

Aktivitas belajar dalam ranah pengetahuan memiliki ciri khas tersendiri, meskipun terdapat kesamaan dengan aktivitas dalam ranah keterampilan. Guna menguatkan pendekatan ilmiah, sangat dianjurkan penerapan pembelajaran tematik, baik terpadu maupun tunggal, melalui metode penyingkapan atau penyelidikan (*discovery/inquiry learning*). Sementara itu, guna mendorong siswa menciptakan karya yang kreatif dan relevan dengan konteks, baik secara individu maupun dalam kelompok, pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project based learning*) sangat

direkomendasikan. Berdasarkan berbagai pandangan yang ada, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala hal yang diketahui seseorang melalui proses pengamatan atau interaksi dengan objek di sekitarnya. Pengetahuan memungkinkan siswa memahami makna dan esensi dari materi yang dipelajari. Dengan demikian, pengetahuan merupakan hasil dari proses pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada dimensi pengetahuan dimana peserta didik harus memiliki pengetahuan faktual dan konseptual. Dalam tabel ranah kompetensi kognitif, pengetahuan merupakan tingkat kognitif level 1, diikuti pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

a. Tingkat Pengetahuan

Ranah kognitif dalam pengetahuan terdiri dari 6 tingkatan, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian. Prastowo (2015, p. 166) mengemukakan contoh kata kerja operasional yang berkaitan dengan kompetensi dalam ranah kognitif:

Tabel 1. Tingkat Ranah Kognitif

No	Kategori	Kata Kerja Operasional
1	Mengingat	Mengutip, Menyebutkan, Menjelaskan, Menggambar, Membilang, Mengidentifikasi, Mendaftar, Menunjukkan, Memberi label, Memberi indeks, Memasang, Menamai, Menandai, Menyadari, Menghafal, Meniru, Mencatat, Mengulang, Mereproduksi, Meninjau, Memilih, Menyetakan, Mempelajari, Mentabulasi, Memberi kode, Menelusuri, Menulis
2	Memahami	Memperkirakan, Menjelaskan, Mengategorikan, Mencirikan, Memerinci, Mengasosiasikan, Membandingkan, Menghitung, Mengontras, Mengubah, Mempertahankan, Menguraikan, Menjalin, Membedakan, Mendiskusikan, Menggali,

No	Kategori	Kata Kerja Operasional
		Mencontohkn, Menerangkan, Mengemukakan, Mempelakan, Memperluas, Menyimpulkan, Meramalkan, Merangkum, Menjabarkan
3	Menerapkan	Menugakan, Mengurutkan, Menentukan, Menerapkan, Menyesuaikan, Mengalkulasi, Memodifikasi, Mengklasifikasi, Menghitung, Membangun, Membiasakan, Mencegah, Menentukan, Menggambarkan, Menggunakan, Menilai, Melatih, Menggali, Mengemukakan, Mengadaptasi, Menyelidiki, Mengoperasikan, Mempersoalkan, Mengkonsepkan, Melaksanakan, Meramalkan, Memproduksi, Memproses Mengkaitkan, Menyusun, Mensimulasikan, Memecahkan, Melakukan, Menabulasi, Memproses, Meramalkan
4	Menganalisis	Menganalisis, Mengaudit, Memcahkan, Menegaskan, Mendeteksi, Mendiagnosis, Menyeleksi, Memerinci, Menominasikan, Mendiagramkan, Mengorelasikan, Merasionalkan, Menguji, Mencerahkan, Menjelajah, Membagikan, Menyimpulkan, Menemukan, Menelaah, Memaksimalkan, Memerintahakan, Mengedit, Mengaitkan, Memilih, Mengukur, Melatih, Mentransfer
5	Mengevaluasi	Mengabstraksi, Mengatur, Menganimasi, Mengumpulkan, Mengatagorikan, Mengkode, Mengombinasikan, Menyusun, Mengarang, Membangun, Menanggulangi, Menghubungkan, Menciptakan, Mengkreasikan, Mengoreksi, Merancang, Merencanakan, Mendikte, Meningkatkan, Memperjelasn, Memfasilitasi, Membentuk, Merumuskan, Menggeneralisasi, Menggabungkan, Memadukan, Membatas, Mereparasi, Menampilkan, Menyiapkan, Memproduksi, Merangkum, Merekonstruksi
6	Menciptakan	Membandingkan, Menyimpulkan, Menilai, Mengarahkan, Mengkritik, Menimbang, Memutuskan, Memisahkan, Memprediksi, Memperjelas, Menugaskan, Menafsirkan, Mempertahankan, Memerinci, Mengukur, Merangkum, Membuktikan, Memvalidasi, Mengetes, Mendukung, Memilih, Memproyeksikan

Sumber: Prastowo (2015)

Setiap level dalam ranah kognitif memiliki kata kerja operasional yang spesifik. Kata kerja ini berfungsi sebagai indikator pencapaian

Kompetensi Dasar (KD), yang ditunjukkan melalui pernyataan berbentuk kata kerja yang mencerminkan perubahan perilaku yang dapat diamati dan diukur, mencakup aspek sikap, pengetahuan, serta keterampilan. Penggunaan kata kerja operasional memberikan pengertian bahwa tujuan itu harus spesifik, konkret, dan terukur (Suparman, 2013, p. 202). Spesifik berarti memiliki ciri yang jelas, tidak menimbulkan makna ganda atau kebingungan. Konkret berarti bersifat nyata, bukan abstrak, dan dapat dilihat atau diamati. Terukur menunjukkan bahwa kompetensi tersebut bisa dinilai melalui indikator-indikator yang tampak, sehingga memungkinkan ditentukan instrumen, metode, dan cara interpretasi hasil pengukurannya.

b. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Setiap peserta didik memiliki tingkat pengetahuan yang berbeda-beda. Tidak ada dua peserta didik yang memiliki pemahaman yang persis sama. Perbedaan ini disebabkan oleh variasi dalam kemampuan individu untuk memahami dan mengingat materi yang telah dipelajari. Oleh karena itu, terdapat banyak faktor yang memengaruhi perbedaan tersebut.

Pendapat Budiman dan Riyanto (2013, p. 13) mengatakan faktor yang mempengaruhi pengetahuan antara lain:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk membentuk dan meningkatkan kepribadian serta kemampuan individu, baik melalui proses formal di sekolah maupun nonformal di luar sekolah.

Pendidikan berlangsung sepanjang hayat dan bertujuan untuk membentuk sikap serta perilaku yang lebih dewasa. Semakin tinggi jenjang pendidikan seseorang, semakin mudah baginya untuk menyerap informasi. Dengan bertambahnya informasi yang diterima, maka pengetahuan yang dimiliki pun akan semakin luas.

2) Informasi/Media Massa

Informasi merupakan hal yang dapat diketahui dan ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Melalui informasi, seseorang bisa memperoleh pengetahuan. Informasi bisa disampaikan melalui berbagai media massa seperti majalah, radio, televisi, surat kabar, dan sebagainya.

3) Sosial, Budaya dan Ekonomi

Tingkat ekonomi seseorang berperan dalam ketersediaan fasilitas yang diperlukan, sehingga hal ini dapat memengaruhi tingkat pengetahuan yang dimilikinya.

4) Lingkungan

Lingkungan memiliki peran penting dalam membentuk pengetahuan seseorang, karena adanya interaksi baik yang bersifat timbal balik maupun tidak yang kemudian dipersepsikan dan diolah oleh individu sebagai pengetahuan.

5) Pengalaman

Pengalaman adalah salah satu metode untuk mendapatkan kebenaran pengetahuan dengan mengulang atau merefleksikan kembali pengetahuan yang telah diperoleh sebelumnya. Dalam

konteks kerja, pengalaman yang terus dikembangkan dapat meningkatkan pengetahuan serta keterampilan secara lebih optimal.

6) Usia

Usia berperan dalam membentuk kemampuan memahami dan cara berpikir seseorang. Seiring bertambahnya umur, kemampuan dalam menangkap informasi dan pola pikir akan semakin matang. Hal ini memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan yang lebih luas, menjumpai lebih banyak informasi, dan melakukan berbagai aktivitas yang pada akhirnya meningkatkan wawasan mereka.

7) Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu perangkat pembelajaran yang terdiri atas program studi yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan. Dengan adanya kurikulum dapat mempengaruhi pengetahuan peserta didik karena di dalam kurikulum terdapat Kompetensi Dasar yang harus diketahui oleh peserta didik. Dengan demikian peserta didik akan mendapatkan pengetahuan baru dari adanya kurikulum yang dijalankan oleh sekolah.

2. Hakikat Peserta Didik

a. Pengertian Peserta Didik

Peserta didik adalah salah satu elemen penting dalam dunia pendidikan yang tidak dapat diabaikan, karena tanpa kehadiran mereka, proses pembelajaran tidak akan bisa berlangsung. Berdasarkan ketentuan Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003

tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat (4) dijelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Oleh karena itu, peserta didik merupakan individu yang memiliki kebebasan untuk memilih jalur pendidikan sesuai dengan impian dan harapan masa depannya.

Peserta didik adalah seseorang yang terdaftar dalam suatu jalur, jenjang dan jenis lembaga pendidikan tertentu, yang selalu mengembangkan potensi dirinya baik pada aspek akademik maupun non akademik melalui proses pembelajaran yang diselenggarakan (Tatang, 2011, p. 50). Dalam perspektif psikologis peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun psikis menurut fitrahnya masing-masing (Desmita, 2012, p. 89). Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dikemukakan, peserta didik merupakan individu yang menjadi subjek utama dalam kegiatan pendidikan, memiliki beragam karakteristik dan kemampuan, serta sedang dalam proses mengembangkan potensi diri melalui pendidikan, dengan status sebagai bagian dari suatu institusi pendidikan.

b. Karakteristik Peserta Didik

Setiap peserta didik memiliki ciri dan karakteristik masing-masing. Tirtaraharja dan Sulo (dalam Siswoyo, dkk, 2011, p. 97) menyatakan terdapat 4 karakteristik peserta didik yaitu:

- 1) Individu yang memiliki potensi fisik dan psikis yang unik. Artinya, setiap peserta didik sejak lahir sudah memiliki potensi yang unik dan berbeda dari orang lain, yang perlu dikembangkan serta diwujudkan dalam kehidupan mereka.
- 2) Individu yang sedang berkembang, yaitu terdapat perubahan yang wajar dalam diri peserta didik, baik yang berkaitan dengan pengembangan diri maupun dalam upaya menyesuaikan diri dengan lingkungan.
- 3) Individu yang membutuhkan bimbingan individual dan perlakuan manusiawi, meskipun peserta didik merupakan individu yang sedang tumbuh dan memiliki potensi fisik maupun psikis untuk menjadi mandiri, namun karena belum mencapai kedewasaan, mereka tetap memerlukan dukungan dan bimbingan dari orang lain sesuai dengan hakikat kemanusiaannya.
- 4) Individu yang memiliki kemampuan untuk mandiri, hal ini disebabkan karena dalam diri anak terdapat dorongan untuk menjadi mandiri, sehingga pendidik dan orang tua perlu secara bertahap memberikan kebebasan kepada anak, hingga pada akhirnya peran pendidik perlahan-lahan dilepaskan.

3. Hakikat Kasti

a. Pengertian Permainan Kasti

Permainan kasti merupakan sebuah permainan yang dimainkan dengan bola kecil dan pemukul kayu. Permainan ini melibatkan dua tim, yaitu tim penyerang dan tim bertahan. Permainan dimulai ketika pemain dari tim penyerang memukul bola menggunakan pemukul, lalu berusaha berlari menuju base pertama, base kedua, dan kembali ke tempat semula. Sementara itu, tim bertahan berupaya menangkap bola dan melemparkannya ke arah pemukul untuk menghentikan laju permainan lawan.

Saputro (2017, p. 8), permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil. Permainan ini dimainkan oleh 2 (dua) regu yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Setiap regu terdiri dari 12 pemain. Permainan sederhana ini dapat dimainkan di lapangan yang tidak begitu luas. Pendapat Eko Suwarso dan Sumarya (2010, p. 2), permainan kasti merupakan salah satu permainan bola kecil karena menggunakan bola tenis lapangan. Permainan ini dimainkan oleh dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga.

Regu pemukul berusaha mencari nilai dengan memukul bola dan dapat Kembali ke ruang bebas dengan selamat sehingga mendapatkan nilai, sedangkan regu jaga berusaha secepatnya dapat mematikan lawan. Regu yang banyak mengumpulkan nilai lebih banyak, merekalah yang keluar sebagai pemenangnya. Menurut Mitranto (2010, p. 3) kasti

adalah salah satu permainan bola kecil, permainan kasti termasuk salah satu permainan yang dimainkan oleh tim/regu. Dalam permainan ini memiliki tujuan untuk mendapatkan skor atau nilai sebanyak-banyaknya. Satu regu dinyatakan menang apabila regu tersebut dapat mendapatkan nilai terbanyak. Gerakan yang harus dikuasai dalam permainan kasti adalah melempar, memukul, dan menangkap.

Kasti termasuk dalam jenis permainan bola kecil karena menggunakan bola berukuran kecil, mirip dengan bola tenis. Permainan ini melibatkan dua tim, yakni tim pemukul dan tim penjaga. Tim pemukul bertujuan mengumpulkan poin dengan cara memukul bola dan berlari mengelilingi lapangan. Sementara itu, tim penjaga berusaha menangkap bola dan menghentikan pergerakan pemain dari tim pemukul. Tim yang berhasil mengumpulkan poin terbanyak akan dinyatakan sebagai pemenang.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan kasti termasuk dalam kategori permainan bola kecil yang menggunakan bola tenis atau bola sejenis, dimainkan di lapangan terbuka, dan memakai tongkat atau kayu sebagai alat pemukul. Permainan ini melibatkan dua tim, yaitu tim pemukul dan tim penjaga. Kedua tim saling bersaing untuk mengumpulkan poin sebanyak-banyaknya guna meraih kemenangan. Adapun teknik dasar dalam permainan ini meliputi memukul, melempar, menangkap bola, serta berlari.

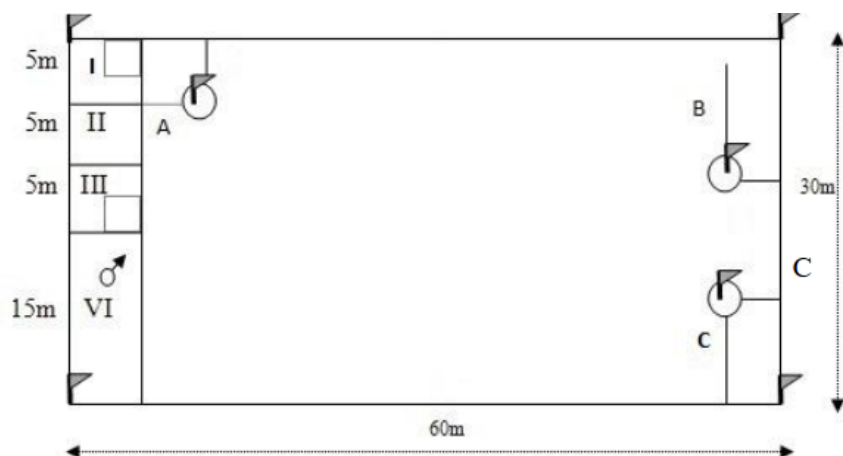
b. Alat dan Fasilitas yang Digunakan

Adapun beberapa fasilitas, sarana dan prasarana yang digunakan dalam permainan bola kasti diantaranya:

1) Lapangan bola kasti

Lapangan kasti memiliki bentuk persegi panjang dengan dimensi 30 x 60 meter. Ukuran ini dapat disesuaikan dengan kondisi area yang tersedia. Di dalam lapangan, terdapat area pemukul berukuran 15 x 5 meter. Selain itu, lapangan kasti juga dilengkapi dengan tiang pertolongan dan tiang bebas. Kedua tiang ini harus memiliki ketinggian minimal 1,5 meter dari permukaan tanah dan harus mudah dibedakan dari tiang pembatas lapangan. Jika digambarkan, bentuk lapangan kasti akan tampak seperti ilustrasi di bawah ini:

Gambar 1. Lapangan Bola Kasti



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

Keterangan:

- I : Ruang penjaga belakang
II : Ruang pemukul
III : Ruang pelempar

- IV : Ruang tunggu/babas
- A : Tempat perhentian pertama (*home 1*)
- B : Tempat perhentian kedua (*home 2*)
- C : Tempat perhentian ketiga (*home 3*)

2) Alat pemukul

Pemukul ini dibuat dari kayu dengan panjang antara 50 hingga 60 cm. Bagian penampangnya berbentuk bulat atau menyerupai telur; untuk bentuk bulat memiliki diameter 3,5 cm, sedangkan bentuk telur memiliki lebar 5 cm dan ketebalan 3,5 cm. Pegangannya memiliki panjang antara 15 hingga 20 cm, dengan diameter sekitar 3 cm, dan berat keseluruhan alat ini berkisar antara 70 hingga 80 gram.

3) Bola

Bola yang digunakan dalam permainan kasti dirancang khusus dengan isi berupa ijuk atau sabut, memiliki keliling sekitar 19–21 cm dan berat antara 70–80 gram. Bagi anak-anak SD, bola tenis atau bola plastik yang telah dimodifikasi juga dapat digunakan sebagai alternatif.

4) Tiang pertolongan

Tiang pertolongan dibuat dari material yang kuat dan tidak mudah patah, seperti besi, kayu, fiber, atau bambu. Tiang ini dipasang di pusat lingkaran dengan radius 1 meter dan memiliki ketinggian 1,5 meter dari permukaan tanah. Jarak antara tiang pertolongan dan garis pukul adalah 5 meter, begitu juga jaraknya dari garis samping.

5) Tiang hinggap atau tiang bebas

Dalam permainan kasti, terdapat dua tiang hinggap yang ditancapkan ke dalam tanah dengan lingkaran berdiameter 2 meter di sekelilingnya. Kedua tiang ini dipasang dengan jarak 5 meter satu sama lain, serta berada 10 meter dari garis samping kanan dan kiri, dan juga sejajar dengan garis belakang. Pemain yang sudah berada di tiang hinggap dianggap aman dari kejaran pemain penjaga yang memegang bola, selama pemain pemukul belum berpindah ke tiang hinggap lainnya.

c. Peraturan Permainan Bola Kasti

1) Regu pemukul

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

2) Regu penjaga

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

3) Pelambung bola

- a) Melambungkan bola secara wajar sesuai dengan permintaan pemain

- b) Jika bola yang dilambungkan tidak terpukul maka pelambung harus mengulanginya
- c) Jika sampai tiga kali bola tidak terpukul maka pemukul dapat berlari bebas ke tiang hinggap 1
- 4) Pukulan benar, jika
 - a) Pukulan melampaui garis pemukul
 - b) Saat bola dipukul tidak boleh mengenai tangan dan tidak boleh jatuh diruang bebas

d. Perhitungan Nilai

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

e. Waktu Permainan

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

f. Pergantian Tempat Terjadi Apabila :

- 1) Salah seorang regu pemukul terkena lemparan
- 2) Bola ditangkap 3 kali berturut-turut oleh tim penjaga
- 3) Alat pemukul lepas saat memukul

- 4) Salah seorang regu pemukul memasuki ruang bebas melalui garis belakang
- 5) Salah seorang regu pemukul keluar dari ruang bebas atau keluar dari batas lapangan
- 6) Ruang bebas kosong oleh regu pemukul dan dibakar oleh regu penjaga.

g. Gerak Dasar Permainan Bola Kasti

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

1) Melempar

Melempar merupakan suatu gerakan untuk mengarahkan benda yang sedang dipegang dengan mengayunkan tangan ke arah yang diinginkan. Pendapat Mahendra (2017, p. 133) melempar adalah suatu keterampilan manipulatif yang kompleks dimana satu atau dua tangan digunakan untuk melontarkan suatu objek menjauhi tubuh. Pendapat Ernis Hasinta G (2018, p. 210) melempar merupakan keterampilan manipulatif yang kompleks dimana salah satu atau dua tangan digunakan untuk melepaskan benda menjauhi badan ke udara.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa melempar merupakan suatu bentuk gerakan atau upaya yang dilakukan seseorang untuk mengirimkan suatu benda sejauh mungkin dengan menggunakan seluruh kekuatan yang dimilikinya. Melempar dapat menggunakan satu tangan terkuat atau bisa juga menggunakan kedua tangan. Dengan

melempar menggunakan satu tangan terkuat atau kedua tangan maka dapat menjauhkan objek sejauh jauhnya dari tubuh.

2) Menangkap

Menangkap adalah sebuah tindakan atau usaha yang dilakukan dengan tangan untuk memperoleh dan mengendalikan suatu benda atau bola. Pendapat Mahendra (2017, p. 134) menangkap adalah gerakan yang melibatkan penghentian momentum suatu objek dengan menggunakan satu tangan atau dua tangan. Pendapat Gallahae dan Ozman (2012, p. 224) menangkap adalah gerakan tangan untuk menghentikan benda baik itu di bawah atau di atas. Gerakan menangkap menggunakan tangan untuk meredam tekanan atau gaya baik yang dilakukan di bawah atau di atas kepala tubuh seseorang.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa menangkap merupakan suatu tindakan atau usaha yang dilakukan untuk menghentikan pergerakan suatu objek atau benda, seperti menghentikan bola yang sedang dilempar, dan lain sebagainya. Dengan menangkap menggunakan satu atau dua tangan maka dapat dengan mudah menghentikan objek yang bergerak. Biasanya menangkap menggunakan dua tangan akan lebih mudah dilakukan dibandingkan dengan menggunakan satu tangan.

3) Memukul

Memukul merupakan suatu aktivitas atau gerakan mengayunkan tangan menggunakan alat pemukul untuk mengenai atau membentur

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

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa memukul adalah suatu aktivitas yang menggunakan benda untuk menghasilkan pukulan yang jauh. Dengan dibantu alat pemukul maka akan mempermudah proses memukul benda dengan keras. Memukul dapat dilakukan dengan mengayunkan lengan sesuai arah objek yang akan dipukul.

4. Tes Obyektif

Tes obyektif yaitu tes yang pemeriksaannya dapat dilakukan secara obyektif, maksudnya untuk mengatasi kelemahan-kelemahan dari tes berbentuk esai. Farida (2017, p. 58) menyatakan bahwa tes obyektif adalah penilaian menggunakan suatu tes yang meminta suatu jawaban/respons dari siswa dengan memilih salah satu jawaban dari beberapa alternatif jawaban yang telah disediakan atau dapat mengisi satu atau beberapa kata atau simbol untuk melengkapi pertanyaan yang belum sempurna. Sedangkan dari bentuk jawaban tes Widoyoko (2017, p. 49) menyatakan bahwa tes obyektif adalah

bentuk tes yang mengandung kemungkinan jawaban atau respons yang harus dipilih oleh peserta tes.

Berdasarkan definisi tersebut, tes objektif merupakan alat evaluasi yang digunakan untuk menilai hasil belajar. Soal-soal dalam tes ini biasanya berbentuk pertanyaan atau pernyataan yang tidak memerlukan jawaban panjang berupa uraian, melainkan jawaban singkat. Setiap butir soal dalam tes objektif memiliki satu jawaban yang benar, sehingga tes ini sering disebut juga sebagai asesmen dengan respons terpilih (*selected response assessment*). Farida (2017, p. 58) Tes obyektif dapat digunakan untuk menilai pencapaian target belajar, pengetahuan, proses kognitif (tetapi tidak semua level proses kognitif), keterampilan (namun hanya menilai penguasaan prasyarat prosedural, tetapi bukan kecakapannya), produk (namun hanya menilai pengetahuan prasyarat mengenai atribut kualitas suatu produk) dan afektif, penilaian afektif dengan asesmen respons pilihan dapat dikembangkan untuk butir-butir kuisioner yang terstruktur untuk mengungkapkan sikap, minat, motivasi, dan pilihan siswa.

a. Tes Pilihan Berganda/ *Multiple Choice*

Tes pilihan berganda adalah tes dimana setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif jawaban lebih dari satu (Widoyoko, 2017, p. 59). Secara umum, jumlah pilihan jawaban berkisar antara dua hingga lima. Penggunaan lebih dari lima pilihan tidak disarankan karena dapat menyulitkan dalam merancang soal dan membingungkan peserta tes. Jenis tes ini sering digunakan dalam kelompok tes objektif karena

mampu mencakup berbagai materi. Ngatman (2017, pp. 114-115) rambu – rambu pembuatan pertanyaan item tes PB:

- 1) Untuk pokok kalimat gunakan pertanyaan langsung singkat, dan sederhana.
- 2) Hindari alternatif-alternatif jawaban yang tidak masuk akal atau yang tidak terlalu jelas.
- 3) Susunlah semua alternatif jawaban dengan bahasa yang ajeg, panjang, variasi dan tepat.
- 4) Hindari adanya dua jawaban yang benar, apabila petunjuk tes hanya mengatakan memilih satu jawaban yang benar. Seharusnya dalam petunjuk hanya mengatakan memilih satu jawaban yang terbaik, dan kemungkinan ada beberapa jawaban yang juga benar tetapi hanya ada satu jawaban yang terbaik dari yang lainnya.
- 5) Hindari petunjuk-petunjuk yang tidak disengaja, seperti menempatkan jawaban yang benar terus menerus pada nomor atau urutan yang sama selalu dari deretan alternatif, membuat jawaban yang benar selalu lebih panjang atau lebih pendek daripada alternatif-alternatif lainnya.
- 6) Hindari penggunaan bahasa baku, apabila maksud pertanyaan itu untuk mengukur kemampuan menggunakan satu konsep atau untuk mengukur pengertian dan bukan hafalan.
- 7) Alternatif jawaban sebaiknya seragam dalam bentuk dan struktur bahasa.

- 8) Butir soal diberi nomor dengan angka, sedangkan alternatif jawaban dinyatakan dengan huruf.

Ngatman (2017, pp. 116 – 117) Guru PJOK memilih dan menggunakan tes objektif pilihan berganda sebagai instrumen untuk menilai hasil belajar penjasorkes dengan argumentasi bahwa tes ini memiliki beberapa kelebihan, diantaranya:

- 1) Memiliki validity atau tingkat keakuratan yang tinggi terutama karena kemampuan yang diukur jelas dan jawaban yang diharapkan juga pasti.
- 2) Memiliki reliability atau tingkat kepercayaan/konsistensi yang tinggi, terutama karena menjawab benar ataupun salah dapat diberikan secara pasti oleh siapapun dan kapanpun.
- 3) Cakupan materi ajar yang mungkin untuk diujikan dapat lebih luas dan lengkap khususnya keunggulan ini sulit dicapai oleh tipe tes esai.
- 4) Item tes dapat dibuat singkat dan jelas. Keunggulan ini akan menghindarkan pemahaman yang ambiguous sehingga mudah dipahami serta mudah dikerjakan oleh peserta tes.
- 5) Cara pemberian skor sangat mudah dilakukan oleh guru PJOK. Waktu yang dibutuhkan oleh guru untuk memeriksa item-item tes dan memberi skor akhir tidak perlu terlalu lama.
- 6) Kualitas tes item dapat dianalisis dengan berbagai teknik statistik.
- 7) Tingkat item *difficulty* dapat dikendalikan dengan mengubah homogenitas alternatif jawaban. Semakin homogen alternatif

jawaban suatu item akan semakin tinggi tingkat kesulitan soalnya.

Sebaliknya apabila semakin heterogen alternatif jawaban suatu item akan menyebabkan tingkat kesukaran soal semakin rendah.

Disamping memiliki kelebihan-kelebihan tersebut tes tipe pilihan berganda juga memiliki berbagai kelemahan, diantaranya:

- 1) Membuat item tes pilihan berganda tidak mudah, dibutuhkan ketekunan karena menyita tenaga dan pikiran serta membutuhkan waktu yang panjang.
- 2) Tidak semua sasaran belajar dapat diukur dengan tes pilihan berganda. Tes tipe pilihan berganda lebih sering dan tepat dipergunakan untuk mengukur sasaran belajar ranah kognitif pada tataran C1 (*ingatan/recall*) saja.
- 3) Item tes pilihan berganda memerlukan jawaban yang absolut, padahal secara teoritis hasil belajar siswa kebanyakan tidak bersifat absolut tetapi kondisional.
- 4) Jawaban yang diberikan siswa mengandung unsur gambling atau untung-untungan yang cukup tinggi, artinya jawaban yang diberikan dapat ditebak sehingga hasil tes belum tentu menunjukkan kemampuan siswa yang sebenarnya.
- 5) Membutuhkan banyak biaya, terutama karena item tes pilihan berganda biasanya cukup banyak sehingga tidak ekonomis.
- 6) Makin terbiasa siswa mengerjakan item tes pilihan berganda akan semakin besar kemungkinannya untuk mendapatkan skor yang

besar (*testwise*).

b. Ciri – Ciri Tes yang Baik

Sebuah tes dapat dikatakan baik sebagai alat pengukur, harus memenuhi persyaratan tes, yaitu memiliki validitas, reliabilitas, objektivitas, praktikabilitas, dan ekonomis (Arikunto, 2012, p. 72).

1) Validitas

Suatu data atau informasi dianggap valid apabila mencerminkan kondisi nyata yang terjadi di lapangan. Jika data yang diperoleh dari suatu instrumen terbukti valid, maka instrumen tersebut juga dianggap valid karena mampu menyajikan gambaran yang sesuai dengan kenyataan. Oleh karena itu, suatu tes memiliki validitas tinggi apabila benar-benar mampu mengukur hal yang memang menjadi tujuan pengukuran.

2) Reliabilitas

Sebuah data atau informasi dianggap reliabel jika hasil pengukurannya konsisten atau tetap, meskipun dilakukan berulang kali pada waktu yang berbeda.

3) Objektivitas

Sebuah tes dikatakan memiliki objektivitas yang tinggi apabila dalam pelaksanaannya terbebas dari unsur subjektif, artinya tidak ada pengaruh dari pendapat atau penilaian pribadi. Oleh karena itu, tes harus dirancang dan dijalankan secara apa adanya, tanpa campur tangan faktor-faktor subjektif.

4) Praktibilitas

Suatu tes dianggap memiliki tingkat praktibilitas yang tinggi jika tes tersebut praktis dan mudah dalam pelaksanaannya. Tes yang praktis berarti mudah untuk diselenggarakan, mudah dalam proses penilaiannya, serta dilengkapi dengan petunjuk yang jelas sehingga dapat diberikan atau dilaksanakan oleh orang lain.

5) Ekonomis

Sebuah tes dapat dianggap ekonomis jika pelaksanaannya tidak memerlukan biaya yang tinggi, tidak menghabiskan banyak tenaga, serta dapat diselesaikan dalam waktu yang relatif singkat.

5. Analisis Butir Soal

Menganalisis butir soal adalah aktivitas penting yang perlu dilakukan oleh pendidik sebagai bagian dari upaya untuk memperbaiki mutu dan kualitas soal yang telah disusun. Daryanto (2012, p. 177) analisis soal adalah suatu prosedur yang sistematis, yang akan memberikan informasi-informasi yang sangat khusus terhadap butir tes yang akan kita susun. Farida (2017, p. 154) Analisis butir soal adalah pengkajian pertanyaan-pertanyaan dalam suatu perangkat tes agar diperoleh perangkat penilaian yang memiliki kualitas yang memadai. Dalam analisis butir soal terdapat 3 (tiga) prosedur yang harus dilakukan diantaranya analisis tingkat kesukaran, daya pembeda dan yang terakhir distraktor atau pengecoh.

Menganalisis tingkat kesukaran suatu soal berarti menilai seberapa sulit soal tersebut dalam sebuah tes, sehingga dapat diketahui apakah soal

itu tergolong mudah, sedang, atau sulit. Sementara itu, analisis daya pembeda bertujuan untuk menilai kemampuan suatu soal dalam membedakan antara siswa berprestasi tinggi dan rendah. Adapun efektivitas alternatif jawaban dilihat dari fungsinya sebagai pengecoh, yakni untuk mengetahui apakah semua pilihan jawaban telah berfungsi sebagaimana mestinya dalam mengecoh peserta tes.

a. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal adalah peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang dinyatakan dalam bentuk indeks (Ratnawulan dan Rusdiana, 2015, p. 163). Widoyoko (2018, p. 175) Taraf kesukaran butir tes adalah proporsi peserta tes menjawab dengan benar terhadap suatu butir tes. Sedangkan angka yang menunjukkan sulit atau mudahnya suatu butir tes dinamakan dengan indeks kesulitan yang dilambangkan dengan p (*proportion correct*). Semakin besar nilai p berarti semakin besar proporsi peserta tes yang menjawab benar terhadap suatu butir tes, semakin rendah tingkat kesulitan butir tes itu, yang berarti butir tes itu makin mudah. Sebaliknya semakin kecil nilai p berarti semakin kecil proporsi peserta tes menjawab dengan benar suatu butir tes, makin tinggi tingkat kesulitan butir tes itu, yang berarti butir tes itu semakin sulit. Analisis taraf kesukaran soal bertujuan untuk dapat membedakan apakah soal yang dianalisis termasuk dalam kategori mudah, sedang atau sukar.

b. Daya Pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu butir soal dapat membedakan antara siswa yang telah menguasai materi yang ditanyakan dan siswa yang tidak/kurang/belum menguasai materi yang ditanyakan (Ratnawulan dan Rusdiana, 2015, p. 167). Kunandar (2014, p. 240) tingkat daya beda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara peserta didik yang sudah menguasai materi dan peserta didik yang belum menguasai materi (kompetensi).

Setiap butir soal memiliki indeks daya pembeda yang dinyatakan dalam bentuk proporsi. Semakin tinggi nilai indeks ini, semakin baik kemampuan soal tersebut dalam membedakan antara siswa yang memahami materi dan yang belum memahaminya. Nilai indeks daya pembeda berkisar antara -1,00 hingga +1,00.

c. Pengecoh

Sebuah *distraktor* (pengecoh) dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila distraktor tersebut mempunyai daya tarik yang besar bagi pengikut-pengikut tes yang kurang memahami konsep atau kurang menguasai bahan Arikunto (2012, p. 233). Sebaliknya pengecoh yang tidak dipilih sama sekali berarti pengecoh tersebut buruk. Suatu distraktor dapat dikatakan berfungsi dengan baik apabila dipilih minimal oleh 5% pengikut tes. Soal pilihan berganda dilengkapi dengan beberapa alternatif jawaban, yang disebut dengan *option* (opsi). Opsi berkisar antara 3 (tiga) sampai 5 buah. Berdasarkan opsi tersebut terdapat salah satu kunci jawaban

salah/*distractor*.

B. Hasil Penelitian Relevan

1. Darojatun Joko Semedi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Punukan Terhadap Gerak Dasar Renang Gaya Crawl”.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang dilaksanakan pada 4 Februari 2020 di SD Negeri Punukan, Kulon Progo. Data dikumpulkan melalui tes pilihan ganda dan dianalisis secara deskriptif dengan presentase. Populasi penelitian adalah 24 siswa kelas IV dengan teknik total sampling. Validitas instrumen dilakukan oleh dosen ahli melalui analisis butir soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan siswa tentang gerak dasar renang gaya crawl berada pada kategori baik, dengan rincian: sangat baik (37,5%), baik (54,2%), cukup (8,3%), dan tidak ada yang berada pada kategori kurang maupun sangat kurang.

Perbedaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah perbedaan tempat dan waktu penelitian. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Bantul pada tanggal 12 Maret 2025. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes pilihan ganda dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif presentase. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah 28 peserta didik.

2. Tufiqoh Risqi Wibawati dengan judul “Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunung Kidul”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode tes untuk mengukur kemampuan gerak manipulatif (memukul, melempar, menangkap bola kasti) peserta didik kelas V SD se-gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunungkidul. Sampel berjumlah 107 siswa diambil secara acak (random sampling). Instrumen tes diadaptasi dari Syaeful Arif (2013), dan data dianalisis menggunakan persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan gerak manipulatif siswa berada pada kategori: sangat rendah (3,34%), rendah (28,97%), sedang (36,45%), tinggi (14,95%), dan sangat tinggi (15,89%). Sebagian besar siswa (36,45%) berada pada kategori sedang.

Perbedaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah dibagian teknik pengambilan data yang digunakan. Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan menggunakan total sampling yaitu peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti. Instrumen tes yang digunakan peneliti dari pembuatan sendiri dan telah di uji coba sendiri.

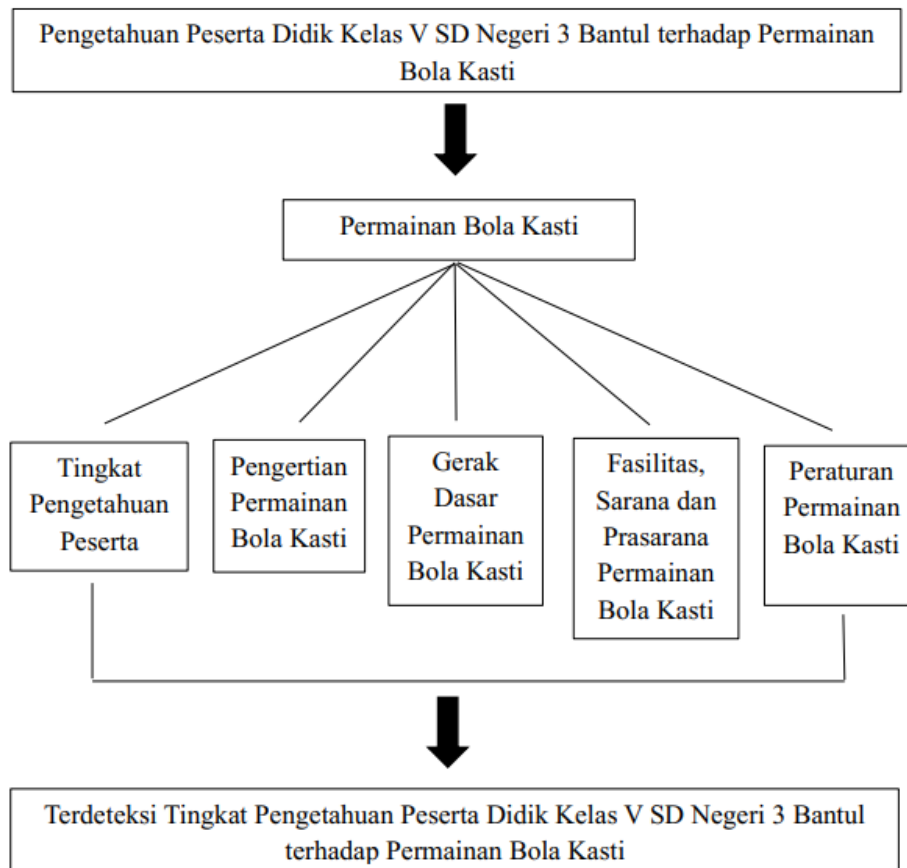
3. Kurnia Eko Saputro dengan judul “Tingkat Kemampuan Melempar, Menangkap, dan Memukul Bola Kasti Kelas V SD Negeri Winongkidul Kecamatan Gebang Kabupaten Purworejo”.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei, yang melibatkan 23 siswa kelas V SD Negeri Winongkidul, Purworejo. Data dikumpulkan melalui tes kemampuan melempar, menangkap, dan memukul bola kasti, lalu dianalisis secara deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan Kemampuan melempar bola: kategori sangat tinggi (13%), tinggi (30%), sedang (22%), rendah (35%), sangat rendah (0%). Kemampuan menangkap bola: sangat tinggi (4%), tinggi (39%), sedang (35%), rendah (13%), sangat rendah (9%). Kemampuan memukul bola: sangat tinggi (9%), tinggi (30%), sedang (35%), rendah (26%), sangat rendah (0%). Kesimpulannya, kemampuan siswa kelas V dalam permainan bola kasti bervariasi, dengan sebagian besar berada pada kategori sedang hingga tinggi.

Perbedaan penelitian relevan ini dengan penelitian peneliti adalah dibagian tujuan. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti. Tempat dan waktu penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 3 Bantul pada tanggal 12 Maret 2025. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes pilihan ganda dan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif presentase. Populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas V dengan jumlah 28 peserta didik.

C. Kerangka Pikir

Terkait dengan tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti, peserta didik kelas V harus mampu memahami gerak dasar serta peraturan-peraturan dalam permainan bola kasti kemudian dapat mempraktikkan aktivitas permainan tersebut di lapangan. Sebelum bermain sungguhan, peserta didik perlu memahami gerak dasar seperti memukul, melempar, menangkap dan peraturan dalam permainan kasti. Hal tersebut dilakukan secara bertahap dan saling berkaitan. Tujuannya peserta didik mampu memahami dengan baik gerak dasar dan peraturan untuk kemudian bermain sungguhan di lapangan. Dengan demikian arahan yang diberikan guru, peserta didik dapat melaksanakan dengan baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti apakah baik atau tidak, dilakukan dengan menggunakan instrumen penelitian berupa tes tertulis pilihan ganda (*multiple choice*).



Gambar 2. Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pemaparan yang telah disampaikan hipotesis yang diajukan sebagai berikut:

Teridentifikasi bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti adalah kurang.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sukmadinata (2012, p. 72) menyatakan penelitian deskriptif ditujukan untuk bisa mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun rekayasa. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa tes pilihan ganda.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri 3 Bantul yang beralamat di Dukuh Bejen, Bantul, Bantul, DIY, 55711. Waktu penelitian dilaksanakan pada Hari Rabu, 12 Maret 2025.

C. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 28 peserta didik. Keseluruhan populasi dijadikan sampel sehingga teknik yang digunakan adalah *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti. Definisi operasionalnya adalah pengetahuan peserta didik

kelas V terhadap permainan bola kasti yang meliputi gerakan melempar, memukul, dan menangkap. Pengetahuan tersebut dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk mengetahui, memahami dan mempraktikkan permainan bola kasti. Berdasarkan pada definisi operasional variabel, penelitian ini menggunakan soal dalam bentuk pilihan ganda.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini berupa tes tulis yang berbentuk pilihan ganda. Komponen instrumen sebagai alat pengumpulan data berupa kisi-kisi instrumen penelitian. Berikut kisi-kisi instrumen penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V Terhadap Permainan Bola Kasti	1. Mampu mengetahui pengertian permainan kasti	a. Menyebutkan jumlah regu yang bermain di dalam permainan kasti	1
	2. Mampu mengetahui gerak dasar dalam permainan kasti	a. Mengidentifikasi gambar gerakan memegang pemukul b. Menjelaskan posisi badan saat akan melempar bola lambung c. Menjelaskan posisi jari-jari tangan saat menangkap bola d. Menyebutkan Gerak dasar menangkap bola kasti	2, 3, 4, 5, 6, 7

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir
		e. Menjelaskan arah bola hasil lemparan melambung f. Mengidentifikasi gambar memegang tongkat pemukul	
	3. Mampu mengetahui fasilitas, sarana dan prasarana permianan kasti	a. Menyebutkan nama tempat untuk pelambung b. Menyebutkan tiang penyelamat pelari yang gagal memukul bola c. Menyebutkan jumlah titik tiang hinggap d. Menyebutkan runag yang ada di dalam lapangan bola kasti e. Menyebutkan alat yang digunakan dalam permianan kasti	8, 9, 10, 11, 12
	4. Mampu mengetahui peraturan permainan kasti	a. Menyebutkan kesempatan memukul bola setiap pemain b. Menyebutkan pergantian pemain yang telah dijelaskan c. Menyebutkan asal regu pelambung d. Menyebutkan jumlah pemain setiap regu e. Menyebutkan pemain yang menerima bola dari pelambung f. Menyebutkan regu yang bertugas menangkap bola g. Menjelaskan peraturan yang dilakukan regu pemukul	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19
Jumlah			19

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Tes yang dipilih adalah tes tulis pilihan ganda (*multiple choice*).

F. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bantul dengan responden sebanyak 116 peserta didik. Instrumen penelitian berupa tes tulis *multiple choice* atau pilihan berganda yang berjumlah 25 butir soal. Hasil uji coba instrumen penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis butir soal dengan bantuan program excel dan diketahui ada 6 soal yang tidak layak untuk dijadikan sebagai instrumen. Hasil analisis instrumen uji coba menunjukkan kesukaran soal ditingkat sukar 20%, sedang 44%, dan mudah 36%. Kemudian daya pembeda soal ditingkat buruk 20%, cukup 48%, baik 28%, dan ditingkat baik sekali 4%.

1. Pembuktian Validitas

Penelitian ini menggunakan validitas isi sebagai metode untuk menguji validitas. Validitas isi mengacu pada sejauh mana suatu instrument mampu mengukur seluruh aspek yang berkaitan dengan topik dan perilaku yang menjadi fokus pengukuran. Dengan kata lain, instrumen tersebut harus mencakup secara menyeluruh, relevan, dan tetap berada dalam batas tujuan penelitian. Validitas isi digunakan untuk mengetahui kevalidan soal yang digunakan sebagai alat evaluasi (Fahmina *et al.*, 2019). Guna mengetahui kevalidan tersebut, penyusun instrumen harus mendasarkan diri yang

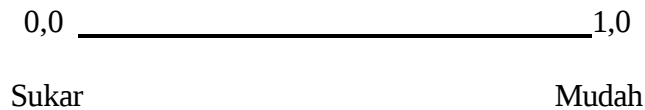
sengaja disiapkan untuk tujuan itu. Dalam kisi-kisi, perlu membuat aspek-aspek seperti tujuan umum, deskripsi materi, indikator, serta jumlah soal per indikator yang harus ditinjau terlebih dahulu. Suatu soal dapat dikatakan baik apabila telah dikaji menggunakan kriteria tertentu sesuai dengan kisi-kisi tersebut. Peninjauan ini harus dilakukan oleh pihak yang kompeten di bidangnya (*expert judgement*). Dalam penelitian ini, proses *expert judgement* dilakukan oleh dosen ahli Ibu Nur Sita Utami, M.Or. dan instrumen dinyatakan layak untuk digunakan penelitian.

2. Analisis Butir Soal

Menganalisis butir soal merupakan langkah penting yang perlu dilakukan oleh pendidik guna meningkatkan mutu dan kualitas soal yang telah disusun. Proses analisis ini terbagi menjadi tiga jenis, yaitu:

a. Kesukaran

Tingkat kesukaran suatu soal merujuk pada analisis soal dalam suatu tes berdasarkan tingkat kesulitannya, sehingga dapat diketahui soal-soal mana yang tergolong mudah, sedang, atau sulit. Jika suatu soal memiliki indeks sebesar 0,00 berarti tidak ada siswa yang menjawab soal tersebut dengan benar. Sebaliknya, jika indeks 1,00 berarti seluruh siswa menjawabnya dengan benar. Perhitungan indeks kesukaran dilakukan untuk setiap soal secara individu. Secara umum, tingkat kesukaran suatu soal ditentukan oleh rata-rata skor yang diperoleh siswa pada soal tersebut.



Di dalam istilah evaluasi, indeks kesukaran ini diberi simbol P (p besar), singkatan dari kata “proporsi”. Dengan demikian maka soal dengan $P = 0,70$ lebih mudah jika dibandingkan dengan $P = 0,20$.

Suharsimi Arikunto (2012, p. 223) menyatakan rumus untuk menghitung taraf kesukaran soal dari suatu tes sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P = Indeks kesukaran

B = Banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan betul

JS = Jumlah seluruh peserta didik peserta tes

Berikut adalah kriteria tingkat kesukaran butir:

Tabel 3. Kriteria tingkat kesukaran

Indeks Kesukaran	Kategori Soal
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2012, p. 225)

b. Daya Pembeda

Menganalisis daya pembeda berarti menelaah suatu butir soal dalam hal kemampuannya untuk membedakan antara peserta didik yang berprestasi tinggi dan yang berprestasi rendah. Suharsimi Arikunto (2012, p. 227) mengemukakan untuk membedakan antara kelompok besar dan

kecil(kurang dari 100) dan kelompok besar (lebih dari 100). Untuk kelompok kecil seluruh kelompok dibagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah. Sedangkan untuk kelompok besar diambil kedua kutubnya saja, yaitu 27% skor teratas sebagai kelompok atas [J_A] dan 27% skor terbawah sebagai kelompok bawah [J_B].

Rumus yang digunakan untuk menentukan indeks diskriminasi adalah:

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B$$

Keterangan:

J = jumlah peserta tes.

J_A = banyaknya peserta kelompok atas.

J_B = banyaknya peserta kelompok bawah.

B_A = banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal itu dengan benar.

B_B = banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal itu dengan benar.

$P_A = \frac{B_A}{J_A}$ proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar (P sebagai indeks kesukaran).

$P_B = \frac{B_B}{J_B}$ proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar.

Klasifikasi Daya Pembeda butir soal disajikan sebagai berikut:

Tabel 4. Klasifikasi Daya Pembeda

Daya Beda	Kategori
0,00-0,20	Jelek
0,21-0,40	Cukup
0,41-0,70	Baik
0,71-1,00	Baik Sekali

Daya Beda	Kategori
Negatif	Semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai D negatif sebaiknya dibuang saja

Sumber: Arikunto (2012, p. 232)

Suharsimi Arikunto (2016, p. 233) menegaskan bahwa nilai P yang dianjurkan oleh penulis-penulis soal adalah antara 0,30 dan 0,70 meski harus diingat bahwa soal-soal itu tidak berarti mempunyai daya pembela yang tinggi. Artinya, butir soal yang disarankan untuk ditulis ulang adalah butir soal yang tergolong sangat baik atau memiliki indeks daya beda dalam rentang 0,30 hingga 0,70.

c. Distraktor/pengecoh

Keefektifan pilihan jawaban alternatif dinilai dari kemampuannya untuk menjadi pengecoh, serta apakah semua pilihan tersebut benar-benar berfungsi sebagaimana mestinya dalam mengecoh peserta tes.

Table 5. Kalsifikasi Efektifitas Fungsi Distraktor

Jumlah Pemilih	Kategori
$\geq 5\%$	Berfungsi Baik
$< 5\%$	Berfungsi Kurang Baik

Sumber: Arikunto (2012, p. 234)

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik deskriptif dengan presentase. Pendapat Gunawan (2020, p. 78), statistik deskriptif adalah teknik analisis yang digunakan untuk menggambarkan atau mendeskripsikan segala sesuatu yang berhubungan dengan obyek yang diteliti. Untuk

memudahkan dalam mendistribusikan data digunakan skor baku (T skor) dengan penilaian 5 kategori.

Hasil dari analisis data dikelompokkan menjadi lima kategori: sangat tinggi, tinggi, cukup, kurang, sangat kurang. Anas Sudijono, (2010, p. 175) penilaian dengan 5 kategori adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian

Interval	Kategori
$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Baik
$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Baik
$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Cukup
$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Kurang
$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Kurang

Keterangan:

X = total jawaban responden

M = mean

SD = standar deviasi

(Sumber: Sudijono, 2010, p. 175)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti dengan jumlah responden sebanyak 28 peserta didik. Sebelum melaksanakan penelitian yang sesungguhnya, instrumen yang telah valid diuji coba terlebih dahulu. Uji coba instrumen penelitian dilaksanakan di SD Negeri 1 Bantul dengan jumlah responden sebanyak 116 peserta didik kelas V.

Instrumen yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice*) sebanyak 19 butir soal. Setiap jawaban benar diberi skor 1, sedangkan jawaban salah diberi skor 0. Data mentah dari hasil tes kemudian dianalisis menggunakan program *excel*. Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti dengan jumlah responden sebanyak 28 peserta didik dan jumlah soal sebanyak 19 butir soal didapat skor terendah (minimum) 3,0, skor tertinggi (maksimum) 17,0, rata-rata (*mean*) 8,5, range 14,0, standar deviasi (SD) 3,5. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik

Statistik	
Skor Terendah	3,0
Skor Tertinggi	17,0
<i>Mean</i>	8,5
<i>Range</i>	14,0
Standar Deviasi	3,5
Jumlah Sempel	28

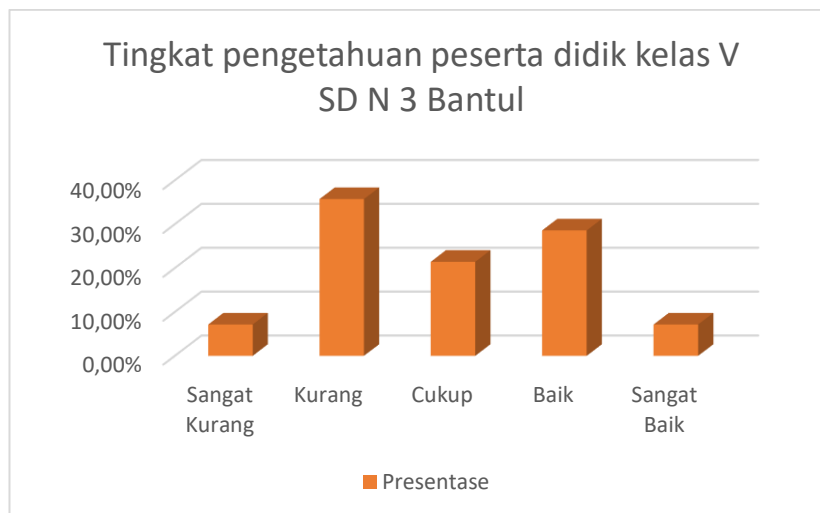
Tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul mengenai permainan bola kasti dapat dilihat dalam bentuk distribusi frekuensi yang disajikan pada tabel berikut :

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X > 13$	Sangat Baik	2	7,1 %
2	10 – 13	Baik	8	28,6 %
3	7 – 9	Cukup	6	21,4 %
4	3 – 6	Kurang	10	35,8 %
5	$X < 2$	Sangat Kurang	2	7,1 %
Jumlah			28	100%

Berdasarkan kriteria pada penilaian dalam tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 3. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti



Berdasarkan data dalam tabel dan diagram di atas, diketahui bahwa tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Negeri 3 Bantul mengenai permainan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang” 7,1% (2 peserta didik), kategori “kurang” 35,8% (10 peserta didik), kategori “cukup” 21,4% (6 peserta didik), kategori “baik” 28,6% (8 peserta didik), dan kategori “sangat baik” 7,1% (2 peserta didik). Dengan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 8,5, tingkat pengetahuan siswa kelas V mengenai permainan bola kasti tergolong dalam kategori kurang.

2. Hasil Penelitian Ditinjau Dari Faktor Pengertian Permainan Bola Kasti

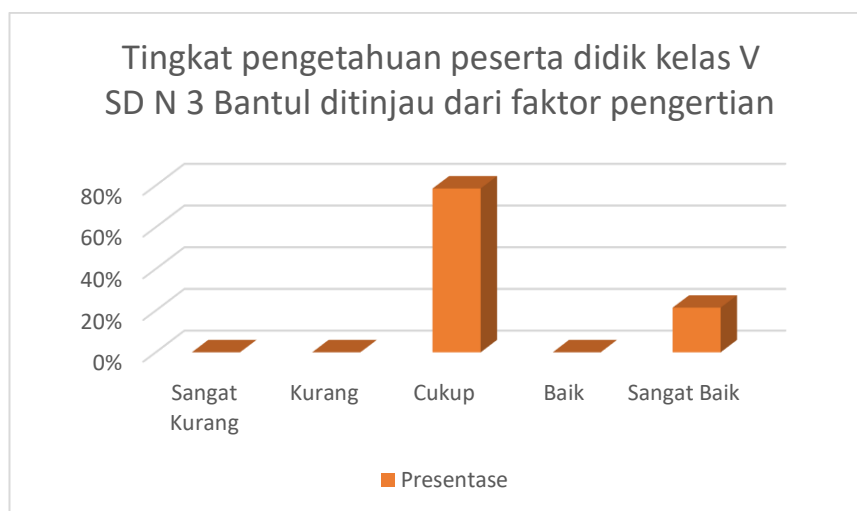
Hasil penelitian dilihat dari pengetahuan permainan bola kasti, khususnya pada pengertian permainan bola kasti. Hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Pengertian Permainan Bola Kasti.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X > 1,4$	Sangat Baik	0	0 %
2	$1 - 1,4$	Baik	0	0 %
3	$0,6 - 1$	Cukup	22	78,6 %
4	$0,2 - 0,6$	Kurang	0	0 %
5	$X < 0,2$	Sangat Kurang	6	21,4 %
Jumlah			28	100%

Berdasarkan kriteria pada penilaian dalam tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti ditinjau dari faktor pengertian permainan ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Pengertian Permainan Bola Kasti.



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui faktor pengertian permainan bola kasti yang berkategori “sangat kurang” 21,4% (6 peserta

didik), kategori “kurang” 0%, kategori “cukup” 78,6% (22 peserta didik), kategori “baik” 0%, dan kategori “sangat baik” 0%.

3. Hasil Penelitian Ditinjau dari Faktor Gerak Dasar

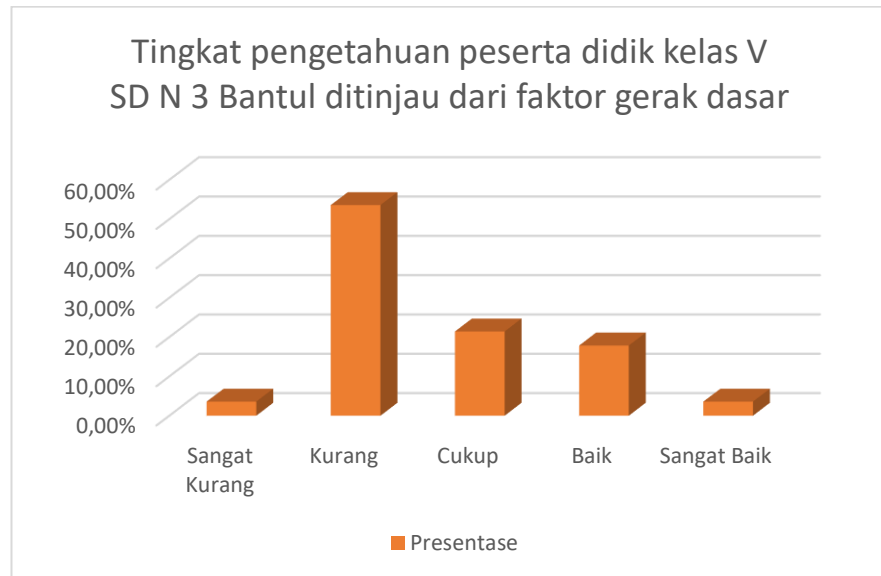
Hasil penelitian dilihat dari pengetahuan permainan bola kasti, khususnya pada gerak dasar permainan bola kasti. Hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Gerak Dasar

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X > 5$	Sangat Baik	1	3,6 %
2	3 – 5	Baik	5	17,8 %
3	2 – 3	Cukup	6	21,4 %
4	0,6 – 2	Kurang	15	53,6 %
5	$X < 0,6$	Sangat Kurang	1	3,6 %
Jumlah			28	100%

Berdasarkan kriteria pada penilaian dalam tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti ditinjau dari faktor gerak dasar ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 5. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Gerak Dasar.



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui faktor gerak dasar permainan bola kasti yang berkategori “sangat kurang” 3,6% (1 peserta didik), kategori “kurang” 53,6% (15 peserta didik), kategori “cukup” 21,4% (6 peserta didik), kategori “baik” 17,8% (5 peserta didik), dan kategori “sangat baik” 3,6% (1 peserta didik).

4. Hasil Penelitian Ditinjau Dari Faktor Fasilitas, Sarana dan Prasarana

Hasil penelitian dilihat dari pengetahuan permainan bola kasti, khususnya pada fasilitas, sarana dan prasarana. Hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Fasilitas, Sarana dan Prasarana.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X > 5$	Sangat Baik	0	0 %
2	3 – 5	Baik	5	17,9 %
3	2 – 3	Cukup	4	14,2%
4	0,6 – 2	Kurang	19	67,9 %
5	$X < 0,6$	Sangat Kurang	0	0 %
Jumlah			28	100%

Berdasarkan kriteria pada penilaian dalam tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti ditinjau dari faktor fasilitas, sarana dan prasarana ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 6. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Fasilitas, Sarana dan Prasarana.



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui faktor fasilitas, sarana dan prasarana permainan bola kasti yang berkategori “sangat kurang” 0%, kategori “kurang” 67,9% (19 peserta didik), kategori “cukup”

14,2% (4 peserta didik), kategori “baik” 17,9% (5 peserta didik), dan kategori “sangat baik” 0%.

5. Hasil Penelitian Ditinjau Dari Faktor Peraturan Permainan

Hasil penelitian dilihat dari pengetahuan permainan bola kasti, khususnya pada peraturan dalam permainan bola kasti. Hasil tersebut disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Peraturan Permainan.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$X > 6$	Sangat Baik	0	0 %
2	4 – 6	Baik	5	17,9 %
3	2 – 4	Cukup	13	46,4 %
4	0,7 – 2	Kurang	9	32,1%
5	$X < 0,7$	Sangat Kurang	1	3,6 %
Jumlah			28	100%

Berdasarkan kriteria pada penilaian dalam tabel di atas, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti ditinjau dari faktor peraturan permainan ditampilkan dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:

Gambar 7. Diagram Batang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti Ditinjau Dari Faktor Peraturan Permainan.



Berdasarkan tabel dan diagram di atas, diketahui faktor peraturan permainan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang” 3,6% (1 peserta didik), kategori “kurang” 32,1% (9 peserta didik), kategori “cukup” 46,4% (13 peserta didik), kategori “baik” 17,9% (15 peserta didik), dan kategori “sangat baik” 0%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pengetahuan peserta didik kelas V di SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti, yang diukur melalui tes tertulis berbentuk pilihan ganda (*multiple choice*) dengan jumlah soal sebanyak 19 soal. Hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan bola kasti masuk dalam kategori kurang karena dilihat dari faktor pengetahuan permainan bola kasti dimana ada 22 peserta didik dari 28 peserta didik masih masuk dalam

kategori cukup. Sedangkan ditinjau dari faktor gerak dasar serta faktor fasilitas, sarana dan prasarana peserta didik masuk dalam kategori kurang. Dilihat dari faktor peraturan permainan bola kasti ada 13 peserta didik dengan presentase 46,4% masuk dalam kategori cukup.

Dari hasil analisis di atas dapat diketahui bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul jika dilihat dari faktor pengertian permainan bola kasti masuk dalam kategori cukup, pada faktor gerak dasar permainan bola kasti peserta didik masih dalam kategori kurang, serta pada faktor fasilitas sarana dan prasarana permainan bola kasti masuk pada kategori kurang juga, sedangkan pada faktor peraturan permainan bola kasti peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul masuk dalam kategori cukup. Hal itu terjadi karena pembelajaran PJOK di SD Negeri 3 Bantul memang lebih berfokus pada pembelajaran praktik. Sugiyono (2018) berpendapat bahwa dominasi teori atau praktik saja dalam pembelajaran PJOK dapat menyebabkan ketidakseimbangan dalam penguasaan kompetensi. Dari kurangnya materi pembelajaran yang diterima peserta didik menyebabkan pengetahuan peserta didik kurang baik sehingga dapat dikatakan pengetahuan peserta didik masuk dalam presentase “kurang”.

Harsono (2019) menyatakan bahwa pembelajaran PJOK yang efektif harus mencakup keseimbangan antara teori dan praktik. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan pemahaman konseptual peserta didik sekaligus keterampilan motorik yang diperlukan dalam aktivitas fisik. Oleh karena itu,

keduanya harus diberikan secara proposional sesuai dengan kebutuhan kurikulum.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun peneliti telah berupaya semaksimal mungkin untuk memenuhi seluruh persyaratan yang dibutuhkan, bukan berarti penelitian ini sepenuhnya bebas dari kekurangan. Beberapa keterbatasan yang dapat diungkapkan antara lain adalah:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan tes. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil tes sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian tes diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran tes penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.
4. Kesadaran peneliti, bahwa masih kurangnya pengetahuan, biaya dan waktu untuk penelitian.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil Kesimpulan bahwa, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti berada pada kategori “sangat kurang” 7,1%, “kurang” 35,8%, “cukup” 21,4%, “baik” 28,6%, dan “sangat baik” 7,1%. Tingkat pengetahuan peserta didik paling rendah yaitu pada faktor fasilitas sarana dan prasarana dimana dari analisis data peserta didik masih masuk dalam kategori kurang, sedangkan tingkat pengetahuan yang paling bagus pada faktor pengertian permainan bola kasti. Mengacu pada nilai rata-rata dan presentase tertinggi hasil penelitian, tingkat pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul berada pada kategori “kurang”.

B. Implikasi Penelitian

Implementasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa penyajian soal terkait materi permainan bola kasti masih kurang efektif dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul. Oleh karena itu, perlu adanya perhatian dan upaya untuk menemukan solusi agar materi dapat lebih optimal dalam membantu peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap permainan bola kasti.

C. Saran

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu disampaikan, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi pada pengetahuan peserta didik kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap permainan bola kasti.
2. Meningkatkan pengawasan selama proses pengambilan data untuk memastikan data yang diperoleh lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali press.
- Andi Prastowo. (2015). *Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)*.
- Budiman dan Riyanto. (2013). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Daryanto. (2012). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. 2012. Psikologi Perkembangan Peserta Didik (Panduan Bagi Orang Tua dan Guru Dalam Memahami Psikologi Anak Usia SD, SMP dan SMA). Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Harsono. (2019). *Metode Pembelajaran PJOK Berbasis Keseimbangan*. Gramedia. Pustaka Utama.
- Ida Farida. (2017). *Evaluasi Pembelajaran Berdasarkan Kurikulum Nasional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013)*. Jakarta: Rajawali Press.
- Ngatman. (2017). *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jawa Tengah: CV Sarnu Untung.
- Rahayu, R. J. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Manipulatif Lengan Pada Pembelajaran Model Pendidikan Gerak Berformat Permainan. *Skripsi*.
- Ratnawulan dan Rusdiana. 2015. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Semedi, D. J. (2020). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas IV SD Negeri Punukan Terhadap Gerak Dasar Renang Gaya *Crawl*. *Skripsi*.
- Simamarta, J., Taufiq, M. E., Sidik, J., et al (2020). *Pengantar manajemen system informasi*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Siswoyo, D. dkk. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Srihati Waryati, dkk. (1996). Pendidikan Permainan Kecil. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis, Bagian Proyek Peningkatan Mutu Guru, Pendidikan Jasmani dan Kesehatan SD Setara D-II.
- Sugiyono. (2018). *Model Pembelajaran PJOK yang Efektif dan Inovatif*. Pustaka Belajar.
- Suharsimi Arikunto. (2012). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakrata: Bumi Aksara.

- Suparman, Atwi. (2013). *Desain Instruksional Modern: Panduan Para Pengajar Dan Inovator Pendidikan*. Jakarta: Erlangga
- Tatang, dkk. (2011). *Manajemen Pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Tematik Terpadu Implementasi Kurikulum 2013 Untuk SD/MI*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wibawati, T. R. (2024). Tingkat Kemampuan Gerak Manipulatif Melalui Pembelajaran Permainan Kasti Peserta Didik Kelas Atas SD Negeri Se-Gugus Bejiharjo, Kabupaten Gunung Kidul. *Skripsi*.
- Widoyoko Eko Putro. (2017). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis bagi Pendidik dan calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Kampus Karangmalang, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826 Fax. (0274) 550826
Laman: fikk.uny.ac.id. E-mail: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA **No. 47/PJSD/IV/2025**

Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:

Nama : Septi Ernawati
NIM : 21604221053
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul terhadap Permainan Bola Kasti

Dengan hormat, mohon Ibu:

Nama : Nur Sita Utami, M.Or.
NIP : 19890825 201404 2 003
Jabatan : Lektor
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Bersedia sebagai Pembimbing penyusunan proposal TA bagi mahasiswa tersebut di atas. Atas kesediaannya dan kerjasama Ibu diucapkan banyak terima kasih.

Yogyakarta, 22 April 2025
Koorprodi S1-PJSD

Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Lampiran 2. Kartu Bimbingan



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Kampus Karangmalang, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 550826 Fax. (0274) 550826
Laman: fikk.uny.ac.id. E-mail: humas_fikk@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Septi Ernawati
Dosen Pembimbing : Nur Sita Utami, S.Pd., M.Pd.
NIM : 21604221053
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik kelas V SD Negeri 5 Bantul Terhadap permainan Bola Kasti

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Selasa, 5 Nov 2024	Judul penelitian	Revisi judul	<i>R.</i>
2.	Jumat, 8 Nov 2024	Revisi Judul	judul Acc	<i>R.</i>
3.	Rabu, 4 Des 2024	pembuatan kisi-kisi Instrumen & Soal	Terdapat revisi	<i>R.</i>
4.	Rabu, 15 Jan 2025	Revisi kisi-kisi Instrumen & Soal	Revisi kisi-kisi Instrumen	<i>R.</i>
5.	Jumat, 24 Jan 2025	Revisi kisi-kisi Instrumen	lanjut	<i>R.</i>
6.	Senin, 17 Feb 2025	Analisis hasil uji coba	Terdapat revisi	<i>R.</i>
7.	Jumat, 21 Feb 2025	Revisi analisis hasil uji coba	lanjut	<i>R.</i>
8.	Senin, 17 Maret 2025	Analisis data	Terdapat revisi	<i>R.</i>
9.	Jumat, 21 Maret 2025	Revisi analisis data	lanjut	<i>R.</i>
10.	Jumat, 11 April 2025	konsultasi Bab 1-5	Terdapat revisi	<i>R.</i>
11.	Kamis, 17 April 2025	Revisi Bab 1-5	Terdapat revisi	<i>R.</i>
12.	Jumat, 22 April 2025	cek keseluruhan	lanjut	<i>R.</i>

Mengetahui
Koord.Prodi S1 PJSD

Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

Yogyakarta, 23 April 2025

Mahasiswa,

Septi
Septi Ernawati
NIM. 21604221053

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Prof. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes
Dosen Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Septi Ernawati
NIM : 21604221053
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V SD Negeri 3 Bantul Terhadap Permainan Bola Kasti

Dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 22 April 2025
Pemohon,



Septi Ernawati
NIM. 21604221053

Mengetahui,

Koorprodi,



Prof. Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Dosen Pembimbing TA,



Nur Sita Utami, S.Pd., M.Or.
NIP. 198908252014042003

Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Instrumen SD N 1 Bantul



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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/38/UN34.16/LT/2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

11 Februari 2025

Yth . SD N 1 Bantul
Jl. Gatot Subroto, Mandingan, Ringinharjo, Soropaten, Ringinharjo, Kec. Bantul, Kab. Bantul, DIY
55712

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Septi Ernawati
NIM : 21604221053
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permainan Bola Kasti di SD N 1 Bantul
Waktu Uji Instrumen : Rabu - Kamis, 12 - 13 Februari 2025

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian SD N 3 Bantul



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, 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/1709/UN34.16/PT.01.04/2025
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

11 Maret 2025

Yth. SD N 3 Bantul
Gg. Gerilya, Bejen, Bantul, Kec. Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55711

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

Nama : Septi Ernawati
NIM : 21604221053
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V terhadap Permianan Bola Kasti
Waktu Penelitian : Rabu - Kamis, 12 - 13 Maret 2025

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 Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

[illegible]

Bantul, 14 Februari 2025
Kepala SD Negeri 1 Bantul

SD NEGERI 1 BANTUL
KAPANEWON BANTUL

Parjiyanti, S.Pd.
NIP. 196507111999032004

Lampiran 7. Surat Keterangan Balasan Penelitian dari SD N 3 Bantul



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI 3 BANTUL

Alamat: Dukuh, Bejen, Bantul, Bantul, Yogyakarta
Telp.0274 – 2810327 Kode pos : 55711
Email : sd3bantulyogya@gmail.com

No : 06/SD3/BI/III/2025
Hal : Surat Izin Penelitian

Kepada
Yth. Dr.Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd.,M.Or.
Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dengan Hormat,

Yang bertandatangan di bawah ini kami :

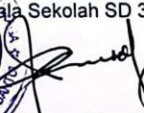
Nama : Sumaryatun, SPd, MPd
NIP : 196508241986042006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD 3 Bantul

Memberikan izin mencari data untuk penulisan Disertasi , kepada:

Nama : Septi Ernawati
NIM : 21604221053
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar – S3
Judul Tugas Akhir : Mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas V
terhadap Permainan Bola Kasti

Waktu Penelitian : Rabu-Kamis, 12-13 Maret 2025

Demikian surat izin ini kami buat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 12 Maret 2025
Kepala Sekolah SD 3 Bantul

Sumaryatun, SPd, MPd
NIP: 196508241986042006

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

Lembar Soal Instrumen Penelitian

A. Identitas Responden

Nama :
Kelas :
Sekolah :

B. Petunjuk Umum

1. Berdoa sebelum mengerjakan!
2. Bacalah soal dengan teliti!
3. Soal berjumlah 25 butir soal pilihan ganda
4. Pilihlah satu jawaban yang benar dengan memberi tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d pada lembar jawab yang tersedia!

SELAMAT MENERJAKAN

1. Permainan bola kasti dapat dimainkan oleh ... regu
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

2. Perhatikan gambar berikut!

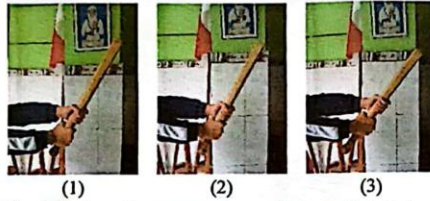


Identifikasi gambar di samping, gerakan pada gambar merupakan gerakan memegang pemukul dengan pegangan ...

- a. Samping
 - b. Tengah
 - c. Bawah
 - d. Atas
3. Jelaskan posisi badan saat akan melempar bola lambung ...
 - a. Condong kebelakang
 - b. Condong kesamping
 - c. Condong kedepan
 - d. Tegak
 4. Jelaskan posisi jari – jari tangan saat akan menangkap bola ...
 - a. Diregangkan
 - b. Ditutup rapat
 - c. Dirapatkan
 - d. Disatukan

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

5. Gerak dasar menangkap bola kasti yang dilakukan dengan kedua tangan di depan dada disebut ...
- Menangkap bola lambung
 - Menangkap bola datar
 - Menangkap atas kepala
 - Menangkap satu tangan
6. Jelaskan arah bola yang dihasilkan dari lemparan melambung ...
- Mengarah ke belakang
 - Mengarah ke samping
 - Mengarah ke bawah
 - Mengarah ke atas
7. Perhatikan gambar berikut!



- Identifikasi gambar memegang tongkat pemukul di atas, yang termasuk pegangan bawah dan tengah ditunjukkan pada nomor ...
- 1 dan 3
 - 1 dan 2
 - 2 dan 3
 - 3 dan 1
8. Dalam lapangan bola kasti terdapat tempat untuk pelambung yang disebut ...
- Ruang pelambung
 - Ruang pemukul
 - Ruang penjaga
 - Ruang bebas
9. Tiang yang berfungsi untuk menyelamatkan pelari yang gagal memukul bola disebut ...
- Tiang pertolongan
 - Tiang hinggap
 - Tiang lampu
 - Tiang jalan
10. Sebutkan ada berapa titik tiang hinggap dalam satu lapangan permainan bola kasti ...
- 4
 - 3

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

- c. 2
 - d. 1
11. Sebutkan ruang apa saja yang ada di dalam lapangan bola kasti ...
- a. Ruang pemukul dan ruang penjaga
 - b. Ruang pemukul dan ruang pelambung
 - c. Ruang pemukul, ruang penjaga dan ruang bebas
 - d. Ruang pemukul, ruang penjaga, ruang bebas dan ruang pelambung
12. Alat yang digunakan dalam permainan bola kasti yang terbuat dari karet atau kulit yang di dalamnya terdapat sabut kelapa atau ijuk disebut ...
- a. Pemukul
 - b. Tongkat
 - c. Tiang
 - d. Bola
13. Sebutkan berapa banyak kesempatan memukul bola yang dilakukan setiap pemain regu pemukul ...
- a. 4 kali
 - b. 3 kali
 - c. 2 kali
 - d. 1 kali
14. Jika bola lemparan diterima oleh pelambung kemudian memantulkan bolanya di tempatnya berdiri dan pemain masih berlari maka akan terjadi yang namanya ...
- a. Pengulangan score
 - b. Pergantian pemain
 - c. Pertukaran bebas
 - d. Pertukaran tim
15. Pelambung dalam permainan bola kasti berasal dari regu ...
- a. Pemantau
 - b. Cadangan
 - c. Pemukul
 - d. Penjaga
16. Sebutkan berapa jumlah pemain dalam setiap regu permainan bola kasti ...
- a. 12
 - b. 11
 - c. 7
 - d. 6
17. Pemain yang menerima bola lambungan dari pelambung disebut ...
- a. Penangkap

Lampiran 8. Instrumen Penelitian

- b. Pemantau
 - c. Pemukul
 - d. Pelempar
18. Dalam permainan bola kasti, sebutkan siapa yang bertugas menangkap bola ...
- a. Regu pelambung
 - b. Regu penyerang
 - c. Regu pemukul
 - d. Regu penjaga
19. Jelaskan bagaimana peraturan yang harus dilakukan regu pemukul dalam permainan bola kasti ...
- a. Setiap pemain berhak memukul satu kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul tiga kali
 - b. Setiap pemain berhak memukul dua kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul tiga kali
 - c. Setiap pemain berhak memukul tiga kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul tiga kali
 - d. Setiap pemain berhak memukul tiga kali, kecuali pemain terakhir berhak memukul satu kali

Lampiran 10. Data Analisis Tingkat Kesukaan

No		Nama Siswa		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110	111	112	113	114	115	116	117	118	119	120	121	122	123	124	125	126	127	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138	139	140	141	142	143	144	145	146	147	148	149	150	151	152	153	154	155	156	157	158	159	160	161	162	163	164	165	166	167	168	169	170	171	172	173	174	175	176	177	178	179	180	181	182	183	184	185	186	187	188	189	190	191	192	193	194	195	196	197	198	199	200	201	202	203	204	205	206	207	208	209	210	211	212	213	214	215	216	217	218	219	220	221	222	223	224	225	226	227	228	229	230	231	232	233	234	235	236	237	238	239	240	241	242	243	244	245	246	247	248	249	250	251	252	253	254	255	256	257	258	259	260	261	262	263	264	265	266	267	268	269	270	271	272	273	274	275	276	277	278	279	280	281	282	283	284	285	286	287	288	289	290	291	292	293	294	295	296	297	298	299	300	301	302	303	304	305	306	307	308	309	310	311	312	313	314	315	316	317	318	319	320	321	322	323	324	325	326	327	328	329	330	331	332	333	334	335	336	337	338	339	340	341	342	343	344	345	346	347	348	349	350	351	352	353	354	355	356	357	358	359	360	361	362	363	364	365	366	367	368	369	370	371	372	373	374	375	376	377	378	379	380	381	382	383	384	385	386	387	388	389	390	391	392	393	394	395	396	397	398	399	400	401	402	403	404	405	406	407	408	409	410	411	412	413	414	415	416	417	418	419	420	421	422	423	424	425	426	427	428	429	430	431	432	433	434	435	436	437	438	439	440	441	442	443	444	445	446	447	448	449	450	451	452	453	454	455	456	457	458	459	460	461	462	463	464	465	466	467	468	469	470	471	472	473	474	475	476	477	478	479	480	481	482	483	484	485	486	487	488	489	490	491	492	493	494	495	496	497	498	499	500	501	502	503	504	505	506	507	508	509	510	511	512	513	514	515	516	517	518	519	520	521	522	523	524	525	526	527	528	529	530	531	532	533	534	535	536	537	538	539	540	541	542	543	544	545	546	547	548	549	550	551	552	553	554	555	556	557	558	559	560	561	562	563	564	565	566	567	568	569	570	571	572	573	574	575	576	577	578	579	580	581	582	583	584	585	586	587	588	589	590	591	592	593	594	595	596	597	598	599	600	601	602	603	604	605	606	607	608	609	610	611	612	613	614	615	616	617	618	619	620	621	622	623	624	625	626	627	628	629	630	631	632	633	634	635	636	637	638	639	640	641	642	643	644	645	646	647	648	649	650	651	652	653	654	655	656	657	658	659	660	661	662	663	664	665	666	667	668	669	670	671	672	673	674	675	676	677	678	679	680	681	682	683	684	685	686	687	688	689	690	691	692	693	694	695	696	697	698	699	700	701	702	703	704	705	706	707	708	709	710	711	712	713	714	715	716	717	718	719	720	721	722	723	724	725	726	727	728	729	730	731	732	733	734	735	736	737	738	739	740	741	742	743	744	745	746	747	748	749	750	751	752	753	754	755	756	757	758	759	760	761	762	763	764	765	766	767	768	769	770	771	772	773	774	775	776	777	778	779	780	781	782	783	784	785	786	787	788	789	790	791	792	793	794	795	796	797	798	799	800	801	802	803	804	805	806	807	808	809	810	811	812	813	814	815	816	817	818	819	820	821	822	823	824	825	826	827	828	829	830	831	832	833	834	835	836	837	838	839	840	841	842	843	844	845	846	847	848	849	850	851	852	853	854	855	856	857	858	859	860	861	862	863	864	865	866	867	868	869	870	871	872	873	874	875	876	877	878	879	880	881	882	883	884	885	886	887	888	889	890	891	892	893	894	895	896	897	898	899	900	901	902	903	904	905	906	907	908	909	910	911	912	913	914	915	916	917	918	919	920	921	922	923	924	925	926	927	928	929	930	931	932	933	934	935	936	937	938	939	940	941	942	943	944	945	946	947	948	949	950	951	952	953	954	955	956	957	958	959	960	961	962	963	964	965	966	967	968	969	970	971	972	973	974	975	976	977	978	979	980	981	982	983	984	985	986	987	988	989	990	991	992	993	994	995	996	997	998	999	1000	1001	1002	1003	1004	1005	1006	1007	1008	1009	1010	1011	1012	1013	1014	1015	1016	1017	1018	1019	1020	1021	1022	1023	1024	1025	1026	1027	1028	1029	1030	1031	1032	1033	1034	1035	1036	1037	1038	1039	1040	1041	1042	1043	1044	1045	1046	1047	1048	1049	1050	1051	1052	1053	1054	1055	1056	1057	1058	1059	1060	1061	1062	1063	1064	1065	1066	1067	1068	1069	1070	1071	1072	1073	1074	1075	1076	1077	1078	1079	1080	1081	1082	1083	1084	1085	1086	1087	1088	1089	1090	1091	1092	1093	1094	1095	1096	1097	1098	1099	1100	1101	1102	1103	1104	1105	1106	1107	1108	1109	1110	1111	1112	1113	1114	1115	1116	1117	1118	1119	1120	1121	1122	1123	1124	1125	1126	1127	1128	1129	1130	1131	1132	1133	1134	1135	1136	1137	1138	1139	1140	1141	1142	1143	1144	1145	1146	1147	1148	1149	1150	1151	1152	1153	1154	1155	1156	1157	1158	1159	1160	1161	1162	1163	1164	1165	1166	1167	1168	1169	1170	1171	1172	1173	1174	1175	1176	1177	1178	1179	1180	1181	1182	1183	1184	1185	1186	1187	1188	1189	1190	1191	1192	1193	1194	1195	1196	1197	1198	1199	1200	1201	1202	1203	1204	1205	1206	1207	1208	1209	1210	1211	1212	1213	1214	1215	1216	1217	1218	1219	1220	1221	1222	1223	1224	1225	1226	1227	1228	1229	1230	1231	1232	1233	1234	1235	1236	1237	1238	1239	1240	1241	1242	1243	1244	1245	1246	1247	1248	1249	1250	1251	1252	1253	1254	1255	1256	1257	1258	1259	1260	1261	1262	1263	1264	1265	1266	1267	1268	1269	1270	1271	1272	1273	1274	1275	1276	1277	1278	1279	1280	1281	1282	1283	1284	1285	1286	1287	1288	1289	1290	1291	1292	1293	1294	1295	1296	1297	1298	1299	1300	1301	1302	1303	1304	1305	1306	1307	1308	1309	1310	1311	1312	1313	1314	1315	1316	1317	1318	1319	1320	1321	1322	1323	1324	1325	1326	1327	1328	1329	1330	1331	1332	1333	1334	1335	1336	1337	1338	1339	1340	1341	1342	1343	1344	1345	1346	1347	1348	1349	1350	1351	1352	1353	1354	1355	1356	1357	1358	1359	1360	1361	1362	1363	1364	1365	1366	1367	1368	1369	1370	1371	1372	1373	1374	1375	1376	1377	1378	1379	1380	1381	1382	1383	1384	1385	1386	1387	1388	1389	1390	1391	1392	1393	1394	1395	1396	1397	1398	1399	1400	1401	1402	1403	1404	1405	1406	1407	1408	1409	1410	1411	1412	1413	1414	1415	1416	1417	1418	1419	1420	1421	1422	1423	1424	1425	1426	1427	1428	1429	1430	1431	1432	1433	1434	1435	1436	1437	1438	1439	1440	1441	1442	1443	1444	1445	1446	1447	1448	1449	1450	1451	1452	1453	1454	1455	1456	1457	1458	1459	1460	1461	1462	1463	1464	1465	1466	1467	1468	1469	1470	1471	1472	1473	1474	1475	1476	1477	1478	1479	1480	1481	1482	1483	1484
----	--	------------	--	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------	------

Lampiran 11. Data Analisis Daya Beda

Rata-rata Atas	0,97	0,94	0,87	0,81	0,87	0,84	0,52	0,94	1,00	0,87	1,00	0,77	0,42	0,97	0,42	0,45	1,00	0,90	0,97	0,68	0,71	0,71	0,84	1,00	0,90
Rata-rata Bawah	0,87	0,90	0,55	0,45	0,81	0,48	0,19	0,32	0,61	0,26	0,90	0,35	0,10	0,26	0,10	0,13	0,61	0,32	0,90	0,16	0,35	0,26	0,48	0,58	0,55
Daya Pembeda	0,10	0,03	0,32	0,35	0,06	0,35	0,32	0,61	0,39	0,61	0,10	0,42	0,32	0,71	0,32	0,32	0,39	0,58	0,06	0,52	0,35	0,45	0,35	0,42	0,35
Kategori	Jelek	Jelek	Cukup	Cukup	Jelek	Cukup	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Jelek	Baik	Cukup	BS	Cukup	Cukup	Cukup	Baik	Jelek	Baik	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup

Lampiran 12. Data Hasil Tes Penelitian

DATA HASIL TES KLS V																						
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19		
No	Nama Siswa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	Jumlah	NILAI
1	Angela Inke Natalia P	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	0	0	1	7	3,7
2	Husen	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	4	2,1
3	Eartha Zhorif M	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	11	5,8
4	Bahtiar Akbar W	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	11	5,8
5	Rayhan Pranata Putra	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	8	4,2
6	Hanan	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	7	3,7
7	Kenco	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	5	2,6
8	Adhi	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	14	7,4
9	Zidan	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	8	4,2
10	Alvin M.P	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	7	3,7
11	Racka Delvin Akbar	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	3	1,6
12	Jemi	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	12	6,3
13	Defandra Arjuna Rizki R	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	12	6,3
14	Afiqa Humaira N.N	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	4	2,1
15	Luthfia Askha	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	12	6,3
16	Renita C. R	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	3	1,6
17	Nabila Evianissa Putri	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	12	6,3
18	Bibarokati I	1	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	7	3,7
19	Naura Azka Audina	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	11	5,8
20	Vania C Nabila	1	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	4	2,1
21	Kayla Fitriana Zahro	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	10	5,3
22	Alvic Intan Noer S	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	9	4,7
23	Najwa F.R	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	6	3,2
24	Faza Mahardika	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	11	5,8
25	Zulki Ahmad Habibi	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	6	3,2
26	Muhammad Yusuf Al Baihagy	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	10	5,3
27	Abyasa Lantip Anindito	1	0	0	1	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	8	4,2
28	Fadhil	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	17	8,9
Jumlah		22	9	15	12	11	12	11	13	12	11	12	13	9	12	10	13	13	10	19	239	

No	Nama Siswa	Faktor 1	faktor 2	faktor 3	faktor 4	F2	F3
1	Angela Inke Natalia P	1	2	1	3	Column1	Column1
2	Husen	0	1	2	1		
3	Eartha Zhorif M	1	4	4	2	Mean	Mean
4	Bahtiar Akbar W	1	3	3	4	Standard Error	Standard Error
5	Rayhan Pranata Putra	0	2	3	3	Median	Median
6	Hanan	1	2	1	3	Mode	Mode
7	Kenco	1	2	1	1	Standard Deviation	Standard Deviation
8	Adhi	1	3	4	6	Sample Variance	Sample Variance
9	Zidan	0	2	2	4	Kurtosis	Kurtosis
10	Alvin M.P	1	3	1	2	Skewness	Skewness
11	Racka Delvin Akbar	1	2	1	0	Range	Range
12	Jemi	1	2	4	5	Minimum	Minimum
13	Defandra Arjuna Rizki R	1	3	4	4	Maximum	Maximum
14	Afiqa Humaira N.N	1	1	1	1	Sum	Sum
15	Luthfia Askha	1	4	2	5	Count	Count
16	Renita C. R	1	0	1	1		
17	Nabila Evianissa Putri	1	4	2	5	F1	F4
18	Bibarokati I	1	2	2	2	Column1	Column1
19	Naura Azka Audina	1	3	3	4		
20	Vania C Nabila	1	1	1	1	Mean	Mean
21	Kayla Fitriana Zahro	1	4	2	3	Standard Error	Standard Error
22	Alvic Intan Noer S	0	2	3	4	Median	Median
23	Najwa F.R	1	2	1	2	Mode	Mode
24	Faza Mahardika	1	4	2	4	Standard Deviation	Standard Deviation
25	Zulki Ahmad Habibi	0	1	2	3	Sample Variance	Sample Variance
26	Muhammad Yusuf Al Baihagy	1	3	2	4	Kurtosis	Kurtosis
27	Abyasa Lantip Anindito	1	2	2	3	Skewness	Skewness
28	Fadhil	1	6	4	6	Range	Range
						Minimum	Minimum
						Maximum	Maximum
						Sum	Sum
						Count	Count

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil



**Kombinasi Gerak
Dasar dalam Berbagai
Permainan Bola Kecil**

A. INFORMASI UMUM MODUL

Nama Penyusun	: Felik Sulung Surya Ramadhan, S.Pd.
Instansi/Sekolah	: SDN 3 Bantul
Jenjang / Kelas	: SD / V
Alokasi Waktu	: 2 x Pertemuan
Tahun Pelajaran	: 2024 / 2025

B. KOMPONEN INTI

Capaian Pembelajaran Fase C	
Pada akhir fase C, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak, dilandasi dengan penerapan konsep dan prinsip gerak yang benar, menerapkan konsep dan prinsip aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani, serta pola perilaku hidup sehat, menunjukkan perilaku tanggung jawab personal dan sosial dalam jangka waktu yang lebih lama secara konsisten, serta meyakini nilai-nilai aktivitas jasmani.	
Fase C Berdasarkan Elemen	
Keterampilan Gerak	Pada akhir fase C peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Pengetahuan Gerak	Pada akhir fase C peserta didik dapat menerapkan konsep dan prinsip modifikasi berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional).
Pemanfaatan Gerak	Pada akhir fase C peserta didik dapat menerapkan konsep dan prinsip serta mempraktikkan aktivitas untuk pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (<i>physical fitness related health</i>), dan prosedur pengukurannya untuk mengetahui status kebugaran pribadi. Pada fase ini, peserta didik juga memiliki pengetahuan pengembangan pola perilaku hidup sehat berupa bahaya merokok, meminum minuman keras, dan menyalahgunakan narkoba, zat-zat aditif (NAPZA) dan obat berbahaya lainnya, serta memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk menghindari cedera dan berbagai risiko dalam aktivitas jasmani dan olahraga.
Elemen Pengembangan Karakter dan Internalisasi Nilai-nilai Gerak	Pada akhir fase C peserta didik terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang didasari kesadaran personal dan tanggung jawab sosial berupa penggunaan alat dan fasilitas pembelajaran, serta menghargai orang lain. Selain itu peserta didik juga meyakini adanya interaksi sosial melalui aktivitas jasmani.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

Tujuan Pembelajaran	1. mengetahui kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif saat melempar bola kasti (mengayun lengan dan melempar bola datar, mengayun lengan dan melempar bola melambung, serta mengayun lengan dan melempar bola menyusur tanah); 2. menjelaskan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif saat menangkap bola kasti (menekuk tangan dan menangkap bola datar, berdiri dan menangkap bola melambung, serta berjongkok dan menangkap bola menyusur tanah); 3. mengetahui kombinasi gerak nonlokomotor, manipulatif, dan lokomotor saat mengayun, memukul bola, dan berlari dalam permainan kasti; 4. mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada gerak melempar, menangkap, dan memukul bola dalam permainan kasti; 5. mengetahui kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif saat melempar bola rounders (mengayun lengan dan melempar bola atas serta mengayun lengan dan melempar bola bawah); 6. menjelaskan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif saat menangkap bola rounders (berdiri dan menangkap bola atas serta berjongkok dan menangkap bola menyusur tanah); 7. menjelaskan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif saat memukul bola rounders; serta 8. mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola dalam permainan rounders.	
Pertanyaan Pemantik	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai variasi pola gerak dasar lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif ?	
Profil Pancasila	Mandiri dan Gotong royong yang ditunjukkan melalui proses aktivitas pembelajaran variasi pola pengembangan gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif	
Kata kunci	• permainan bola kecil • rounders • kasti • gerak nonlokomotor • gerak lokomotor	• <i>gerak manipulatif</i> • <i>memukul bola</i> • <i>menangkap bola</i> • <i>melempar bola</i> • <i>berlari</i>

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

Target Peserta Didik :
Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa :
30 Peserta didik (dimodifikasi dalam pembagian jumlah anggota kelompok ketika jumlah siswa sedikit atau lebih banyak)
Assesmen :
Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran - Asesmen individu - Asesmen kelompok
Jenis Asesmen :
• Presentasi • Produk • Tertulis • Unjuk Kerja • Tertulis
Model Pembelajaran
• Tatap muka
Ketersediaan Materi :
• Pengayaan untuk peserta didik berprestasi tinggi: YA/TIDAK • Alternatif penjelasan, metode, atau aktivitas untuk peserta didik yang sulit memahami konsep: YA/TIDAK
Kegiatan Pembelajaran Utama / Pengaturan peserta didik :
• Individu • Berkelompok (Lebih dari dua orang)
Metode dan model pembelajaran :
1. Discovery Learning 2. Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning/PjBL) 3. Student Team Achievement Division 4. Pembelajaran Berbasis Masalah 5. Jigsaw Learning 6. Information Search 7. Reading Guide 8. Talking Stick 9. Teaching Games Tournament

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

10. Teaching Games for Understanding 11. Inklusif 12. Whole, part, dan whole-part-whole 13. Kontekstual (Contextual Teaching and Learning)
Media dan Alat Pembelajaran • Gambar permainan kasti. • Gambar permainan rounders. • Informasi atau artikel tentang permainan kasti dan rounders. • Video pembelajaran permainan kasti. • Tongkat pemukul untuk kegiatan pembelajaran kasti dan rounders • Tiang bendera atau cone • Sarung tangan dalam permainan rounders • Bola kasti/rounders
Sumber Belajar : 1. Sumber Utama • Buku Siswa Aktif Berolahraga Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas V. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. • Benda-benda di sekitar peserta didik • Gambar di buku Guru/siswa 2. Sumber Alternatif Guru juga dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Materi Pembelajaran 1. Materi Pembelajaran Reguler A. Kombinasi Gerak Lokomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Kasti 1. Gerak Dasar dalam Permainan Kasti 2. Mengombinasikan Gerak Lokomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Kasti B. Kombinasi Gerak Lokomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Rounders 1. Gerak Dasar Permainan Rounders 2. Mengombinasikan Gerak Lokomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan Rounders 2. Materi Pembelajaran Remedial Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum dikuasai (berdasarkan

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

identifikasi) yang akan dipelajari peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memasang peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik.
3. Materi Pembelajaran Pengayaan Materi pembelajaran untuk pengayaan lebih tinggi dari materi regular. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.
Kegiatan pembelajaran : Materi kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil meliputi permainan kasti dan rounders. Materi ini disampaikan selama empat kali pertemuan (12 JP). Alokasi waktu setiap pertemuan selama 3 jam pelajaran (3 × 35 menit). Pengalokasian kegiatan tatap muka pada materi kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil sebagai berikut.
Pertemuan Pertama
Persiapan Pembelajaran : Hal-hal yang harus dipersiapkan guru sebelum melakukan kegiatan pembelajaran antara lain sebagai berikut: 1. Membaca kembali Modul Ajar (MA) yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. 2. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran Kombinasi Gerak Dasar dalam Berbagai Permainan Bola kecil. 3. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: • Gambar kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan melempar bola. • Informasi mengenai kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan melempar bola. • Video permainan kasti. • Peralatan seperti bola kasti. • Lembar penilaian.
Pendahuluan • Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa (penguatan nilai religius).

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- Guru mengidentifikasi keadaan kelas untuk mengetahui kondisi fisik peserta didik. Jika ada peserta didik yang sakit, boleh diperlakukan khusus.
- Guru juga mengecek keterlambatan peserta didik dan kerapian pakaian. Apabila terdapat peserta didik yang terlambat atau tidak rapi, maka guru memberi peringatan secara pribadi.
- Guru menyampaikan kompetensi atau tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- Peserta didik diminta mencermati, peta konsep, dan kata kunci. Peserta didik dapat mengajukan pertanyaan terkait materi permainan kasti. Contoh pertanyaan yang mungkin diajukan.
 - Bagaimana kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif gerak melempar bola kasti?
 - Apa pembelajaran untuk melatih keterampilan gerak dasar menangkap bola dalam permainan bola kasti?
- Guru mengajak peserta didik melakukan kegiatan pemanasan yang mengarah pada permainan bola kasti. Bentuk pemanasan dapat berupa berlari mengelilingi lapangan dan melempar bola kasti secara estafet dengan berbagai variasi. Pemanasan dilakukan sebelum melakukan aktivitas melempar bola.

Kegiatan inti

- a) Guru meminta peserta didik membaca materi kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerak dasar permainan bola kasti,
- b) Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerak dasar permainan bola kasti seperti melempar dan menangkap bola.
- c) Peserta didik mencari informasi mengenai kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola kasti.



Ayo, Menonton Video Permainan Kasti!

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok beranggotakan 3–4 peserta didik.
2. Peserta didik mencari video pembelajaran tentang permainan kasti. Peserta didik dapat mencari video tersebut melalui *youtube*. Guru mendampingi peserta didik saat mencari video pembelajaran.
3. Jika tidak memungkinkan untuk menonton video, guru dapat melakukan tanya jawab mengenai peralatan permainan kasti.
4. Peserta didik mendiskusikan unsur-unsur dalam permainan kasti. Peserta didik mengemukakan hasil diskusi kepada guru dan temannya secara santun.
5. Guru menyampaikan penjelasan bahwa dalam permainan kasti terdapat beberapa unsur, yaitu peralatan seperti lapangan, tongkat pemukul, dan

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

bola kasti. Cara melakukan permainan kasti mencakup gerak melempar, menangkap, dan memukul bola.

Catatan: Pada kegiatan ini, guru dapat melakukan penilaian sikap dan pengetahuan. Penilaian sikap mencakup aspek tanggung jawab, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain melalui observasi.

- d) Peserta didik diminta menyebutkan peralatan yang digunakan dalam permainan kasti. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru tentang pengertian kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif pada permainan kasti. Gerak dasar permainan kasti meliputi gerakan melempar, menangkap, memukul bola, dan berlari.
- e) Pada kegiatan pembelajaran ini, guru menerapkan model *discovery based learning*. Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut.
 - (1) Peserta didik diarahkan untuk menemukan informasi/ pengetahuan baru terkait materi pembelajaran. Peserta didik mengamati video pembelajaran yang telah diunduh oleh guru dari internet, mengenai praktik permainan kasti yang dilakukan oleh siswa SD, atau laman lainnya yang relevan dengan materi pembelajaran.
 - (2) Peserta didik menanya terkait kombinasi gerak dalam permainan kasti. Sebagai contoh, bagaimana kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan lemparan bola datar?
 - (3) Peserta didik mengeksplorasi pengetahuan dengan mengumpulkan informasi tentang kombinasi gerak dalam permainan kasti. Kemudian, peserta didik mengasosiasi informasi yang ditemukan melalui diskusi.
 - (4) Peserta didik mengomunikasikan hasil diskusi kepada guru dan temannya. Peserta didik menyimpulkan kombinasi gerak dalam permainan kasti.
- f) Peserta didik mengamati peragaan guru dalam melakukan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam melempar bola kasti. Gerakan melempar terdiri atas lemparan bola datar, lemparan bola melambung, dan lemparan bola menyusur tanah.
- g) Peserta didik diminta mempraktikkan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam melempar bola. Guru melakukan evaluasi secara langsung saat pembelajaran berlangsung.



Ayo, Lakukan

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Peserta didik diarahkan membentuk kelompok yang beranggotakan 4–6 orang. Peserta didik berdiri berbarisan dan saling berhadapan dalam kelompoknya.
2. Setiap kelompok mempraktikkan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam mengayun lengan dan melempar bola.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

a) Anggota kelompok mengombinasikan gerak mengayun lengan dan melempar bola mendatar. b) Anggota kelompok mengombinasikan gerak mengayun lengan dan melempar bola melambung. c) Anggota kelompok mengombinasikan gerak mengayun lengan dan melempar bola menyusur tanah. 3. Guru memberikan masukan jika ada peserta didik yang kesulitan melakukan gerakan. Guru melakukan penilaian sikap dan keterampilan dalam kegiatan ini. Aspek penilaian sikap, yaitu tanggung jawab dan disiplin.

Penutup

a) Peserta didik melakukan pendinginan untuk melemaskan otot tungkai dan punggung. b) Peserta didik dan guru menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan pada pertemuan ini. c) Peserta didik diminta membaca materi yang akan dipelajari pada pertemuan mendatang. d) Peserta didik melakukan doa bersama.
--

Pertemuan Kedua

Persiapan Mengajar

Materi yang akan dipelajari pada pertemuan ini, yaitu kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan menangkap, melempar, dan memukul bola kasti. Pada pertemuan ini, peserta didik juga mempraktikkan permainan bola kasti. Model pembelajaran yang digunakan pada pertemuan ini adalah *teams games tournament*. Berikut beberapa hal yang perlu dipersiapkan guru dalam pembelajaran.

- 1) Gambar kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan menangkap dan memukul bola.
- 2) Informasi mengenai kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan menangkap dan memukul bola.
- 3) Peralatan seperti bola kasti, tongkat pemukul, dan tiang bendera.
- 4) Lembar penilaian.

Pendahuluan

- Peserta didik melakukan doa bersama (penguatan karakter religius). Kemudian, guru melakukan presensi dan memotivasi peserta didik untuk tekun belajar.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.
- Peserta diajak tanya jawab tentang kombinasi gerak non-lokomotor dan manipulatif dalam gerakan melempar, menangkap dan memukul bola.
- Peserta didik diberi kesempatan menanya materi yang belum dikuasai dengan benar.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

• Peserta didik diarahkan melakukan pemanasan statis dan dinamis sebelum melakukan permainan.
Kegiatan Inti
a) Peserta didik membahas materi kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola kasti. Pembelajaran ini dapat meningkatkan keterampilan literasi peserta didik. b) Peserta didik melakukan permainan modifikasi, yaitu perang bola secara kelompok. Bola yang digunakan terbuat dari plastik sehingga tidak berbahaya. Bola yang dilempar harus mengenai anggota tim lawan, begitu pula sebaiknya. Apabila bola plastik tidak tersedia, guru dapat membuat bola modifikasi dari kertas atau plastik bekas yang digulung membentuk bola. c) Guru memperagakan gerak terkait kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerak melempar, menangkap, dan memukul bola. Peserta didik mengamati gerakan guru dan menyimak penjelasan guru dengan saksama. d) Peserta didik mengerjakan Tugas. Aktivitas ini dilakukan bersama teman atau secara kelompok. Guru melakukan evaluasi secara langsung.

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut. 1. Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok beranggota kan tiga orang. Peserta didik membentuk formasi segitiga. 2. Setiap kelompok mempraktikkan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam menangkap bola. a) Anggota kelompok mempraktikkan kombinasi gerak menekuk tangan dan menangkap bola datar. b) Anggota kelompok mempraktikkan kombinasi gerak berdiri dan menangkap bola melambung. c) Anggota kelompok mempraktikkan kombinasi gerak berjongkok dan menangkap bola menyusur tanah. 3. Guru mengawasi setiap kelompok agar melakukan gerakan menangkap bola dengan benar. Guru mengarahkan peserta didik lain untuk membantu temannya tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Melalui kegiatan ini akan tumbuh sikap peduli, kerja sama, tanggung jawab, dan sportif. Catatan: Pada kegiatan ini, guru dapat penilaian sikap dan keterampilan. Sikap yang dinilai meliputi peduli terhadap orang lain, kerja sama, tanggung jawab, dan sportif. e) Peserta didik mempraktikkan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam memukul bola. f) Peserta didik melakukan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan kasti dengan mengerjakan Unjuk Kemampuan.



Unjuk Kemampuan

Ayo, Mengombinasikan Gerak Lokomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif melalui Gerak Melempar, Memukul, dan Menangkap Bola!

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik membentuk kelompok yang beranggotakan 6–8 peserta didik. Setiap kelompok bertugas mengombinasikan gerakan melempar, memukul, dan menangkap bola.
2. Salah satu peserta didik melakukan gerakan melempar bola. Satu peserta didik lainnya memukul bola dengan pukulan bervariasi. Sementara itu, peserta didik lainnya berlari menangkap bola pukulan tersebut.

Catatan: Melalui kegiatan ini, akan tumbuh sikap peduli, tanggung jawab, dan sportif. Guru dapat melakukan penilaian sikap dan keterampilan saat peserta didik melakukan praktik ini.

- g) Peserta didik mempraktikkan permainan kasti secara sederhana.

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

- (1) Peserta didik membentuk dua regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga.
- (2) Anggota regu pemukul memukul bola secara berurutan. Setiap pemukul mendapat satu kali kesempatan memukul.
- (3) Satu orang peserta didik dari regu penjaga bertugas melambungkan bola ke arah pemukul.
- (4) Setelah memukul bola, pemukul harus berlari menuju tempat hinggap.
- (5) Anggota regu penjaga berusaha menangkap bola sebelum pemukul mencapai tempat hinggap/pos. Jika gagal, regu pemukul mendapat nilai 1. Jika pemukul berhasil mencapai ruang bebas dalam satu kali pukul, regu pemukul mendapat nilai 3.
- (6) Jika regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul, regu penjaga memperoleh nilai 2. Setelah itu, terjadi pergantian posisi.

Catatan: jika mengalami kesulitan, pembelajaran ini juga dapat dilakukan dengan menggunakan model *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Kegiatan penutup

- a) Peserta didik melakukan kegiatan pendinginan untuk melemaskan otot lengan, tungkai, dan pinggang.
- b) Peserta didik melakukan refleksi dan tanya jawab atas materi yang sudah dipelajari.
- c) Peserta didik dan guru menyimpulkan hasil pembelajaran. Peserta didik diarahkan untuk menumbuhkan kerja sama dan komunikasi antarteman.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- d) Guru memberi motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari materi kombinasi gerak dalam permainan rounders.
- e) Peserta didik melakukan doa bersama atas pencapaian pembelajaran pada pertemuan ini.

Pertemuan Ketiga

Persiapan Mengajar

Materi yang akan dibahas pada pertemuan ini adalah kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam melempar, menangkap, dan memukul bola. Pada permainan rounders, setiap regu berusaha mencetak angka dengan memukul bola dan berlari dari *base* pertama hingga *base* terakhir (Eci Fe, 2017: 14). Pada pertemuan ini, guru dapat menerapkan model pembelajaran *Discovery based learning*.

Beberapa hal yang perlu disiapkan guru dalam pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Gambar dan informasi mengenai kombinasi gerak nonlokomotor dengan manipulatif dalam gerakan melempar bola rounders (mengayunkan tangan untuk melempar bola atas dan bawah).
- 2) Gambar dan informasi mengenai kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan menangkap bola rounders (menekuk tangan setelah menangkap bola atas; menekuk kaki saat menangkap bola menyusur tanah).
- 3) Gambar dan informasi mengenai kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan memukul bola rounders.
- 3) Peralatan seperti bola rounders, sarung tangan, dan tongkat pemukul. Jika peralatan tidak tersedia, guru dapat memodifikasi dengan alat-alat sederhana. Misalnya, alat pemukul dibuat dari kayu bekas yang sudah disesuaikan, bola rounders dibuat dari bola plastik atau plastik yang digulung membentuk bola.
- 4) Lembar penilaian.

Pendahuluan

- Peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran (penguatan karakter religius).
- Guru mengecek kehadiran peserta didik. Guru juga mengecek peserta didik yang tidak disiplin, misalnya datang terlambat, tidak membawa pakaian olahraga. Kemudian, Guru memanggil peserta didik yang tidak disiplin secara pribadi dan memberi teguran dan menjelaskan pentingnya arti disiplin kepada peserta didik.
- Guru memeriksa kondisi fisik peserta didik. Jika ada yang sakit, dia dapat mengikuti pembelajaran sesuai kemampuan.
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini kepada peserta didik.
- Guru menampilkan gambar yang berkaitan dengan permainan rounders. Kemudian, guru meminta peserta didik membuat catatan kombinasi gerak dalam permainan rounders.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- Peserta didik melakukan kegiatan pemanasan statis dan dinamis. Pemanasan dilakukan sebelum melakukan aktivitas lempat tangkap bola. Kegiatan pemanasan mengarah pada permainan rounders.

Kegiatan Inti

- a) Peserta didik membaca informasi dan membuat catatan mengenai gerak dalam permainan rounders.
- b) Peserta didik mengerjakan tugas kegiatan:



Kegiatan

Ayo, Mengemukakan Pendapat!

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Peserta didik mencari informasi tentang permainan rounders melalui berbagai sumber referensi.
 2. Peserta didik mengamati permainan rounders dan kasti, kemudian membandingkannya. Peserta didik mendiskusikan informasi yang diperoleh bersama temannya.
 3. Peserta didik mengemukakan pendapatnya sesuai prinsip *higher order thinking skills* (HOTS). Peserta didik dimotivasi agar berani mengemukakan pendapat dan akan diberi apresiasi.
- c) Peserta didik mengamati peragaan guru dalam memegang bola rounders. Saat melakukan kegiatan ini peserta didik diberi penjelasan informasi mengenai cara memegang bola rounders. Cara Memegang Bola Rounders dengan Tiga Jari dan Empat Jari



Memegang bola dengan tiga jari



Memegang bola dengan empat jari

Memegang Bola dengan Tiga Jari

- (1) Bola dipegang dengan tiga jari, yaitu jari ibu jari, tengah dan jari telunjuk.
- (2) Ketiga jari yang memegang bola diregangkan.
- (3) Jari manis dan jari kelingking menahan bagian samping.
- (4) Bola tidak menempel di telapak tangan.

Memegang Bola dengan Empat Jari

- (1) Bola dipegang dengan empat jari, yaitu ibu jari, jari tengah, jari telunjuk, dan jari manis.

Lampiran 1. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- (2) Keempat jari yang memegang bola diregangkan.
(3) Bola tidak menempel di telapak tangan.
- d) Peserta didik mengamati guru saat memperagakan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam melempar dan menangkap, dan memukul bola. Langkah-langkah kegiatan sebagai berikut.
- (1) Peserta didik model dan guru memperagakan gerakan melempar, menangkap, dan memukul bola.
(2) Peserta didik mengamati peragaan tersebut, kemudian mempraktikkannya secara berkelompok.
(3) Peserta didik saling berganti peran, yaitu melempar, menangkap, dan memukul bola dengan berbagai variasi.
(4) Peserta didik melakukan refleksi atas kegiatan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam mengayunkan tangan dan melempar dengan menekuk tangan dan menangkap bola, serta mengayunkan tongkat untuk memukul bola bersama pasangannya.
- e) Peserta didik mengerjakan, Ayo Lakukan untuk mempraktikkan gerak melempar, menangkap, dan memukul bola rounders.



Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Guru membagi kelas menjadi kelompok kecil. Setiap kelompok terdiri atas tiga peserta didik.
2. Setiap kelompok mengombinasikan gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan melempar bola dan menangkap bola.
3. Guru mengarahkan setiap kelompok membentuk formasi segitiga seperti gambar di bawah.
4. Peserta didik di titik A melempar bola kepada peserta didik di titik B. Peserta didik di titik B memukul bola, kemudian bola ke peserta didik di titik C berusaha menangkap bola kembali.
5. Jika tidak tersedia bola rounders, guru dapat menggunakan bola kasti atau bola yang dibuat sendiri menggunakan plastik.

Catatan: Guru mengawasi setiap kelompok agar melempar, menangkap dan memukul bola dengan benar. Guru memberi masukan dan penilaian sikap dan keterampilan.

Penutup

- Peserta didik melakukan pendinginan untuk melemaskan otot dan melenturkan sendi setelah melakukan aktivitas pada kegiatan inti.
- Peserta didik diarahkan membaca Tahukah Kamu, informasi mengenai sejarah rounders di Indonesia.
- Peserta didik bersama guru menyimpulkan dan merefleksikan kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- Peserta didik diminta mempraktikkan Evaluasi Keterampilan. Tugas ini dikumpulkan pada pertemuan berikutnya.
- Peserta didik mempersiapkan aktivitas yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Aktivitas ini dapat dilihat pada Aktivitas Peserta Didik.
- Peserta didik diajak bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena diberikan tubuh yang sehat. Peserta didik melakukan doa bersama.

Pertemuan Keempat

Persiapan Pembelajaran

Pada pertemuan ini peserta didik mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan *rounders*. Model pembelajaran yang diterapkan dalam pertemuan ini yaitu *teaching games for understanding*. Beberapa hal yang dapat dipersiapkan guru untuk mendukung pembelajaran ini sebagai berikut.

- 1) Informasi mengenai kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan *rounders*.
- 2) Perlengkapan seperti bola *rounders*, tongkat pemukul, sarung tangan, dan keset atau benda sebagai *base*.
- 3) Lembar penilaian.

Kegiatan Pendahuluan

- Guru menunjuk salah satu peserta didik memimpin doa. Pembiasaan ini sebagai bentuk penguatan nilai karakter religius.
- Guru menindaklanjuti peserta didik yang kurang disiplin pada pertemuan sebelumnya. Guru memberi apresiasi jika peserta didik telah disiplin. Jika ada peserta didik yang masih belum disiplin, guru menanyakan alasan secara langsung kepada peserta didik dan memberi nasehat agar tidak mengulangi kembali.
- Guru mengecek kondisi fisik peserta didik. Jika ada peserta didik yang sakit, dia boleh mengikuti pembelajaran sesuai kemampuan.
- Guru memberi penjelasan mengenai tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pertemuan ini.
- Peserta didik diminta mengumpulkan tugas rumah yang diberikan pada pertemuan sebelumnya.
- Peserta didik diajak tanya jawab mengenai kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam permainan *rounders*.
- Peserta didik melakukan kegiatan pemanasan statis dan dinamis untuk meregangkan otot. Pemanasan dilakukan sebelum melakukan kegiatan bermain *rounders*.

Kegiatan Inti

- a) Peserta didik mencari informasi mengenai kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan *rounders*. Peserta didik mendiskusikannya bersama teman dan guru.

Lampiran 1. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- b) Guru mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan *rounders*.
- c) Peserta didik mempraktikkan gerakan melempar, menangkap, dan memukul bersama temannya sesuai petunjuk Ayo, Lakukan. Guru melakukan evaluasi secara langsung saat pembelajaran berlangsung.



Ayo, Lakukan

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Beberapa peserta didik berperan sebagai *pitcher* atau pelambung bola.
2. Peserta didik lainnya memukul bola kemudian berlari menuju *base*.
3. Guru mengawasi peserta didik agar memukul bola dengan benar.

- d) Peserta didik mempraktikkan permainan *rounders* bersama temannya. Peserta didik diarahkan mengerjakan Unjuk Kemampuan: Ayo, Bermain Ronders dengan membuat Video Pembelajaran!. Tugas ini dapat dilakukan di rumah secara berkelompok.



Unjuk Kemampuan

Langkah-langkah pembelajarannya sebagai berikut.

1. Peserta didik membentuk dua kelompok, yaitu kelompok 1 dan kelompok 2. Setiap kelompok membuat video pembelajaran permainan *rounders*.
2. Kelompok diminta mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan *rounders*.
3. Kelompok dapat menggunakan berbagai sumber referensi dalam membuat video pembelajaran.
4. Peserta didik dapat meminta bantuan kepada orang tua atau anggota keluarga yang lebih dewasa untuk membantu pembuatan video pembelajaran.
5. Video yang dibuat kelompok dikumpulkan kepada guru pada pertemuan akan datang.

Catatan: Pada kegiatan ini, guru dapat melakukan penilaian sikap dan keterampilan. Aspek sikap yang dinilai, yaitu kerja sama, tanggung jawab, dan kejujuran.

- e) Peserta didik melakukan Aktivitas Peserta Didik: Mengombinasikan Gerak Dasar Locomotor, Nonlokomotor, dan Manipulatif dalam Permainan.



Aktivitas Peserta Didik

Mengombinasikan Gerak Dasar dalam Permainan Kasti

Langkah-langkah pembelajarannya adalah sebagai berikut.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

1. Peserta didik membuat lapangan berukuran 20×40 meter (d disesuaikan luas halaman sekolah). Peserta didik menyiapkan bola kasti, tongkat pemukul, dan tiang hinggap.
2. Peserta didik anggota kelas menjadi dua regu. Satu regu bertugas sebagai pemukul dan satu regu sebagai penjaga.
3. Peserta didik diminta melakukan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan kasti. Peserta didik perlu memperhatikan ketentuan berikut.
 - a. Jika bola yang dipukul pemain regu pemukul tidak keluar lapangan dinyatakan benar. Setelah memukul, pemain ini berlari ke tiang hinggap 1. Jika sanggup, pemain ini dapat menuju tiang hinggap 2.
 - b. Regu penjaga melempar bola ke arah pemain yang memukul. Jika lemparan tidak mengenai badan sebelum sampai tiang hinggap 2, pemain tersebut dapat berlari ke ruang bebas dan diberi poin dua. Jika pemain terkena lemparan bola, pemain tersebut gugur dan dilanjutkan oleh pemukul berikutnya. Regu penjaga dapat diberi poin satu.
 - c. Regu pemukul dan penjaga akan berganti peran jika bola penjaga dapat menangkap bola secara langsung sebelum bola menyentuh tanah.

Catatan: Peserta didik diarahkan menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, dan sportivitas. Guru melakukan penilaian sikap dan keterampilan. Guru menggunakan format penilaian untuk menilai aktivitas peserta didik.

Kegiatan Penutup

- Peserta didik melakukan kegiatan pendinginan untuk melemaskan otot dan melenturkan sendi setelah selesai bermain.
- Peserta didik menyimpulkan pembelajaran dan membaca Rangkuman (pada buku siswa halaman 46). Peserta didik diarahkan membuat *mind mapping* seperti contoh berikut.
- Peserta didik melakukan Refleksi atas kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan.
- Peserta didik mengerjakan soal-soal Evaluasi Pengetahuan secara mandiri.
- Peserta didik dapat melakukan penilaian diri dengan mengisi Umpan Balik
- Peserta didik bersama guru melakukan doa bersama sebagai wujud syukur pembelajaran berlangsung lancar.

Refleksi Guru

Refleksi yang dilakukan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Hasil refleksi bisa digunakan untuk menentukan perlakuan kepada peserta didik, apakah remedial atau pengayaan. Remedial dan pengayaanya di dalam pembelajaran, tidak terpisah setelah pembelajaran. Hal-hal yang perlu mendapat perhatian dalam refleksi guru antara lain:

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

1. Apakah kegiatan pembelajaran dapat berjalan dengan baik? 2. Kesulitan-kesulitan apa saja yang dialami/temukan dalam proses pembelajaran. 3. Apa yang harus diperbaiki dan bagaimana cara memperbaiki proses pembelajaran tersebut.
Refleksi Peserta Didik Kamu telah mempelajari materi kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil. Setelah mempelajari materi tersebut, kamu dapat mengetahui pentingnya pembelajaran kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil. Dapatkah kamu menerapkan pembelajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari? 1. Apa manfaat mempelajari materi kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil? 2. Apa materi yang paling berkesan menurutmu? Berikan alasannya! 3. Apa sikap positif yang dapat kamu petik dari pembelajaran materi kombinasi gerak dasar dalam permainan bola kecil?
Remedial dan Pengayaan
1. Remedial Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran. 1. mempraktikkan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam melempar dan menangkap bola berpasangan sejauh 10 meter. Peserta didik melakukan gerakan ini sebanyak 10 kali. 2. mempraktikkan kombinasi gerak nonlokomotor dan manipulatif dalam gerakan melempar bola rounders mengenai sasaran tertentu. Peserta didik melakukan gerakan ini sebanyak 10 kali.
2. Pengayaan Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan asesmen pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh guru. Pengayaan dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.
Gerakan Melempar Bola Melintir Pemain rounders, khususnya pelambung bola (<i>pitcher</i>) perlu meningkatkan kemampuan gerak dasar melempar bola. Salah satu gerakan yang dapat dipelajari adalah melempar bola melintir (<i>curveball</i>). Lemparan yang dihasilkan

Lampiran 1. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

dari gerakan ini akan sulit dijangkau pemukul (*batter*) bola. Berikut langkah-langkah gerakan melempar bola melintir.

1. Posisi tubuh bersiap melempar bola, arahkan pandangan lurus ke sasaran. Letakkan kedua tangan di depan dada.
2. Putar tubuh ke kanan. Pada saat bersamaan, angkatlah kaki kiri setinggi lutut. Pandangan tetap ke arah sasaran dengan tumpuan berada di kaki kanan.
3. Sesaat akan melempar, tariklah tangan kanan ke belakang. Putarlah tubuh ke depan, kemudian jatuhkan kaki kiri ke depan.
4. Lemparkan bola ke arah sasaran. Pada saat yang bersamaan, pindahkan tumpuan ke kaki kiri sehingga tubuh condong ke depan.
5. Saat melempar bola, posisi cengkeraman tangan (jari tengah dan ibu jari) agak miring ke kanan. Bagi pemain kidal, posisi cengkeraman agak miring ke kiri.
6. Lemparan yang dihasilkan dari gerakan ini akan melengkung.

Format Jurnal Penilaian Sikap Spritual

No	Tanggal	Nama Peserta Didik	Catatan Perilaku	Butir Sikap	Tindak Lanjut
1					
2					
3					

Butir nilai sikap spiritual : berdoa

Butir nilai sikap sosial : disiplin, kerja sama, tanggung jawab, percaya diri

Instrumen Penilaian Diri

Nama Peserta Didik :

Kelas :

Semester :

Waktu penilaian :

Petunjuk : Berilah tanda cek (v) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai keadaan sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Saya selalu berusaha belajar dengan tekun.		
2	Saya mengikuti pelajaran dengan perhatian.		
3	Saya mengumpulkan tugas tepat waktu		
4	Saya berani mengemukakan pendapat di kelas.		

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

5	Saya ikut berperan aktif dalam aktivitas kelompok.		
6	Saya membuat catatan yang dianggap penting.		
7	Saya mengerjakan tugas dengan kemampuan sendiri.		
8	Saya selalu mematuhi peraturan dengan tertib		
9	Saya menjalankan aktivitas dengan tanggung jawab.		
10	Saya bersikap disiplin dalam mengikuti pembelajaran.		

Instrumen Penilaian Antarpeserta Didik

Nama Peserta Didik : _____

Kelas : _____

Semester : _____

Waktu penilaian : _____

Petunjuk : Berilah tanda cek (√) pada kolom "Ya" atau "Tidak" sesuai keadaan sebenarnya.

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Teman saya mengikuti kegiatan keagamaan di sekolah.		
2	Teman saya suka menolong teman yang kesulitan.		
3	Teman saya terbiasa menghargai pendapat orang lain.		
4	Teman saya berperan aktif dalam aktivitas kelompok.		
5	Teman saya mengemukakan pendapat secara santun.		
6	Teman saya bersikap toleransi antarumat beragama.		
7	Teman saya selalu bersikap jujur dalam ulangan.		
8	Teman saya bersikap disiplin dalam mematuhi peraturan.		
9	Teman saya suka berbagai pengetahuan.		
10	Teman saya mengumpulkan tugas tepat waktu		

Penilaian Pengetahuan

A. Pilihlah jawaban yang tepat!

1. Andi dan teman-temannya bermain kasti. Contoh gerak lokomotor yang dilakukan Andi dalam permainan bola kasti ialah

A. berlari
B. memukul bola
C. menangkap bola
D. memegang bola

2. Tino bermain kasti bersama teman sekelasnya. Saat menjadi pemukul, Tino harus melakukan pukulan dan berlari. Dengan demikian, Tino mengombinasikan gerak ... dan

A. manipulatif, lokomotor
B. lokomotor, manipulatif

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

C. manipulatif, nonlokomotor

D. lokomotor, nonlokomotor

3. Andra sedang bermain rounders bersama teman-temannya. Tim Andra menjadi kelompok penjaga. Andra bertugas menjadi *pitcher*. Dengan demikian, Andra sedang melakukan gerak dasar manipulatif berupa

A. memukul bola

B. menangkap bola

C. melempar bola

D. mematikan lawan

4. Pukulan yang baik dalam permainan kasti dan rounders adalah pukulan yang

A. mengenai tubuh lawan

B. dapat ditangkap kelompok penjaga

C. berada di lapangan permainan

D. tidak dapat dijangkau kelompok penjaga

5. Salah satu gerak dasar permainan kasti ialah menangkap bola. Gerak dasar tersebut merupakan kombinasi antara gerak ... dan

A. manipulatif, lokomotor

B. manipulatif, nonlokomotor

C. lokomotor, nonlokomotor

D. lokomotor, manipulatif

6. Perhatikan langkah-langkah berikut!

1. Letakkan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang.

2. Ayunkan lengan kanan lurus dari belakang ke depan.

3. Lepaskan bola agar melambung ke atas.

Langkah tersebut merupakan gerakan dasar

A. memukul bola

B. lemparan bola atas

C. lemparan bola bawah

D. menangkap bola atas

7. Perhatikan gerak berikut!

1. Memegang bola dan melempar bola.

2. Memukul bola dan berlari.

3. Menangkap bola dan memegang bola.

4. Melempar bola dan berlari.

Kombinasi gerak manipulatif dan lokomotor pada permainan rounders ditunjukkan oleh angka

A. 1 dan 2

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- B. 1 dan 3
- C. 2 dan 4
- D. 3 dan 4

8. Perhatikan keterangan berikut!

1. Andi menarik tangan ke belakang yang digunakan untuk melempar bola.
2. Andi mengayunkan tangan melewati atas kepala saat melempar bola.

Keterangan tersebut menunjukkan Andi melakukan gerakan lemparan bola

- A. bawah
- B. samping
- C. depan
- D. atas

9. Linda dan teman-temannya bermain rounders di lapangan. Saat itu, Linda bersiap memukul bola. Setelah memukul bola, Linda berlari menuju tiang hinggap/*base*. Dilihat dari kegiatannya, Linda melakukan kombinasi gerak

- A. lokomotor dan manipulatif
- B. nonlokomotor dan manipulatif
- C. manipulatif dan lokomotor
- D. manipulatif dan nonlokomotor

10. Dito sedang bermain kasti bersama teman-temannya. Salah satu gerak dasar manipulatif dalam permainan kasti ialah

- A. berlari menuju tempat hinggap
- B. menjaga tempat hinggap
- C. menghindari lawan
- D. memukul bola

B. Jawablah dengan benar!

1. Sebutkan gerak lokomotor dalam permainan kasti!
2. Sebutkan gerak manipulatif dalam permainan rounders!
3. Kapan pergantian antara kelompok penjaga dan pemukul dalam permainan kasti?
4. Bagaimana lemparan yang harus dilakukan *pitcher* dalam permainan rounders?
5. Mengapa permainan kasti dan rounders termasuk permainan bola kecil?

Evaluasi Keterampilan Unjuk Kerja

1. Praktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif melalui permainan kasti sesuai materi yang telah dipelajari.
2. Praktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif melalui permainan rounders sesuai materi yang telah dipelajari.

Penilaian Keterampilan

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

Kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor dan manipulatif dalam gerak melempar pada permainan kasti dan rounders.

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian Kombinasi Gerak Locomotor dan Manipulatif dalam Gerak Melempar			Total Skor
		Sikap Awal	Pelaksanaan	Sikap Akhir	

a. Sikap Awal

1. Berdiri dengan satu kaki di depan dan satu di belakang.
2. Tekuk tangan saat memegang bola
3. Tangan ditarik ke belakang

Penskoran: 2 jika memenuhi 2 kriteria, dan .

1 jika memenuhi 1 kriteria.

b. Pelaksanaan

1. Ayunan tangan yang memegang bola ke depan
2. Lemparkan bola
3. Condongkan badan ke depan saat melepaskan bola
4. Bola dilempar ke arah sasaran dengan tepat

Penskoran: 3 (memenuhi 3 kriteria),

2 (memenuhi 2 kriteria), dan

1 (memenuhi 1 kriteria).

c. Sikap Akhir

1. Tangan diluruskan setelah melepaskan bola.
2. Berdiri tegak.
3. Pandangan mengikuti pergerakan bola.

Penskoran: 3 (memenuhi 3 kriteria),

2 (memenuhi 2 kriteria) dan

1 (memenuhi 1 kriteria)

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian Kombinasi Gerak Locomotor dan Manipulatif dalam Gerak Menangkap			Total Skor
		Sikap Awal	Pelaksanaan	Sikap Akhir	

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

Kriteria penilaian a. Sikap Awal 1. Berdiri dengan satu kaki di depan dan satu di belakang. 2. Angkat kedua tangan di depan badan. 3. Pandangan mengarah ke bola. Penskoran: 4 jika memenuhi 4 kriteria. 3 jika memenuhi 3 kriteria. 2 jika memenuhi 2 kriteria, dan . 1 jika memenuhi 1 kriteria. b. Pelaksanaan 1. Kedua tangan dirapatkan dengan telapak tangan menghadap ke arah datangnya bola. 2. Condongkan badan ke depan saat akan menerima bola 3. Tarik tangan mendekat ke badan saat tangan telah menyentuh bola. 4. Tangkap bola menggunakan kedua tangan. Penskoran: 4 (memenuhi 4 kriteria), 3 (memenuhi 3 kriteria), 2 (memenuhi 2 kriteria), dan 1 (memenuhi 1 kriteria). c. Sikap Akhir 1. Berdiri tegak 2. Pegang bola Penskoran: 2 (memenuhi 2 kriteria) dan 1 (memenuhi 1 kriteria). Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$					
No	Nama Peserta Didik	Indikator Penilaian Kombinasi Gerak Locomotor dan Manipulatif dalam Gerak Memukul			Total Skor
		Sikap Awal	Pelaksanaan	Sikap Akhir	

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

Kriteria penilaian

a. Sikap Awal

1. Berdiri posisi kaki dibuka selebar bahu menyampingi pelempar.
2. Tekuk kedua tangan ke belakang sambil memegang tongkat pemukul
3. Condongkan badan ke depan
4. Pandangan mengarah ke pelempar

Penskoran: 4 jika memenuhi 4 kriteria

3 jika memenuhi 3 kriteria.

2 jika memenuhi 2 kriteria, dan

1 jika memenuhi 1 kriteria

b. Pelaksanaan

1. Ayunkan tongkat ke depan menggunakan kedua tangan.
2. Badan diputar mengarah ke arah datangnya bola.
3. Ayunkan tongkat mengenai bola.
4. Bola dipukul melambung.

Penskoran: 4 (memenuhi 4 kriteria),

3 (memenuhi 3 kriteria),

2 (memenuhi 2 kriteria), dan

1 (memenuhi 1 kriteria).

c. Sikap Akhir

1. Tongkat diayunkan ke depan dengan santai
2. Pandangan mengarah ke arah pergerakan bola

Penskoran: 2 (memenuhi 2 kriteria) dan

1 (memenuhi 1 kriteria)

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100$$

C. LAMPIRAN

Lembar Kegiatan Peserta Didik

Mengombinasikan Gerak Dasar dalam Permainan Kasti

Pada materi di depan, kamu telah mengetahui gerak dasar permainan kasti. Bersama teman-temanmu, praktikkan gerak dasar permainan kasti.

Tujuan : Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif dalam permainan kasti secara benar.

Pelaksanaan:

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

1. Buatlah lapangan dengan ukuran 20 × 40 meter (menyesuaikan luas halaman sekolah). Siapkan: • bola kasti, • tongkat pemukul, dan • 2 tiang hinggap. 2. Bentuklah dua kelompok atau kelompok. Setiap kelompok terdiri atas 12 orang. Satu kelompok sebagai pemukul dan satu kelompok sebagai penjaga. Lakukan kombinasi gerak lokomotor, nonlokomotor, dan manipulatif. 3. Pemain kelompok pemukul memukul bola di area lapangan. Jika bola tidak keluar lapangan, dinyatakan pukulan benar. Setelah memukul, pemain ini berlari ke tiang hinggap 1. Jika sanggup, pemain ini dapat menuju tiang hinggap 2. 4. Kelompok penjaga berusaha melempar bola ke arah pemain ini. Jika lemparan tidak kena badan sebelum sampai tiang hinggap 2, pemain ini dapat berlari ke ruang bebas dan diberi poin dua. Jika kena lemparan, terjadi pergantian tidak bebas. Kelompok penjaga dapat diberi poin satu. 5. Pergantian permainan secara bebas jika bola sudah tiga kali tertangkap kelompok penjaga. 6. Utamakan kerja sama tim dalam melakukan kegiatan ini. Lakukan kegiatan ini dengan semangat dan percaya diri.
Bahan Bacaan Peserta Didik : a. Buku Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan kelas V SD b. Kombinasi Gerak Dasar dalam Berbagai Permainan Bola kecil Untuk membantu dalam mencari sumber bacaan tersebut, dapat diperoleh melalui: buku, majalah, koran, internet, atau sumber lainnya.
Glosarium afektif kemampuan motorik pe serta didik yang ditunjukkan dalam bentuk sikap atau ke pribadian apersepsi pengantar sebelum memasuki materi demonstrasi pendekatan pem- belajaran dengan cara memperagakan suatu proses berkaitan dengan materi yang dipelajari diskusi sebuah interaksi atau komunikasi antara dua orang atau lebih/kelompok evaluasi penilaian hasil ker ja untuk mengukur keber-hasilan proses hard skills penguasaan ilmu pengetahuan, tek nologi, dan keterampilan teknis yang berhubungan dengan bidang ilmu indirect teaching proses pen didikan yang terjadi selama proses pembelajaran langsung, tetapi tidak dirancang dalam kegiatan khusus

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

inklusif pendekatan yang mengutamakan partisipasi peserta didik dengan keterampilan yang sama dalam tugas yang sama dengan memilih tingkat kesulitan masing-masing

inkuliri rangkaian kegiatan pembelajaran yang menekankan pada proses berpikir kritis dan analitis untuk mencari dan menemukan sendiri inti materi pelajaran

kognitif kemampuan akademik peserta didik yang ditunjukkan dalam bentuk nilai angka

kolaborasi bekerja sama menghasilkan suatu karya

media pembelajaran peralatan yang digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran di dalam atau di luar kelas

metode pembelajaran cara belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran

metode penilaian cara menilai kemampuan peserta didik

observasi kegiatan pengamatan untuk mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik

pendidikan karakter pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk kepribadian berkualitas peserta didik

pengayaan materi tambahan yang dapat diberikan kepada peserta didik untuk menambah wawasan

penilaian diri evaluasi yang dilakukan untuk menilai kemampuan diri sendiri

penilaian produk penilaian yang dilakukan dengan cara mengamati dan menilai keterampilan peserta didik dalam menghasilkan produk

proyek tugas yang bersifat menyeluruh untuk mengetahui kemampuan peserta didik

psikomotori kemampuan motorik peserta didik yang ditunjukkan ketika mengerjakan tugas

refleksi proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari dengan cara mengurutkan kembali peristiwa yang telah dialami

reading guide panduan membaca; strategi pembelajaran menggunakan bacaan atau teks yang diberikan dan dipandu guru untuk dicari kata-kata penting yang terdapat pada teks atau bacaan tersebut sesuai topik pembelajaran

remedial kegiatan mengerjakan soal apabila peserta didik tidak mencapai nilai ketuntasan minimal

resiprokal pendekatan pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pengajuan pertanyaan yang bertujuan melatih kemandirian peserta didik

responsi memiliki sikap cepat tanggap terhadap suatu peristiwa

saintifik pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik melakukan penyelidikan ilmiah melalui observasi, eksperimen, dan mengembangkan pengetahuan dengan panduan guru

sikap sosial sikap yang harus dimiliki dan dikembangkan peserta didik berkaitan dengan nilai-nilai sosial kemasyarakatan

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

sikap spiritual sikap yang harus dimiliki dan dikembangkan peserta didik berkaitan dengan nilai-nilai keagamaan
skala penilaian bentuk penilaian berdasarkan skala yang telah ditetapkan
strategi cara yang dipilih untuk melakukan suatu kegiatan
transaksional proses pertukaran
tugas portofolio kumpulan tugas peserta didik
umpan balik bentuk respons yang diberikan oleh peserta didik
unjuk kerja teknik penilaian berdasarkan hasil pengamatan terhadap aktivitas peserta didik

Daftar Pustaka:

- Afandi, Muhamad, Evi Chamalah dan Oktarina Puspita Wardani. 2013. *Model dan Metode Pembelajaran di Sekolah*. Semarang: Unissula Press.
- Ahmad, Zainal Arifin. 2012. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain sampai Implementasi*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Ali, Muhammad. 2008. *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Andang, Irfan, dan Edi Mulyadin. 2017. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Anies. 2017. *50 Tips Sehat Menangkal Penyakit dengan Olahraga*. Yogyakarta: Kanisius.
- Ayuningtyas, Dumilah. 2014. *Kebijakan Kesehatan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bustami, Teuku. 2008. *Ensiklomini Olahraga: Olahraga Air*. Klaten: Sahabat.
- Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Davita, Theresia Risa. 2016. *Katakan Ya untuk Narkoba Jika Hidupmu ingin Menderita*. Klaten: Intan Pariwara.
- Dinata, Marta. 2013. *Bola Basket: Konsep dan Teknik Bermain Bola Basket*. Jakarta: Penerbit Cerdas Jaya.
- Dodo, R.W. 2008. *Benteng Remaja Menolak Narkoba*. Jakarta: Nobel Edumedia.
- Endrayanto, Herman Yosep Sunu dan Yustiana Wahyu Harumurti. 2014. *Penilaian Belajar Siswa di Sekolah*. Sleman: Kanisius.
- F. E., Eci. 2017. *Buku Pintar Olahraga dan Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Laksana.
- Fortin, Caroline. 2011. *Ensiklopedia Olahraga Jilid 1*. Penerjemah: B. Arya P. Jakarta: Kalam Publika.
- Fortin, Caroline. 2011. *Ensiklopedia Olahraga Jilid 2*. Penerjemah: B. Arya P. Jakarta: Kalam Publika.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Haryanto. 2012. *Dr. Olahraga Mengenalkan Teknik Senam Dasar*. Jakarta: Balai Pustaka.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- Hidayat, Witono. 2017. *Buku Pintar Bola Voli*. Jakarta: Anugrah.
- Hidayat, Witono. 2017. *Buku Pintar Sepak Bola*. Jakarta: Anugrah.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2015. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Idris, Meity H. 2014. *Strategi Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Luxima.
- Irianto, Koes. 2014. *Epidemiologi Penyakit Menular dan Tidak Menular*. Bandung: Alfabeta.
- Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif (Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antarpeserta Didik)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: GP Perss Group.
- Istarani. 2011. *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Bahan Diklat Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013: Konsep Pendekatan Scientific*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Bahan Diklat Guru dalam Rangka Implementasi Kurikulum 2013: Konsep Pendekatan Scientific*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Khoeron, Nidom. 2017. *Buku Pintar Basket*. Jakarta: Anugerah.
- Koesnan Aruwono. 2001. *Permainan Bola Kecil (Kasti, Kipers, Rounders)*. Malang: FIP UM.
- Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. *Pencak Silat*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Kurniasih, Endang Yulia. 2017. *Pemainan Bola Kecil*. Surakarta: Tiga Serangkai.
- Majid, A. 2011. *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Masriadi. 2017. *Epidemiologi Penyakit Menular*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2016. *45 Model Pembelajaran Spektakuler*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Nasution, Fitri Handayani dan Febridani Santosa Pasaribu. 2017. *Buku Pintar Pencak Silat*. Jakarta: Anugrah.
- Nopembri, Soni dan Saryono. 2012. *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik*. Yogyakarta: Penerbit Fakultas Ilmu Keolahragaan.
- Oktara, Bebbi. 2010. *Permainan Bola Besar*. Depok: Binamuda Cipta Kreasi.
- Oktara, Bebbi. 2010. *Cabang Olahraga Populer Aktivitas Ketangkasan dan Bela Diri*. Jakarta: Bina Muda Cipta Kreasi.
- Peraturan Menteri Kesehatan Nomor 82 Tahun 2014 tentang Penanggulangan Penyakit Menular.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Buku yang Digunakan oleh Satuan Pendidikan.

Lampiran 1. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah.
- Purnomo, Eddy dan Dapan. 2011. *Dasar-Dasar Gerak Atletik*. Yogyakarta: Alfabedia.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rahmani, Mikanda. 2017. *Buku Pintar Renang*. Jakarta: Anugerah.
- Ratumanan, T.G. 2015. *Inovasi Pembelajaran: Mengembangkan Kompetensi Peserta Didik secara Optimal*. Yogyakarta: Ombak.
- Rimbi, Noviva. 2014. *Buku Cerdik Penyakit-Penyakit Menular*. Yogyakarta: Saufa.
- Rosti. 2016. Tesis berjudul "Pengaruh Latihan Sirkuit terhadap Kemampuan Daya Tahan Jantung Paru (Studi Eksperimen pada Siswa Putra SMA Negeri 10 Kendari)". http://sitedi.uho.ac.id/uploads_sitedi/G2G114082_sitedi_Tesis.pdf, diakses 3 Agustus 2018.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, Wina. 2016. *Strategi Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sidik, Dikdik Safar. 2014. *Mengajar dan Melatih Atletik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Soesilo, Tritjahjo Danny. 2014. *Pengembangan Kreativitas melalui Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Subkhan, Edi. 2016. *Pendidikan Kritis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suparlan, Ajang., Mudjihartono. dan Darajat, Djajat, K.N. 2010. *Modul Pembelajaran Permainan Bola Kecil*. Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suryani, Esti. 2017. *Best Practice: Pembelajaran Inovasi melalui Model Project Based Learning*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sutikno, M. Sobry. 2014. *Metode dan Model-Model Pembelajaran*. Lombok: Holistica.
- Suyadi. 2013. *Mencegah Bahaya Penyalahgunaan Narkoba melalui Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa*. Yogyakarta: Andi.
- Suyono dan Haryanto. 2015. *Implementasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syamsidah. 2017. *100 Metode Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Tim Pengampu Permainan Bola Kecil. ?. *Permainan Bola Kecil*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131411081/pendidikan/Bahan+Ajar-Permainan+Bola+Kecil.PDF>, diakses 3 Juli 2018.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2009 tentang Narkotika.

Lampiran 13. Modul Ajar Permainan Bola Kecil

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 5 Tahun 1997 tentang Psikotropika. Yuliatin, Enik dan Haryanto. 2012. <i>Mengenal Olahraga Atletik</i>. Jakarta: Balai Pustaka. Yuliatun, Enik. 2012. <i>Bugar dengan Olahraga</i>. Jakarta: Balai Pustaka.	
Mengetahui Kepala Sekolah  Sumaryatun, S.Pd., M.Pd. NIP. 196508241986042006	Bantul, 29 Agustus 2024 Guru  <u>Felix Sulung Surya Ramadhan, S.Pd.</u> <u>NIP.-</u>

Lampiran 14. Dokumentasi Uji Coba SD N 1 Bantul



Lampiran 15. Dokumentasi Peneltian SD N 3 Bantul



