

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN
ROUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH
KABUPATEN KULON PROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas
Negeri Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:
M. Muzayin Arifin
14604224015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

**TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN
ROUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH
KABUPATEN KULON PROGO**

Oleh:
M. Muzayin Arifin
NIM. 14604224015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih kecamatan Pengasih kabupaten Kulonprogo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dalam bentuk soal. Populasi penelitian adalah siswa SD N 1 Pengasih kelas VI yang berjumlah 20 siswa dengan 13 siswa putra dan 7 siswa putri. Instrumen penelitian adalah soal sebanyak 35 butir dengan opsi pilihan jawaban benar dan salah. Uji validitas menggunakan Korelasi *Product Moment*, keseluruhan 35 soal hasilnya terdapat 1 item soal yang gugur dan uji reliabilitas menggunakan rumus KR 21 (Kuder Richardson). Teknik analisis data hasil perolehan jawaban soal benar dan dikategorikan dalam bentuk persentase melalui rumus penilaian acuan patokan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%; kategori “tinggi” sebanyak 10 siswa atau sebesar 50%; kategori “sedang” sebanyak 3 siswa atau 20%; kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%; kategori “sangat rendah” sebanyak 0% atau sebesar 0%.

Kata kunci : *Pemahaman, Permainan Rounders.*

SURAT PERNYATAAN

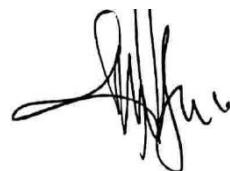
Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : M. Muzayin Arifin
NIM : 14604224015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

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

Yogyakarta, 3 Desember 2018

Yang menyatakan,



M. Muzayin Arifin
NIM.14604224015

HALAMAN PERSETUJUAN

Proposal Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN ROUNDERS DI SD N 1 PENGASHI KECAMATAN PENGASHI KABUPATEN KULON PROGO

Disusun oleh:

M. Muzayin Arifin

NIM 14604224015

Telah Memenuhi Syarat Serta Disahkan Oleh Dosen Pembimbing dan Ketua
Prodi PGSD Pendidikan Jasmani Untuk Dilaksanakan Penelitian Tugas Akhir
Skripsi Bagi Yang Bersangkutan

Mengetahui,
Ketua Prodi PGSD Penjas

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 1956107 198203 1 003

Yogyakarta, Desember 2018
Disahkan
Dosen Pembimbing

Drs. Sudardiyono, M.Pd
NIP. 19560815 198703 1 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN ROUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

Disusun oleh:

M. Muzayin Arifin
NIM 14604224015

Telah dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan

Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 10 Desember 2018

Nama/Jabatan

Drs. Sudardiyono, M.Pd.
Ketua Pengaji/Pembimbing

Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or.
Sekretaris Pengaji

F. Suharjana, M.Pd
Pengaji Utama

Tanda Tangan



Tanggal

17/12/2018

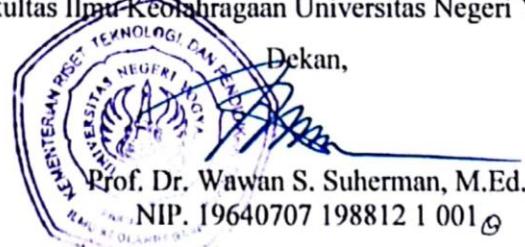
17/12/2018

14/12/2018

Yogyakarta, 19 Desember 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



MOTTO

“JANGAN TAKUT GAGAL, MASA MUDA ADALAH UNTUK
MENGHABISKAN JATAH GAGAL”

(B.J. Habibi)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur, karya terbaikku ini kupersembahkan kepada:

1. Kepada orang tua saya, yaitu alm. Bapak Ahmad Bahrowi dan Munarni Suharti serta kedua saudara kandung saya, yaitu M. Taufik Faturohman dan M. Habib Alhudry
2. Kepada teman-teman yang sudah memberikan motivasi dan semangat.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo” dapat dilaksanakan dengan lancar dan sesuai harapan.

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

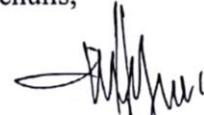
1. Drs. Sudardiyono, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.
2. F. Suharjana, M.Pd. selaku penguji utama yang telah memberikan masukan, saran, bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. selaku sekretaris penguji yang telah memberikan masukan, saran, bimbingan dan arahan untuk kesempurnaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Drs. Subagyo, M.Pd. Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusuna pra proposal sampai dengan tugas akhir akhir ini.

5. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas akademik.
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu serta informasi yang bermanfaat selama penulis menempuh perkuliahan.
8. Teman-teman PGSD angkatan 2014 khususnya kelas PGSD C 2014, sahabat-sahabat terbaik saya serta keluarga yang selalu memberikan dorongan sernangat dan memotivasi dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 4 Desember 2018

Penulis,



M. Muzayin Arifin

NIM 14604224015

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMPERBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Pembatasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pemahaman	8
a. Pengertian Pemahaman	8
b. Tingkatan-Tingkatan dalam Pemahaman	9
2. Hakikat Permainan <i>Rounders</i>	12
a. Sejarah Permainan <i>Rounders</i>	12
b. Pengertian Permainan <i>Rounders</i>	13
c. Teknik Dasar Permainan <i>Rounders</i>	13
1) Teknik Melempar	13
2) Teknik Menangkap	15
3) Teknik Memukul	18
4) Cara Mematikan lawan	18
d. Sarana dan Prasarana	19
1) Lapangan	19
2) Tongkat Pemukul	20
3) Bola	20
4) Tempat Hinggap dan Garis Pembatas	20
e. Peraturan Permainan <i>Rounders</i>	21
3. Kurikulum	22

4. Karakteristik Anak Usia 10-12 Tahun	24
B. Hasil Penelitian yang Relevan	27
C. Kerangka Berpikir	28
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Desain Penelitian	30
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Populasi Penelitian	31
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	32
1. Instrumen Penelitian	32
2. Uji Coba Instrumen	39
a. Uji Validitas	39
b. Uji Reliabilitas	43
c. Tingkat Kesukaran Butir Soal	44
d. Teknik Pengumpulan Data	46
F. Teknik Analisis Data	47
 BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	48
1. Kemampuan Menerjemahkan	50
2. Kemampuan Menafsirkan	52
3. Kemampuan Mengekrapolasi	54
B. Pembahasan	56
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi Hasil Penelitian	61
C. Keterbatasan Penelitian	62
D. Saran	63
 DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	66

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Instrumen Penelitian	38
Tabel 2. Pembobotan Skor Jawaban	39
Tabel 3. Uji Validitas Instrumen	41
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	42
Tabel 5. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes	45
Tabel 6. Penilaian Acuan Patokan (PAP)	47
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo	49
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menerjemahkan	51
Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menafsirkan	52
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Mengekstrapolasi	54

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1.	Diagram Taksonomi Bloom	12
Gambar 2.	Lemparan Atas	14
Gambar 3.	Lemparan samping	15
Gambar 4.	Lemparan bawah.....	15
Gambar 5.	Menangkap bola lurus	16
Gambar 6.	Menangkap bola gulir tanah	16
Gambar 7.	Menangkap bola lambung	17
Gambar 8.	Menangkap bagi penjaga belakang	17
Gambar 9.	Memukul bola	18
Gambar 10.	Cara mematikkan lawan	19
Gambar 11.	Lapangan	19
Gambar 12.	Tongkat Pemukul	20
Gambar 13.	Bola	20
Gambar 14.	Tempat hinggap	21
Gambar 15.	Kerangka Berfikir	29
Gambar 16.	Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo	49
Gambar 17.	Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menerjemahkan	51
Gambar 18.	Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan <i>Rounders</i> di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menafsirkan.....	53

Gambar 19. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Mengektrapolasi 55

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1.	Kartu Bimbingan TAS	67
Lampiran 2.	Surat Permohonan dan Pernyataan Expert Judgement	68
Lampiran 3.	Surat Keterangan Telah Melakukan Expert Judgement	69
Lampiran 4.	Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian	70
Lampiran 5.	Surat Permohonan Izin Penelitian	71
Lampiran 6.	Surat Keterangan dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Istimewa DIY	72
Lampiran 7.	Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu Pemerintah Kabupaten Kulon Progo	73
Lampiran 8.	Surat Hasil Telah Melakukan Ujicoba Penelitian	74
Lampiran 9.	Surat Hasil Telah Melakukan Penelitian	75
Lampiran 10.	Butir Soal Ujicoba Penelitian	76
Lampiran 11.	Data Ujicoba Penelitian	80
Lampiran 12.	Kategori Data Ujicoba Penelitian	81
Lampiran 13.	Data Uji Validitas	82
Lampiran 14.	UJI Realibilitas Instrumen dan Tingkat Kesukaran Soal	83
Lampiran 15.	Butir Soal Instrumen Penelitian	84
Lampiran 16.	Contoh Instrumen Penelitian	88
Lampiran 17.	Data Penelitian	91
Lampiran 18.	Data Kemampuan Menerjemahkan	92
Lampiran 19.	Data Kemampuan Menafsirkan	93
Lampiran 20.	Data Kemampuan Mengekstrapolasi	94

Lampiran 21. Deskriptif Statistik	95
Lampiran 22. Tabel r	97
Lampiran 23. Standar Kompetensi	98
Lampiran 24. Dokumentasi	99

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hal yang tidak jauh dari diri setiap individu, karena setiap individu pasti akan memperoleh pendidikan sejak kecil dan pendidikan itu akan berlangsung terus menerus sepanjang hayat. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran atau pelatihan agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya. Melalui pendidikan akan terjadi proses pendewasaan diri sehingga di dalam proses pengambilan keputusan terhadap suatu masalah yang dihadapi selalu disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar. Di dalam dunia pendidikan terdapat berbagai mata pelajaran yang harus dipelajari, salah satu dari mata pelajaran yang ada adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran pendidikan jasmani ditekankan pada pengembangan individu secara menyeluruh, dalam arti pengembangan intelektual, keterampilan afektif, termasuk pengembangan mental spiritual, pengembangan fisik dan kesegaran jasmani. Keberhasilan proses pembelajaran sangat tergantung pada apresiasi, kreativitas, kemauan, dan kemampuan. Begitu juga aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sangat mempengaruhi prestasi pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah bagian intergral dari pendidikan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organi, neuromuscural, intelektual, dan emosional. Pendidikan jasmani dapat diartikan

sebagai proses sosialisasi melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga untuk mencapai pendidikan. Melalui aktivitas jasmani peserta didik memperoleh beragam pengalaman kehidupan yang nyata sehingga benar-benar membawa anak kearah sikap dan tindakan yang baik.

Salah satu aktivitas fisik dalam program pendidikan jasmani yang cukup dikenal adalah aktivitas permainan. Salah permainan yang banyak diberikan kepada siswa Sekolah Dasar (SD) adalah permainan kecil dan permainan besar. Melalui aktivitas permainan, siswa diajar melakukan gerakan-gerakan lokomotor, non-lokomotor dan gerak manipulatif. Salah satu cabang olahraga yang terdapat didalam kurikulum pembelajaran penjas dan diajarkan di SD adalah permainan bola kecil misalnya: kasti, *rounders*, kippers, dan lain-lain. Permainan bola kecil *rounders* merupakan salah satu pembelajaran cabang olahraga permainan yang terdapat didalam kurikulum dan disampaikan kepada peserta didik kelas VI Sekolah Dasar.

Rounders adalah permainan yang menggunakan bola kecil, permainan ini membutuhkan kerjasama dan kekompakan para pemain kerena permainan ini adalah permainan grup atau kelompok. Permainan *rounders* memang tak jauh berbeda dari permainan kasti, bola bakar, dan permainan bola kecil lainnya. Permainan *rounders* adalah permainan bola kecil dengan teknik dasar yang hampir sama dengan permainan kasti yaitu: melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan keterampilan mengetik lawan, menghindari sentuhan bola. *Rounders* merupakan permainan bola kecil yang menggunakan pemukul kayu, dimainkan oleh dua regu, satu regu menjadu pemukul dan yang satunya menjadi

regu penjaga. *Rounders* menggunakan lapangan yang berbentuk segilima beraturan dan pada setiap sudutnya diberi bidai (*base*) untuk tempat hinggap sedang panjang sisi-sisi lapangan tersebut 15 meter.

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani dibutuhkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menjadi hal yang penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa adanya sarana dan prasarana membuat proses pembelajaran pendidikan jasmani berjalan kurang baik. Sarana dan prasaran yang memadai dapat menunjang pemahaman siswa mengenai permainan *rounders*. Peralatan yang dimiliki SD Negeri 1 Pengasih cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran permainan *rounders* seperti bola, pemukul, keset. Bola yang digunakan yaitu bola kasti yang berjumlah 23 dengan kondisi yang sudah rusak yaitu 1 bola. Pemukul berjumlah 3 buah dengan kondisi baik semua. Keset untuk menunjang permainan rounders terdapat 4 buah dengan kondisi baik semua. Fasilitas yang dimiliki SD Negeri 1 Pengasih yaitu lapangan atau halaman sekolah yang sempit dan berbentuk huruf U yang memiliki panjang dan lebar (25 x 15 m) dengan diapit gedung-gedung sehingga tidak maksimal dalam melakukan permainan *rounders*. Kegiatan pembelajaran SD Negeri 1 Pengasih, khususnya permainan bola kecil harus dialihkan ke lapangan pengasih yang cukup jauh agar pembelajaran tetap dapat dilaksanakan sehingga hak siswa untuk bergerak dan bermain dapat disalurkan.

Sekolah yang menjadi sasaran yaitu SD Negeri 1 Pengasih yang menggunakan dua kurikulum yaitu KTSP (kelas I, III, V, VI) dan Kurikulum 2013 (kelas II dan IV) sebagai pedoman untuk pelaksanaan kegiatan belajar-

mengajar. Kelas VI menjadi sasaran peneliti dikarenakan mendapatkan pembelajaran permainan *rounders* di kelas VI di Semester Ganjil di tahun ajaran 2018/2019 yaitu 2 kali pertemuan dengan 1 kali tatap muka dan di semester genap yaitu 2 kali pertemuan. Standar Kompetensi (SK) 1. Mempraktikan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kompetensi Dasar (KD) 1.1 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran. Standar Kompetensi (SK) 6. Memparkitkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dan Kompetensi Dasar (KD) 6.2 Mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

Permainan bola kecil *rounders* merupakan salah satu pembelajaran cabang olahraga permainan yang disampaikan oleh guru kepada siswa di kelas V dan VI. Materi pembelajaran permainan *rounders* yang pernah diberikan oleh guru sudah tercapai tujuannya walaupun masih terdapat siswa yang belum paham tentang permainan *rounders* baik dalam hal sarana prasarana, teknik dasar, dan peraturan bermain. Hal ini terjadi ketika peneliti memberikan permainan *rounders* di kelas V pada saat melakukan PLT tahun ajaran 2017 yang dimana permainan ini belum pernah di berikan dikelas sebelumnya yaitu melihat ada sebagian siswa yang masih kurang paham. Pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran *rounders* masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan sehingga saat melakukan

permainan *rounders* sehingga siswa masih ada yang melakukan kesalahan, siswa masih ada yang bertanya kepada guru tentang aturan bermain, siswa kurang konsentrasi saat guru menjelaskan permainan *rounders* karena kondisi yang panas sehingga siswa bermalas-malasan dan berbicara sendiri. Kondisi yang panas juga membuat siswa tidak sungguh-sungguh dan kurang percaya diri dalam mengikuti pembelajaran. Masih ada siswa yang belum memahami dan membedakan peraturan permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya. Peran guru terhadap materi pembelajaran permainan *rounders* yaitu memodifikasi permainan, menjelaskan dan memberikan contoh bermain *rounders*. Hasilnya siswa mampu menangkap apa yang diberikan oleh guru dan sebagian siswa mampu mempraktikkan permainan *rounders* walaupun masih terdapat kesalahan dalam melakukan permainan *rounders*. Sebagian besar siswa menyukai karena olahraga dalam bentuk permainan dan sebagian kecil siswa kurang menyukai karena kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan *rounders*. Peneliti mengambil penelitian untuk VI dikarenakan siswa kelas V yang naik kelas VI sudah mendapatkan materi pembelajaran *rounders* dan mendapatkan materi pembelajaran *rounders* kembali di kelas VI. Berdasarkan kenyataan tersebut di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang permainan *rounders* dengan judul “Pemahaman Siswa Kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih terjadi kesalahan mendasar yang dilakukan siswa pada saat melakukan permainan *rounders*.
2. Masih ada siswa yang belum memahami dan membedakan peraturan permainan *rounders* dengan permainan bola kecil lainnya.
3. Belum diketahui tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, peneliti membatasi permasalahan yang akan dibahas, yaitu: “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada batasan masalah di atas, maka penulis ingin mengangkat permasalahan sebagai berikut “Seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo?”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang positif, antara lain manfaat secara teoritik dan praktik. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Manfaat penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.
 - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan, dan referensi bagi pihak-pihak tertutu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia pendidikan terutama pendidikan sekolah dasar.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi peserta didik dapat mengetahui pemahaman dalam permainan *rounders*
 - b. Bagi guru pendidikan jasminai dapat sebagai bahan informasi dan masukan untuk melakukan pembinaan kepada siswa agar pemahaman siswa terhadap permainan *rounders* dapat dimiliki oleh setiap siswa.
 - c. Bagi sekolah dapat digunakan sebagai bahan masukan, pertimbangan, dan evaluasi mutu pendidikan saat ini khususnya di bidang pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemahaman

a. Pengertian Pemahaman

Secara umum pemahaman merupakan suatu proses pengetahuan seseorang dalam mencari makna atau untuk memahami suatu hal yang belum pernah diketahui oleh dirinya yang berkaitan dengan segala sesuatu disekitarnya. Menurut Sudaryono (2012: 44), pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, yang mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari arti dan bahan yang telah dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan, atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain.

Menurut Rahmat dan Suherdi (1999: 60) bahwa pemahaman merupakan jenjang kemampuan berpikir siswa untuk memahami bahan-bahan atau bahan ajar yang dipelajari, dengan kemampuan ini siswa mampu menerjemahkan dan mengorganisasikan bahan-bahan yang diterima ke dalam bahasanya sendiri. Sementara Purwanto (2004: 44) menyatakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahuinya sehingga seseorang tidak hanya hafal secara verbalistik tetapi juga memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. Dengan kata lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Jadi, dapat

disimpulkan bahwa seorang siswa dikatakan memahami sesuatu apabila siswa tersebut dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang siswa pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri.

Dari berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan dapat memahami arti atau konsep, serta fakta yang diketahuinya. Seseorang akan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan tentang isi pokok sesuai makna yang telah ditangkap dari suatu penjelasan atau bacaan. Siswa dituntut untuk menangkap dan memahami apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, siswa mampu menerjemahkan bahan-bahan yang diterima ke dalam bahasanya sendiri.

b. Tingkatan-tingkatan dalam Pemahaman

Pemahaman merupakan salah satu patokan kompetensi yang dapat dicapai setelah siswa melakukan kegiatan belajar. Dalam proses pembelajaran, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami apa yang sedang atau sudah siswa pelajari. Ada yang mampu memahami materi secara menyeluruh dan ada pula yang sama sekali tidak dapat mengambil makna dari apa yang telah siswa pelajari, sehingga yang dicapai hanya sebatas mengetahui. Untuk itulah terdapat tingkatan dalam pemahaman.

Menurut Sudjana (2013: 24), pemahaman dapat dibedakan dalam 3 kategori, yaitu:

- 1) Tingkat terendah dalam pemahaman adalah terjemah, yang dimulai dari terjemahan dalam arti sebenarnya, misalnya mengartikan Bhineka Tunggal Ika. Ditungkat ini seseorang tidak perlu menjelaskan panjang lebar tentang suatu materi atau konsep.

- 2) Tingkat kedua adalah pemahaman penafsiran yaitu menghubungkan bagian-bagian beberapa pengetahuan terdahulu yang telah diketahui atau hanya beberapa bagian dari grafik dengan kejadian yang telah dialami. Kemudian dapat membedakan yang pokok dan yang bukan pokok sehingga pendengar dapat mengerti perbedaannya.
- 3) Tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Diharapkan seseorang mampu melihat dibalik atau memperkirakan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu dimensi, kasus ataupun masalahnya, intinya adalah dapat menjelaskan sejelas-jelasnya kepada pendengar tentang materi atau konsep yang disampaikan. Tentang saja tanpa keluar dari konsep awal meskipun terkesan penjelasan tersebut sangat luas.

Menurut Daryanto (2005: 106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan derajat penyerapan materi dapat dijabarkan ke dalam tiga tingkatan, yaitu:

- 1) Menerjemahkan (*translation*).
Pengertian menerjemahkan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya.
- 2) Menafsirkan (*interpretation*).
Kemampuan ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.
- 3) Mengekstrapolasi (*extrapolation*).
Beda dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis.

Menurut Bloom (1979: 89) membedakan tiga tingkatan pemahaman, yaitu:

- 1) Translation (pengubahan) yaitu pengalihan dari bahasa konsep ke dalam bahasa sendiri atau pengalihan dari konsep abstrak ke suatu model atau simbol, misalnya mampu mengubah soal kata-kata ke dalam simbol atau sebaliknya.
- 2) Interpretation (mengartikan) yaitu menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang

- pokok dengan bukan pokok, misalnya mampu mengartikan suatu kesamaan
- 3) Ekstrapolation (perkiraan) misalnya mampu memperkirakan sesuatu kecenderungan atau gambar. Ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu meihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalah.

Pemahaman itu memiliki makna yang sangat penting dalam melaksanakan sebuah pekerjaan. Menurut Ibrahim (2003: 72-74), klasifikasi taksonomi bloom meliputi:

- 1) Pengetahuan
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang sudah dipelajari dari yang sederhana sampai pada hal-hal yang sukar.
- 2) Pemahaman (*Comprehensif*)
Aspek ini mengacu pada kemampuan memahami makna materi yang dipelajari. Pada umumnya unsur pemahaman ini menyangkut kemampuan menangkap makna suatu konsep, yang ditandai antara lain dengan kemampuan menjelaskan arti suatu konsep dengan kata-kata sendiri.
- 3) Aplikasi (Penerapan)
Aspek ini mengacu pada kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang sudah dimiliki pada situasi baru, yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip dan sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- 4) Analisis
Aspek ini mengacu pada kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu kedalam komponen-komponen atau bagian-bagian yang lebih spesifik, serta mampu memahami hubungan di antara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur dan aturannya dapat lebih dipahami.
- 5) Sintesis
Aspek ini mengacu pada kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga membentuk suatu pola struktur atau bentuk baru.
- 6) Evaluasi
Aspek ini mengacu pada kemampuan memberikan pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan norma-norma atau patokan-patokan tertentu.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom
(Ibrahim, 2003: 74)

Berdasarkan beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terkait dengan penelitian ini, bahwa seorang siswa dalam memahami peraturan permainan *rounders* dipengaruhi oleh pengalaman terdahulu dan terutama faktor psikologis dari setiap siswa. Oleh karena itu, seorang siswa sepantasnya memahami dan menguasai tentang permainan *rounders* agar saat mengikuti pembelajaran permainan *rounders* dapat maksimal dan tidak melakukan kesalahan. Pada penelitian ini pemahaman yang akan dikaji adalah mengenai tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

2. Hakikat Permainan *Rounders*

a. Sejarah Permainan *Rounders*

Menurut Kurnia (2006: 24) *Rounders* berasal dari Inggris. *Rounders* mulai populer di Indonesia pada 1950. Pada PON II tahun 1951, *rounders* sudah dipertandingkan. Permainan ini merupakan dasar dari permainan baseball dan softball. Di Inggris itu diatur oleh *National Rounders Asociation* (NRA), yang

dibentuk pada tahun 1943. Teknik dasar permainan *rounders* hampir sama dengan permainan kasti, yaitu melempar, menangkap dan memukul. Akan tetapi, dalam *rounders* ditambah dengan keterampilan men-tag dan menghindari sentuhan bola, juga ditambah dengan keterampilan menjadi pelambung dan penjaga belakang.

b. Pengertian Permainan *Rounders*

Permainan *rounders* merupakan salah satu dari cabang olahraga permainan bola kecil. Permainan *rounders* dimainkan oleh dua regu, yaitu regu penjaga dan regu pemukul. Setiap regu terdiri atas 12 orang, dengan pemain cadangan sebanyak 6 orang. Regu penjaga berusaha menangkap bola serta mematikan regu pemukul. Sebaliknya regu pemukul berusaha mendapatkan nilai dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi *base*. Regu yang banyak mendapatkan nilai dalam permainan, regu itulah yang keluar sebagai pemenang. Dalam permainan *rounders* menggunakan lapangan yang berbentuk segilima dan pada setiap sudutnya terdapat *base* untuk tempat hinggap.

Permainan *rounders* hampir sama dengan permainan kasti yaitu melempar, menangkap, dan memukul ditambah dengan keterampilan mengetik dan menghindari arah bola. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Sehingga permainan ini cocok untuk di mainkan anak sekolah dasar.

c. Teknik Dasar Permainan *Rounders*

1. Melempar bola *rounders*

Melempar bola adalah teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan *rounders*. Bagi regu penjaga kemampuan melempar bola ke rekan satu regu dengan tepat dapat memudahkan ketika membakar *base* untuk mematikan pelari.

Lemparan tidak tepat dapat membuat teman kita kesulitan dalam menangkap bola.

Akibatnya pelari dapat dengan leluasa masuk ke *base* dengan aman dan menghasilkan nilai. Jadi, kemampuan melempar bola sangat diperlukan dalam permainan *rounders*. Menurut Supardi (2010: 66) dalam permainan *rounders* teknik melempar bola terdiri dari lemparan atas, lemparan samping, dan lemparan bawah.

a. Lemparan atas atau lambung

Cara melakukan lemparan atas yaitu Pegang bola dengan tangan kanan, posisi kaki depan belakang, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, ayunkan lengan lurus dari belakang ke depan atas, lemparkan bola ke depan atas, pandangan mata ke arah sasaran.



Gambar 2. Lemparan Atas
(Sumber: Supardi. 2010: 66)

b. Lemparan samping atau datar

Cara melakukan lemparan samping yaitu Pegang bola dengan tangan kanan, sikap posisi badan menghadap ke samping, ayunkan lengan lurus dari belakang ke depan, lemparkan bola ke arah sasaran, pandangan mata ke arah sasaran.



Gambar 3. Lemparan Samping
(Sumber: Supardi, 2010: 66)

- c. Lemparan bawah atau menyusur tanah.

Cara melakukan lemparan bawah yaitu pegang bola dengan tangan kanan, posisi kaki depan belakang, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang, ayunkan lengan lurus dari belakang ke depan, lemparkan bola menyusur tanah, pandangan mata ke arah sasaran.



Gambar 4. Lemparan bawah
(Sumber: Supardi, 2010: 66)

2. Menangkap bola *rounders*

Keterampilan menangkap bola sangat menentukan keberhasilan tim untuk mencapai kemenangan. Regu penjaga baik penjaga lapangan, penjaga belakang dan penjaga *base* harus cermat dan tepat. Menurut Supardi (2010:67) Di dalam permainan *rounders*, terdapat 3 macam teknik menangkap bola, yaitu menangkap bola lurus, menangkap bola gulir tanah, menangkap bola lambung.

a. Menangkap bola lurus

Cara melakukannya, Sikap badan tegak, kaki sedikit terbuka, kedua lengan terjulur ke depan setinggi dada, pandangan ke arah datangnya bola, kedua telapak tangan terbuka, pergelangan kedua tangan dirapatkan, saat bola sampai pegang bola dengan kedua tangan.



Gambar 5. Menangkap bola lurus
(Sumber: Supardi, 2010: 67)

b. Menangkap bola gulir tanah

Cara menangkap bola gulir tanah ada 3 sikap. Sikap pertama, sikap sambil berlutut kedua tangan di letakkan di depan lutut telapak tangan menghadap ke depan. Sikap kedua, sikap sambil berdiri kaki rapat badan dibungkukkan kedua tangan diletakkan di depan kedua kaki. Sikap ketiga, sikap sambil berdiri pada salah satu lutut, sedang kaki yang lain didepan, dan kedua tangan diletakkan diantara kedua kaki tersebut.



Sikap berlutut



Sikap berdiri



Sikap jongkok

Gambar 6. Menangkap bola gulir tanah
(Sumber: Supardi, 2010: 68)

c. Menangkap bola lambung

Cara melakukannya yaitu Sikap badan tegak, kaki sedikit terbuka, kedua lengan terjulur ke depan atas, arah lengan menyesuaikan arah datangnya bola, pandangan ke arah datangnya bola, kedua telapak tangan terbuka, pergelangan kedua tangan dirapatkan, saat bola sampai, pegang bola dengan kedua tangan.



Gambar 7. Menangkap bola lambung

(Sumber: Supardi, 2010: 68)

d. Menangkap bola penjaga belakang

Cara penjaga belakang menangkap bola yaitu Sikap badan jongkok dengan kedua tumit diangkat ke atas, kedua lengan terjulur ke depan atas. Arah lengan menyesuaikan arah datangnya bola, pandangan ke arah datangnya bola, kedua telapak tangan terbuka, pergelangan kedua tangan dirapatkan, saat bola sampai pegang bola dengan kedua tangan.



Gambar 8. Menangkap penjaga belakang

(Sumber: Supardi, 2010: 69)

3. Memukul bola *rounders*

Menurut Juari (2010:6) Memukul terdiri atas dua jenis pukulan, yaitu pukulan ayunan (*swing*) dan pukulan tanpa ayunan (*bunt*). Pukulan tanpa ayunan (*bunt*) adalah pukulan hanya menyentuhkan kayu pemukul dengan bola tanpa mengayunkan kayu pemukul. Pemukul hanya menunggu bola mengenai kayu pemukul sehingga pantulan bola jatuhnya dekat dari pemukul. Pukulan tanpa ayunan (*bunt*) merupakan suatu teknik untuk mengelabuhi regu penjaga.

Cara melakukannya pukulan, yaitu berdiri dengan posisi badan menyamping dari arah datangnya bola, posisi kedua kaki dibuka selebar bahu, telapak kaki sejajar dengan lutut sedikit ditekut, badan sedikit condong ke depan. Pemukul dipegang dengan erat oleh kedua tangan dan berada di samping telinga kanan, pandangan mata lurus ke arah datangnya bola atau lemparan.



Gambar 9. Memukul bola
(Sumber: Supardi, 2010: 69)

4. Cara mematikkan lawan

Teknik ini dilakukan oleh regu penjaga. Ada 2 cara mematikan lawan, yaitu dengan men-*tag* dan membakar *base*. Men-*tag* adalah menyentuhkan bola ke lawan. Adapun membakar *base* adalah mendahului pemain regu pemukul yang hendak menuju *base* dengan posisi membawa bola dan kaki menyentuh *base*.

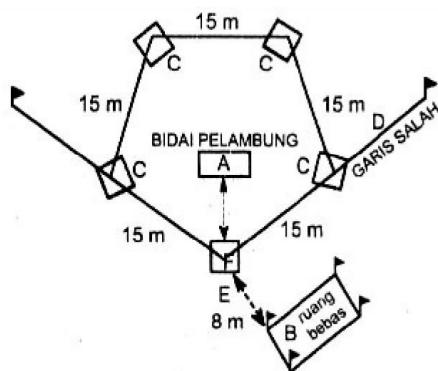


Gambar 10. Cara mematikan lawan
(Sumber: Supardi, 2010: 70)

d. Sarana dan Prasarana

1. Lapangan

Lapangan merupakan sarana yang terpenting dalam Permainan *Rounders*, mengingat permainan ini memerlukan tempat yang luas. Lapangan *rounders* berbentuk segilima. Panjang masing-masing sisinya adalah 15 meter. Pada setiap sudut terdapat sebuah tempat hinggap atau *base*. Terdapat 5 buah *base* dalam permainan *rounders*. *Base* berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.



Keterangan :

- A : Pelambung
- B : Ruang bebas
- C : Base
- D : Garis salah
- E : Penjaga Belakang

Gambar 11. Lapangan *Rounders*
(Sumber: Supardi, 2010: 70)

2. Tongkat pemukul

Berbeda dengan Kasti, Kippers dan Bola Bakar. Tongkat yang digunakan dalam *rounders* terbuat dari kayu dengan panjang lebih kurang 80 cm, berdiameter 7 cm dan panjang pegangannya 46 cm. Dalam penelitian ini pemukul yang digunakan terbuat dari kayu yang ringan.



Gambar 12. Pemukul
(Sumber: Supardi, 2010: 65)

3. Bola

Pada permainan sesungguhnya, bola terbuat dari karet dengan bagian dalam terbuat dari serabut kelapa dengan berat 80 – 90 gram, kelilingnya kurang lebih 19 – 22 cm. atau bisa dikatakan lebih besar dan lebih berat dari bola yang digunakan dalam permainan kasti. Dalam penelitian bola yang digunakan spesifikasi sama kelilingnya 19 cm.



Gambar 13. Bola *Rounders*
(Sumber: Supardi, 2010: 65)

4. Tempat Hinggap dan garis pembatas

Dalam *rounders*, tidak mengenal tiang hinggap seperti halnya kasti. Akan tetapi menggunakan *base* (papan injak) yang berjumlah 5 buah. *Base* bisa dibuat dari papan kayu, keset atau bahan sejenis yang digunakan untuk lantai, dengan

ukuran 37 x 37 cm dengan tebal 5 – 12 cm, sedangkan ukuran 40 x 80 cm untuk tempat pelambung bola. Garis pembatas dibuat menggunakan serbuk kapur, digunakan untuk menentukan sah tidaknya bola jatuh hasil pukulan.



Gambar 14. Tempat hinggap Rounders
(Sumber: Supardi, 2010: 65)

e. Peraturan Permainan *Rounders*

Menurut Juari (2010: 7) Permainan *rounders* memiliki peraturan-peraturan yang harus diperhatikan. Berikut beberapa peraturan yang harus dijalankan dalam permainan *rounders*. Peraturan ini dibuat dengan tujuan agar dalam permainan dapat berjalan dengan baik dan sportif. Peraturan-peraturan tersebut, yaitu :

1. Permainan *rounders* dimainkan oleh dua regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, dengan pemain cadangan sebanyak 6 orang.
2. Sebelum permainan dimulai, diadakan undian. Regu yang memenangkan undian berhak memilih menjadi regu pemukul atau regu jaga.
3. Pemukul diberi kesempatan memukul sebanyak 3 kali, apapun pukulan pertama atau kedua baik, maka harus berlari menuju *base*.
4. Urutan memukul bola sesuai dengan nomor yang telah ditentukan.
5. Pemukul yang antri di belakangnya tidak boleh mendahului pemukul di depannya.
6. Setiap *base* hanya boleh diisi oleh satu orang pemain saja.

7. Setiap pemain regu pemukul berpindah *base*, regu jaga boleh mematikkan dengan cara men-*tag* atau membakar *base*.
8. Lama permainan *rounders* ditentukan oleh inning. Satu inning, yaitu satu kali menjadi regu pemukul dan satu kali menjadi regu penjaga. Untuk peraturan resmi permainan dilakukan dalam 7 inning.
9. Terjadi pertukaran bebas apabila dalam satu inning :
 - a). Regu penjaga berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali.
 - b). Regu penjaga berhasil menangkap yang dipukul regu pemukul sebanyak 5 kali.
10. Kemenangan diraih oleh regu yang berhasil mengumpulkan jumlah poin yang paling banyak.
11. Cara menentukan nilai atau angka, yaitu:
 - a) Setiap *base* yang dilewati pemain mendapatkan nilai 1
 - b) Jika dibakar atau terkena tag, tidak mendapat nilai pada *base* tersebut
 - c) Apabila dapat kembali ke ruang tunggu dengan pukulan sendiri dan setiap *base* selamat maka akan mendapat angka 6.

3. Kurikulum

Kurikulum merupakan suatu landasan yang digunakan sebagai pedoman atau patokan dalam dunia pendidikan. Agar proses kegiatan belajar-mengajar terselenggara dengan baik maka harus mengacu pada kurikulum yang telah ditetapkan. Menurut Hamalik (2011: 18), kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan belajar-mengajar.

Tanpa adanya kurikulum maka kegiatan belajar-mengajar tidak akan pernah berjalan. Maka dari itu kurikulum memiliki tujuan sebagai alat pendidikan dalam rangka pengembangan sumber daya manusia yang berkualitas. Kurikulum menyediakan kesempatan yang luas bagi peserta didik untuk mengalami proses pendidikan dan pembelajaran untuk mencapai target tujuan pendidikan nasional. Kurikulum selalu mengalami perubahan untuk dikembangkan lagi guna mencapai tujuan pendidikan nasional yang lebih baik lagi.

Sekolah yang menjadi sasaran peneliti yaitu SD Negeri 1 Pengasih yang menggunakan dua kurikulum yaitu KTSP dan Kurikulum 2013 sebagai pedoman untuk pelaksanaan kegiatan belajar-mengajar. Semua materi pelajaran mengacu pada dua kurikulum, salah satunya materi pelajaran pendidikan jasmani. SD Negeri 1 Pengasih menggunakan dua kurikulum yaitu kelas II dan IV menggunakan Kurikulum 2013 dan kelas I, III, V, VI menggunakan kurikulum KTSP 2006.

Kelas VI menjadi sasaran peneliti dikarenakan mendapatkan pembelajaran permainan *rounders* di kelas VI di tahun ajaran 2017/2018 dengan Standar Kompetensi (SK) 1. Mempraktikan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Kompetensi Dasar (KD) 1.1 Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran.

Standar Kompetensi (SK) 6. Memparktikkan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang

terkandung didalamnya dan Kompetensi Dasar (KD) 6.2 Mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai-nilai kerjasama, sportifitas dan kejujuran. Kegiatan pembelajaran permainan *rounders* yaitu siswa dapat melakukan bermain *rounders* serta melakukan kerjasama dengan menjunjung tinggi sportivitas dan siswa dapat memahami strategi dalam bermain *rounders*. Adapun indikator dalam pencapaian kompetensi sebagai berikut:

- a. Melakukan lempar tangkap bola melambung, mendatar dan menyusur tanah
- b. Menjelaskan peraturan umum dalam permainan *rounders*
- c. Menjelaskan atau melakukan teknik mematikan lawan
- d. Menjelaskan atau melakukan teknik mendapatkan poin/ nilai
- e. Bermain *rounders* dengan peraturan yang dimodifikasi
- f. Melakukan kerjasama antar tim dan menjunjung tinggi sportifitas

4. Karakteristik anak usia 10-12 tahun

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada dasarnya di pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas bawah terdiri dari siswa kelas I-III, sedangkan kelas atas terdiri dari siswa kelas IV-VI. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu

siswa kelas VI yang mencakup usia diantara 10-12 tahun. Berikut ini beberapa pendapat tentang karakteristik anak usia 10-12 tahun sebagai berikut:

Menurut Rita Eka Izzaty (2013:102) anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain
- b. Sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri
- c. Belajar bergaul dengan teman sebaya
- d. Mulai mengembangkan peran sosial pria atau wanita
- e. Mengembangkan keterampilan-keterampilan dasar untuk membaca, menulis dan berhitung
- f. Mengembangkan pengertian-pengertian yang diperlukan untuk kehidupan sehari-hari
- g. Mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai

Menurut Rita Eka Izzaty (2008: 105), anak dengan usia 11-13 tahun termasuk dalam masa kanak-kanak akhir yang memiliki karakteristik sebagai berikut:

a. Perkembangan Fisik

Anak akan menjadi lebih tinggi, lebih berat, lebih kuat dalam berbagai keterampilan. Keterampilan gerak mengalami kemajuan pesat dan semakin lancar dan lebih terkoordinasi dibanding dengan masa sebelumnya.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana kemampuan berfikir anak berkembang dan berfungsi. Pada masa ini anak sudah dapat memecahkan masalah-masalah yang bersifat konkret. Berkurangnya rasa egonya dan mulai bersikap sosial.

c. Perkembangan Bahasa

Anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulisan. Anak tidak hanya menggunakan banyak kata lagi, tetapi juga memilih kata yang tepat untuk penggunaan tertentu.

d. Perkembangan Bicara

Anak mulai menyadari bahwa komunikasi yang bermakna tidak dapat dicapai bila anak tidak mengerti apa yang dikatakan orang lain. Anak bicara lebih terkendali dan terseleksi. Anak menggunakan kemampuan bicara sebagai bentuk komunikasi, bukan semata-mata sebagai latihan verbal.

e. Perkembangan Moral

Perkembangan moral ditandai dengan kemampuan anak untuk memahami aturan, norma dan etika yang berlaku di masyarakat. Perkembangan moral terlihat dari perilaku moralnya di masyarakat yang menunjukkan kesesuaian dengan nilai dan norma di masyarakat. Perilaku moral ini banyak di pengaruhi oleh pola asuh orang tua serta perilaku moral dari orang-orang disekitarnya.

f. Perkembangan Emosi

Emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak. Akibat dari emosi dirasakan oleh fisik anak terutama bila emosi itu kuat dan kuatnya emosi anak akan merugikan penyesuaian sosial anak. Anak mulai belajar bahwa ungkapan emosi yang kurang baik tidak diterima oleh teman-temannya.

g. Perkembangan Sosial

Interaksi dengan keluarga dan teman sebaya memiliki peran yang penting. Sekolah dan hubungan dengan guru menjadi hal yang penting dalam hidup anak. Ketika bermain anak berinteraksi dengan teman main yang banyak memberikan pengalaman berharga. Bermain secara berkelompok memberikan peluang dan pelajaran kepada anak untuk berinteraksi, bertenggang rasa dengan sesama teman. Anak-anak membuat peraturan sendiri di dalam kelompok bermainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia sekolah dasar kelas VI yang berusia 11-13 tahun memiliki karakteristik yang selalu ingin tahu dan ingin belajar. Siswa memiliki kemauan yang besar dan memiliki kemampuan memahami aturan-autran serta pengalaman berinteksi sebagai pengalaman berharga. Secara fisik, kognitif, moral, bahasa dan sosial siswa kelas atas akan lebih berkembang dari pada siswa kelas bawah.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Febria Leny Sundari (2016) yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo, Kabupaten Kulon Progo”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban berada pada kategori sangat tinggi sebesar 10,8% (7 siswa), kategori tinggi sebesar 16,9% (11 siswa), kategori sedang sebesar 43,1% (28 siswa), kategori rendah sebesar 21,5% (14 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 7,7% (5 siswa). Sehingga

dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban masuk dalam kategori sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rizki Iryandi (2017) yang berjudul “Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Terhadap Peraturan Permainan Bola Voli Mini Se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan metodes tes dalam bentuk soal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa untuk kategori “sangat tinggi” sebanyak 6 guru atau sebesar 33,33 %, kategori “tinggi” sebanyak 2 guru atau sebesar 11,11 %, kategori “sedang” sebanyak 3 guru sebesar 16,67 %, kategori “rendah” sebanyak 3 guru 16.67 %, dan kategori “sangat rendah” sebanyak 4 guru atau sebesar 22,22 %.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah memiliki manfaat untuk pembinaan tingkat pemahaman bagi siswa Sekolah Dasar. Apabila pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan baik secara terencana dan teratur maka hasil pembinaannya akan tercapai sesuai tujuan yang telah diharapkan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat pembelajaran tentang permainan *rounders*. Pencapaian keberhasilan belajar siswa tentang permainan *rounders* tidak hanya dilihat dari siswa mampu mempraktikkan materi tersebut tetapi juga dilihat dari pemahaman siswa tersebut

yang juga berkesinambungan. Adapun tingkatan pemahaman yaitu menerjemahkan, menafsirkan, dan mengekstrapolasi.

Penelitian tentang tingkat pemahaman permainan *rounders* dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman permainan *rounders* siswa kelas VI SD N 1 pengasih kecamatan pengasih kabupaten kulon progo. Di samping itu juga untuk menilai sejauh mana keberhasilan guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut dalam upaya meningkatkan tingkat pemahaman permainan *rounders* siswa kelas VI. Sehingga hasil penelitian tingkat pemahaman tentang permainan *rounders* ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan dijadikan untuk mendiagnosa siswa tentang kelemahan pada materi permainan *rounders*.



Gambar 15. Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis atau Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif dengan menggunakan persentase. Menurut Arikunto (2010: 3), penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimasukkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal-hal lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Menurut Arikunto (2010: 156) studi survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang ada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur tingkat pemahaman siswa. Dengan demikian maka penelitian dilakukan dengan bentuk tes. Tes yang digunakan adalah tes yang berupa soal-soal. Adapun jenis soal yang peneliti pilih dalam tes ini bersifat deskriptif. Penelitian ini akan menggambarkan apa adanya dari tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes yaitu dengan memberikan pernyataan kepada responden untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Hasil dari setiap butir soal pada tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Pengambilan data tentang penelitian tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo. Peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 1 Pengasih karena ternyata masih ada siswa yang belum memahami permainan *rounders*. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 17 Oktober 2018.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek dan subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2008: 61). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SD Negeri 1 Pengasih sebanyak 20 siswa dengan 13 siswa putra dan 7 siswa putri . Karena dari keseluruhan subjek diambil semua yaitu berjumlah 20 siswa, sehingga penelitian ini dapat dikatakan sebagai penelitian *total sampling*.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Untuk mencapai tujuan penelitian ini, perlu diketahui terlebih dahulu variabel penelitian. Karena dalam penelitian ini hanya terdapat satu variabel maka dapat disebut dengan variabel tunggal. Variabel dalam penelitian ini adalah tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD Negeri 1 Pengasih. Yang dimaksud tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD Negeri 1 Pengasih adalah kemampuan seseorang yang diharapkan dapat memahami arti atau konsep serta fakta yang diketahuinya. Tingkatan

Pemahaman dilihat dari tingkat kemampuan menerjemahkan, kemampuan menafsirkan dan kemampuan mengektrapolasi.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode survei dengan teknik tes. Berdasarkan dari permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini, maka jenis penelitian yang cocok dan relevan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar. Dengan menggunakan tes ini kemudian dapat diketahui tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo adalah skor yang diperoleh dari isian tes yang disebarluaskan kepada siswa kelas VI di SD N 1 Pengasih tentang permainan *rounders* dengan nilai skor yang benar.

1. Instrumen Penelitian

Menurut Arikunto (2010: 262) “Instrumen adalah alat bantu yang digunakan dalam mengumpulkan data itu”. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini pertama dibuat oleh peniliti mengacu pada kajian teori di Bab II, Kemudian dilakukan validasi instrumen kepada ahli. Instrumen dalam penelitian ini yaitu menggunakan tes yang berbentuk dalam butir-butir soal. Berdasarkan teori Sudijono (2007: 66), tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk melakukan pengukuran dan penilaian. Subjek yang dijadikan responden adalah siswa kelas VI di SD N 1 Pengasih yang berjumlah 20 siswa.

Berdasarkan pendapat Suryabrata (1998: 47), bahwa ada 12 langkah dalam penyusunan alat ukur mengembangkan ranah kognitif khususnya pemahaman. Adapun 12 langkah itu sebagai berikut:

a. Menentukan Wilayah yang Akan Dikenai Pengukuran

Karena yang diukur adalah pemahaman yang masuk dalam ranah kognitif oleh sebab itu maka tes yang digunakan adalah tes berupa butir soal dua pilihan jawaban soal. Karena dalam atribut kognitif (hasil belajar, intelegensi, dan potensi intelektual) masing-masing memerlukan alat ukur yang berbeda satu sama lain.

b. Menentukan Dasar Konseptual atau Dasar Teoritis

Persoalan-persoalan mengenai hal belajar akan berkisar pada persoalan pokok yaitu:

- 1) Apakah belajar itu, belajar adalah perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman atau latihan yang diperkuat.
- 2) Faktor-faktor apa saja yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar
- 3) Bagaimana proses itu terjadi
- 4) Apa bukti bahwa proses belajar itu telah terjadi

c. Menentukan Subjek yang akan dikenakan Pengukuran

Subjek yang akan dikenakan pengukuran dalam suatu penelitian. Dalam penelitian ini yang jadi subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SD N 1 Pengasih.

d. Menentukan Tujuan Pengukuran

Tujuan dari pengukuran ini adalah untuk mengetahui seberapa pemahaman siswa kelas VI di SD N 1 Pengasih

e. Menentukan Materi Tes

Dalam bidang tes psikologi ada dua jenis materi, yaitu materi projektif dan non projektif. Yang digunakan dalam mengukur ranah kognitif yaitu materi non

projektif. Materi non projektif dipilih karena pemahaman masuk dalam ranah kognitif.

f. Menentukan Tipe Soal

Dalam memilih atau menentukan tipe soal yang akan digunakan sebagai instrument harus mempertimbangkan antara tipe soal yang akan ditentukan yaitu:

- 1) tujuan testing
- 3) kegiatan penyelenggaraan tes
- 2) cara penyekoran
- 4) pencetakan

Berdasarkan pertimbangan tersebut kemudian akan dipilih tipe atau jenis soal dua pilihan.

g. Menentukan Jumlah Soal Untuk Keseluruhan Alat Ukur Masing-Masing Bagiannya.

Hal terpenting dalam suatu rencana tes adalah spesifikasi mengenai banyaknya soal yang akan di cakup dalam tes dan dalam bagian tes itu.

1) Hubungan antara banyaknya soal dengan bobot

Bobot atau peranan masing-masing bagian tes dalam suatu perangkat tes ditentukan oleh proporsi jumlah soal untuk masing-masing tes tersebut. Tujuan dari rancangan ini adalah untuk menjamin bahwa masing-masing memberi kontribusi kepada skor sebanding dengan besar kecilnya peranan bagian-bagian tes itu di dalam keseluruhannya.

2) Taraf Reabilitas Hubungan Banyaknya Soal dengan Reabilitas Tes

Umumnya reabilitas tes itu adalah fungsi interkorelasi soal (korelasi antara soal dengan perangkat tes atau *item total correlation*) dan banyaknya

soal. Pada umumnya, semakin tinggi rata-rata korelasi soal dengan perangkat tes semakin tinggilaah reabilitas itu.

3) Hubungan Antara Banyaknya Soal dengan Waktu Tes

Waktu yang diperlukan untuk menjawab soal tergantung kepada banyak hal terutama proses-proses mental dan manual. Setiap subjek penelitian memerlukan waktu yang berbeda-berda satu sama lainnya dalam hal menjawab soal.

4) Hubungan Banyaknya Soal dengan Uji Coba Tes

Dapat diketahui dari uji coba yang dilakukan sebagian dari soal-soal itu nantinya tidak dapat dipakai atau terpaksa dibuang (taraf moralitas soal) itu berbeda dari kondisi yang satu dengan kondisi lainnya. Taraf moralitas dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti: sifat atribut yang diukur, taraf kesukaran soal, pengalaman dan keahlian penulis soal.

h. Merencanakan Taraf dan Distribusi Kesukaran Soal

Adalah sangat penting perancangan alat ukur menguraikan dengan jelas tentang rancangan taraf serta distribusi kesukaran soal-soal yang akan ditulis, yang nantinya menjadi pedoman untuk soal serta digunakan untuk penyusunan alat ukur.

Apabila sebuah soal diskor dengan benar dan salah maka pada umumnya kesukaran seperti itu diberi definisi sebagai proporsi (presentasi) subjek dalam hal menjawab soal dengan benar.

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

Keterangan:

P: Indeks kesukaran soal

B: Banyaknya siswa yang menjawab benar

J: Jumlah seluruh siswa peserta tes

Menentukan taraf kesukaran optimal dan distribusi kesukaran soal adalah masalah yang kompleks. Pemecahan masalahnya akan sangat begantung kepada beberapa faktor, seperti sifat hal yang diukur, interkorelasi antara soal-soal, tujuan khusus dari pembuat/peracang tes, dan lain-lainnya. Untuk mencari indeks diskriminasi soal dapat digunakan sebagai berikut:

$$D = \frac{B_A}{J_A} + \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

D: Indesk diskriminasi

Ja: Banyaknya peserta kelompok atas

Jb: Banyaknya peserta kelompok bawah

Ba: Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab dengan benar

Bb: Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab benar

i. Merencanakan Tugas-tugas Untuk Penulis Soal

Berikut 5 hal yang biasa dilalui dalam tahapan ini, yaitu:

- 1) Penulis soal. Dalam penelitian ini seluruh soal ditulis dan dibuat oleh peneliti sendiri.

- 2) Alokasi waktu untuk penulisan soal. Dalam hal ini peneliti yang bertindak sebagian perumus soal tes memerlukan waktu lama untuk menyelesaikan soal dengan mengacu pada pertimbangan-pertimbangan dari faktor psikologis yaitu seperti kejemuhan peneliti, variasi serta kreatifitas peneliti dalam menyusun soal-soal.
- 3) Bentuk penugasan. Dalam hal ini tidak ada penugasan karena peneliti sendiri yang bekerja menyusun dan menulis soal.
- 4) Catatan-catatan mengenai soal. Pada bagian ini peneliti merencanakan alur penyusunan/penulisan soal-soal tes yang harus dicatat, seperti:
Bagian kisi-kisi soal yang dibuat, jenis/bentuk soal, taraf kompetensi, kunci jawaban, serta estimasi taraf kesukaran.
- 5) Penelaahan (*Review*) soal. Peneliti menelaah keseluruhan soal yang telah disusun sebelum digunakan dalam uji coba.

j. Merencanakan Perakitan soal

Peneliti atau penyusun soal tes memilih mana antar soal-soal yang telah lulus dari penelaahan dan uji coba dimasukan kedalam bentuk terakhirnya dalam hal ini penyusun soal memperkirakan masalah-masalah yang kiranya akan timbul.

k. Merencanakan Jadwal Penerbitan Tes

Peneliti menentukan jadwal ketika siswa berada di sekolah bukan pada saat hari libur.

Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0. Sebelum memasuki tahapan ujicoba penelitian, terlebih dahulu instrumen melalui tahap

validasi atau disahkan oleh dosen ahli yaitu Bapak Hedi Ardiyanto H, M.Or. Kisi-kisi instrumen penelitian pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Uji Coba Tes Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih

Variabel	Faktor	Indikator	Butir soal	positif	negatif	jumlah
Tingkat Pemahaman siswa kelas IV terhadap permainan <i>rounders</i> di SD Pengasih	1. Menerjemahkan	a. Menerjemahkan peraturan permainan <i>rounders</i>	1, 2, 3, 4	1, 2, 4	3	4
		b. Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	5, 6, 7	5, 6, 7		3
		c. Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	8, 9,10, 11,12	8, 9, 11	10, 12	5
	2. Menafsiran	a. Menafsirkan peraturan permainan <i>rounders</i>	13, 14, 15, 16	13, 14, 16	15	4
		b. Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	17, 18, 19, 20	18, 20	17, 19	4
		c. Menafsirkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	21, 22, 23, 24	21,22, 23	24	4
	3. Mengekstrapolasi	a. Mengekstrapolasi peraturan permainan <i>rounders</i>	25, 26, 27, 28	21, 23, 24	26	4
		b. Mengekstrapolasi sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	29, 30	29, 30	29	2
		c. Mengekstrapolasi teknik dasar permainan <i>rounders</i>	31,32, 33, 34, 35	32, 34, 35	32, 33	4
Total				24	11	35

Berdasarkan pendapat Sugiyono (Rizky Iryandi, 2017: 50), skala yang digunakan dalam tes ini menggunakan skala Gutman dengan interval 0-1, dengan

alternative jawaban “Benar” dan “Salah”. Untuk bobot skor jawaban tes ini dapat dilihat dalam tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Bobot Skor Jawaban Tes

Alternative Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Benar	1	0
Salah	0	1

Sumber: Sugiyono, (2013: 139-140)

2. Uji Coba Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari tes yang telah disusun perlu diuji cobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2006), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen, mencari pengalaman dan mengetahui realibilitas. Sebelum ujin coba, peneliti melakukan validasi/ *expert judgment* yaitu Bapak Hedi Ardiyanto H, M.Or. Uji coba dilakukan pada siswa kelas VI di SD Negeri Clereng pada tanggal 9 Oktober 2018 dengan subjek yang berjumlah 18 siswa. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri Clereng karena mempunyai karakteristik yang sama dengan subjek yang akan diteliti, kondisi sekolah baik sarana dan prasarana hampir sama dan sekolah juga berdekatan. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Dalam uji validitas menggunakan pendapat ahli (*judgement*) yang handal di bidang permainan bola *rounders*. Konsultasi dengan

ahli dilakukan agar instrumen yang digunakan dinyatakan layak untuk digunakan. Suatu instrumen dikatakan sahif apabila telah memenuhi validitas yang telah ditentukan.

Berdasarkan teori Sugiyono (2011: 181), pengujian validitas tiap butir pernyataan dalam tes atau soal digunakan analisis item, yaitu mengorelasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Untuk memberikan interpretasi terhadap koefisien korelasi, Sugiyono (2011: 182) berpendapat bahwa item yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa item tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2011: 182) bahwa semua butir pernyataan dikatakan valid atau sahif apabila mempunyai r hitung $\geq 0,3$. Untuk mengukur validitas instrumen penelitian ini peneliti menggunakan korelasi. Korelasi yang digunakan yaitu “Korelasi *product moment*” dengan perhitungannya melalui bantuan komputer yaitu program SPSS versi 16 for windows. Adapun rumus korelasi *product moment* adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum x^2 y^2}}$$

Sumber : Sugiyono (2008: 228)

Keterangan :

r_{xy} : korelasi antara variabel x dan y

x : $(x_i - \bar{x})$

y : $(y_i - \bar{y})$

Perhitungannya menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product*

moment pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (18;5%)	Keterangan
1	BUTIR 1	.451	0,444	Valid
2	BUTIR 2	.906	0,444	Valid
3	BUTIR 3	.945	0,444	Valid
4	BUTIR 4	.488	0,444	Valid
5	BUTIR 5	.779	0,444	Valid
6	BUTIR 6	.445	0,444	Valid
7	BUTIR 7	.550	0,444	Valid
8	BUTIR 8	.701	0,444	Valid
9	BUTIR 9	.746	0,444	Valid
10	BUTIR 10	.786	0,444	Valid
11	BUTIR 11	.741	0,444	Valid
12	BUTIR 12	.752	0,444	Valid
13	BUTIR 13	.636	0,444	Valid
14	BUTIR 14	.601	0,444	Valid
15	BUTIR 15	.624	0,444	Valid
16	BUTIR 16	.779	0,444	Valid
17	BUTIR 17	.736	0,444	Valid
18	BUTIR 18	.445	0,444	Valid
19	BUTIR 19	.906	0,444	Valid
20	BUTIR 20	.734	0,444	Valid
21	BUTIR 21	.751	0,444	Valid
22	BUTIR 22	.660	0,444	Valid
23	BUTIR 23	.815	0,444	Valid
24	BUTIR 24	.735	0,444	Valid
25	BUTIR 25	.742	0,444	Valid
26	BUTIR 26	.544	0,444	Valid
27	BUTIR 27	.448	0,444	Valid
28	BUTIR 28	.886	0,444	Valid
29	BUTIR 29	.584	0,444	Valid
30	BUTIR 30	.786	0,444	Valid
31	BUTIR 31	.437	0,444	Gugur
32	BUTIR 32	.786	0,444	Valid
33	BUTIR 33	.647	0,444	Valid
34	BUTIR 34	.945	0,444	Valid
35	BUTIR 35	.451	0,444	Valid

Berdasarkan tabel 2 di atas, menunjukkan bahwa terdapat satu butir gugur, yaitu butir nomor 31 karena r_{hitung} sebesar $0,437 < r_{tabel}$ sebesar $0,444$, sehingga didapatkan 34 butir untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen penelitian disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Instrumen Penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih

Variabel	Faktor	Indikator	Butir soal	positif	negatif	jumlah
Tingkat Pemahaman siswa kelas IV terhadap permainan <i>rounders</i> di SD Pengasih	1. Menerjemahkan	a. Menerjemahkan peraturan permainan <i>rounders</i>	1, 2, 3, 4	1, 2, 4	3	4
		b. Menerjemahkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	5, 6, 7	5, 6, 7		3
		c. Menerjemahkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	8, 9, 10, 11, 12	8, 9, 11	10, 12	5
	2. Menafsiran	a. Menafsirkan peraturan permainan <i>rounders</i>	13, 14, 15, 16	13, 14, 16	15	4
		b. Menafsirkan sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	17, 18, 19, 20	18, 20	17, 19	4
		c. Menafsirkan teknik dasar permainan <i>rounders</i>	21, 22, 23, 24	21,22, 23	24	4
	d. Mengekstrapolasi	a. Mengekstrapolasi peraturan permainan <i>rounders</i>	25, 26, 27, 28	25, 27, 28	26	4
		b. Mengekstrapolasi sarana dan prasarana permainan <i>rounders</i>	29, 30	30	29	2
		c. Mengekstrapolasi teknik dasar permainan <i>rounders</i>	31, 32, 33, 34,	33, 34,	31, 32	4
Total				23	11	34

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat menunjukkan bahwa suatu instrumen dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah diuji coba sebelumnya. Untuk menguji realibilitas dapat digunakan uji realibilitas internal yang diperoleh dengan cara menganalisis data dari satu kali hasil pengetesan kemudian data yang telah diperoleh dianalisis menggunakan teknik pengujian. Berdasarkan pendapat Sugiyono (2006: 354), bahwa secara internal reliabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Dalam penelitian ini pembuktian reliabilitas instrumen dengan *interbal consistency*, yaitu dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali saja, kemudian yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan KR 21 (*Kuder Richardson*). Berikut adalah rumus KR 21 berdasarkan teoridari Sugiyono (2011: 361) yang digunakan untuk menguji reliabilitas:

$$r_1 = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{M(k-M)}{k s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

K = jumlah item dalam instrumen

M = mean skor total

s_t^2 = varians total

Rumus tersebut dapat digunakan untuk menguji reliabilitas butir soal pada penelitian ini karena rumus tersebut memenuhi syarat yaitu data yang digunakan merupakan instrumen dengan skor 1 dan 0. Dari hasil perhitungan reliabilitas

didapatkan skor reliabilitas sebesar 0,896 yang menyatakan instrumen penelitian reliabel.

c. Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tingkat kesukaran butir soal merupakan peluang untuk menjawab benar suatu soal pada tingkat kemampuan tertentu yang biasanya dinyatakan dalam bentuk indeks. Pada umumnya dalam indeks tingkat kesukaran dinyatakan dalam proporsi yang besarnya berkisar 0,00-1 ,00 (Aiken, 1994: 66). Jika semakin besar indeks tingkat kesukaaran yang diperoleh dari hasil hitungan yang berarti semakin mudah soal itu. Perhitungan indeks tingkat kesukaran ini dilakukan untuk setiap nomor soal. Interval tingkat kesukaran soal ditampilkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Soal Tes

Interval Tingkat Kesukaran Soal	Kategori Tingkat Kesukaran Soal
0,00 – 0,30	Sulit
0,31 – 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah
Jumlah	

Rumus ini dipergunakan untuk soal obyektif. Rumusnya adalah seperti berikut ini (Nitko, 1996: 310).

$$\text{Tingkat Kesukaran (TK)} = \frac{\text{Jumlah Siswa yang Menjawab Benar Butir Soal}}{\text{Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes}}$$

Berikut Hasil perhitungan analisis tingkat kesukaran disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Tingkat Kesukaran Butir Soal

No	Butir	Nilai	Keterangan
1	BUTIR 1	0,6	Sedang
2	BUTIR 2	0,56	Sedang
3	BUTIR 3	0,52	Sedang
4	BUTIR 4	0,6	Sedang
5	BUTIR 5	0,56	Sedang
6	BUTIR 6	0,6	Sedang
7	BUTIR 7	0,36	Sedang
8	BUTIR 8	0,44	Sedang
9	BUTIR 9	0,6	Sedang
10	BUTIR 10	0,6	Sedang
11	BUTIR 11	0,52	Sedang
12	BUTIR 12	0,44	Sedang
13	BUTIR 13	0,56	Sedang
14	BUTIR 14	0,64	Sedang
15	BUTIR 15	0,64	Sedang
16	BUTIR 16	0,72	Mudah
17	BUTIR 17	0,56	Sedang
18	BUTIR 18	0,68	Sedang
19	BUTIR 19	0,52	Sedang
20	BUTIR 20	0,56	Sedang
21	BUTIR 21	0,36	Sedang
22	BUTIR 22	0,52	Sedang
23	BUTIR 23	0,52	Sedang
24	BUTIR 24	0,56	Sedang
25	BUTIR 25	0,56	Sedang
26	BUTIR 26	0,32	Sedang
27	BUTIR 27	0,52	Sedang
28	BUTIR 28	0,52	Sedang
29	BUTIR 29	0,48	Sedang
30	BUTIR 30	0,44	Sedang
31	BUTIR 31	0,64	Sedang
32	BUTIR 32	0,6	Sedang
33	BUTIR 33	0,6	Sedang
34	BUTIR 34	0,52	Sedang

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa tingkat kesukaran butir soal dalam kategori sedang sebanyak 33 soal dan dalam kategori mudah sebanyak 1 soal yaitu butir soal nomer 16.

d. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan yang sangat penting dalam suatu penelitian. Menurut Arikunto (2006: 222) pengumpulan data yang tepat sesuai dengan penelitian untuk memperoleh ukuran tentang variabel yang akan diteliti dengan menggunakan instrumen. Setelah instrumen dinyatakan valid kemudian peneliti melakukan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian berbentuk tes. Instrumen penelitian yang berbentuk tes digunakan untuk memperoleh data dengan memberikan pernyataan-pernyataan kepada responden, yaitu mengenai tahapan Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, sebagai berikut:

- a. Peneliti membuat surat ijin penelitian kepada Universitas Negeri Yogyakarta.
- b. Peneliti meminta izin dan memberikan surat ijin penelitian kepada SD N 1 Pengasih
- c. Menyebarluaskan lembar tes kepada siswa SD N 1 Pengasih.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif menggunakan persentase. Menurut Sugiyono (2013: 147), statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul dari obyek yang

telah diteliti sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Untuk memperjelas proses analisis maka dilakukan pengkategorian. Kategori tersebut terdiri atas 5 kriteria, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Dasar penentuan kemampuan tersebut adalah menjaga tingkat konsistensi dalam penelitian. Pengkategorian tersebut menggunakan teknik deskriptif melalui bentuk Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang disusun dengan 5 kategori, yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah (Ali, 2009: 43). Secara statistik 5 kategori tersebut dapat dituliskan sebagai berikut:

Tabel 6. Pengkategorian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Interval	Kategori
81 – 100	Sangat Tinggi
61 – 80	Tinggi
41 – 60	Sedang
21 – 40	Rendah
1 – 20	Sangat Rendah

Sumber : Ali (2009: 43).

Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Nilai

F = Skor Mentah

N = Skor Maksimum

Sumber: Ali (2009: 43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 17 Oktober 2018. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 20 siswa. Penelitian ini diungkapkan dengan tes pilihan benar salah yang berjumlah 34 butir. Setelah data penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase.

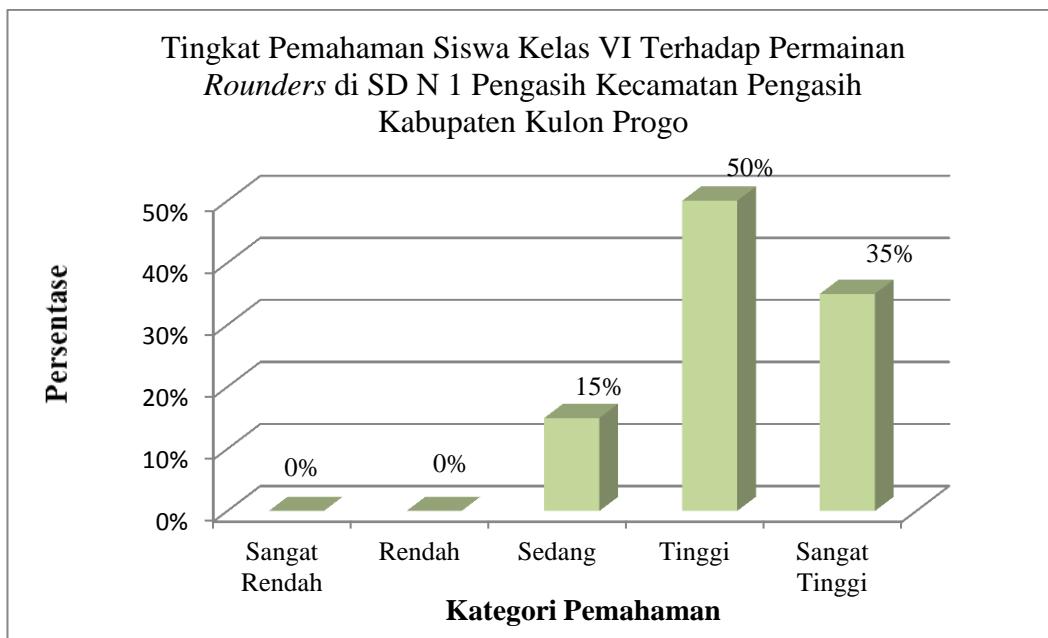
Tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dibagi dalam 3 tingkatan kemampuan yaitu kemampuan menerjemahkan, menafsirkan dan mengektrapolasi yang terdiri dari 34 butir soal. Dengan rincian kemampuan menerjemahkan terdiri dari 12 soal, kemampuan menafsirkan terdiri dari 12 soal dan kemampuan mengektrapolasi terdiri dari 10 soal.

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh skor terendah (*minimum*) 53,94, skor tertinggi (*maksimum*) 97,05 dan rerata (*mean*) 75,53. Selanjutnya deskripsi Tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dapat diihat pada tabel 7 dibawah ini :

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	7 Siswa	35%
61 – 80	Tinggi	10 Siswa	50%
41 – 60	Sedang	3 Siswa	20%
21 – 40	Rendah	0 Siswa	0%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Siswa	0%
Jumlah		20 Siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo terlihat pada gambar 16 dibawah ini.



Gambar 16. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 16 diatas diketahui bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih

Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori “tinggi” sebanyak 10 siswa atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,53 bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo masuk dalam kategori “tinggi”.

Berikut akan disajikan data penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berdasarkan tingkat kemampuan pemahaman menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi, yaitu sebagai berikut:

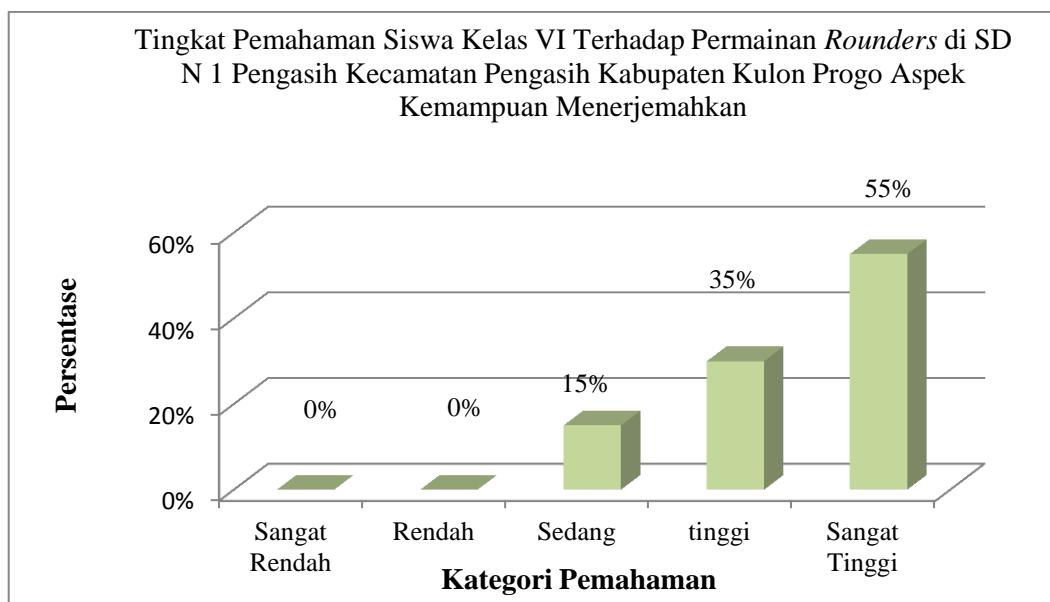
1. Kemampuan Menerjemahkan

Hasil kemampuan menerjemahkan siswa pada Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 12 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh skor terendah (*minimum*) 58,33, skor tertinggi (*maksimum*) 91,66 dan rerata (*mean*) 77,50. Selanjutnya deskripsi Tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan menerjemahkan dapat dilihat pada tabel 8 dibawah ini :

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menerjemahkan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	11 Siswa	55%
61 – 80	Tinggi	6 Siswa	30%
41 – 60	Sedang	3 Siswa	15%
21 – 40	Rendah	0 Siswa	0%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Siswa	0%
Jumlah		20 Siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo aspek kemampuan menerjemahkan terlihat pada gambar 17 dibawah ini.



Gambar 17. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menerjemahkan

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 17 diatas diketahui bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan

menerjemahkan berada pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori “tinggi” sebanyak 6 siswa atau sebesar 35%, kategori “sedang” sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 77,50 bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek menerjemahkan masuk dalam kategori “tinggi”.

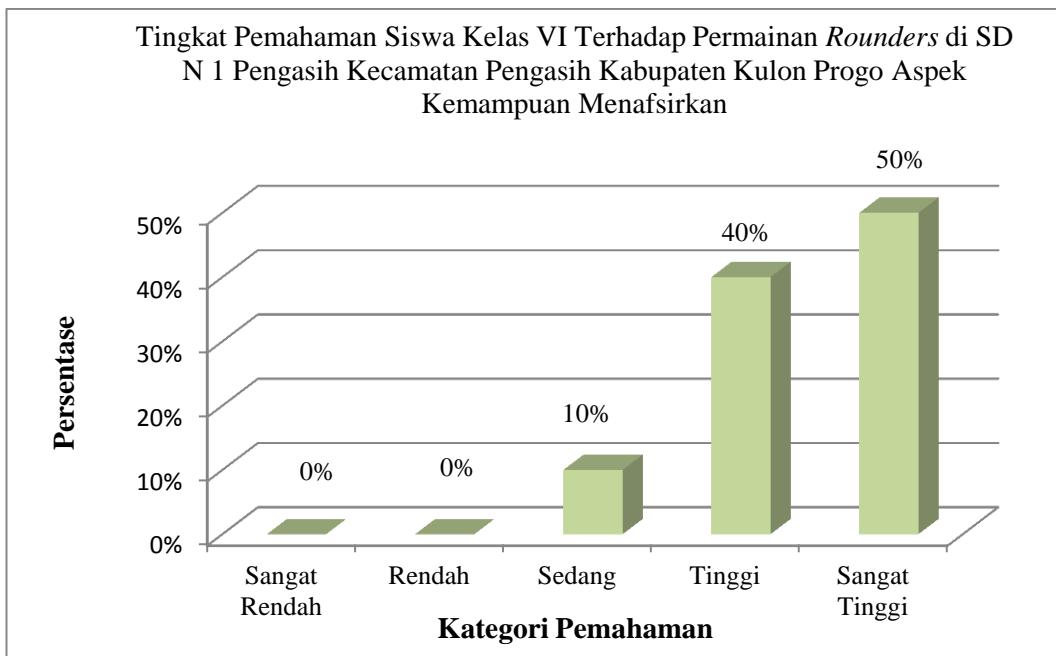
2. Kemampuan Menafsirkan

Hasil Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo aspek kemampuan menafsirkan didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 12 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh skor terendah (minimum) 50, skor tertinggi (maksimum) 100 dan rerata (mean) 79,16. Selanjutnya deskripsi tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan menafsirkan dapat diihat pada tabel 9 dibawah ini :

Tabel 9. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menafsirkan

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	10 Siswa	50%
61 – 80	Tinggi	8 Siswa	40%
41 – 60	Sedang	2 Siswa	10%
21 – 40	Rendah	0 Siswa	0%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Siswa	0%
Jumlah		20 Siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo aspek kemampuan menafsirkan terlihat pada gambar 18 dibawah ini.



Gambar 18. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Menafsirkan

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 18 diatas diketahui bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan Menafsirkan berada pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori “tinggi” sebanyak 6 siswa atau sebesar 35%, kategori “sedang” sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 79,16 bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas

VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek menafsirkan masuk dalam kategori “tinggi”.

3. Kemampuan Mengekstrapolasi

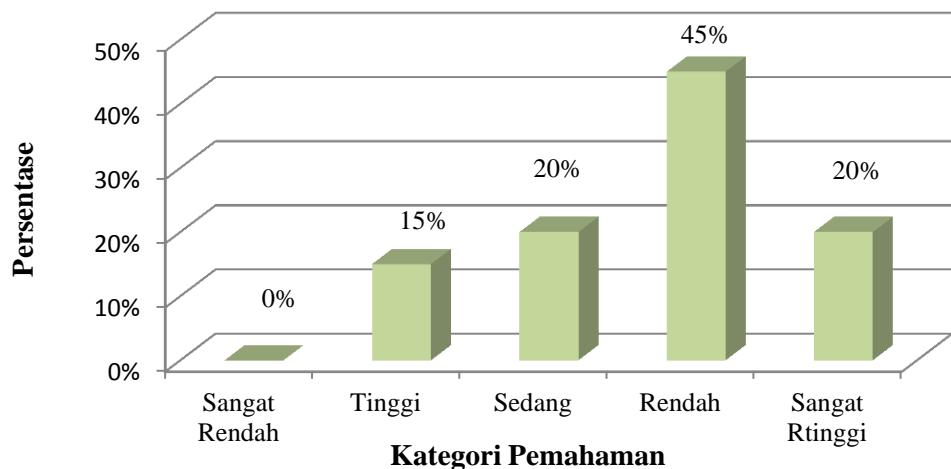
Hasil Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo aspek kemampuan mengekstrapolasi didapat dari hasil tes menjawab yang terdiri dari 10 butir soal. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh skor terendah (minimum) 30, skor tertinggi (maksimum) 100 dan rerata (mean) 69,50. Selanjutnya deskripsi Tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *rounders* dilakukan di SD Negeri 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan mengekstrapolasi dapat dilihat pada tabel 10 dibawah ini :

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Mengekstrapolasi

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
81 – 100	Sangat Tinggi	4 Siswa	20%
61 – 80	Tinggi	9 Siswa	45%
41 – 60	Sedang	4 Siswa	20%
21 – 40	Rendah	3 Siswa	15%
1 – 20	Sangat Rendah	0 Siswa	0%
Jumlah		20 Siswa	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, berikut gambar diagram batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo aspek kemampuan mengekstrapolasi terlihat pada gambar 19 dibawah ini.

Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Mengektrapolasi



Gambar 19. Diagram Batang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo Aspek Kemampuan Mengekstrapolasi

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 19 diatas diketahui bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan mengektrapolasi berada pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 11 siswa atau sebesar 55%, kategori “tinggi” sebanyak 6 siswa atau sebesar 35%, kategori “sedang” sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 atlet atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 69,50 bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek mengektrapolasi masuk dalam kategori “tinggi”.

B. Pembahasan

Pendidikan jasmani mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Penerapan aspek kognitif dalam pendidikan jasmani adalah menerapkan pemahaman tentang apa yang dipelajari atau diajarkan dalam pendidikan jasmani. Pemahaman adalah tingkat kemampuan seseorang yang diharapkan dapat memahami arti atau konsep, serta fakta yang diketahuinya. Seseorang akan memahami setelah sesuatu itu diketahui dan diingat melalui penjelasan tentang isi pokok sesuai makna yang telah ditangkap dari suatu penjelasan atau bacaan. Siswa dituntut untuk menangkap dan memahami apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, siswa mampu menerjemahkan bahan-bahan yang diterima ke dalam bahasanya sendiri. Pemahaman terdiri dari 3 tingkatan kemampuan yaitu kemampuan menerjemahkan, kemampuan menafsirkan, dan kemampuan mengekstrapolasi.

Tingkatan pertama dalam pemahaman menurut Daryanto (2005: 106) bahwa menerjemahkan bukan hanya berarti pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain. Tetapi dapat berarti dari konsepsi abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya. Berdasarkan hasil penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan menerjemahkan siswa berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 77,50. Artinya rata-rata siswa kelas VI di SD N 1 Pengasih sudah bisa menerjemahkan tentang permainan *rounders*. Terlihat 11 siswa mendapatkan nilai sangat tinggi, 6 siswa mendapatkan nilai tinggi dan 3

siswa mendapatkan nilai sedang. Menurut data penelitian siswa yang masuk dalam kategori sedang masih kurang bisa menerjemahkan pada butir peraturan permainan *rounders*.

Pemahaman tingkatan yang kedua adalah kemampuan menafsirkan, Daryanto (2005: 106) berpendapat bahwa Kemampuan ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Hal ini merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan cara menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang diperoleh berikutnya, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan sebenarnya, serta membedakan yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan. Berdasarkan hasil penelitian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan menafsirkan berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 79,16, artinya rata-rata siswa kelas VI di SD N 1 Pengasih sudah bisa menafsirkan tentang permainan *rounders*. Terlihat 10 siswa mendapatkan nilai sangat tinggi, 8 siswa mendapatkan nilai tinggi dan 2 siswa mendapatkan nilai sedang. Menurut data penelitian siswa yang masuk dalam kategori sedang masih kurang bisa menafsirkan pada butir sarana dan prasarana permainan *rounders*.

Pemahaman tingkatan yang ketiga adalah kemampuan mengekstrapolasi, Daryanto (2005: 106) menyatakan bahwa kemampuan mengektrapolasi berbeda dari menerjemahkan dan menafsirkan, tetapi lebih tinggi sifatnya karena menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu yang tertulis. Berdasarkan hasil penelitian menyatakan Tingkat

Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan mengekstrapolasi berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 69,50, artinya rata-rata siswa sudah memahami secara mendetail tentang permainan *rounders*. Terlihat 4 siswa mendapatkan nilai sangat tinggi, 9 siswa mendapatkan nilai tinggi, 4 siswa mendapatkan nilai sedang dan 3 siswa mendapatkan nilai rendah. Menurut data penelitian siswa masih ada 3 siswa yang masuk dalam kategori rendah pada butir mengekstrapolasi teknik permainan *rounders*. Pada tingkatan ini siswa dituntut tidak hanya menerjemahkan dan menafsirkan tetapi juga harus bisa mengekstrapolasi sarpras, peraturan dan teknik dasar permainan *rounders*.

Secara menyeluruh berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo pada aspek kemampuan mengekstrapolasi berada dalam kategori tinggi dengan nilai rata-rata sebesar 75,53. Hasil ini membuktikan bahwa rata-rata siswa kelas VI sudah dapat memahami secara menyeluruh tentang permainan *rounders*.

Pemahaman merupakan salah satu aspek dalam pendidikan jasmani. Menurut Paryanti (2007) dalam Juniarta (2016: 228) menyatakan hasil penelitiannya menyebutkan bahwa kognitif juga akan mempengaruhi dalam kinerja aspek psikomotor. Artinya penelitian ini penting untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pemahaman siswa kelas VI terhadap permainan *Rounders*, sehingga nantinya dapat dilihat bagaimana hasil dari kinerja psikomotor.

Pemahaman juga diartikan sebagai salah satu pencapaian siswa dalam mengikuti pembelajaran. Setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami dalam hal ini tentang permainan *rounders*. Hasil membuktikan bahwa kemampuan siswa dalam memahami tentang sarpras, peraturan dan teknik bermain rounders sudah masuk dalam kategori tinggi, namun masih ada sebanyak 3 siswa yang belum memahami secara menyeluruh atau masih kurang dalam mengektrapolasi tentang permainan *rounders*. Perbedaan tingkat pemahaman siswa ini biasanya tergantung dari beberapa faktor seperti faktor diri dalam diri siswa itu sendiri seperti kemampuan berfikir kritis siswa, tingkat IQ siswa, dan cara belajar siswa dirumah. Selain itu, tingkat pemahaman siswa juga di pengaruhi oleh proses belajar mengajar di kelas. Jika guru menggunakan metode yang menyenangkan dalam proses belajar mengajar di kelas maka, sudah pasti pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa juga dapat dengan mudah untuk memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sebaliknya menurut hasil penelitian Aviana & Hidayah (2015: 30) bahwa rendahnya tingkat pemahaman siswa dipengaruhi oleh faktor kosentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Artinya siswa yang masuk dalam kategori rendah masih kurang kosentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga masih dalam tahapan menerjemahkan dan menafsirkan tetapi masih kurang dalam mengektrapolasi atau menyimpulkan dari apa yang tertulis.

Hasil penelitian ini juga mengindikasikan proses perkembangan aspek kognitif siswa SD kelas VI di SD Negeri 1 Pengasih sudah masuk sesuai dalam tahap perkebangannya yaitu usia 12 tahun. Menurut Desmita (2010: 34)

mengatakan pada masa perkembangan mental, siswa terlihat dalam suatu ide yaitu beberapa perubahan dapat dilakukan dengan melakukan kembali tindakan yang sebelumnya dilakukan secara terbalik. Artinya tahapan menerjemahkan, menafsirkan dan mengekstrapolasi mulai berkembang pada usia ini.

BAB V **KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan bahwa bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori “sangat tinggi” sebanyak 7 siswa atau sebesar 35%, kategori “tinggi” sebanyak 10 siswa atau sebesar 28%, kategori “sedang” sebanyak 3 siswa atau sebesar 15%, kategori “rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0% dan kategori “sangat rendah” sebanyak 0 siswa atau sebesar 0%. Berdasarkan nilai rata-rata sebesar 75,53 bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo masuk dalam kategori “tinggi”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Dengan diketahui Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo. Dengan demikian pemahaman siswa terhadap permainan *rounders* memiliki peran yang penting saat siswa melakukan permainan *rounders*.
2. Guru dan siswa dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki tentang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders*.

3. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya agar memudahkan penelitian selanjutnya.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan antara lain:

1. Pengambilan data akan lebih baik lagi apabila disertai dengan menggunakan wawancara dan triangulasi data atau keabsahan data.
2. Penelitian ini hanya membahas Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo, akan lebih baik apabila dilakukan dengan analisis untuk mengetahui pengaruh dari faktor-faktor tersebut.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan soal. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil soal yang diberikan sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian tes. Selain itu dalam pengisian diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

D. Saran-saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo.
2. Agar melakukan penelitian tentang Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan *Rounders* di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih dilakukan pengawasan secara ketat pada saat responden mengisi soal yang diberikan agar hasilnya lebih objektif.

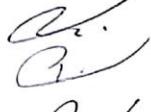
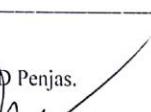
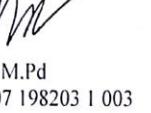
DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2009). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Dirjen Pendidikan Islam
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aviana, A & Hidayah, F. (2015). Pengaruh tingkat kosentrasi belajar siswa terhadap daya pemahaman materi pada pembelajaran kimia di SMA Negeri 2 batang. *Jurnal Pendidikan Sains*, Vol 03, No. 01, Maret 2015.
- Bloom, B.S. (1979). *Taxonomy of Educational Objective: The Clasification of Educational Goals*. London. Longman Group Limited.
- Daryanto. (2007). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Desmita. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Eka, R dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press.
- Eva Diah Pamungkas. (2014). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas V dan VI SD Negeri Sendangsari, Kec. Pengasih, Kab. Kulon Progo terhadap Permainan Bola Voli Mini. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Febi Leny Sundari. (2014). Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti di SD N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juari, dkk. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD/MI Kelas VI*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.
- Juniarta, A.T. (2016). Mengkaji penerapan kognitif dalam tuntutan psikomotorik pada pembelajaran pendidikan jasmani. *Prosiding Seminar Nasional Peran Pendidikan Jasmani dalam Menyangga Interdisipliner Ilmu Keolahragaan*. Universitas Negeri Malang.
- Kurnia, A.H. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga, dan Kesehatan untuk kelas VII Sekolah Menengah Pertama*. Grafindo Media Pratama.
- Purwanto, N. (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmat, C & Suherdi, D. (1999). *Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Depdikbud

- Rizki Iryandi. (2017). Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Terhadap Peraturan Permainan Bola Voli Mini Se-Kecamatan Bambanglipuro Bantul. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudaryono. (2012). *Dasar-Dasar Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha ilmu.
- Sudiro Husodo. (2017). Keterampilan Dasar Bermain *Rounders* Siswa Kelas V Sd Negeri Se Gugus Donoharjo. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supardi & Suroyo. (2010). *Penjasorkes untuk SD/MI kelas V*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional.

LAMPIRAN

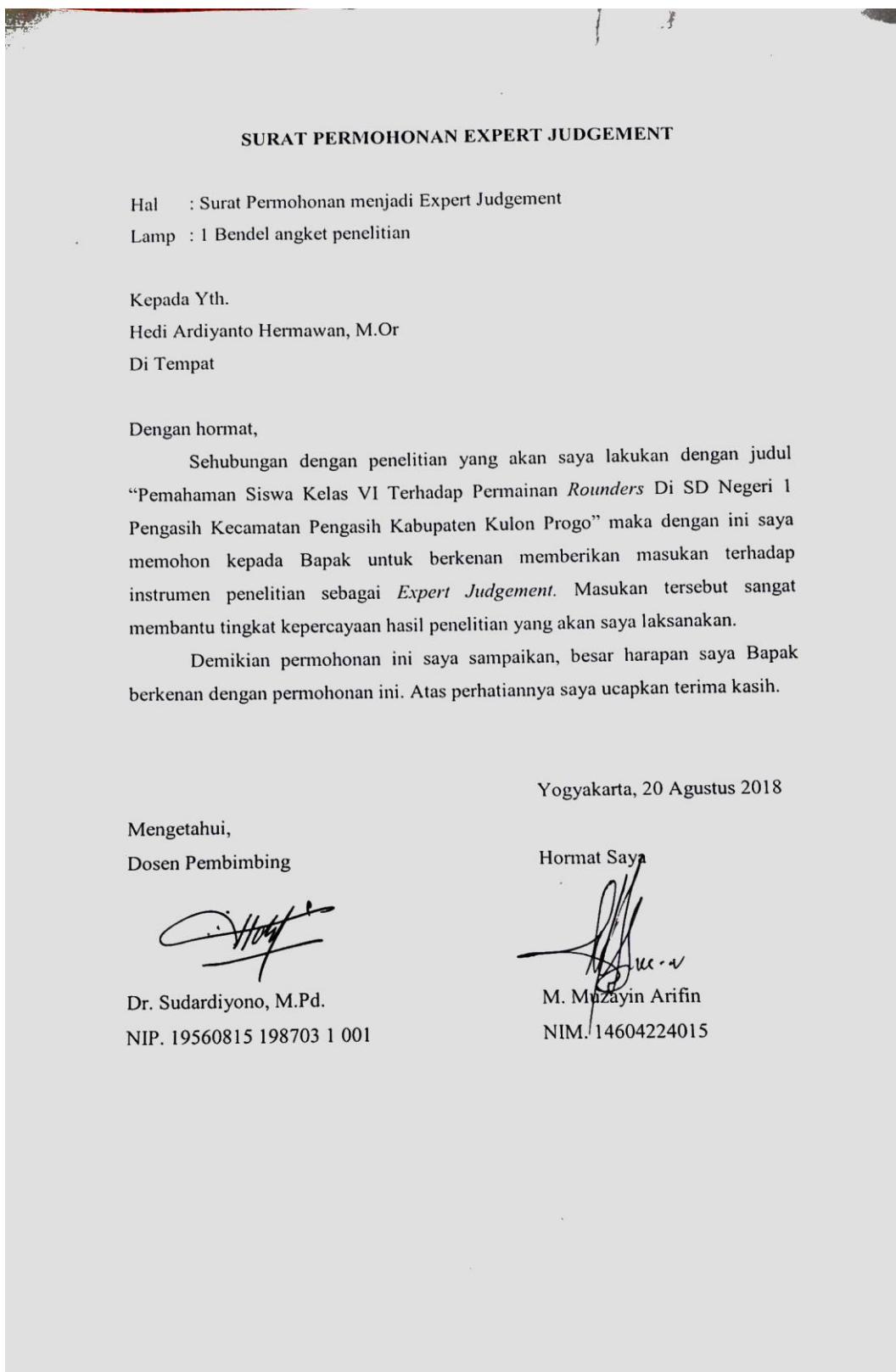
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA			
Nama Mahasiswa	NIM	Program Studi	Jurusan
Pembimbing			
M. Muzayin Arifin	14604224015	PGSD Penjas 2014	Pop
			Rs Sudarmidjojo, M.Pd
No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	19.2.2018	Proposal	
2.	15.3.2018	bab I → d. perbaiki.	
3.	23.3.2018	bab I → d. perbaiki. Baru bab II	
4.	30.3.2018	bab II → d. Cari referensi.	
5.	7.4.2018	bab II → Lanjut bab III	
6.	8.4.2018	bab III → d. tetul ke	
7.	24.4.2018	bab III → Intrumen	
8.	14.5.2018	bab III → Intrumen d. perbaiki.	
9.	3.12.2018	bab IV + V - lanjut yg a	

Mengetahui
Kaprodi PGSD Penjas.

Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. Surat Permohonan *Expert Judgement*



Lampiran 3. Surat Keterangan Telah Melakukan *Expert Judgement*

SURAT KETERANGAN EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.

Unit Kerja : FIK UNY

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa :

Nama : M. Muzayin Arifin

NIM : 14604224015

Prodi : PGSD Penjas

Judul TA : Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI terhadap Permainan

Rounders di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kulon Progo

Telah di Expert judgement dan memenuhi syarat dan memenuhi persyaratan sebagai instrument utama yang akan digunakan mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Yogyakarta, 1 Oktober 2018

Validator



Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or

NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian dari FIK UNY

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 10.02/UN.34.16/PP/2018. 1 Oktober 2018.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

Kepada Yth.
Kepala SD Negeri Clereng dan
SD Negeri Secang Sendangsari
Pengasih Kulonprogo
di Tempat.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : M. Muzayin Arifin
NIM : 14604224015
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 195608151987031001
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Oktober 2018 s/d selesai
Tempat : Siswa Kelas VI SD N Clereng Secang Sendangsari Pengasih Kulonprogo.
Judul Skripsi : "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan Rounders di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo."

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapan terima kasih.

Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing Tas.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Surat Permohonan Izin Penelitian dari FIK UNY

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

Nomor : 10.03/UN.34.16/PP/2018. 1 Oktober 2018.
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.
Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Daerah Istimewa Yogyakarta.
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : M. Muzayin Arifin
NIM : 14604224015
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.
NIP : 195608151987031001
Penelitian akan dilaksanakan pada :
Waktu : Oktober 2018 s/d selesai
Tempat : Siswa Kelas VI SD N 1 Pengasih Kec. Pengasih Kabupaten Kulonprogo.
Judul Skripsi : "Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan Rounders di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulonprogo."

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.


DR. Wawan S. Suherman, M.Ed.
0840707 198812 1 001

Tembusan :

1. Kepala SD Negeri I Pengasih
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 6. Surat Keterangan dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik
Pemerintah Daerah Istimewa DIY

PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 10 Oktober 2018

Kepada Yth. :

Nomor Perihal : 074/9923/Kesbangpol/2018
Rekomendasi Penelitian

Bupati Kulon Progo
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kulon Progo

di Wates

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 10.03/UN.34.16/PP/2018
Tanggal : 1 Oktober 2018
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN ROUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO" kepada:

Nama : M. MUYAZIN ARIFIN
NIM : 14604224015
No.HP/Identitas : 082221467749/3305180707960001
Prodi/Jurusan : PGSD Penjas/POR
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo
Waktu Penelitian : 10 Oktober 2018 s.d 30 November 2018
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.


Tembusan disampaikan Kepada Yth. :
1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 7. Surat dari Dinas Penanaman Modal Dan Pelayanan Terpadu
Pemerintah Kabupaten Kulon Progo

**PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO**
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU
Jl. Perwakilan No. 1, Wates, Wates, Kulon Progo Telp./Fax 0274-774402, 0274-775208
Website: dpmpt.kulonprogokab.go.id Email : dpmpt@kulonprogokab.go.id

SURAT KETERANGAN / IZIN
Nomor : 070.2 /00843/X/2018

Memperhatikan : Surat dari Badan Kesbangpol DIY Nomor: 074/9923/Kesbangpol/2018, Perihal: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri Dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri;
2. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
3. Peraturan Daerah Kabupaten Kulon Progo Nomor : 14 Tahun 2016 tentang Pembentukan Dan Susunan Pearngkat Daerah;
4. Peraturan Bupati Kulon Progo Nomor : 121 Tahun 2016 tentang Standar Pelayanan Pada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu..

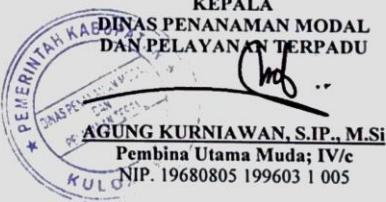
Diizinkan kepada : **M. MUZAYIN ARIFIN**
NIM / NIP : **14604224015**
PT/Instansi : **UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Keperluan : **IZIN PENELITIAN**
Judul/Tema : **TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN RAUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO**

Lokasi : SD NEGERI 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH KABUPATEN KULON PROGO

Waktu : 10 October 2018 s/d 30 November 2018

1. Terlebih dahulu menemui/melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku.
3. Wajib menyerahkan hasil Penelitian/Riset kepada Bupati Kulon Progo c.q. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Kabupaten Kulon Progo.
4. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah dan hanya diperlukan untuk kepentingan ilmiah.
5. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan menjadi tanggung jawab sepenuhnya peneliti
6. Surat izin ini dapat diajukan untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
7. Surat izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Ditetapkan di : Wates
Pada Tanggal : 11 October 2018

KEPALA
**DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU**

AGUNG KURNIAWAN, S.I.P., M.Si
Pembina Utama Muda; IV/c
NIP. 19680805 199603 1 005

Tembusan kepada Yth. :
1. Bupati Kulon Progo (sebagai Laporan)
2. Kepala Bappeda Kabupaten Kulon Progo
3. Kepala Kesbangpol Kabupaten Kulon Progo
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda da Olahraga Kabupaten Kulon Progo
5. Kepala SD Negeri 1 Pengasih
6. Yang bersangkutan
7. Arsip

Lampiran 8. Surat Hasil Telah Melakukan Ujicoba Penelitian



Lampiran 9. Surat Hasil Telah Melakukan Penelitian


PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KECAMATAN PENGASIH
SD NEGERI 1 PENGASIH
Alamat: Pengasih, Pengasih, Pengasih, Kulon Progo, Kode Pos 55652

SURAT KETERANGAN
No : 421.2/60/S.Kct/SDN1P/X /2018

Yang bertandatangan dibawah ini Kepala SD Negeri 1 Pengasih, Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa	:	M. Muzayin Arifin
Nomor Mahasiswa	:	14604224015
Program Studi	:	PGSD Penjas
Fakultas	:	Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah mengadakan uji coba instrumen penelitian di SD Negeri 1 Pengasih, Pengasih, Pengasih, Kecamatan Pengasih, Kabupaten Kulon Progo guna menyusun Tugas Akhir Skripsi dengan judul "**Tingkat Pemahaman Siswa Kelas VI Terhadap Permainan Rounders di SD N 1 Pengasih Kecamatan Pengasih Kabupaten Kulon Progo**" dari bulan Oktober s.d. November 2018, berdasarkan surat izin Pemerintahan Kabupaten Kulon Progo, Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Nomor 070.2 /00843/X/2018.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

17 Oktober 2018
Kepala Sekolah

Rianarwati, S.Pd.

Lampiran 10. Butir-butir Soal Ujicoba Penelitian

**INSTRUMEN UJICOBA PENELITIAN
TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN
ROUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH
KABUPATEN KULON PROGO**

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama :
- b. Kelas :
- c. Jenis Kelamin (L/P) :

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL:

- a. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
- b. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
- d. Berilah tanda centang () pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban	
		BENAR	SALAH
1.	Permainan bola <i>rounders</i> termasuk permainan bola kecil	✓	

Soal.

No	Pernyataan	Jawaban	
		BENAR	SALAH
A.	Menerjemahkan		
1	Pemain rounders di mainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, sedangkan 6 pemain sebagai cadangan		
2	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai		
3	Inning merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim penjaga dan tim pemukul		
4	Istilah <i>Strike</i> adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur diatas tempat pemukul		

	antara lutut dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul		
5	Lapangan <i>rounders</i> memiliki bentuk segilima dengan panjang masing-masing sisi 15 m dan selain itu <i>base</i> berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.		
6	Tempat hinggap atau base permainan <i>rounders</i> bisa menggunakan papan kayu atau keset		
7	Tongkat pemukul yang digunakan terbuat dari kayu dengan panjang 80 cm, berdiameter 7 cm, berat 370 gram dan panjang pegangannya 46 cm.		
8	Teknik dasar bermain <i>rounders</i> yaitu teknik melempar, menangkap, memukul dan ditambah keterampilan mengetik lawan dan membakar <i>base</i>		
9	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan		
10	Teknik dasar melempar hanya lemparan lambung		
11	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil berlari ke <i>base</i> tanpa terkena bola/ dimatikan lawan		
12	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah		
B. Menafsirkan			
13	Setiap regu pemukul memiliki 3 kali kesempatan untuk memukul, kecuali pemukul pertama dan kedua tidak memiliki kesempatan tersebut		
14	Urutan memukul bola harus sesuai dengan nomor yang telah ditentukan. Agar pemukul yang antri di belakang tidak boleh mendahului pemukul yang di depannya		
15	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama di kuasai regu penjaga, maka regu pemukul yang berada di <i>base</i> boleh berlari ke <i>base</i> boleh duduk atau berdiam saja		
16	Setiap pemain, regu pemukul harus berpindah <i>base</i> dan regu penjaga boleh mematikkan dengan cara mengtag dengan menyentuhkan bola dan juga dapat dengan cara membakar <i>base</i> .		
17	Setiap <i>base</i> hanya diisi 2 pemain saja		
18	Bola <i>rounders</i> yang digunakan terbuat dari karet yang bagian dalamnya berisi serabut kelapa dengan berat 80 -100 gram dan kelilingnya 19 - 22 cm. Bila tidak ada		

	bisa menggunakan bola kasti.		
19	Ketika permainan <i>rounders</i> , bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya tidak sama		
20	Jarak antara <i>base</i> satu dengan lain semuanya sama		
21	Menangkap bola lambung, menangkap bola lurus, dan menangkap bola menyusur tanah merupakan teknik menangkap bola		
22	Teknik dasar menangkap bola menyusur tanah dalam bermain rounders tidak hanya menggunakan sikap berlutut, dan sikap berdiri, tetapi juga terdapat sikap jongkok.		
23	Tugas penjaga belakang atau <i>catcher</i> yaitu menangkap bola yang di lemparkan oleh pelambung kepada pemukul dan memberikan kembali bola ke teman atau pelambung		
24	Saat regu penjaga berlari dan dihadapannya terdapat bola hasil pukulan, hendaknya bola disingkirkan dengan cara di tendang		
C.	Mengekstrapolasi		
25	Memukul tidak hanya dilakukan oleh regu pemukul saja, melainkan regu penjaga juga berhak setelah berganti inning atau terjadi tukar bebas		
26	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola ke lawan dengan sekencang-kencangnya, maka dianggap sah		
27	Berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali dan berhasil menangkap bola pukulan sebanyak 5 kali maka akan terjadi pertukaran bebas dari regu pemukul menjadi regu penjaga		
28	Pemain mendapatkan nilai 6, apabila dapat melewati semua <i>base</i> dan kembali ke ruang bebas dengan pukulannya sendiri		
29	Setelah memukul bola, tongkat pemukul keluar dari area, jika pemain telah sampai di <i>base</i> dan tidak membenarkan posisi tongkat, maka pemain masih dianggap sah atau tidak mati		
30	Setiap regu pemukul saat berlari melewati <i>base</i> harus menginjak <i>base</i> , jika pemain tidak menginjak maka		

	dianggap mati atau tidak mendapatkan poin pada <i>base</i>		
31	Ketika pukulan bola mendarat di garis salah/batas yaitu garis antara <i>base 5</i> dan <i>base 1</i> atau <i>base 5</i> dengan <i>base 4</i> maka pukulannya dianggap tidak sah.		
32	Pelambung melemparkan bola ke pemukul dengan sekencang-kencangnya dan tidak tepat untuk di pukul, maka dianggap lemparan yang sah		
33	Penjaga boleh menghalangi-halangi regu pemukul yang sedang berlari menuju <i>base</i>		
34	Saat pukulan yang dihasilkan dinyatakan tidak sah atau melewati garis batas, maka pemain regu pemukul harus kembali ke <i>base</i> semula		
35	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena bola pemukul harus berlari ke <i>base</i> , tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke <i>base</i>		

Kunci Jawaban

No.	jwb								
1	1		16	1		31	1		
2	1		17		1	32		1	
3		1	18	1		33		1	
4	1		19		1	34	1		
5	1		20	1		35	1		
6	1		21	1					
7	1		22	1					
8	1		23	1					
9	1		24		1				
10		1	25	1					
11	1		26		1				
12		1	27	1					
13	1		28	1					
14	1		29		1				
15		1	30	1					

Lampiran 11. Data Ujicoba Penelitian

No	Nama	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	TOTAL	
1	AR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	29			
2	EKM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	32				
3	FY	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34				
4	HST	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33				
5	HR	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	28				
6	HA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34				
7	MHA	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	1	0	20				
8	NH	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	13				
9	RV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	34				
10	RAP	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	12				
11	RZ	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	15				
12	BG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	30				
13	ADR	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	29				
14	HA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	27				
15	DY	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13				
16	PA	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	31				
17	LN	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30				
18	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	32				
Total		18	15	14	13	15	14	15	9	11	15	15	13	11	14	16	16	18	14	17	13	14	9	13	13	14	14	8	13	13	12	11	15	16	15	15	13	476

Lampiran 12. Kategori Data Ujicoba Penelitian

Kategori

No	Nama	TOTAL	Skor	Kategori
1	AR	29	82.857	ST
2	EKM	32	91.428	ST
3	FY	34	97.142	ST
4	HST	33	94.28	ST
5	HR	28	80	T
6	HA	34	97.142	ST
7	MHA	20	57.14	S
8	NH	13	37.14	R
9	RV	34	97.142	ST
10	RAP	12	34.28	R
11	RZ	15	50	S
12	BG	30	85.71	ST
13	ADR	29	82.85	ST
14	HA	27	77.142	T
15	DY	13	37.14	R
16	PA	31	88.57	ST
17	LN	30	85.71	ST
18	SA	32	91.42	ST

Lampiran 13. Data Uji Validitas

Validitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
Butir_1	51.0556	248.879	.451	Valid
Butir_2	51.1111	241.987	.906	Valid
Butir_3	51.1667	240.500	.945	Valid
Butir_4	51.0556	248.173	.488	Valid
Butir_5	51.1111	243.634	.779	Valid
Butir_6	51.0556	249.114	.445	Valid
Butir_7	51.3889	247.663	.550	Valid
Butir_8	51.2778	253.271	.701	Valid
Butir_9	51.0556	245.114	.746	Valid
Butir_10	51.0556	244.644	.786	Valid
Butir_11	51.1667	247.794	.741	Valid
Butir_12	51.2778	257.271	.752	Valid
Butir_13	51.1111	245.516	.636	Valid
Butir_14	51.0000	248.000	.601	Valid
Butir_15	51.0000	247.765	.624	Valid
Butir_16	51.1111	243.634	.779	Valid
Butir_17	50.9444	251.114	.736	Valid
Butir_18	51.1667	247.559	.445	Valid
Butir_19	51.1111	241.987	.906	Valid
Butir_20	51.3889	256.840	.734	Valid
Butir_21	51.1667	252.029	.751	Valid
Butir_22	51.1667	244.500	.660	Valid
Butir_23	51.1111	243.163	.815	Valid
Butir_24	51.1111	249.281	.735	Valid
Butir_25	51.4444	250.850	.742	Valid
Butir_26	51.1667	246.147	.544	Valid
Butir_27	51.1667	248.029	.448	Valid
Butir_28	51.2222	240.654	.886	Valid
Butir_29	51.2778	244.801	.584	Valid
Butir_30	51.0556	244.644	.786	Valid
Butir_31	51.0000	249.647	.437	Gugur
Butir_32	51.0556	244.644	.786	Valid
Butir_33	51.0556	246.291	.647	Valid
Butir_34	51.1667	240.500	.945	Valid
Butir_35	25.4444	63.556	1.000	
Total				

Keterangan: r hitung > r tabel ($df = 18$; $0,05 = 0,444$) = valid

Lampiran 14. Uji Reliabilitas Instrumen dan Tingkat Kesukaran Soal

NO	NAMA	BUTIR SOAL																																TOTAL			
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34		
1	AR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
2	EKM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	31		
3	FY	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33		
4	HST	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32		
5	HR	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27		
6	HA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33		
7	MHA	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	19		
8	NH	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	13			
9	RV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33		
10	RAP	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	12			
11	RZ	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	14			
12	BG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	29		
13	ADR	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
14	HA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	26		
15	DY	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	13			
16	PA	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
17	LN	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29			
18	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	31			
JUMLAH		15	14	13	15	14	15	9	11	15	15	13	11	14	16	16	16	18	14	17	13	14	9	13	13	14	14	8	13	13	12	11	16	15	15	13	461
n (item soal)		25																																			
n-1		24																																			
p		0,6	0,56	0,52	0,6	0,56	0,6	0,36	0,44	0,6	0,6	0,52	0,44	0,56	0,64	0,64	0,72	0,56	0,68	0,52	0,56	0,36	0,52	0,52	0,56	0,56	0,32	0,52	0,52	0,48	0,44	0,64	0,6	0,6	0,52		
q		0,4	0,44	0,48	0,4	0,44	0,4	0,64	0,56	0,4	0,4	0,48	0,56	0,44	0,36	0,36	0,28	0,44	0,32	0,48	0,44	0,64	0,48	0,48	0,44	0,44	0,68	0,48	0,48	0,52	0,56	0,36	0,4	0,48			
Variansi total		58,83986928																																			
px q		0,24	0,246	0,25	0,24	0,246	0,24	0,23	0,246	0,24	0,24	0,25	0,246	0,246	0,23	0,23	0,202	0,246	0,218	0,25	0,246	0,23	0,25	0,25	0,246	0,246	0,218	0,25	0,25	0,246	0,23	0,24	0,25				
$\sum p x q$		8,1792																																			
K21		0,896866889																																			
keterangan		jika $r_h > 0,70$ dikatakan reliabel																																			
tingkat kesukaran		mudah jika $TK < 0,30$ atau $TK \geq 0,70$																																			

Lampiran 15. Butir Soal Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN
TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN
***ROUNDERS* DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH**
KABUPATEN KULON PROGO

1. IDENTITAS RESPONDEN

- a. Nama :
 b. Kelas :
 c. Jenis Kelamin (L/P) :

2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL:

- a. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
- b. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH
- c. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.
- d. Berilah tanda centang () pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban	
		BENAR	SALAH
1.	Permainan bola <i>rounders</i> termasuk permainan bola kecil	✓	

Soal.

No	Pernyataan	Jawaban	
		BENAR	SALAH
A.	Menerjemahkan		
1	Pemain rounders di mainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, sedangkan 6 pemain sebagai cadangan		
2	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai		
3	Inning merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding saling bergantian sebagai tim penjaga dan tim pemukul		
4	Istilah <i>Strike</i> adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur diatas tempat pemukul antara lutut		

	dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul		
5	Lapangan <i>rounders</i> memiliki bentuk segilima dengan panjang masing-masing sisi 15 m dan selain itu <i>base</i> berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.		
6	Tempat hinggap atau base permainan <i>rounders</i> bisa menggunakan papan kayu atau keset		
7	Tongkat pemukul yang digunakan terbuat dari kayu dengan panjang 80 cm, berdiameter 7 cm, berat 370 gram dan panjang pegangannya 46 cm.		
8	Teknik dasar bermain <i>rounders</i> yaitu teknik melempar, menangkap, memukul dan ditambah keterampilan mengetik lawan dan membakar <i>base</i>		
9	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan		
10	Teknik dasar melempar hanya lemparan lambung		
11	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil berlari ke <i>base</i> tanpa terkena bola/ dimatikan lawan		
12	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah		
B. Menafsirkan			
13	Setiap regu pemukul memiliki 3 kali kesempatan untuk memukul, kecuali pemukul pertama dan kedua tidak memiliki kesempatan tersebut		
14	Urutan memukul bola harus sesuai dengan nomor yang telah ditentukan. Agar pemukul yang antri di belakang tidak boleh mendahului pemukul yang di depannya		
15	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama di kuasai regu penjaga, maka regu pemukul yang berada di <i>base</i> boleh berlari ke <i>base</i> boleh duduk atau berdiam saja		
16	Setiap pemain, regu pemukul harus berpindah <i>base</i> dan regu penjaga boleh mematikkan dengan cara mengtag dengan menyentuhkan bola dan juga dapat dengan cara membakar <i>base</i> .		
17	Setiap <i>base</i> hanya diisi 2 pemain saja		
18	Bola <i>rounders</i> yang digunakan terbuat dari karet yang bagian dalamnya berisi serabut kelapa dengan berat 80 -100 gram dan kelilingnya 19 - 22 cm. Bila tidak ada bisa menggunakan bola kasti.		

19	Ketika permainan <i>rounders</i> , bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya tidak sama		
20	Jarak antara <i>base</i> satu dengan lain semuanya sama		
21	Menangkap bola lambung, menangkap bola lurus, dan menangkap bola menyusur tanah merupakan teknik menangkap bola		
22	Teknik dasar menangkap bola menyusur tanah dalam bermain <i>rounders</i> tidak hanya menggunakan sikap berlutut, dan sikap berdiri, tetapi juga terdapat sikap jongkok.		
23	Tugas penjaga belakang atau <i>catcher</i> yaitu menangkap bola yang di lemparkan oleh pelambung kepada pemukul dan memberikan kembali bola ke teman atau pelambung		
24	Saat regu penjaga berlari dan dihadapannya terdapat bola hasil pukulan, hendaknya bola disingkirkan dengan cara di tendang		
C.	Mengekstrapolasi		
25	Memukul tidak hanya dilakukan oleh regu pemukul saja, melainkan regu penjaga juga berhak setelah berganti inning atau terjadi tukar bebas		
26	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola ke lawan dengan sekencang-kencangnya, maka dianggap sah		
27	Berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali dan berhasil menangkap bola pukulan sebanyak 5 kali maka akan terjadi pertukaran bebas dari regu pemukul menjadi regu penjaga		
28	Pemain mendapatkan nilai 6, apabila dapat melewati semua <i>base</i> dan kembali ke ruang bebas dengan pukulannya sendiri		
29	Setelah memukul bola, tongkat pemukul keluar dari area, jika pemain telah sampai di <i>base</i> dan tidak membenarkan posisi tongkat, maka pemain masih dianggap sah atau tidak mati		
30	Setiap regu pemukul saat berlari melewati <i>base</i> harus menginjak <i>base</i> , jika pemain tidak menginjak maka dianggap mati atau tidak mendapatkan poin pada <i>base</i>		
31	Pelambung melemparkan bola ke pemukul dengan		

	sekencang-kencangnya dan tidak tepat untuk di pukul, maka dianggap lemparan yang sah		
32	Penjaga boleh menghalangi-halangi regu pemukul yang sedang berlari menuju <i>base</i>		
33	Saat pukulan yang dihasilkan dinyatakan tidak sah atau melewati garis batas, maka pemain regu pemukul harus kembali ke <i>base</i> semula		
34	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena bola pemukul harus berlari ke <i>base</i> , tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke <i>base</i>		

Kunci Jawaban

No.	jwb							
1	1		16	1		31		1
2	1		17		1	32		1
3		1	18	1		33	1	
4	1		19		1	34	1	
5	1		20	1				
6	1		21	1				
7	1		22	1				
8	1		23	1				
9	1		24		1			
10		1	25	1				
11	1		26		1			
12		1	27	1				
13	1		28	1				
14	1		29		1			
15		1	30	1				

Lampiran 16. Contoh Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN																																					
TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VI TERHADAP PERMAINAN																																					
ROUNDERS DI SD N 1 PENGASIH KECAMATAN PENGASIH																																					
KABUPATEN KULON PROGO																																					
<p>1. IDENTITAS RESPONDEN</p> <p>a. Nama : ...Yayan Bayu Praditya..... b. Kelas : ...VI (6)..... c. Jenis Kelamin (L/P) :L.....</p>																																					
<p>2. PETUNJUK PENGISIAN SOAL:</p> <p>a. Bacalah, cermati, dan pahami setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.</p> <p>b. Pilihan jawaban adalah BENAR dan SALAH</p> <p>c. Pilihlah salah satu jawaban yang dianggap paling sesuai dengan pendapat saudara seperti yang telah digambarkan oleh pernyataan yang tersedia.</p> <p>d. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.</p>																																					
<p>Contoh:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="width: 10%;">No</th> <th rowspan="2" style="width: 60%;">Pernyataan</th> <th colspan="2" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Jawaban</th> </tr> <tr> <th style="width: 30%; text-align: center;">BENAR</th> <th style="width: 30%; text-align: center;">SALAH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1.</td> <td>Permainan bola rounders termasuk permainan bola kecil</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No	Pernyataan	Jawaban		BENAR	SALAH	1.	Permainan bola rounders termasuk permainan bola kecil	✓																									
No	Pernyataan	Jawaban																																			
		BENAR	SALAH																																		
1.	Permainan bola rounders termasuk permainan bola kecil	✓																																			
<p>Soal</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2" style="width: 10%;">No</th> <th rowspan="2" style="width: 60%;">Pernyataan</th> <th colspan="2" style="text-align: center; border-bottom: 1px solid black;">Jawaban</th> </tr> <tr> <th style="width: 30%; text-align: center;">BENAR</th> <th style="width: 30%; text-align: center;">SALAH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">A. Menerjemahkan</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td>Pemain rounders dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, sedangkan 6 pemain sebagai cadangan</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td>Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td>Inning merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding sebagai tim penjaga saja</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4</td> <td>Istilah <i>Strike</i> adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur diatas tempat pemukul antara lutut dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">5</td> <td>Lapangan rounders memiliki bentuk segilima dengan panjang masing-masing sisi 15 m dan selain itu <i>base</i> berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">6</td> <td>Tempat hinggap atau <i>base</i> permainan rounders bisa menggunakan papan kayu atau keset</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>				No	Pernyataan	Jawaban		BENAR	SALAH	A. Menerjemahkan				1	Pemain rounders dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, sedangkan 6 pemain sebagai cadangan	✓		2	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai	✓		3	Inning merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding sebagai tim penjaga saja		✓	4	Istilah <i>Strike</i> adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur diatas tempat pemukul antara lutut dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul	✓		5	Lapangan rounders memiliki bentuk segilima dengan panjang masing-masing sisi 15 m dan selain itu <i>base</i> berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.	✓		6	Tempat hinggap atau <i>base</i> permainan rounders bisa menggunakan papan kayu atau keset	✓	
No	Pernyataan	Jawaban																																			
		BENAR	SALAH																																		
A. Menerjemahkan																																					
1	Pemain rounders dimainkan oleh 2 regu, setiap regu terdiri atas 12 pemain, sedangkan 6 pemain sebagai cadangan	✓																																			
2	Pemain-pemain dari regu pemukul harus berada di ruang bebas sebelum permainan dimulai	✓																																			
3	Inning merupakan suatu bagian dari pertandingan dimana kedua tim yang bertanding sebagai tim penjaga saja		✓																																		
4	Istilah <i>Strike</i> adalah bola yang dilemparkan pelambung benar dan meluncur diatas tempat pemukul antara lutut dan bahu, meskipun dipukul kena atau tidak kena oleh pemukul	✓																																			
5	Lapangan rounders memiliki bentuk segilima dengan panjang masing-masing sisi 15 m dan selain itu <i>base</i> berbentuk bujur sangkar dengan ukuran 40 x 40 cm.	✓																																			
6	Tempat hinggap atau <i>base</i> permainan rounders bisa menggunakan papan kayu atau keset	✓																																			

7	Tongkat pemukul yang digunakan terbuat dari kayu dengan panjang 80 cm, berdiameter 7 cm, berat 370 gram dan panjang pegangannya 46 cm.	✓	
8	Teknik dasar bermain <i>rounders</i> yaitu teknik melempar, menangkap, memukul dan ditambah keterampilan mengetik lawan dan membakar <i>base</i>	✓	
9	Melempar bola dilakukan menggunakan satu tangan	✓	
10	Teknik dasar melempar hanya lemparan lambung		✓
11	Agar mendapat nilai regu pemukul harus berhasil berlari ke <i>base</i> tanpa terkena bola/ dimatikan lawan	✓	
12	Seorang pemukul memegang tongkat pemukul bola menggunakan dua tangan dianggap tidak sah	✓	
B. Menafsirkan			
13	Setiap regu pemukul memiliki 3 kali kesempatan untuk memukul, kecuali pemukul pertama dan kedua tidak memiliki kesempatan tersebut	✓	
14	Urutan memukul bola harus sesuai dengan nomor yang telah ditentukan. Agar pemukul yang antri di belakang tidak boleh mendahului pemukul yang di depannya	✓	
15	Jika bola berhasil dipukul jauh dan lama di kuasai regu penjaga, maka regu pemukul yang berada di <i>base</i> boleh berlari ke <i>base</i> boleh duduk atau berdiam saja		✓
16	Setiap pemain, regu pemukul harus berpindah <i>base</i> dan regu penjaga boleh mematikkan dengan cara mengtag dengan menyentuhkan bola dan juga dapat dengan cara membakar <i>base</i> .	✓	
17	Setiap <i>base</i> hanya diisi 2 pemain saja		✓
18	Bola <i>rounders</i> yang digunakan terbuat dari karet yang bagian dalamnya berisi serabut kelapa dengan berat 80 -100 gram dan kelilingnya 19 - 22 cm. Bila tidak ada bisa menggunakan bola kasti.	✓	
19	Ketika permainan <i>rounders</i> , bola yang digunakan oleh putra maupun putri beratnya tidak sama	✓	
20	Jarak antara <i>base</i> satu dengan lain semuanya sama	✓	
21	Menangkap bola lambung, menangkap bola lurus, dan menangkap bola menyusur tanah merupakan teknik menangkap bola	✓	
22	Teknik dasar menangkap bola menyusur tanah dalam bermain <i>rounders</i> tidak hanya menggunakan sikap berlutut, dan sikap berdiri, tetapi juga terdapat sikap jongkok.	✓	
23	Tugas penjaga belakang atau <i>catcher</i> yaitu menangkap bola yang dilemparkan oleh pelambung kepada pemukul dan memberikan kembali bola ke teman atau	✓	

	pelambung		
24	Saat regu penjaga berlari dan dihadapannya terdapat bola hasil pukulan, hendaknya bola disingkirkan dengan cara di tendang		✓
C.	Mengekstrapolasi		
25	Memukul tidak hanya dilakukan oleh regu pemukul saja, melainkan regu penjaga juga berhak setelah berganti inning atau terjadi tukar bebas	✓	
26	Saat mematikan lawan dengan berusaha melempar bola ke lawan dengan sekencang-kencangnya, maka dianggap sah		✓
27	Berhasil mematikan regu pemukul sebanyak 6 kali dan berhasil menangkap bola pukulan sebanyak 5 kali maka akan terjadi pertukaran bebas dari regu pemukul menjadi regu penjaga	✓	
28	Pemain mendapatkan nilai 6, apabila dapat melewati semua <i>base</i> dan kembali ke ruang bebas dengan pukulannya sendiri	✓	
29	Setelah memukul bola, tongkat pemukul keluar dari area, jika pemain telah sampai di <i>base</i> dan tidak membenarkan posisi tongkat, maka pemain masih dianggap sah atau tidak mati	✓	
30	Setiap regu pemukul saat berlari melewati <i>base</i> harus menginjak <i>base</i> , jika pemain tidak menginjak maka dianggap mati atau tidak mendapatkan poin pada <i>base</i>	✓	
31	Pelambung melemparkan bola ke pemukul dengan sekencang-kencangnya dan bukan area untuk di pukul, maka dianggap lemparan yang sah		✓
32	Penjaga boleh menghalangi-halangi regu pemukul yang sedang berlari menuju <i>base</i>		✓
33	Saat pukulan yang dihasilkan dinyatakan tidak sah atau melewati garis batas, maka pemain regu pemukul harus kembali ke <i>base</i> semula	✓	
34	Dalam kesempatan pertama bila pukulan terkena bola pemukul harus berlari ke <i>base</i> , tanpa harus menggunakan kesempatan selanjutnya untuk berlari ke <i>base</i>	✓	

Lampiran 17. Data Penelitian

No	Nama	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	TOTAL	Skor	Kategori
1	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	28	82,35294	ST		
2	AN	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	26	76,47059	T		
3	AW	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	97,05882	ST		
4	DY	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	25	73,52941	T		
5	ER	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23	67,64706	T			
6	FT	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	91,17647	ST			
7	FB	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	18	52,94118	SD			
8	FE	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	25	73,52941	T		
9	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	31	91,17647	ST			
10	GT	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	18	52,94118	SD			
11	JT	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	25	73,52941	T		
12	KH	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	29	85,29412	ST			
13	AB	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	26	76,47059	T			
14	RF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	20	58,82353	SD			
15	HM	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	25	73,52941	T			
16	RG	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	24	70,58824	T				
17	MT	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	28	82,35294	ST			
18	SF	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	26	76,47059	T			
19	IB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	31	91,17647	ST			
20	TA	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	23	67,64706	T			
Rata-rata																																25,75	75,73529	TINGGI				

Lampiran 18. Data Kemampuan Menerjemahkan

No	Nama	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	TOTAL	Skor	Kategori
1	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	91,66667	ST
2	AN	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83,33333	ST
3	AW	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	91,66667	ST
4	DY	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	8	66,66667	ST
5	ER	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	7	58,33333	SD
6	FT	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10	83,33333	ST
7	FB	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	8	66,66667	T
8	FE	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	91,66667	ST
9	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	10	83,33333	ST
10	GT	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	8	66,66667	T
11	JT	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	10	83,33333	ST
12	KH	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83,33333	ST
13	AB	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	9	75	T
14	RF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	9	75	T
15	HM	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	10	83,33333	ST
16	RG	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	7	58,33333	SD
17	MT	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	10	83,33333	ST
18	SF	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	9	75	T
19	IB	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	11	91,66667	ST
20	TA	0	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	7	58,33333	SD
Rata-rata													9,3	77,5	T	

Lampiran 19. Data Kemampuan Menafsirkan

No	Nama	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	TOTAL	Skor	Kategori
1	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	91,66667	ST
2	AN	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	8	66,66667	T
3	AW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
4	DY	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	9	75	T
5	ER	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	9	75	T
6	FT	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	11	91,66667	ST
7	FB	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	6	50	SD
8	FE	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	8	66,66667	T
9	FR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
10	GT	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	7	58,33333	SD
11	JT	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	8	66,66667	T
12	KH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	ST
13	AB	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	9	75	T
14	RF	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	66,66667	T
15	HM	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	9	75	T
16	RG	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	10	83,33333	ST
17	MT	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10	83,33333	ST
18	SF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	83,33333	ST
19	IB	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11	91,66667	ST
20	TA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83,33333	ST
Rata-rata														9,5	79,16667	T

Lampiran 20. Data Kemampuan Mengekstrapolasi

No	Nama	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	TOTAL	Skor	Kategori
1	AF	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	6	60	SD
2	AN	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	T
3	AW	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	ST
4	DY	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	T
5	ER	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70	T
6	FT	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	ST
7	FB	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	4	40	RD
8	FE	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	6	60	SD
9	FR	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	ST
10	GT	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	3	30	RD
11	JT	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	7	70	T
12	KH	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	70	T
13	AB	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80	T
14	RF	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	3	30	RD
15	HM	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60	SD
16	RG	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	7	70	T
17	MT	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	8	80	T
18	SF	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	7	70	T
19	IB	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	ST
20	TA	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	6	60	SD
Rata-rata												6,95	69,5	T

Lampiran 21. Deskriptif Statistik

Tingkat_pemahaman_siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	52,94117647	2	10.0	10.0	10.0
	58,82352941	1	5.0	5.0	15.0
	67,64705882	2	10.0	10.0	25.0
	70,58823529	1	5.0	5.0	30.0
	73,52941176	4	20.0	20.0	50.0
	76,47058824	3	15.0	15.0	65.0
	82,35294118	2	10.0	10.0	75.0
	85,29411765	1	5.0	5.0	80.0
	91,17647059	3	15.0	15.0	95.0
	97,05882353	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

MENERJEMAHKAN

Kemampuan_menafsirkan_siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	58,33333333	3	15.0	15.0	15.0
	66,66666667	3	15.0	15.0	30.0
	75	3	15.0	15.0	45.0
	83,33333333	7	35.0	35.0	80.0
	91,66666667	4	20.0	20.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

MENAFSIRKAN

Kemampuan_menafsirkan_siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	100	3	15.0	15.0	15.0
	50	1	5.0	5.0	20.0
	58,33333333	1	5.0	5.0	25.0
	66,66666667	4	20.0	20.0	45.0
	75	4	20.0	20.0	65.0
	83,33333333	4	20.0	20.0	85.0
	91,66666667	3	15.0	15.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

MENGEKSTRAPOLASI

Kemampuan_mengektrapolasi_siswa

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	2	10.0	10.0	10.0
	40	1	5.0	5.0	15.0
	60	4	20.0	20.0	35.0
	70	5	25.0	25.0	60.0
	80	4	20.0	20.0	80.0
	90	2	10.0	10.0	90.0
	100	2	10.0	10.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Lampiran 22. Tabel r

Tabel r Product Moment Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	<u>0.297</u>	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 23. Standar Kompetensi

Standar Kompetensi	1.	Mempraktikan berbagai gerak dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya
Kompetensi Dasar	1.1	Mempraktikkan gerak dasar salah satu permainan bola kecil dengan koordinasi dan kontrol yang baik dengan peraturan yang dimodifikasi, serta nilai kerjasama, sportifitas, dan kejujuran
Standar Kompetensi	6.	Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan dan olahraga dengan peraturan yang dimodifikasi dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.
Kompetensi Dasar	6.2	Mempraktikkan penerapan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil dengan peraturan yang dimodifikasi serta nilai, kerjasama, sportifitas dan kejujuran.

Lampiran 24. Dokumentasi

Foto Ujicoba Penelitian



Profil Sekolah



Peneliti memberikan penjelasan dalam mengisi tes soal



Responden mengisi jawaban tes soal

Foto Penelitian



Profil Sekolah



Peneliti memberikan soal-soal



Responden mengisi jawaban tes soal-soal