

# TINGKAT KETERAMPILAN MELEMPAR MEMUKUL MENANGKAP DAN LARI DALAM PERMAINAN KIPPERS SISWA KELAS IV SD SUDIMORO I KECAMATAAN SRUMBUNG KABUPATEN MAGELANG

## SKILL SKILLING LEVEL HAVE TO CAPTURE AND RUN IN KIPPERS CLIENTS CLASS IV BASIC SCHOOL SUDIMORO I SUB DISTRICT SRUMBUNG DISTRICT MAGELANG

Oleh : Susanti PGSD Penjaskes  
Email : [susantigo641@gmail.com](mailto:susantigo641@gmail.com)

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh Tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang yang masih sangat bervariasi mengenai tingkat kemampuan dalam melempar, memukul, menangkap dan berlari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang. Desain penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *survei*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 dengan jumlah 20 siswa. Instrumen yang digunakan adalah tes ketepatan melempar dengan validitas 0,507 reliabelitas 0,831, tes memukul validitas 0,913 reliabelitas 0,826 tes menangkap validitas 0,534 reliabelitas 0,894, dan tes lari validitas 0,523 reliabelitas 0,835. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 7 orang atau 35%. Tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang yang berkategori sangat tinggi 2 orang atau 10%, tinggi 4 orang atau 20%, sedang 7 orang atau 35%, rendah 6 orang atau 30% dan sangat rendah 1 orang atau 5%.

Kata Kunci : keterampilan melempar memukul menangkap dan lari, kippers

### Abstract

*This study was based on the basic skill level of kippers students of grade IV of SD Negeri Sudimoro 1 in Srumbung District, Magelang Regency which still vary greatly about the level of ability in throwing, hitting, catching and running. This study aims to determine the basic skill level of playing kippers students IV SD Negeri Sudimoro 1 in District Srumbung, Magelang District. The design of this research is quantitative descriptive research. The method used is survey method. The subject of this research is the fourth grader of SD Negeri Sudimoro 1 with the number of 20 students. The instrument used is a throwing accuracy test with the validity of 0,507 reliabelitas 0,831, test hit validity 0,913 reliabelity 0,826 test capture validity 0,534 reliability 0,894, and test run validity 0,523 reliabelitas 0,835. The analysis technique is to pour the frequency into percentage form. From the results of this study indicate that the basic skill level of playing kippers fourth graders of SD Negeri Sudimoro 1 in Srumbung District, Magelang Regency is being consideration of the highest frequency in medium category with 7 people or 35%. Level of basic skill to play kippers of fourth graders of SD Negeri Sudumoro 1 in Srumbung District, Magelang regency with very high category 2 people or 10%, high 4 people or 20%, 7 people or 35%, low 6 people or 30% and very Low 1 person or 5%.*

Keywords: skill of throwing hit catch and run, kippers

## PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran permainan kippers yang diselenggarakan di Sekolah Dasar Negeri Sudimoro 1 kecamatan Srumbung, Kabupaten

Magelang masih banyak mengalami berbagai macam kendala baik dari kemampuan siswa, guru maupun fasilitas yang dimiliki sekolah. Permainan kippers adalah salah satu dari permainan bol kecil yang sudah

dikenal oleh anak-anak baik diperkotaan maupun di pedesaan. Dalam kippers merupakan sarana olahraga yang sangat menyenangkan karena dilakukan sambil bermain dan berkompetisi antara dua tim. Pelaksanaan proses pembelajaran permainan di sekolah, pada umumnya siswa Sekolah Dasar diberikan pemaparan teori dan pembelajaran tehnik dasar secara terpisah-pisah. Begitu pula dalam pembelajaran permainan bola kecil seperti dalam permainan kippers, siswa diinstruksikan untuk melakukan gerakan menangkap, melempar, dan memukul. Setelah belajar tersebut kemudian diberikan penjelasan mengenai peraturan permainan. Selanjutnya setelah peserta didik menguasai keterampilan dasar serta aturan dalam permainan kippers baru melakukan permainan. Permainan bola kippers membutuhkan tempat yang luas dan datar untuk bermain, dengan demikian pemain akan bebas bergerak dan memukul bola sesuai kemampuan masing-masing, sehingga permainan akan menjadi menarik. Keterampilan dasar bermain kippers setiap anak sekolah dasar tidak sama. Hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya kemampuan dan keterampilan siswa. Agar dapat bermain kippers dengan baik diperlukan beberapa keterampilan yang harus dimiliki siswa yaitu melempar, memukul, dan menangkap bola serta lari.

Tingkat keterampilan dasar bermain kippers Srumbung, Kabupaten Magelang yang masih sangat bervariasi mengenai tingkat kemampuan dalam melempar memukul menangkap dan lari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang.

## METODE PENELITIAN

### Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan metode survei yang bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung. Data yang diperoleh dari tes perbuatan/praktek dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

### Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 Mei 2017 dan diperoleh responden sebanyak 20 siswa SD Sudimoro 1 Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang.

### Subyek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang dengan responden 20 siswa.

### Prosedur

Variabel tersebut akan diukur dengan tes melempar bola 10 kali dengan jumlah skor maksimal 50, tes memukul bola kippers 10 kali dengan jumlah skor maksimal 10, tes menangkap bola kippers 10 kali dengan jumlah skor maksimal 10, dan lari pendek zik zak dengan jarak 30 meter dengan hitungan detik.

### Sampel Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 130) populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Sedangkan sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 dengan jumlah 20 siswa.

### Data, Instrumen, dan Teknik

#### Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data (Suharsimi Arikunto, 2005:101). Peneliti menggunakan instrumen yang dibuat sendiri yang di ujicoba di SD Negeri Kemiren kecamatan Srumbung. Instrumen penelitiannya yaitu: tes ketepatan melempar, tes memukul, tes menangkap, dan tes lari. Untuk menguji kelayakan Instrumen dilakukan ujicoba instrumen. Ujicoba dilakukan di SD Negeri Kemiren kecamatan Srumbung.

Hasil uji validitas setiap perlakuan pada melempar melalui perhitungan program komputer *SPSS for Windows v.20.0* sebagai berikut:

Tabel 1. Nilai Validitas dan Reliabilitas Instrumen

	Validitas	Reliabilitas
Melempar Bola	0,507	0,831
Memukul Bola	0,913	0,826
Menangkap Bola	0,534	0,894
Lari	0,523	0,835

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan tes dan pengukuran, yaitu : berupa tes memukul bola, tes menangkap bola, dan tes ketepatan melempar bola.

## a. Tes memukul bola

- 1) Tujuan : Mengukur kemampuan memukul
- 2) Peralatan : lapangan yang standar, yang ditandai dengan posisi honk pada tempatnya, bola, dan pemukul.
- 3) Pelaksanaan : Testi mengambil posisi pada daerah memukul. Testi memegang pemukul dan siap memukul bola yang dilambungkan sendiri. Pukulan dilambungkan ke arah sebelah kanan dan kiri lapangan. Testi melakukan kesempatan pukulan sebanyak 10 kali. Bola yang dihitung adalah bola yang mengenai pemukul. Setiap pukulan tidak terarah pada satu bagian lapangan saja. Pemukul berada di ruang satu, pukulan harus melewati garis daerah 2.



Gambar 13. Tes Memukul Bola

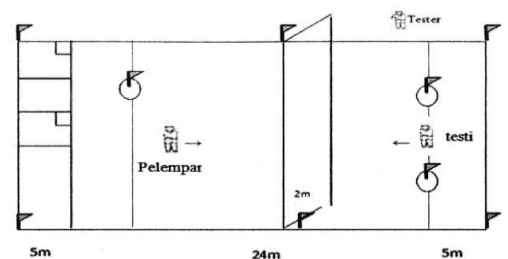
Sumber : Syaeful Arif yang dikutip oleh Suyitno (2015 : 56)

- 4) Peraturan : Testi harus berusaha memukul bola, bola yang dipukul mengenai pemukul akan dihitung, dan kesempatan memukul 10 kali.
  - 5) Penilaian :
    - a) Skor adalah jumlah seluruh pukulan sebanyak 10 kali.
    - b) Bola yang dipukul tidak melewati garis batas honk 1 maka tidak mendapatkan nilai atau "0".
    - c) Bola yang dipukul melewati garis batas daerah 2 maka dinilai "1".
    - d) Setiap skor dicatat dalam formulir.
    - e) Jumlah skor maksimal 10 point.
- a. Tes menangkap bola
- 1) Tujuan : Mengukur ketrampilan menangkap bola lambung dengan interval tertentu dan keadaan bola dengan situasi yang berbeda.
  - 2) Peralatan : Lapangan yang standar, pada bagian belakang lapangan dibuat daerah untuk menangkap, tali yang

diikat dengan dua tiang dengan tinggi 2 meter, bola kasti.

- 3) Pelaksanaan : Testi berdiri ditengah-tengah antara honk 2 dan 3. Pelempar berdiri ditempat petak lemparan, melempar bola lambung kepada testis yang dituju. Lemparan harus melewati tali setinggi 2 meter. Pelempar harus melempar dengan kecepatan yang teratur. Testi harus menangkap bola dan melambungkannya ke samping, kemudian testis siap kembali untuk menangkap bola berikutnya. Tester berdiri dibelakang pelempar memberi petunjuk untuk melempar ke arah mana. Testi dalam melaksanakan tes dengan melakukan 10 kali kesempatan menangkap bola. Jumlah lemparan sebanyak 10 kali.

4)

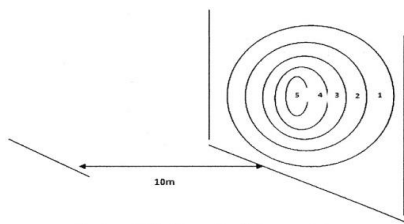


Gambar 14. Tes Menangkap Bola

Sumber : Syaeful Arif yang dikutip oleh Suyitno (2015 : 58)

- 5) Peraturan :
  - a) Bola yang dilempar tidak layak pada daerah lempar tidak dihitung.
  - b) Bola harus dilempar melambung membentuk lengkungan/busur.
  - c) Jumlah lemparan yang baik dan melambung 10 kali.
  - d) Pemain harus dapat menangkap bola dengan baik, kemudian dilempar keluar.
- 6) Penilaian :
  - a) Skor adalah jumlah yang dapat dilakukan oleh testis dalam menangkap bola dari percobaan masing-masing 10 kali.
  - b) Testi tidak dapat menangkap lemparan bola, maka di nilai "0".
  - c) Testi dapat menangkap bola dengan baik (menggunakan kedua tangan), maka di nilai "1".
  - d) Maksimum skor adalah 10 point.

- b. Tes ketepatan melempar bola
- 1) Tujuan : Mengukur ketepatan melempar bola terhadap sasaran.
  - 2) Peralatan : Peralatan yang digunakan yaitu bola kasti dan sasaran yang di beri tanda lingkaran menggunakan kapur pada dinding datar atau papan, dan dilakukan pada lapangan terbuka.
  - 3) Pelaksanaan : Sasaran terdiri lima bentuk lingkaran memusat kecil, dan digambarkan pada dinding dengan cat atau kapur. Lingkaran tengah berdiameter 18 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 38 cm, lingkaran berikutnya berdiameter 56 cm, berikutnya berdiameter 74 cm, dan paling luar berdiameter 90 cm. Garis lingkaran yang berada paling luar, pada bagian bawah di taruh setinggi 50 cm dari lantai. Lemparan dilakukan dari garis batas lempar sejajar dengan bidang sasaran dengan jarak 10 m.



Gambar 15. Tes Ketepatan Melempar Bola

- 4) Peraturan :
  - a) Lemparan dilakukan dengan kaki tetap dibelakang garis.
  - b) Sebagai awalan dapat dilakukan satu langkah atau dua langkah.
  - c) Bola yang tidak mengenai daerah sasaran lemparan diulang.
  - d) Kesempatan melempar mengenai sasaran diberikan 10 kali.
- 5) Penilaian :
  - a) Bola pada sasaran lingkaran tengah diberi nilai "5".
  - b) Lingkaran berikutnya "4", berikutnya "3", berikutnya "2", dan lingkaran paling luar "1".
  - c) Bola yang tepat mengenai garis diberi nilai pada lingkaran yang nilainya tinggi.
  - d) Maksimum skor adalah 50 point.

- c. Tes lari.
1. Tujuan : Mengukur kecepatan lari.
  2. Peralatan : Lapangan, stopwotch, peluit, kun.
  3. Pelaksanaan: Pemain mengambil posisi pada daerah star kemudian lari siksak sampai daerah finis. Setiap pelari harus lari dua kali.



Gambar 16. Tes Kecepatan Lari

Penilaian : Hasil penilaian diukur berapa detik waktu tempuh saat melakukan lari zik zak 30 meter. Waktu diukur menggunakan stopwach.

#### Teknik Analisis Data

Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan statistik deskriptif. Skor yang diperoleh dijadikan nilai dengan skala 0-100 (Suharsimi Arikunto, 2001:242). Perubahan skor menjadi nilai dihitung menggunakan rumus :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh siswa}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Nilai masing-masing butir dalam tes kemudian dihitung menggunakan persentase. Menurut Anas Sudjono (1995:40) dengan rumus :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = frekuensi yang sedang dicari

n = jumlah total frekuensi

Selanjutnya hasil penelitian disajikan dalam 5 kategori yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Menurut Saifudin Azwar (2010: 148) pengkategorian berdasarkan  $\bar{x}$  (rata-rata) dan standar deviasi (SD) adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kategori Keterampilan Dasar Bermain kipers

No	Kelas Interval	Kategori
1	$\bar{x} + 1,5 \text{ SD} < X$	Sangat tinggi
2	$\bar{x} + 0,5 \text{ SD} < X \leq \bar{x} + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$\bar{x} - 0,5 \text{ SD} < X \leq \bar{x} + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$\bar{x} - 1,5 \text{ SD} < X \leq \bar{x} - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5	$X \leq \bar{x} - 1,5 \text{ SD}$	Sangat rendah

Keterangan : SD : standar deviasi  
 $\bar{x}$  : rata-rata

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

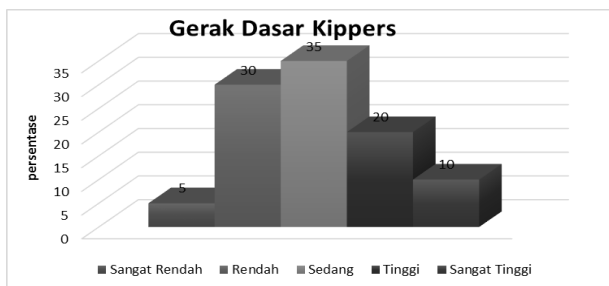
### Hasil Penelitian

Tabel 3. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

Statistik	Skor
Mean	199,9985
Median	199,0600
Mode	166,05 <sup>a</sup>
Std. Deviation	20,97195
Range	72,54
Minimum	166,05
Maximum	238,59

Tabel 4. Kategorisasi Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$231,46 < X$	2	10	Sangat tinggi
2	$210,49 < X \leq 231,45$	4	20	Tinggi
3	$189,52 < X \leq 210,48$	7	35	Sedang
4	$168,56 < X \leq 189,51$	6	30	Rendah
5	$X \leq 168,55$	1	5	Sangat Rendah
Jumlah		20	100	



Gambar 17. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Negeri

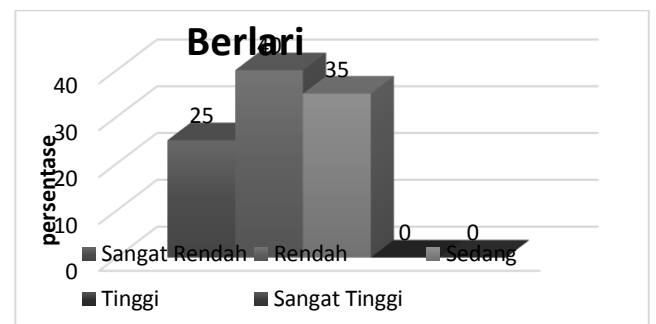
Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

Tabel 5. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan Dasar Berlari Bermain Kippers

Statistik	Skor
Mean	13,8450
Median	13,5000
Mode	13,50
Std. Deviation	1,16956
Range	3,70
Minimum	12,30
Maximum	16,00

Tabel 6. Kategorisasi Tingkat Keterampilan Dasar Berlari dalam Bermain Kippers

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$14,61 < X$	5	25	Sangat Rendah
2	$13,44 < X \leq 14,60$	8	40	Rendah
3	$12,27 < X \leq 13,43$	7	35	Sedang
4	$11,10 < X \leq 12,26$	0	0	Tinggi
5	$X \leq 11,09$	0	0	Sangat Tinggi
Jumlah		20	100	



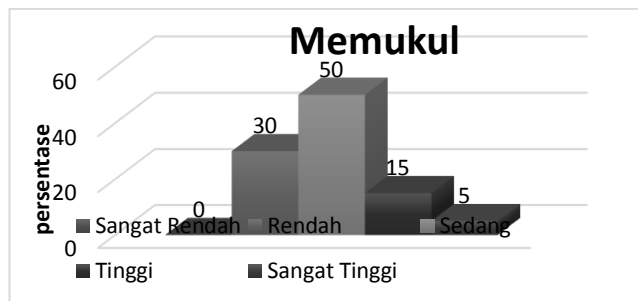
Gambar 18. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Dasar Berlari dalam Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan Dasar Memukul Bermain Kippers

Statistik	Skor
Mean	5,8500
Median	5,0000
Mode	5,00
Std. Deviation	3,36037
Range	16,00
Minimum	2,00
Maximum	18,00

Tabel 8. Kategorisasi Tingkat Keterampilan Dasar Memukul dalam Bermain Kippers

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$10,90 < X$	1	5	Sangat tinggi
2	$7,54 < X \leq 10,89$	3	15	Tinggi
3	$4,18 < X \leq 7,53$	10	50	Sedang
4	$0,82 < X \leq 4,17$	6	30	Rendah
5	$X \leq 0,81$	0	0	Sangat rendah
	Jumlah	20	100	



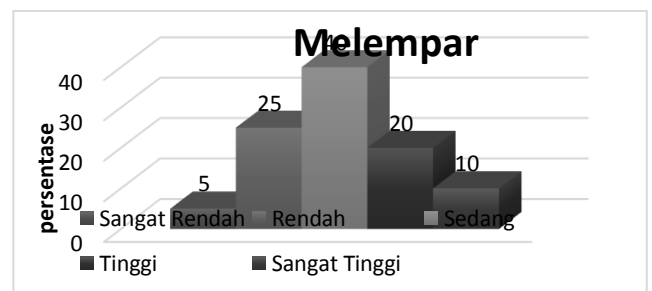
Gambar 19. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Dasar Memukul dalam Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Sudimoro 1 Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

Tabel 9. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan Dasar Melempar Bermain Kippers

Statistik	Skor
Mean	16,3000
Median	16,5000
Mode	12,00 <sup>a</sup>
Std. Deviation	5,20223
Range	22,00
Minimum	6,00
Maximum	28,00

Tabel 10. Kategorisasi Tingkat Keterampilan Dasar Melempar dalam Bermain Kippers

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$24,11 < X$	2	10	Sangat tinggi
2	$18,91 < X \leq 24,10$	4	20	Tinggi
3	$13,71 < X \leq 18,90$	8	40	Sedang
4	$8,51 < X \leq 13,70$	5	25	Rendah
5	$X \leq 8,50$	1	5	Sangat rendah
	Jumlah	20	100	



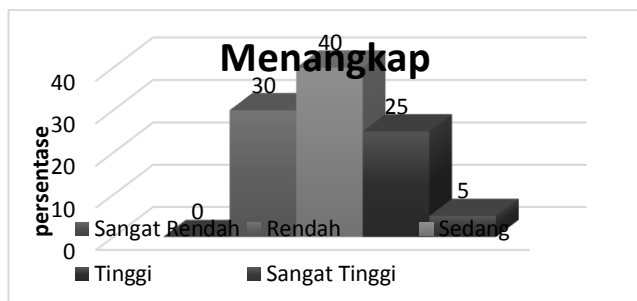
Gambar 20. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Dasar Melempar dalam Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Sudimoro 1 Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

Tabel 11. Deskripsi Statistik Tingkat Keterampilan Dasar Menangkap Bermain Kippers

Statistik	Skor
Mean	7,4000
Median	7,5000
Mode	8,00
Std. Deviation	2,94511
Range	13,00
Minimum	3,00
Maximum	16,00

Tabel 12. Kategorisasi Tingkat Keterampilan Dasar Menangkap dalam Bermain Kippers

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$11,83 < X$	1	5	Sangat tinggi
2	$8,88 < X \leq 11,82$	5	25	Tinggi
3	$5,94 < X \leq 8,87$	8	40	Sedang
4	$2,99 < X \leq 5,93$	6	30	Rendah
5	$X \leq 2,98$	0	0	Sangat rendah
Jumlah		20	100	



Gambar 21. Diagram Batang Tingkat Keterampilan Dasar Menangkap dalam Bermain Kippers Siswa Kelas IV SD Sudimoro 1 Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang

Dari deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 7

orang atau 35%. Tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang yang berkategori sangat tinggi 2 orang atau 10%, tinggi 4 orang atau 20%, sedang 7 orang atau 35%, rendah 6 orang atau 30% dan sangat rendah 1 orang atau 5%.

Tingkat keterampilan dasar berlari dalam bermain kippers adalah rendah dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori rendah dengan 8 orang atau 40%. Tingkat keterampilan dasar memukul dalam bermain kippers adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 10 orang atau 50%. Tingkat keterampilan dasar melempar dalam bermain kippers adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 8 orang atau 40%. Sedangkan tingkat keterampilan dasar menangkap dalam bermain kippers adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 8 orang atau 40%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat keterampilan dasar bermain kippers bagi siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang berada pada kategori sedang sehingga masih perlu ditingkatkan untuk mencapai kategori tinggi. Tingkat keterampilan dasar berlari merupakan satu – satunya keterampilan dasar yang memiliki tingkat kategori rendah. Sedangkan keterampilan memukul, melempar dan menangkap berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berlari anak harus mampu ditingkatkan dengan maksimal untuk mendukung dalam permainan kippers. Keterampilan berlari sangatlah penting dalam permainan kippers di mana berlari sebagai keterampilan penentu poin atau mencetak poin dengan berlari berpindah dari tempat satu ke tempat lainnya. Kekurangan pada keterampilan dasar berlari ini dimungkinkan masih adanya rendahnya teknik berlari dan kemampuan anak yang masih taraf berkembang dan masih dasar. Selain itu bermain kippers harus diimbangi dengan peningkatan keterampilan memukul, melempar dan menangkap di mana keterampilan tersebut juga masih berada pada tingkat sedang.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dan pembahasan yang telah dipaparkan maka tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung,

Kabupaten Magelang adalah sedang dengan mempertimbangan frekuensi terbanyak berapa pada kategori sedang dengan 7 orang atau 35%. Tingkat keterampilan dasar bermain kippers siswa kelas IV SD Negeri Sudimoro 1 di Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang yang berkategori sangat tinggi 2 orang atau 10%, tinggi 4 orang atau 20%, sedang 7 orang atau 35%, rendah 6 orang atau 30% dan sangat rendah 1 orang atau 5%.

### Saran-saran

1. Guru diharapkan dapat melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain kippers siswa.
2. Guru diharapkan dapat menyajikan pembelajarn pendidikan jasmani terhadap peserta didik sedemikian rupa untuk meningkatkan keterampilan dasar bermain kippers dan keterampilan dasar yang lainnya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (1995). *Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Imam Ghozali. (2006). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta. PT Rineka Cipa.
- Saifudin Anwar(2010). *Penyusunan Sekala Psikologi*. Jakarta: Pustaka Belajar
- Suyitno. (2015). *Tingkat Keterampilan Dasar Bermain Kippers Siswa Kelas IV dan V SD Negeri Kradenan 2, Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang. (skripsi)*. Yogyakarta : Prodi PGSD Penjas.