

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERSEPSI SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP PROSES  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :**  
**Aditya Bayu Ariyantara**  
**11601244076**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2016**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bolabasket” yang disusun oleh Aditya Bayu Ariyantara, NIM 11601244076 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Dosen Pembimbing,



Sridadi, M.Pd.

NIP.19611230 198803 1 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bolabasket” ini benar-benar karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sangsi ditundanya yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 13 Juni 2016

Yang menyatakan,



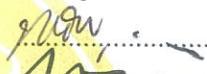
Aditya Bayu Ariyantara

NIM. 11601244076

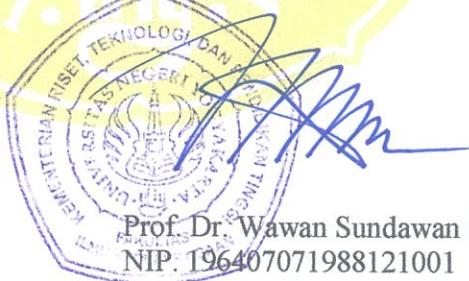
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bolabasket" yang disusun oleh Aditya Bayu Ariyantara, NIM 11601244076 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 29 Juni 2016 dan dinyatakan lulus.

## DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
1. Sridadi, M. Pd	Ketua Penguji		25/2016 .....7..
2. Hedi Ardiyanto H, M. Or	Sekretaris Penguji		25/2016 .....7..
3. Dr. Sri Winarni	Penguji I (Utama)		25/2016 .....7..
4. Ngatman, M. Pd	Penguji II (Pendamping)		25/2016 .....7..

Yogyakarta, Juli 2016  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed  
NIP. 196407071988121001 

## **MOTTO**

“Sesuatu yang belum dikerjakan, seringkali tampak mustahil; kita baru yakin kalau kita telah berhasil melakukannya dengan baik”.

**(Evelyn Underhill)**

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah menuntun dan membimbing saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Karya sederhana ini saya persembahkan untuk Ibuku tercinta, Ibu Supriyanti dengan kasih dan ketulusanya yang telah mendukung saya untuk menggapai segala impian dan cita-cita.

**FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI PERSEPSI SISWA  
KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP PROSES  
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

Oleh:

Aditya Bayu Ariyantara  
11601244076

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh proses pembelajaran penjasorkes yang kurang optimal khususnya saat materi permainan bolabasket. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket yang terdiri dari 23 pernyataan meliputi aspek perhatian, minat, pengalaman, guru, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, lingkungan sekolah dan teman. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 160 siswa. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *Proportional Random Sampling*, yang diambil sebanyak 25% dari jumlah populasi sehingga didapatkan subyek penelitian sebanyak 40 siswa yang terdiri dari 24 siswa putra dan 16 siswa putri. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistik deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh menunjukkan faktor internal yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket berada pada kategori sangat baik dengan persentase 10% atau 4 siswa, kategori baik dengan persentase 12.5% atau 5 siswa, kategori cukup baik dengan persentase 42.5% atau 17 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 7.5% atau 3 siswa, sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wates berada pada kategori sangat baik dengan persentase 7.5% atau 3 siswa, kategori baik dengan persentase 25% atau 10 siswa, kategori cukup baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 35% atau 14 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 5% atau 2 siswa. Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian yaitu faktor internal lebih mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates.

**Kata kunci:** *persepsi, proses pembelajaran, permainan bolabasket.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proses penyusunan skripsi yang merupakan salah satu prasyarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan segenap kerendahan hati pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak berikut.

1. Bapak Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., M.A. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di FIK UNY.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY, yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Erwin Setyo Kriswanto, M.Kes., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga UNY yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., selaku Penasehat Akademik yang telah memberi pengarahan dan motivasi.
5. Bapak Sridadi, M.Pd., selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu dan pemikirannya dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi ini.

6. Semua dosen Jurusan Pendidikan Olahraga FIK UNY, terima kasih atas semua jasa Bapak dan Ibu dosen.
7. Bapak Guryadi, M.Pd., selaku kepala SMP N 4 Wates yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba instrumen/angket penelitian.
8. Bapak Supardi, S.Pd., selaku guru mata pelajaran olahraga kelas VII SMP N 4 Wates yang telah membantu dalam proses penelitian, serta memberikan respons positif terhadap penelitian ini.
9. Seluruh peserta didik kelas VII SMP N 4 Wates yang dengan semangat membantu proses penelitian ini.
10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah memberikan kontribusinya dalam membantu pelaksanaan penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan kepada penulis akan mendapatkan kebaikan dari Allah Yang Maha Kuasa. Di akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak.

Yogyakarta, 16 Juni 2016

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
 BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori.....	9
1. Hakikat Persepsi.....	9
a. Pengertian Persepsi.....	9

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi .....	10
2. Hakikat Pembelajaran .....	16
a. Pengertian Pembelajaran .....	16
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran .....	18
c. Tujuan Pembelajaran .....	19
3. Hakikat Pendidikan Jasmani .....	21
a. Pengertian Pendidikan Jasmani .....	21
b. Tujuan Pendidikan Jasmani .....	22
c. Fungsi Pendidikan Jasmani .....	22
4. Hakikat Pembelajaran Permainan Bolabasket .....	23
a. Pengertian Bolabasket .....	23
b. Pembelajaran Permainan Bolabasket .....	24
5. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama .....	25
B. Penelitian yang Relevan .....	28
C. Kerangka Berpikir .....	29

### BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian .....	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	32
C. Populasi dan Subyek Penelitian .....	32
D. Definisi Operasional Variabel.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	34
F. Instrumen Penelitian.....	36
G. Uji Coba Instrumen .....	38
H. Teknik Analisis Data .....	41

### BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	43
B. Pembahasan.....	46

### BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan .....	47
B. Implikasi.....	47
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	48
D. Saran .....	48

DAFTAR PUSTAKA .....	50
----------------------	----

LAMPIRAN .....	53
----------------	----

## **DAFTAR TABEL**

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Jumlah Populasi dan Subyek .....	34
Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian .....	35
Tabel 3. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Penelitian .....	37
Tabel 4. Hasil Validitas Ujicoba Instrumen/Angket.....	39
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	41
Tabel 6. Standar Kriteria Objek .....	42
Tabel 7. Distribusi Frekuensi Faktor Internal .....	43
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Faktor Eksternal .....	45

## **DAFTAR GAMBAR**

	<b>Halaman</b>
Gambar 1.      Diagram faktor internal .....	44
Gambar 2.      Diagram faktor eksternal.....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Expert Judgement.....	53
Lampiran 2. Angket Uji Coba .....	54
Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian .....	57
Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian .....	58
Lampiran 5. Data Mentah Uji Coba .....	59
Lampiran 6. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas.....	61
Lampiran 7. Angket Penelitian .....	65
Lampiran 8. Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	68
Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian.....	69
Lampiran 10. Data Mentah Penelitian .....	70
Lampiran 11. Tabel Deskripsi Faktor Internal dan Eksternal.....	72
Lampiran 12. Tabel Distribusi Frekuensi Faktor Internal .....	73
Lampiran 13. Tabel Distribusi Frekuensi Faktor Eksternal.....	73
Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian .....	74
Lampiran 15. Angket Uji Coba yang Sudah Diisi Siswa .....	75
Lampiran 16. Angket Penelitian yang Sudah Diisi Siswa.....	78

## **BAB I** **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan memegang peranan penting dalam pembangunan suatu negara. Pendidikan merupakan suatu alat untuk membangun bangsa melalui peningkatan dan pengembangan kualitas sumber daya manusia. Untuk mewujudkan masyarakat yang memiliki sumber daya manusia yang berkualitas dibutuhkan lembaga pendidikan yang berkualitas juga. Lembaga pendidikan harus mampu mempersiapkan peserta didik menjadi seseorang yang mampu menampilkan diri sebagai individu yang cerdas, kreatif, bermoral, tangguh, dan kompeten dalam bidangnya masing-masing.

Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Peran pengajar atau guru merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan kualitas pendidikan di sekolah. Hal ini disebabkan karena guru berhadapan langsung dengan peserta didik. Meskipun terdapat faktor-faktor lain yang berpengaruh seperti lingkungan, kurikulum, sarana, dan prasarana sekolah, seorang guru tetaplah menjadi faktor utama. Sehingga peran guru sangat penting yaitu menjadi jembatan ilmu dan sekaligus figur panutan bagi peserta didiknya.

Beban tanggungjawab sebagai jembatan ilmu sekaligus figur panutan dialami oleh seluruh guru mata pelajaran, tidak terkecuali guru mata pelajaran penjas. Mengingat sebagian besar pembelajaran penjas merupakan kegiatan praktek, maka tingkat keberhasilannya sangat dipengaruhi oleh sosok guru. Sehingga guru Penjasorkes dituntut untuk dapat menguasai materi sekaligus

metode mengajar yang tepat agar dalam kegiatan pembelajaran materi yang diberikan dapat diterima oleh peserta didiknya.

Dalam Undang-Undang SISDIKNAS (2003 pasal 1 butir 20), menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara komponen-komponen sistem pembelajaran. Konsep dan pemahaman pembelajaran dapat dipahami dengan menganalisis aktivitas komponen pendidik, peserta didik, bahan ajar, media, alat, prosedur, dan proses belajar.

Pendidikan jasmani di sekolah sangat mendukung perkembangan psikologis dan mental anak, hal ini juga tidak boleh jauh dari tujuan pendidikan jasmani yaitu kepada pendidikan seluruh pribadi siswa. Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 6), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromoskuler, perceptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional. Pendidikan jasmani menurut Soepratono (2000: 1), pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktifitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Bentuk-bentuk aktifitas fisik yang digunakan adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani disekolah diajarkan menurut cabang-cabang olahraga.

Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas pada materi permainan bolabasket cenderung bervariasi, ada yang tinggi ada yang rendah. Siswa laki-laki mempunyai motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Namun lain halnya dengan siswa perempuan. Siswa perempuan cenderung malas untuk bergerak karena berbagai alasan seperti panas, malas berkeringat, ada juga yang beralasan karena bolabasket bukan olahraga untuk perempuan. Siswa perempuan akan mempunyai motivasi yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran permainan bolabasket jika ada paksaan karena akan dilakukan penilaian terhadap materi tersebut.

Banyak guru yang kurang aktif dan kreatif dalam menerapkan metode mengajar sehingga pembelajaran cenderung monoton dan membosankan. Fenomena yang penulis temukan di lapangan dalam pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 4 Wates adalah guru hanya memberikan perintah kepada siswa untuk bermain bolabasket tanpa menyampaikan materi tentang permainan bolabasket sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar. Sangat disayangkan karena guru tidak bisa memanfaatkan sarana dan prasarana yang ada untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Penyampaian materi yang tidak efektif pada siswa dapat berdampak pada pemahaman tentang materi pembelajaran itu sendiri. Kebanyakan anak laki-laki menyukai bolabasket dan sudah mengetahui konsep permainan bolabasket. Sehingga saat guru memerintahkan untuk bermain bolabasket, siswa laki-laki dapat melakukannya dengan antusias yang tinggi. Keadaan ini berbanding terbalik dengan siswa perempuan yang relatif kurang memahami materi permainan bolabasket. Siswa perempuan akan sangat tidak

antusias untuk mengikuti pembelajaran tersebut karena tidak tahu apa yang harus mereka lakukan.

Persepsi merupakan proses pengamatan seseorang yang berasal dari komponen kognisi. Persepsi ini dipengaruhi oleh faktor-faktor pengalaman, proses belajar dan pengetahuan. Istilah persepsi sering disamakan dengan pendapat, sebab didalam persepsi terdapat interpretasi pandangan atau pendapat seseorang. Di dalam persepsi ini subjek menerima dan menganalisis informasi tentang hal-hal yang terdapat di dalam dan di sekitar objek.

Menurut Yoyok Eko Suseno (2013: 61), mengatakan bahwa persepsi yang bersifat baik terhadap pembelajaran jasmani akan berpengaruh terhadap tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal. Menurut Bimo Walgito (2003: 54), persepsi merupakan suatu proses yang didahului dan oleh penginderaan yaitu merupakan proses yang terwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui alat reseptornya. Stimulus yang diindera oleh individu diorganisasikan sedemikian rupa kemudian diintegrasikan, sehingga individu menyadari dan mengerti apa saja yang diindera.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan hasil dari suatu proses pengamatan yang dilakukan oleh individu terhadap suatu objek tertentu. Setiap individu akan mengartikan atau menggambarkan suatu objek dengan berbeda-beda. Persepsi mempunyai sifat subjektif karena bergantung dari kemampuan dan keadaan dari masing-masing individu sehingga sangat dimungkinkan suatu objek atau peristiwa yang sama akan ditafsirkan berbeda antara individu satu dengan yang lain.

Siswa yang memiliki persepsi yang baik terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket maka ia akan memiliki motivasi belajar yang baik. Tetapi apabila siswa memiliki persepsi yang buruk terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket maka ia akan memiliki motivasi yang buruk juga dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar tersebut. Ini membuktikan bahwa persepsi siswa terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Faktor motivasi merupakan bentuk dorongan yang membuat seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang dikehendaki atau untuk mendapat kepuasan dalam dirinya. Menurut M. Ngahim Purwanto (2003: 105), karena belajar itu adalah suatu proses yang timbul dari dalam, maka motivasi memegang peranan pula. Jika guru atau orang tua dapat memberikan motivasi pada anak-anak timbulah pada diri anak itu dorongan dan hasrat untuk belajar lebih baik. Jadi jika motivasi pada diri anak tinggi maka makin tinggi pencapaian tujuan dari pembelajaran.

Untuk mencapai tujuan pembelajaran, guru dituntut untuk kreatif dalam menyajikan materi pembelajaran agar bahan pelajaran yang disajikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik namun, melihat kenyataan saat ini, masih banyak guru penjas yang minim kreasi dalam menggunakan dan menerapkan metode atau gaya mengajar. Dalam kegiatan pembelajaran penjas, kebanyakan para guru penjas hanya memakai gaya komando karena dianggap lebih mudah untuk diterapkan. Padahal masih ada macam-macam gaya mengajar lain yang

dapat diterapkan sebagai variasi dalam kegiatan pembelajaran seperti gaya inklusi, latihan, resiprokal, periksa diri, divergen, konvergen, dan lain sebagainya.

Seperti yang dijelaskan di atas proses pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wates dapat menghasilkan persepsi yang baik dan buruk bagi siswa. Dengan demikian untuk mengetahui seberapa besar persepsi siswa terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket, maka penulis tertarik melakukan kajian tentang "Faktor-Faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wates"

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan di atas, identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum terciptanya proses pembelajaran permainan bolabasket yang efektif karena masih banyak siswa yang tidak aktif dalam mengikuti proses pembelajaran tersebut
2. Sarana dan prasarana untuk pembelajaran permainan bolabasket yang tersedia di sekolah seperti lapangan dengan dua buah ring, cone, bola 20 buah sudah cukup baik untuk menunjang pembelajaran, namun kurang dimanfaatkan dengan baik karena tidak digunakan saat proses pembelajaran.
3. Metode pembelajaran yang digunakan oleh guru belum dapat menarik minat siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran tersebut.
4. Belum diketahuinya persepsi siswa putra dan siswa putri kelas VIII terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan keterbatasan kemampuan peneliti yang meliputi waktu, biaya, tenaga, dan pengetahuan, permasalahan yang terkait dengan persepsi siswa terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket sangat kompleks sehingga perlu adanya pembatasan masalah agar tidak meluas dan pembatasannya menjadi lebih fokus. Dengan mempertimbangkan beberapa keterbatasan di atas maka penulis hanya membatasi permasalahan tersebut pada satu pokok permasalahan saja yaitu: “faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini inti permasalahannya yaitu sebagai berikut: “Apa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang diajukan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran bolabasket.

### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan beberapa manfaat yaitu hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat dan sebagai bahan pertimbangan agar dapat memberikan pengetahuan bagi para pembaca tentang

faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa SMP Negeri 4 Wates terhadap pembelajaran bolabasket.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Persepsi**

###### **a. Pengertian Persepsi**

Istilah persepsi sering disamakan dengan pandangan atau anggapan seseorang sebab dalam persepsi terdapat interpretasi pandangan atau tanggapan seseorang. Menurut Sarlito W. Sarwono (2012: 86) menjelaskan bahwa persepsi adalah kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, memfokuskan, dan sebagainya itu, yang kemudian diinterpretasikan.

Sedangkan menurut Rita L. Atkinson (2010: 276) persepsi adalah penelitian bagaimana kita mengintegrasikan sensasi ke dalam hasil dari suatu perceptual objek, dan bagaimana kita selanjutnya menggunakan hasil dari suatu perceptual objek tersebut untuk mengenali dunia.

Apabila seseorang tidak memiliki indera yang lengkap maka dia akan kehilangan salah satu fungsi dari reseptornya dalam menerima berbagai jenis stimulus. Seperti dijelaskan oleh Bimo Walgito (2010 : 99), persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu merupakan proses yang berwujud diterimanya stimulus oleh individu melalui reseptornya.

Alex Sobur (2011: 446) menjelaskan bahwa persepsi adalah inti komunikasi, karena jika persepsi kita tidak akurat, kita tidak mungkin berkomunikasi dengan efektif.

Sehingga dari beberapa pernyataan dari para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan stimulus rangsang sensorik yang didahului dari indera dan dikirim ke otak manusia secara sadar maupun tidak sadar. Persepsi bersifat subjektif tergantung dari pandangan seseorang terhadap suatu objek tertentu. Sehingga persepsi relatif dipengaruhi oleh faktor yang berasal dari dalam diri yang dikeluarkan dengan pemikiran-pemikiran tersendiri dari seseorang.

### **b. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi**

Untuk mengadakan suatu persepsi atau untuk terjadinya suatu persepsi ada beberapa faktor yang berperan yang merupakan syarat agar terjadi persepsi. Seperti yang dikemukakan oleh Bimo Walgito (2003: 54-55) persepsi dipengaruhi oleh beberapa faktor yang telah diklasifikasikan, antara lain:

- 1) Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan segi kejasmanian, dan segi psikologis.
- 2) Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: guru, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, lingkungan dan teman.

Sedangkan menurut Irwanto dkk (2002: 96-97), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut: perhatian yang selektif, ciri-ciri rangsang, nilai-nilai dan kebutuhan individu, dan pengalaman terdahulu.

Menurut Miftah Toha (2014: 154), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor internal: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek.

Merujuk dari pendapat para ahli di atas faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani bisa diidentifikasi sebagai sebuah stimulus yang mempengaruhi hasil persepsi siswa terhadap proses pembelajaran penjas. Berikut ini adalah penjabaran indikator dari faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut:

- 1) Faktor internal

- a) Perhatian

Pendapat dikemukakan oleh Slameto (2013 : 105)

Perhatian adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam hubungannya dengan pemilihan rangsangan yang datang dari lingkungannya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perhatian adalah merupakan salah satu faktor psikologis yang mempunyai sifat-sifat yang menonjol, baik dari dalam maupun dari luar individu yang dapat membantu dalam interaksi belajar mengajar yang memerlukan aktivitas, konsentrasi, dan kesadaran. Yang berasal dari dalam adalah faktor biologis, sosial, kebiasaan, konsentrasi, kesadaran, stimulus serta kemauan, sedangkan yang berasal dari luar adalah gerakan dan lingkungan.

b) Minat

Menurut Slameto (2013 : 180), adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu dari luar diri. Semakin kuat atau dekat dengan hubungan tersebut, maka semakin besar pula minat tersebut. Dari definisi yang dikemukakan oleh ahli seperti yang dikutip di atas dapat disimpulkan bahwa, minat adalah kecenderungan seseorang terhadap obyek atau sesuatu kegiatan yang digemari yang disertai dengan perasaan senang, adanya perhatian, dan keaktifan berbuat.

c) Pengalaman

Pengalaman diartikan sebagai sesuatu yang pernah dialami (dijalani, dirasai, ditanggung). (Depdiknas, 2008: 237). Pengalaman menimbulkan pengaruh terhadap siswa dalam mengikuti pembelajaran. Pengalaman yang baik akan menimbulkan persepsi yang baik pula dalam mengikuti pembelajaran selanjutnya. Begitu juga sebaliknya, pengalaman yang kurang baik akan menimbulkan persepsi yang kurang baik pula.

2) Faktor eksternal

a) Guru

Slameto (2013: 66) Hubungan yang baik antara guru dengan siswa akan berdampak baik pula dalam pembelajaran, jika siswa menyukai guru maka siswa akan mengikuti proses pembelajaran dengan sungguh-sungguh. Guru adalah semua orang yang berwenang dan bertanggung jawab terhadap pendidikan murid-murid, baik secara individual maupun klasikal, baik di sekolah maupun luar sekolah. Ini berarti bahwa seorang guru, minimal harus memiliki dasar-dasar kompetensi sebagai wewenang dan kemampuan dalam menjalankan tugas. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini melalui jalur formal pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Berdasarkan uraian di atas, dapatlah dipahami bahwa kompetensi guru merupakan suatu kemampuan yang mutlak dimiliki oleh seorang guru, baik dari segi pengetahuan, keterampilan dan kemampuan serta tanggung jawab terhadap murid-murid yang diasuhnya, sehingga tugasnya sebagai seorang pendidik dapat terlaksana dengan baik.

b) Metode pembelajaran

Slameto (2013: 65) Metode pembelajaran adalah suatu cara atau upaya yang dilakukan oleh para pendidik agar proses belajar-mengajar pada siswa tercapai sesuai dengan tujuan. Pengertian lain menerangkan bahwa metode pembelajaran merupakan teknik penyajian yang dikuasai oleh guru untuk mengajar atau menyajikan bahan pelajaran kepada siswa di dalam kelas, baik secara individual ataupun secara kelompok agar pembelajaran itu dapat diserap, dipahami dan dimanfaatkan oleh siswa dengan baik. Metode pembelajaran ini sangat penting di lakukan agar proses belajar mengajar tersebut nampak menyenangkan dan tidak membuat para siswa tersebut suntuk, dan juga para siswa tersebut dapat menangkap ilmu dari tenaga pendidik tersebut dengan mudah.

c) Materi

Menurut Pannen, Paulina & Purwanto (2001: 6) mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Pengertian lain menerangkan bahwa materi pembelajaran adalah sebuah pengetahuan, keterampilan dan juga sebuah sikap yang harusnya dimiliki oleh semua peserta didik di dalam memenuhi standart pembelajaran kompetensi yang telah di tetapkan. Jadi dapat di

simpulkan bahwa pengertian materi pembelajaran itu adalah sarana untuk dapat mencapai sebuah tujuan pembelajaran.

d) Sarana dan prasarana

Sarana pendidikan jasmani merupakan perlengkapan yang mendukung kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani yang sifatnya dinamis mudah dipindah-pindah dari satu tempat ke tempat yang lain, misalnya bola, raket, net, dll. Sedangkan prasarana adalah sesuatu yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran. Salah satu sifat yang dimiliki oleh prasarana jasmani adalah sifatnya relatif permanen atau susah untuk dipindah. Misalnya ring basket, gawang, lapangan, dll. Sarana dan prasarana yang lengkap akan membantu penerimaan materi pelajaran yang diberikan kepada siswa. Sarana dan prasarana yang lengkap juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

e) Lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah adalah salah satu kesatuan lingkungan fisik, mental dan sosial dari sekolah yang memenuhi syarat-syarat kesehatan sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar dengan baik dan menunjang proses pertumbuhan dan perkembangan murid secara optimal. lingkungan pendidikan dapat diartikan sebagai berbagai faktor lingkungan yang berpengaruh terhadap praktik pendidikan.

Lingkungan pendidikan sebagai berbagai lingkungan tempat berlangsungnya proses pendidikan, yang merupakan bagian dari lingkungan sosial.

f) Teman

Teman adalah individu yang memiliki hubungan dan saling berinteraksi satu sama lain pada sebuah lingkungan.

Slameto (2013: 71) Teman bergaul yang baik akan menimbulkan pengaruh yang baik bagi diri siswa, begitu juga sebaliknya, teman bergaul yang kurang baik akan berpengaruh buruk terhadap diri siswa. Agar siswa dapat belajar dengan baik, maka perlu diusahakan supaya siswa bergaul dengan teman yang baik, pergaulan yang baik, serta pengawasan dari orang tua dan pendidik dengan bijaksana.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### a. Pengertian Pembelajaran

Kata pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar merupakan aktivitas yang disengaja dan dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar anak yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu, atau anak yang tadinya tidak terampil menjadi terampil. Belajar merupakan suatu proses interaksi antara berbagai unsur yang berkaitan. Unsur utama dalam belajar adalah individu sebagai peserta belajar, kebutuhan sebagai sumber

pendorong, situasi belajar, yang memberikan kemungkinan terjadinya kegiatan belajar.

Menurut Menurut AECT (1997: 154-155) yang dikutip oleh John D. Latuheru (1998: 6), pembelajaran adalah proses dimana lingkungan individu dengan sengaja ditata untuk memungkinkan anak didik untuk belajar terlibat dalam tingkah laku khusus, dibawah suatu kondisi yang khusus, atau sebagai suatu respon terhadap situasi khusus, suatu bagian khusus dalam pendidikan. Dalam Undang-Undang SISDIKNAS (2010 pasal 1 butir 20), menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002: 1), proses belajar mengajar atau proses pengajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar dapat mempengaruhi para siswa mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

Menurut Biggs yang dikutip oleh Sugihartono, dkk (2007: 80), membagi konsep pembelajaran dalam tiga pengertian yaitu:

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif  
Secara kuantitatif berarti penularan pengetahuan dari guru kepada murid. Dalam hal ini guru dituntutuntuk menguasai pengetahuan yang dimiliki sehingga dapat menyampaikan kepada siswa dengan sebaik-baiknya.
- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional  
Secara institusional berarti penataan segala kemampuan mengajar sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individu.
- 3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif  
Secara kualitatif berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam hal ini peran guru dalam

pembelajaran tidak sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan aktifitas interaksi antara siswa dengan lingkungannya (murid, guru, bahan atau materi pelajaran) yang menggunakan metode dan alat bantu pembelajaran yang mengarah pada perubahan individu pada tingkat pengetahuan, ketrampilan atau sikapnya.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran

Berikut ini adalah faktor yang mempengaruhi pembelajaran menurut Ngalim Purwanto (2003: 107).

Faktor dari dalam siswa memiliki karakteristik tertentu, baik fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya, panca inderanya, dan sebagainya. Sedangkan yang menyangkut psikologisnya ialah minatnya, tingkat kecerdasannya, bakatnya, motivasinya, kemampuan kognitifnya dan sebagainya. Faktor dari luar ialah lingkungan dan instrumental, yang termasuk dalam lingkungan ialah alam dan sosial. Sedangkan yang termasuk dari instrumental ialah kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pelajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku disekolah yang bersangkutan. Di dalam keseluruhan instrumental merupakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil atau *output* yang dikehendaki, karena instrumental inilah yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi di dalam diri si pelajar.

Rusli Lutan (2000: 9), menyebutkan empat faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Keempat faktor tersebut adalah tujuan, materi, metode dan strategi, serta evaluasi. Suharsimi Arikunto (2009: 16), menyebutkan bahwa ada beberapa faktor yang menjadi penentu keberhasilan pembelajaran yang aktif dan kreatif, yaitu:

- 1) Tujuan pengajaran jelas (kognitif, afektif, Psikomotorik)
- 2) Siswa memiliki kemampuan, kematangan minat motivasi, cara belajar dan pengalaman
- 3) Guru memiliki pengetahuan tentang strategi belajar bidang studi, penguasaan materi, kemampuan cara mengajar, kesenangan dan motivasi mengajar dan ketrampilan menilai
- 4) Lingkungan yang mendukung meliputi jumlah siswa, ukuran kelas, lokasi sekolah, kondisi sekolah, dan sarana yang memadai

Winarno Surachmad (1994: 16), menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran agar interaksi edukatif dapat berjalan dengan lancar maka paling tidak harus ada faktor-faktor sebagai berikut:

- 1) Adanya tujuan yang hendak dicapai
- 2) Adanya materi atau bahan ajaran yang menjadi isi kegiatan
- 3) Adanya anak didik yang menjadi subjek
- 4) Adanya guru yang melaksanakan kurikulum
- 5) Adanya sarana dan prasarana yang menunjang terselenggaranya proses pembelajaran
- 6) Adanya metode untuk mencapai tujuan
- 7) Adanya situasi yang memungkinkan untuk proses pembelajaran
- 8) Adanya penelitian untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran

Dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya guru, siswa, materi, lingkungan sekolah, kurikulum, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana.

### c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager (Sumiati dan Asra, 2009: 10) memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui

pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

Menurut H. Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Sedangkan menurut B. Suryosubroto (1990: 23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil. Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur. Rumusan tujuan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan standar kompetensi, kompetensi dasar, dan indikator pencapaian siswa. Selain itu tujuan pembelajaran yang dirumuskan juga harus spesifik dan operasional agar dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran

### **3. Hakikat Pendidikan Jasmani**

#### **a. Pengertian pendidikan jasmani**

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perceptual, kognitif, dan emosional dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1)

Pendidikan jasmani mengandung makna pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik (Kemendikbud, 2014: vii)

Bentuk-bentuk aktifitas fisik yang digunakan adalah bentuk gerak olahraga sehingga kurikulum pendidikan jasmani disekolah diajarkan menurut cabang-cabang olahraga. Sedangkan menurut Rusli Lutan (2000: 1), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan.

Berdasarkan uraian tersebut diatas dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebagai bagian pendidikan secara keseluruhan yang prosesnya menggunakan aktifitas jasmani/gerak sebagai alat-alat pendidikan maupun sebagai tujuan yang hendak dicapai adalah menanamkan sikap dan kebiasaan hidup sehat dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman tentang kesehatan, baik yang diperoleh secara formal melalui program sekolah ataupun

pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh diluar sekolah. Pendidikan jasmani, mempunyai peran dalam pembinaan dan pengembangan individu maupun kelompok dalam pemantapan pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, serta emosional yang selaras dan seimbang.

**b. Tujuan pendidikan jasmani**

Tujuan utama PJOK adalah meningkatkan *life-long physical activity* dan mendorong perkembangan fisik, psikologis, dan sosial peserta didik. Jika ditelaah lebih lanjut, tujuan ini mendorong perkembangan motivasi diri untuk melakukan aktivitas fisik, memperkuat konsep diri, belajar bertanggung jawab dan keterampilan kerja sama (Kemendikbud, 2014: viii)

**c. Fungsi pendidikan jasmani**

Pendidikan jasmani sangat membantu bagi perkembangan mental, sosial, emosional, dan perkembangan fisik tiap individu. Adapun fungsi pendidikan jasmani menurut (Depdiknas, 2003: 7) sebagai berikut:

- 1) Aspek organik yaitu menjadikan fungsi tubuh menjadi lebih baik seperti: meningkatkan kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas
- 2) Aspek neuromuskuler yaitu meningkatkan koordinasi syaraf dan otot, seperti meningkatkan kemampuan gerak dan pengembangan ketrampilan olahraga
- 3) Aspek perceptual yaitu kemampuan menerima dan membedakan isyarat serta mengembangkan koordinasi gerak visual
- 4) Aspek kognitif yaitu kemampuan menggali, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan, dan membuat keputusan.
- 5) Aspek sosial yaitu kemampuan menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan dimana berada

- 6) Aspek emosional yaitu kemampuan melepas ketegangan melalui aktivitas fisik yang tepat serta memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreatif.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Permainan Bolabasket**

##### **a. Pengertian bolabasket**

Permainan bolabasket adalah permainan yang menggunakan bola besar, yang dimainkan dengan tangan dan bertujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke (keranjang) lawan serta menahan lawan agar jarang memasukkan bolabasket (keranjang) sendiri (Dedy Sumiyarsono, 2002: 1). Menurut Jon Oliver (2007: vi) bolabasket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia yang penggemarnya dapat merasakan bahwa olahraga ini menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan. Permainan bolabasket dimainkan oleh dua regu baik putra maupun putri yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain.

Sedangkan menurut Machfud Irsyada (2000: 25) pelajaran permainan bolabasket menuntut kesadaran dan kerelaan serta kemauan para murid agar dapat menempa pengalaman gerak sebanyak mungkin untuk mencapai tujuan pendidikan.

Permainan bola basket dimainkan oleh dua regu putra maupun putri yang masing-masing terdiri atas 5 orang pemain. Permainan bertujuan mencari nilai/angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukan bola ke basket lawan dan mencegah lawan untuk mendapatkan nilai. Dalam memainkan bola pemain dapat mendorong

bola, memukul bola dengan telapak tangan terbuka, melemparkan atau menggiring bola ke segala penjuru dalam lapangan permainan.

Tujuan permainan bola basket adalah memasukan bola ke keranjang lawan dan menjaga keranjang sendiri agar tidak kemasukkan bola. Untuk dapat memainkan bola dengan baik perlu melakukan teknik gerakan dengan baik. Gerakan yang baik menimbulkan efisiensi kerja dan berkat aktivitas yang teratur mendapatkan efektivitas yang baik pula.

Permainan bola basket yang kita kenal sekarang ini diciptakan oleh Dr. James A. Naismith pada tahun 1891 atas anjuran Dr. Luther Halsey Gulick. Dr. Luther menganjurkan kepada Dr. Naismith untuk menciptakan permainan baru yang dapat dimainkan di dalam gedung, mudah dimainkan, mudah dipelajari dan menarik. perlu melakukan teknik gerakan dengan baik. Gerakan yang baik menimbulkan efisiensi kerja dan berkat aktivitas yang teratur mendapatkan efektivitas yang baik pula.

### **b. Pembelajaran permainan bolabasket**

Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran permainan bolabasket, maka pendidik diwajibkan mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan dan variatif supaya dalam kegiatan belajar mengajar siswa tidak mudah bosan. Berikut ini contoh variasi dan kombinasi pembelajaran permainan bolabasket menurut Kemendikbud (2014: 32), Teknik dasar permainan bola basket antara lain: (1) Teknik melempar dan menangkap bola, (2)

Teknik menggiring bola, (3) Teknik menembak, (4) Teknik gerakan berporos, (5) Teknik *lay-up shoot*, dan (6) Teknik merayah/rebound.

## 5. Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama

Sukintaka (1991:64) menjelaskan karakteristik siswa SMP umur 13-15 tahun antara lain:

- a. Jasmani
  - 1) Laki-laki maupun perempuan ada pertumbuhan memanjang.
  - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
  - 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik
  - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi tak terbatas
  - 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan
  - 6) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot lebih baik dari pada putri
  - 7) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik.
- b. Psikis atau Mental
  - 1) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya
  - 2) Ingin menentukan pandangan hidup
  - 3) Mudah gelisah karena keadaan lemah.
- c. Sosial
  - 1) Ingin tetep diakui oleh kelompoknya
  - 2) Mengetahui moral etik dari kehidupan
  - 3) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Karakteristik remaja menurut Mohammad Ali (2005: 16) ditunjukkan dari sejumlah sikap remaja, yaitu sebagai berikut.

- a. Kegelisahan
  - Remaja memiliki banyak idealisme, angan-angan, atau keinginan yang hendak diwujudkannya di masa depan. Namun, sesungguhnya remaja belum memiliki banyak kemampuan yang memadai untuk mewujudkan semua itu. Tarik-menatik antara angan-angan yang tinggi dengan kemampuannya yang masih belum memadai mengakibatkan mereka diliputi perasaan gelisah.
- b. Pertentangan
  - Pertentangan yang sering terjadi itu menimbulkan keinginan remaja untuk melepaskan diri dari orang tua kemudian ditentangnya sendiri karena dalam diri remaja ada keinginan untuk memperoleh rasa aman.

c. Mengkhayal

Keinginan untuk menjelajah dan bertualang tidak semuanya tersalurkan. Biasanya hambatannya dari segi keuangan atau biaya. Akibatnya, mereka selalu menghayal, mencari kepuasan, bahkan menyalurkan khayalannya melalui dunia fantasi.

d. Aktivitas Berkelompok

Adanya bermacam-macam larangan dari orang tua sering kali melemahkan atau mematahkan semangat para remaja. Kebanyakan remaja menemukan jalan kesulitannya setelah mereka berkumpul dengan rekan sebaya untuk melakukan kegiatan bersama.

e. Keinginan Mencoba Segala Sesuatu

Remaja memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Karena didorong oleh rasa ingin tahu yang tinggi, remaja cenderung ingin bertualang, menjelajah segala sesuatu, dan mencobasesuatu yang belum pernah dialaminya.

Oemar Hamalik (2012: 117) menjelaskan bahwa tingkah laku sebagian remaja mengalami ketidaktentuan tatkala mereka mencari kedudukan dan identitas. Mereka cenderung bersifat sensitive karena perannya belum tegas.

Karakteristik remaja tersebut akan membuat remaja mengalami kesulitan dalam menghadapi perubahan dalam dirinya. Kecanggungan yang dihadapi dari perubahan jasmani peserta didik yang masuk pada tahap remaja akan menyebabkan kesulitan dalam belajar. Selain itu, kondisi psikis remaja yang mudah gelisah juga akan berpengaruh dalam prestasi belajarnya.

Endang Poerwanti (2002: 123) menjelaskan bahwa sekolah merupakan wahana untuk mempersiapkan remaja memasuki dunia pekerjaan dan mempersiapkannya menduduki posisi jabatan tertentu, sehingga tuntutan dalam sosialisasi pada kelompok ini juga disesuaikan dengan misi dari sekolah tersebut yaitu: tuntutan untuk punya prestasi akademis yang tinggi

akan menjamin popularitas anak dalam lingkungan sekolah. Untuk dapat mencapai ini remaja dituntut untuk melaksanakan semua kewajibannya sebagai pelajar disamping ditunjang oleh potensi dasar yang dimiliki.

Piaget (Endang Poerwanti. 2002: 125) menjelaskan sebagian besar anak usia remaja sudah mampu memahami konsep-konsep abstrak dalam batas-batas tertentu. guru dapat membantu remaja untuk melakukan hal ini dengan selalu menggunakan keterampilan proses salam proses pembelajaran dan dengan memberi penekanan pada penguasaan konsep. Untuk itu, proses pengajaran perlu dilakukan dengan pendekatan yang membuat remaja menjadi mudah dalam belajar dan menerima materi pelajaran.

Di dalam menentukan atau memilih strategi pembelajaran permainan bolabasket perlu mempertimbangkan pribadi murid (Machfud Irsyada, 2000: 25). Kelompok remaja akan dapat dipermudah dalam belajar apabila guru mengupayakan adanya keseimbangan pembatasan dan otoritas dengan pemberian kebebasan, yaitu pemeliharaan disiplin yang seimbang dengan pengembangan kreativitas. Selain itu, dalam proses belajar mengajar remaja diperlakukan sebagai individu yang berharga, dimana suaranya didengar guru, pilihannya diperhitungkan. Kasus ini menuntut guru untuk bisa membuat remaja menjadi nyaman dan mudah dalam pembelajaran. Guru harus membuat peserta didik agar memiliki persepsi yang positif dalam pembelajaran agar mereka merasa senang dan mudah dalam menerima materi pembelajaran.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

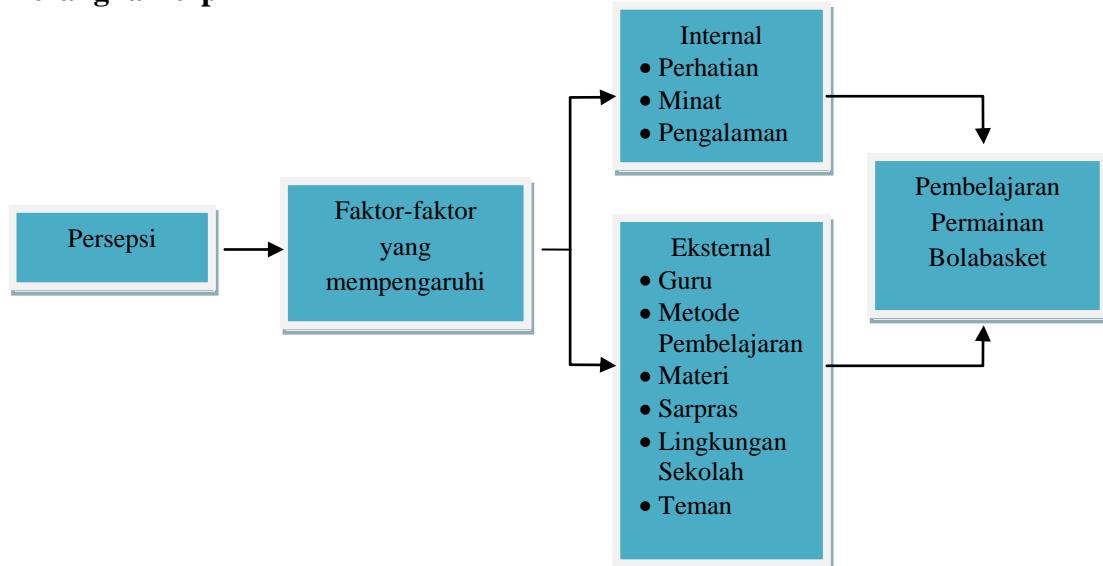
1. Penelitian Teguh Rudiyanto, (2006) “Persepsi Siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara Terhadap Pelajaran Pendidikan Jasmani”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara terhadap pembelajaran pendidikan jasmani. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara yang terdiri dari tiga jurusan yaitu : jurusan elektro, mesin dan bangunan yang berjumlah 1111 siswa. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah stratified proporsional random sampling, yaitu pengambilan sampel berdasarkan banyaknya subyek yang terdapat pada setiap strata atau kelas sebesar 15% (171 siswa). Metode pengumpulan data menggunakan angket. Selanjutnya data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara terhadap pembelajaran pendidikan jasmani termasuk kategori baik dengan persentase 77,3%. Hal ini disebabkan siswa telah memiliki persepsi yang baik terhadap obyek pembelajaran yang terdiri dari materi penjas, guru dan sarana dengan bobot persentase 78,2%, selain itu siswa juga telah memiliki persepsi yang sangat baik terhadap reseptor pembelajaran penjas (84,9%) dan memiliki perhatian yang baik terhadap pembelajaran penjas (72,0%). Kesimpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian yaitu siswa di SMK Panca Bhakti Banjarnegara telah memiliki persepsi yang baik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Agung Wardana dengan judul “ Persepsi Siswa Kelas XI SMA N 1 Depok Sleman Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Tahun Pelajaran 2010/1011”.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey. Populasi sebanyak 210, dengan jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 66 anak menggunakan *random sampling*. Instrumen yang digunakan berupa angket dan untuk menganalisis data digunakan teknik deskriptif kuantitatif dengan prosentase. Hasil penelitian ini menunjukkan persepsi siswa kelas XI SMA N 1 Depok Sleman tahun pelajaran 2010/2011 terhadap proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani berdasarkan faktor materi pelajaran sebesar 27,45%, faktor guru sebesar 26,61 %, faktor sarana dan prasarana sebesar 20,44%, serta faktor perhatian siswa sebesar 25,50%. Hasil tersebut dapat disimpulkan berdasarkan persepsi siswa bahwa faktor yang paling baik dalam kegiatan belajar mengajar adalah faktor materi pelajaran.

### C. Kerangka Berpikir



Persepsi adalah kecakapan untuk melihat, memahami kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran. Selain itu persepsi merupakan pengalaman terdahulu yang sering muncul dan menjadi suatu kebiasaan. Proses terbentuknya persepsi sangat kompleks dan ditentukan oleh dinamika yang terjadi dalam diri seseorang ketika ia mendengar, mencium, melihat, merasa, atau bagaimana dia memandang suatu obyek dalam melibatkan aspek psikologis dan panca inderanya.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai bagian pendidikan secara keseluruhan yang prosesnya menggunakan aktifitas jasmani/gerak sebagai alat-alat pendidikan maupun sebagai tujuan yang hendak dicapai adalah menanamkan sikap dan kebiasaan berhidup sehat dengan memanfaatkan pengetahuan dan pengalaman tentang kesehatan, baik yang diperoleh secara formal melalui program sekolah ataupun pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh diluar sekolah.

Proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani pada materi permainan bolabasket dengan kurikulum 2013 akan berjalan dengan lancar bilamana pelajar dan pengajar sama-sama aktif dalam melakukan kegiatan. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu tanggung jawab guru/pengajar dan penunjang lainnya antara lain: kelengkapan sarana prasarana, materi pembelajaran, lingkungan sekolah, dan teman. Setiap siswa di SMP Negeri 4 Wates mempunyai persepsi yang berbeda-beda terhadap pembelajaran permainan bolabasket, ada yang baik ada juga yang buruk.

Dengan persepsi yang dimiliki siswa, persepsi tersebut dapat menjadi evaluasi untuk proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, khususnya pada materi bolabasket yang lebih baik untuk kedepannya. Hal tersebut menjadi perhatian penulis untuk mengetahui secara ilmiah melalui penelitian skripsi dengan judul “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Proses Pembelajaran Bolabasket SMP Negeri 4 Wates”.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang persepsi siswa kelas VII SMP N 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan angka-angka yang dijumlahkan sebagai data yang kemudian dianalisis (Uhar Suharsaputra, 2014: 49). Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 245), penelitian deskriptif bertujuan menggambarkan hal-hal yang berhubungan dengan keadaan atau status fenomena. Penelitian ini ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan keadaan sesuatu tanpa memakai hipotesis. Sedangkan menurut Bambang Prasetyo & Lina Miftahul Jannah (2010: 49) penelitian survei adalah penelitian yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Kuesioner merupakan lembaran yang berisi beberapa pertanyaan dengan struktur yang baku. Sedangkan menurut Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode survei dan alat pengumpulan data berupa angket.

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

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Wates yang beralamat di Jl.Terbahsari No 3 Wates, Kulonprogo. Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan April 2016.

#### **C. Populasi dan Subyek Penelitian**

Populasi menurut Suharsimi Arikunto (2006:108) yang dimaksud populasi adalah keseluruhan subyek penelitian dalam suatu wilayah, sedangkan Sugiyono (2009: 117) , menyatakan bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang

terdiri atas objek dan subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi penelitian ini adalah semua siswa kelas VII SMP N 4 Wates yang berjumlah 160 siswa dari 5 kelas.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:109) sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 131) jika subjek kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga menjadi penelitian populasi, selanjutnya jika subjek lebih dari 100 maka diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih, pada penelitian ini peneliti mengambil sampel sebesar 25%.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *proportional random sampling*. *Proportional* adalah bahwa pengambilan sampel subyek-subyek dalam populasi tiap kelas adalah seimbang atau sebanding dengan banyaknya subyek dalam masing-masing strata (Suharsimi Arikunto, 2006: 112). Sedangkan *random sampling* adalah subyek-subyek dalam populasi mempunyai peluang yang sama untuk menjadi sampel (Suharsimi Arikunto, 2006:107)

Dalam penelitian ini untuk kelas VII A sudah untuk ujicoba penelitian maka masing-masing kelas diambil 10 anak, pengambilan sampel dengan diundi dengan langkah-langkah yang digunakan untuk mengambil sampel yaitu:

- a. Membuat/menulis angka dalam kertas kecil dari angka 1 sampai angka 32
- b. Menggulung kertas
- c. Memasukkan gulungan kertas kedalam kaleng
- d. Setiap anak mendapatkan giliran untuk mengambil gulungan kertas secara acak

- e. Anak yang mendapatkan angka 1 sampai 10 yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini.

Dengan demikian jumlahnya berjumlah 40 anak dengan rincian sebagai berikut:

**Tabel 1. Jumlah Populasi dan Subyek**

No .	Kelas	Populasi	Sampel	
			Putra	Putri
1.	VIII B	32	7	3
2.	VIII C	32	6	4
3.	VIII D	32	5	5
4.	VIII E	32	6	4
Jumlah		128	24	16

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

Suharsimi Arikunto (2006: 99) mengatakan bahwa, variabel adalah aspek atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Penelitian ini menggunakan variabel tunggal yaitu faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP N 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan yang diukur dengan menggunakan angket yang diarahkan pada pembelajaran permainan bolabasket yang meliputi faktor internal dan faktor eksternal.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data dengan cara yang sesuai dengan penelitian sehingga penelitian akan memperoleh data yang lengkap baik secara lisan maupun tertulis. Sesuai dengan jenis penelitian yang akan dilaksanakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif, maka digunakan metode

pengamatan atau survey dengan menggunakan instrumen angket (kuisioner). Survey adalah suatu proses untuk mengumpulkan data (satu atau beberapa variabel) dari anggota populasi atau suatu kelompok.

Angket dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang cara menjawab termasuk dalam angket tertutup, serta dilihat dari bentuknya termasuk dalam angket *rating-scale*. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan Skala Likert. Skala Likert mempunyai lima jawaban, yaitu: sangat setuju/selalu, setuju/sering, ragu-ragu/kadang-kadang, tidak setuju/jarang dan sangat tidak setuju/tidak pernah. Alternatif jawaban ragu-ragu dihilangkan agar jawaban lebih optimal. Sehingga terdapat empat alternatif jawaban yang disediakan. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

**Tabel 2. Skor Alternatif Jawaban Instrumen Penelitian**

Alternatif Jawaban	Skor	
	(+)	(-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sutrisno Hadi (1991: 20) menjelaskan bahwa modifikasi Skala Likert dengan meniadakan kategori jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu:

1. Kategori ragu-ragu (*undecided*) mempunyai arti ganda dan bisa diartikan belum dapat memutuskan dan member jawaban (menurut konsep aslinya).
2. Kategori di tengah akan menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya.
3. Kategori kecenderungan SS-S-TS-STS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, kearah setuju atau kearah tidak setuju. Kategori jawaban di tengah akan menghilangkan banyak data

penelitian sehingga mengurangi banyak informasi yang dapat dijaring dari para responden.

## F. Instrumen Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2006:121) instrumen adalah alat pada waktu peneliti menggunakan suatu metode. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket atau kuisioner tertutup yang berisi pernyataan-pernyataan yang menyangkut persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran bolabasket. Penyusunan instrumen disusun dengan memperhatikan adanya beberapa tahapan atau langkah-langkah yang akan dilewati.

Ditegaskan oleh Sutisno Hadi (1991: 7) bahwasanya ada tiga langkah yang harus diperhatikan/disusun untuk menyusun sebuah instrument. Ketiga langkah tersebut terdiri dari: 1. mendefinisikan konstrak; 2. menyidik faktor; dan 3. menyusun butir-butir pertanyaan.

Pada penelitian ini langkah-langkah yang akan digunakan untuk menyusun instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Mendefinisikan Konstrak

Konstrak variabel dalam penelitian ini adalah persepsi siswa mengenai kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani pada pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 4 Wates. Persepsi diartikan sebagai pendapat atau tanggapan baik maupun buruk dari siswa terkait dengan masalah penelitian yang nantinya dituangkan dalam sebuah angket berupa butir-butir pertanyaan. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani pada pembelajaran bolabasket di SMP Negeri 4 Wates.

## 2. Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan untuk menandai faktor-faktor yang ditemukan dalam objek dari persepsi yaitu kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani pada pembelajaran bolabasket meliputi materi pembelajaran, guru, perhatian siswa, sarana dan prasarana.

## 3. Menyusun Butir-butir Pertanyaan

Tahapan ini bertujuan menyusun butir-butir item pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstrak, item-item pertanyaan merupakan penjabaran dari isi faktor, berdasarkan faktor-faktor kemudian disusun butir-butir pertanyaan yang dalam memberikan gambaran keadaan faktor tersebut. Untuk memberi gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian, maka dibuat kisi-kisi instrument uji coba dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

Konstrak	Faktor	Indikator	No. Item	Jumlah
Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Bolabasket	1. Internal	a. Perhatian	1(+),2(+),3(+)	3
		b. Minat	4(+),5(+),6(-)	3
		c. Pengalaman	7(+),8(+),9(+)	3
	2. Eksternal	a. Guru	10(+),11(+),12(+)	3
		b. Metode Pembelajaran	13(+),14(+),15(+)	3
		c. Materi	16(+),17(+),18(+)	3
		d. Sarana dan Prasarana	19(+),20(+),21(+)	3
		e. Lingkungan sekolah	22(+),23(+),24(+)	3
		f. Teman	25(+),26(+),27(+)	3
Jumlah				27

## **G. Uji Coba Instrumen**

Setelah menyusun butir-butir pertanyaan langkah selanjutnya adalah dikonsultasikan kepada ahli dan uji coba keterbacaan instrumen.

### **1. Kalibrasi Ahli**

Butir-butir pertanyaan yang telah disusun kemudian dikonsultasikan pada ahli “*judgment*” atau kalibrasi ahli. Peneliti memilih Bapak Komarudin, M.A. sebagai ahli untuk kalibrasi instrumen yang akan digunakan dalam penelitian dengan alasan karena beliau adalah dosen psikologi olahraga. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan masukan-masukan terhadap instrumen penelitian sehingga akan memperkecil tingkat kesalahan dan kelemahan dari instrumen penelitian yang telah dibuat peneliti.

### **2. Uji Keterbacaan**

Setelah butir-butir pertanyaan disusun, selanjutnya peneliti mengadakan uji coba angket. Dalam uji coba angket peneliti harus mengujicobakan kepada responden yang memiliki karakter yang sama dengan responden yang akan diteliti. Uji coba angket dilakukan di SMP N 4 Wates kelas VII A dengan pertimbangan memperkecil resiko salah sasaran tujuan penelitian. Selanjutnya instrumen dilakukan pengujian Validitas dan Reliabilitas instrumen.

#### **a. Uji Validitas Instumen**

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 168) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan

sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud. Adapun rumus yang digunakan untuk mengukur validitas angket sebagai instrument penelitian ini menggunakan rumus *Product Moment* dari Karl Pearson, sebagai berikut:

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

Keterangan :  $r_{XY}$  = koefisien korelasi       $\sum Y$  = jumlah nilai Y  
 $\sum Y^2$  = jumlah kuadrat Y       $\sum X^2$  = jumlah kuadrat X  
 $\sum X$  = jumlah nilai X      N = jumlah responden

Secara teknis proses perhitungannya dibantu dengan komputer program SPSS 19.0, dengan rangkuman hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini :

**Tabel 4. Rangkuman Hasil Uji Validitas Instrumen**

No.	R	Keterangan	No.	R	Keterangan
1	,304	Tidak Valid	15	,475	Valid
2	,453	Valid	16	,459	Valid
3	,505	Valid	17	,484	Valid
4	,100	Tidak Valid	18	,475	Valid
5	,658	Valid	29	,559	Valid
6	,411	Valid	20	-,100	Tidak Valid
7	,367	Valid	21	,150	Tidak Valid
8	,172	Tidak Valid	22	,418	Valid
9	,386	Valid	23	,134	Tidak Valid
10	,465	Valid	24	-,046	Tidak Valid
11	,131	Tidak Valid	25	,564	Valid
12	,267	Tidak Valid	26	,486	Valid
13	,473	Valid	27	,436	Valid
14	,658	Valid			

Suatu instrumen dinyatakan valid jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , selanjutnya apabila ada pertanyaan yang dinyatakan tidak valid, maka pertanyaan tersebut harus diganti, direvisi atau dihilangkan. Butir-butir pertanyaan

yang dikatakan valid apabila mempunyai korelasi yang lebih besar dari nilai r tabel dengan taraf signifikansi tertentu. Apabila hasil korelasi kurang atau lebih kecil dari nilai r tabel maka butir pertanyaan dinyatakan gugur atau tidak valid. Dari tabel di atas penulis merevisi 5 butir pernyataan yaitu nomor 11, 12, 20, 21, 23 supaya setiap indikator pernyataan terwakili lebih dari 1 pernyataan.

### b. Uji Reliabilitas Instumen

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat diperaya, yaitu hasil pengukuran dari alat ukur tersebut tetap konsisten bila dilakukan pengukuran 2 kali atau lebih (Notoatmojo, 2005: 67). Pengujian menggunakan program komputer SPSS dengan keterangan rumus menggunakan *Alpha Cronbach* dari Sutrisno Hadi (1991: 56) sebagai berikut:

$$R_{tt} = \frac{M}{M - 1} \left[ 1 - \frac{V_x}{V_y} \right]$$

Keterangan :  $R_{tt}$  = reliabilitas yang dicari       $V_x$  = variansi butir  
 $M$  = jumlah butir pertanyaan       $V_y$  = variansi total

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan rumus *Alpha Cronbach* dikatakan *reliable* jika r hitung yang diperoleh besarnya kurang dari 1 (Sugiyono, 2006). Sesudah didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas tersebut dengan  $r_{tabel}$ , bila  $r_{hitung} > r_{tabel}$  pada derajat kemaknaan dengan taraf signifikan 5% maka alat tersebut reliabel. Setelah dihitung dengan bantuan SPSS ditemukan

nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,701 sedangkan  $r_{tabel}$  sebesar 0,3494.

Maka dapat dinyatakan bahwa instrumen tersebut *reliable*.

**Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

Konstrak	Faktor	Indikator	No. Item	Jumlah
Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Bolabasket	1. Internal	a. Perhatian	1 (+), 2 (+)	2
		b. Minat	3(+), 4(+)	2
		c. Pengalaman	5(+), 6(-)	2
	2. Eksternal	a. Guru	7(+), 8(+), 9(+)	3
		b. Metode Pembelajaran	10(+), 11(+), 12(+)	3
		c. Materi	13(+), 14(+), 15(+)	3
		d. Sarana dan Prasarana	16(+), 17(+), 18(+)	3
		e. Lingkungan sekolah	19(+), 20(+)	2
		f. Teman	21(+), 22(-), 23(-)	3
Jumlah				23

## H. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Pada perhitungan ini juga menggunakan bantuan program komputer SPSS. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung persentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yang ditentukan dari kelas interval data penelitian disetiap aspek, sebagai berikut:

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

Keterangan :  $p$  = persentase  
 $f$  = frekuensi yang sedang dicari  
 $n$  = jumlah total frekuensi

Untuk mengelompokkan berdasar kategori, skor maksimum dan minimum harus ditentukan terlebih dahulu. Kemudian menentukan nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram. Pengkategorian disusun dalam 5 kategori yaitu menggunakan teknik kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang (Anas Sujiono, 2000: 161). Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori dapat dilihat di bawah ini.

**Tabel 6. Standar Kriteria Objek**

Sangat Baik	$M + 1,5 SD \leq X$
Baik	$M + 0,5 SD - M + 1,5 SD$
Cukup Baik	$M - 0,5 SD - M + 0,5 SD$
Kurang Baik	$M - 1,5 SD - M - 0,5 SD$
Sangat Kurang	$X \leq M - 1,5 SD$

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

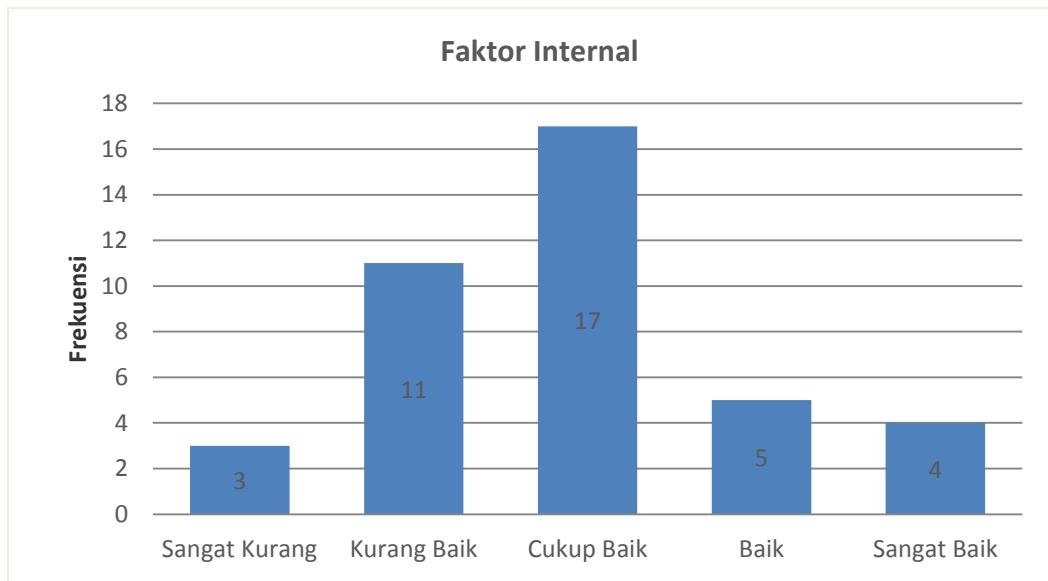
##### **1. Faktor Internal**

Hasil dari penelitian ini berupa data yang dideskripsikan untuk mengetahui gambaran tentang faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket. Dari jumlah populasi keseluruhan yang berjumlah 160 siswa yang terbagi menjadi lima kelas, peneliti mengambil sampel 25% yaitu 40 siswa terdiri dari 24 siswa putra dan 16 siswa putri.

Setelah dilakukan analisis dari faktor internal persepsi siswa kelas VII terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wates diperoleh hasil sebagai berikut; skor tertinggi 23.00, skor terendah 9.00, rerata/*mean* (M) 16.07 dan standar deviasi (SD) 2.92. Berikut disajikan tabel serta diagram distribusi frekuensi hasil pengkategorian dari hasil analisis.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Faktor Internal

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$21.08 \leq$	Sangat Baik	4	10
2	18.16 – 21.07	Baik	5	12.5
3	15.24 – 18.15	Cukup Baik	17	42.5
4	12.32 – 15.23	Kurang Baik	11	27.5
5	$\leq 12.31$	Sangat Kurang	3	7.5
Jumlah			40	100



Gambar 1. Diagram Faktor Internal

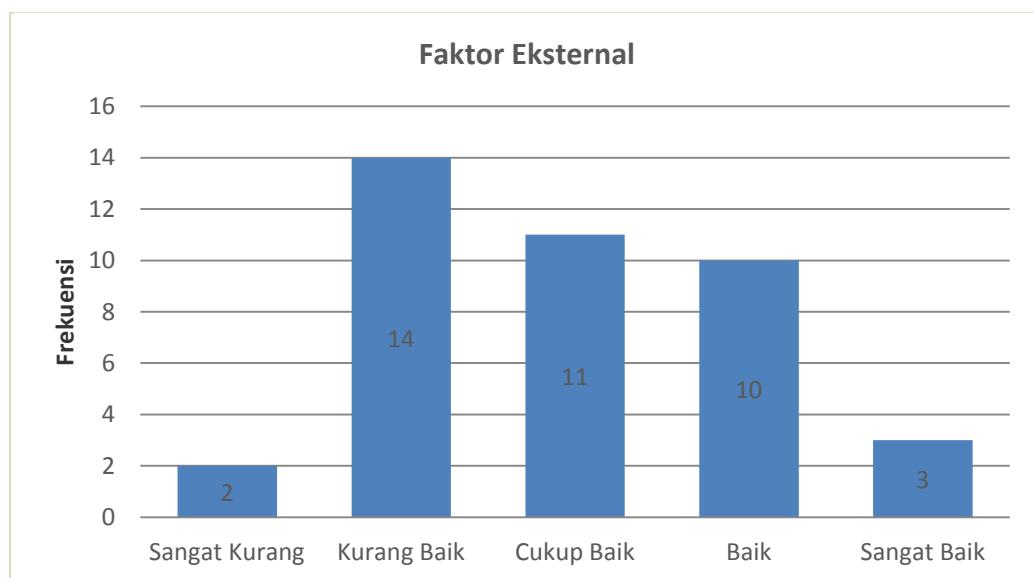
Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa faktor internal persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket berada pada kategori sangat baik dengan persentase 10% atau 4 siswa, kategori baik dengan persentase 12.5% atau 5 siswa, kategori cukup baik dengan peresentase 42.5% atau 17 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 7.5% atau 3 siswa

## 2. Faktor Eksternal

Setelah dilakukan analisis dari persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket diperoleh hasil sebagai berikut; skor tertinggi 86.00, skor terendah 60.00, rerata/*mean* 72.81 dan standar deviasi 6.64. Berikut disajikan tabel serta diagram distribusi frekuensi hasil pengkategorian dari hasil analisis.

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Faktor Eksternal

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$61.48 \leq$	Sangat Baik	3	7.5
2	$57.23 - 61.47$	Baik	10	25
3	$52.98 - 57.22$	Cukup Baik	11	27.5
4	$48.73 - 52.97$	Kurang Baik	14	35
5	$\leq 48.72$	Sangat Kurang	2	5
Jumlah			40	100



Gambar 2. Diagram Faktor Eksternal

Berdasarkan tabel dan grafik di atas dapat diketahui bahwa faktor eksternal persepsi siswa kelas VII terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wates berada pada kategori sangat baik dengan persentase 7.5% atau 3 siswa, kategori baik dengan persentase 25% atau 10 siswa, kategori cukup baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 35% atau 14 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 5% atau 2 siswa.

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket ada 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

### 1. Faktor Internal

Berdasarkan analisis di atas menunjukkan faktor internal persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket berada pada kategori sangat baik dengan persentase 10% atau 4 siswa, kategori baik dengan persentase 12.5% atau 5 siswa, kategori cukup baik dengan peresentase 42.5% atau 17 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 7.5% atau 3 siswa

### 2. Faktor Eksternal

Berdasarkan analisis di atas menunjukkan faktor eksternal persepsi siswa kelas VII terhadap proses pembelajaran permainan bolabasket di SMP Negeri 4 Wates berada pada kategori sangat baik dengan persentase 7.5% atau 3 siswa, kategori baik dengan persentase 25% atau 10 siswa, kategori cukup baik dengan peresentase 27.5% atau 11 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 35% atau 14 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 5% atau 2 siswa.

## **BAB V** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan maka dapat diambil kesimpulan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates terhadap pembelajaran permainan bolabasket adalah faktor internal dan faktor eksternal. Dengan rincian kategori dari hasil analisis di atas maka faktor internal yang meliputi kategori sangat baik dengan persentase 10% atau 4 siswa, kategori baik dengan persentase 12.5% atau 5 siswa, kategori cukup baik dengan persentase 42.5% atau 17 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 7.5% atau 3 siswa yang meliputi perhatian, minat, dan pengalaman lebih mempengaruhi persepsi siswa kelas VII SMP Negeri 4 Wates dibandingkan dengan faktor eksternal pada kategori sangat baik dengan persentase 7.5% atau 3 siswa, kategori baik dengan persentase 25% atau 10 siswa, kategori cukup baik dengan persentase 27.5% atau 11 siswa, kategori kurang baik dengan persentase 35% atau 14 siswa dan kategori sangat kurang dengan persentase 5% atau 2 siswa yang meliputi guru, metode pembelajaran, materi, sarpras, lingkungan sekolah, dan teman.

### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu:

1. Menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru SMP Negeri 4 Wates untuk mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam proses pembelajaran.

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

### C. Keterbatasan

Meskipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala ketentuan yang dipersyaratkan bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Adapun beberapa keterbatasan yang kemungkinan dapat mengganggu atau membiaskan hasil penelitian ini, diantaranya:

- Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket yang diisi oleh responden secara tertutup, sehingga bersifat subjektif menurut persepsi siswa.
- Pernyataan atau soal tidak dapat dipahami oleh siswa karena keterbatasan ilmu pengetahuan. Jadi responden mengisi jawaban bukan berdasarkan pengalaman yang dimiliki saat mengikuti pembelajaran permainan bolabasket.
- Keakuratan alat ukur karena hanya melakukan 1 kali uji coba penelitian.

### D. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

- Bagi sekolah sebaiknya perlu lebih meningkatkan sarana dan prasarana, menjadi lengkap dan memadai untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- Bagi guru hendaknya memberikan metode pembelajaran yang baik, memberi perhatian yang lebih dimaksudkan untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga semua siswa mampu mengikuti pembelajaran dengan baik dan lancar.

3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya digunakan dengan faktor-faktor persepsi yang berbeda sehingga faktor yang memengaruhi persepsi siswa terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat teridentifikasi secara luas.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung Wardana. (2011). *Persepsi Siswa Kelas IX SMA N 1 Depok Sleman Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Skripsi. FIK UNY
- Alex Sobur. (2011). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Anas Sujiono. (2000). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Bambang Prasetyo & Lina Miftahul Jannah. (2010). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada Bimo Walgito, 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Bimo Walgito. (2003). *Psikologi Sosial (Suatu Pengantar)*. Yogyakarta: Andi Offset.
- (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Daryanto. (2005). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dedy Sumarsiyono. (2002). *Keterampilan Bolabasket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Indonesia
- (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Indonesia
- Endang Poerwanti dan Nur Widodo. (2002). *Perkembangan Peserta Didik*. Malang: UMM Press
- Irwanto dkk. (2002). *Psikologi Umum*. Jakarta
- John D. Latuheru. (1998). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Jon Oliver. (2007). *Dasar-dasar Bolabasket*. Alih bahasa: Wawan Eko Yulianto). Bandung: Pakar Raya.
- Kemendikbud. (2014). *Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kemendikbud
- Machfud Irsyada. (2000). *Bolabasket*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah

- M. Ngalim Purwanto. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miftah Toha. (2014). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Grafindo Persada
- Mohammad Ali. (2005). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: C.V. sinar Baru Algensindo
- Oemar Hamalik. (2012). *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Pannen, Paulina dan Purwanto. (2001). *Penulisan Bahan Ajar*. Jakarta: Ditjen Dikti Diknas
- Rita L. Atkinson, dkk. (2010). *Pengantar Psikologi*. (Alih bahasa: Dr. Widjaja Kusuma). Tangerang: Interaksara.
- Rusli Lutan (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjaskes*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Penataran Guru SLTP Setara D-III
- Sarlito W. Sarwono. (2012). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sisdiknas. (2010). *Sistem Pendidikan Nasional UU RI No. 20 Th. 2003*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Soepartono. (2000). *Sarana dan Prasarana Olahraga*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2006). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Survei Pendekatan Praktek*. Jakarta : Rinieka Cipta.
- (2009). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta.

- Sumiati dan Asra. (2009). *Metode pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sutrisno Hadi. (1991). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis Edisi Revisi VI*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Teguh Rudiyanto. (2006). Persepsi Siswa SMK Panca Bhakti Banjarnegara Terhadap Pelajaran Pendidikan Jasmani. Yogyakarta: Skripsi. FIK UNY.
- Uhar Suharsaputra. (2014). *Metode Penelitian*. Bandung: Refika Aditama
- Winarno Surachmad. (1994). *Pengantar Penelitian Ilmiah dan Dasar Metode Teknik*. Bandung: Tarsito
- Yoyok Eko Suseno. (2013). *Perbedaan Persepsi Antara Siswa Sekolah Negeri Dan Swasta Terhadap Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani*.[pdf], <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2796/baca-artikel>. Diakses pada tanggal 29 Januari 2015 jam 11.00 WIB.

## Lampiran 1. Surat Keterangan Expert Judgement

### SURAT KETERANGAN<sup>1</sup>

### EXPERT JUDGEMENT

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Komarudin, M.A.

NIP : 197409282003121002

Menerangkan bahwa instrument penelitian Tugas Akhir Skripsi saudara:

Nama : Aditya Bayu Ariyantara

NIM : 11601244076

Jurusan/Prodi : POR/PJKR

Judul TAS : Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap

Proses Pembelajaran Permainan Bolabasket

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data

Yogyakarta, 24 Februari 2016

Yang menvalidasi,



Komarudin, M.A.

NIP. 197409282003121002

## **Lampiran 2. Instrumen/Angket Uji Coba Penelitian**

### **ANGKET PENELITIAN**

#### **PERSEPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

##### **A. Identitas Responden**

Nama Siswa : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

##### **B. Petunjuk Pengisian**

1. Tulislah nama dan kelas di tempat yang sudah disediakan.
2. Angket ini tidak berpengaruh terhadap penilaian dan bukan merupakan bahan penilaian.
3. Jawablah seluruh pernyataan yang ada dengan memberi tanda (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
4. Kejujuran anda sangat kami harapkan.
5. Atas segala bantuannya kami ucapkan terima kasih.

##### **C. Pernyataan**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Jawablah Pernyataan di bawah ini!

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu mengingat materi yang diajarkan oleh guru saat pembelajaran permainan bolabasket.				
2	Saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran penjas saat materi permainan bolabasket.				
3	Saya selalu memperhatikan saat guru mengajarkan materi permainan bolabasket.				
4	Saya membantu menyiapkan alat-alat (bola, cone, rompi, dll) yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket.				
5	Saya menjadi contoh untuk melakukan gerakan saat pembelajaran permainan bolabasket.				
6	Permainan bolabasket adalah materi yang tidak saya suka.				
7	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena memiliki prestasi pada cabang olahraga bolabasket.				
8	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bolabasket karena terampil bermain bolabasket.				
9	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena saya suka pada cabang olahraga bolabasket.				
10	Guru menyampaikan materi secara jelas saat di kelas atau di lapangan.				
11	Guru selalu memberikan kesempatan kepada saya untuk mencoba melakukan gerakan dalam materi bolabasket yang sudah diajarkan.				
12	Guru selalu mengoreksi kesalahan yang saya lakukan saat pembelajaran permainan bolabasket.				
13	Metode mengajar guru yang bervariasi membuat saya bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.				
14	Guru menerapkan materi pembelajaran bolabasket dalam bentuk permainan yang menarik.				
15	Metode mengajar yang dipakai guru membuat saya mudah menguasai materi yang diajarkan.				
16	Materi permainan bolabasket yang diajarkan mudah dipahami dan dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan.				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Dengan contoh gerakan, materi permainan bolabasket menjadi mudah dipahami.				
18	Materi yang diajarkan hanya gerak dasar				
19	Alat-alat seperti bola, cone, rompi, yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah lengkap dan memadai.				
20	Lapangan yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah baik.				
21	Letak lapangan jauh dari sekolah				
22	Lapangan terlalu kecil sehingga sangat mendukung untuk pembelajaran permainan bolabasket.				
23	Letak lapangan terlalu dekat dengan ruang kelas sehingga mendukung proses pembelajaran permainan bolabasket.				
24	Lingkungan sekolah yang luas sehingga mendukung untuk pembelajaran permainan bolabasket.				
25	Pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan rasa saling menghargai antar teman.				
26	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mempererat hubungan antar teman.				
27	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mengajarkan kerjasama antar teman.				

### Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian



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 : 121.a/UN.34.16/PP/2016. 10 Maret 2016.  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Uji Coba Penelitian.

**Yth : Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Wates.**

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin uji coba penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Aditya Bayu Ariyantara.  
NIM : 11601244076.  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d April 2016.  
Tempat/Obyek : SMP Negeri 4 Wates.  
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket.

Demikian surat ijin uji coba penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dekan,

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

**Tembusan :**

1. Kaprodi PJKR.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 4. Surat Keterangan Uji Coba Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN WATES  
SMP NEGERI 4 WATES

Jalan Terbahsari 3, Wates, Kulon Progo, 55611 Telepon 0274773053, E-mail : smpn4wates@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 070 / 113

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 4 Wates, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

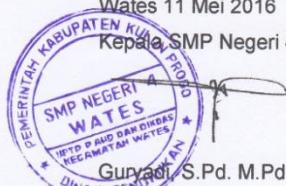
Nama : ADITYA BAYU ARIYANTARA  
NIM : 11601244076  
Program Studi : PJKR  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan uji coba penelitian di SMP Negeri 4 Wates, Kulon Progo, pada Bulan Maret sampai dengan Bulan April 2016, guna memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun skripsi dengan judul : “ **PERSEPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET** ”

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates 11 Mei 2016

Kepala SMP Negeri 4 Wates



Guryadi, S.Pd. M.Pd.  
Pembina; IV/a  
NIP. 19630703 198501 1 001

**Lampiran 5. Data Mentah Uji Coba Penelitian**

No	Nomor Item																											Total skor
	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	
1	3	4	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	90
2	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	87
3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	83
4	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	76
5	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	3	3	3	85
6	3	3	3	3	3	4	2	1	4	4	4	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	87
7	3	3	4	4	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	3	2	3	3	4	4	79
8	2	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	85
9	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	92
10	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	91
11	3	3	3	2	3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	81
12	3	3	3	3	3	4	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	86
13	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	93
14	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	82
15	3	4	3	2	4	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	93
16	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	4	4	4	93
17	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	84
18	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	3	3	91
19	4	3	4	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	89
20	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	3	3	88

<b>21</b>	3	3	4	4	4	3	2	2	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	93	
<b>22</b>	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	83
<b>23</b>	3	4	3	3	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	95
<b>24</b>	3	4	4	2	3	4	1	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	2	4	3	1	3	3	2	4	4	81
<b>25</b>	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
<b>26</b>	3	3	3	3	3	3	2	4	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	83
<b>27</b>	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	83
<b>28</b>	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	93
<b>29</b>	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	87
<b>30</b>	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	94
<b>31</b>	3	4	4	3	3	4	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	4	4	4	3	90
<b>32</b>	4	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	4	92

## Lampiran 6. Hasil Analisis Validitas dan Reliabilitas

	VAR1	VAR2	VAR3	VAR4	VAR5	VAR6	VAR7	VAR8	VAR9	VAR10	VAR11	VAR12	VAR13	VAR14	VAR15	VAR16	VAR17	VAR18	VAR19	VAR20	VAR21	VAR22	VAR23	VAR24	VAR25	VAR26	VAR27	VAR28
VAR1 Pearson Correlation	1	.062	.459**	.114	.033	.062	.015	.047	.0	.038	.059	.132	.147	.202	.043	.018	.267	.073	.202	.331	.026	.264	.009	.009	.009	.004		
Sig. (2-tailed)		.736	.008	.536	.472	.611	.736	.935	.799	1.0	.838	.748	.180	.472	.424	.269	.815	.920	.156	.693	.269	.084	.887	.145	.960	.960	.991	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR2 Pearson Correlation	.062	1	.375*	.098	.275	.350	.063	.193	.345	.078	.025	.049	.275	.275	.224	.244	.209	.253	.237	.184	.012	.276	.251	.298	.217	.217	.453	
Sig. (2-tailed)	.736	.034	.593	.128	.049	.733	.289	.063	.133	.570	.894	.791	.128	.218	.179	.250	.163	.192	.948	.127	.166	.098	.233	.233	.099	.233	.099	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR3 Pearson Correlation	.459*	1	.204	.199	.213	.130	.116	.041	.225	.098	.085	.055	.644	.215	.288	.836	.082	.389	.040	.388	.365	.389	.10	.902	.016	.013	.003	
Sig. (2-tailed)	.008	.034	.264	.288	.242	.478	.526	.826	.215	.595	.644	.340	.840	.340	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR4 Pearson Correlation	.114	.088	.204	1	.054	.331	.367	.068	.263	.315	.356	.266	.417	.054	.245	.054	.256	.088	.158	.010	.258	.122	.181	.181	.108	.049	.049	
Sig. (2-tailed)	.536	.583	.264	.288	.242	.478	.526	.826	.215	.595	.644	.340	.840	.340	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR5 Pearson Correlation	.132	.275	.190	1	.054	.1	.053	.018	.032	.135	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	.041	
Sig. (2-tailed)	.472	.128	.298	.768	.775	.921	.613	.861	.462	.672	.825	.003	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	.0	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR6 Pearson Correlation	.093	.307*	.213	1	.053	.1	.124	.018	.005	.260	.225	.196	.083	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	.053	
Sig. (2-tailed)	.611	.049	.242	.064	.775	.500	.522	0	.150	.215	.282	.653	.775	.104	.056	.472	.242	.368	.575	.884	.632	.531	.215	.921	.019	.019		
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR7 Pearson Correlation	.062	.130	.331	.367	.124	1	.193	.345	.272	.078	.205	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	.191	
Sig. (2-tailed)	.736	.533	.478	.039	.321	.500	.288	.053	.133	.670	.894	.205	.921	.921	.047	.528	.967	.685	.157	.948	.10	.593	.070	.885	.885	.039		
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR8 Pearson Correlation	.015	.193	.116	1	.093	.018	.183	1	.143	.184	.238	.042	.345	.189	.822	.918	.613	.794	.944	.241	.311	.214	.196	.078	.129	.073	.347	
Sig. (2-tailed)	.935	.289	.526	.713	.613	.922	.289	.035	.315	.189	.822	.918	.613	.794	.944	.241	.311	.214	.196	.078	.129	.073	.347	.045	.045	.045		
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR9 Pearson Correlation	.345	.041	.102	.032	.605	.345	.143	1	0	.138	.101	.007	.032	.097	.097	.022	.022	.022	.022	.022	.022	.022	.022	.022	.022	.022		
Sig. (2-tailed)	.793	.053	.826	.146	.861	0	.053	.435	1	.0	.450	.582	.971	.861	.597	.907	.064	.144	.156	.926	.979	.513	.659	.167	.169	.487	.487	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
VAR10 Pearson Correlation	.0	.272	.225	.375	.135	.260	.272	1	0	.231	.0	.276	.135	.419	.059	.088	.225	.048	.122	.059	.085	.161	.0	.168	.056	.056	.045	
Sig. (2-tailed)	1.3	.133	.215	.055	.462	.150	.133	.315	1.0	.203	1.0	.127	.462	.462	.017	.749	.631	.215	.745	.507	.749	.646	.380	1.0	.358	.761	.007	
N	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	

VAR11	Pearson Correlation	.038	-.098	.356	.078	.225	.078	.238	.138	.231	1	.453	..	.271	.078	.078	.153	.076	.163	..	.105	.017	.038	..	.139	.067	.081	..	.049	..	.131						
	Sig. (2-tailed)											.189	.450	.203	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32						
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR12	Pearson Correlation	.059	.025	.266	.041	.196	..	.101	.0	.453	1	.191	..	.041	.203	.099	.134	.672	.672	.638	.374	.708	.566	.926	.595	.448	.717	.660	.792	.475	..	.267					
	Sig. (2-tailed)											.042	.025	.825	.894	.822	.822	.582	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32	.32				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR13	Pearson Correlation	.243	..	.225	.417	.502	..	.083	.191	.019	.007	.276	..	1	.502	.205	.376	.037	.043	.225	.204	.166	.093	.233	.111	.205	.473	..	.473	..	.473						
	Sig. (2-tailed)											.049	.215	.018	.003	.653	.295	.918	.971	.127	.134	.294	.003	.282	.034	.843	.817	.215	.929	.263	.363	.612	.200	.544	.261	.006	
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR14	Pearson Correlation	.180	.791	.215	.018	.003	.653	.295	.918	.971	.127	.134	.294	..	.003	.282	.034	.843	.817	.215	.929	.263	.363	.612	.200	.544	.261	.006	..	.006	.006	.006					
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR15	Pearson Correlation	.132	.275	.190	..	.107	.063	.018	.018	.775	.921	.613	.861	.462	.672	.825	.003	.0	.082	.154	.253	.004	.930	.710	.018	.10	.374	.028	.006	.006	.006	..	.0				
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR16	Pearson Correlation	.132	.275	.038	..	.636	.053	..	.093	..	.093	.018	.018	.097	.097	.097	.017	.638	.589	.034	.092	.440	.154	.253	.298	.429	.710	.001	.535	.374	.028	.352	.006	..	.006		
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR17	Pearson Correlation	.424	.218	.052	.177	.092	.104	.047	.794	.907	.017	.638	.589	.034	.092	.440	.262	.672	.672	.264	.262	.0	.400	.154	.253	.298	.429	.710	.001	.535	.374	.028	.352	.006	..	.006	
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR18	Pearson Correlation	.202	.244	.157	..	.258	.341	.116	..	.332	.069	.163	.346	.037	.268	.268	..	1	.370	.157	.263	.037	.389	.145	.245	.869	.097	.748	.109	.544	.544	..	.544	..	.549	..	
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR19	Pearson Correlation	.043	.209	..	.037	.208	.132	.114	.111	.264	.088	.076	.651	.043	.208	.208	..	.370	1	.062	.196	..	.255	.162	.223	.088	.382	..	.068	..	.068	..	.068	..	.068	..	
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR20	Pearson Correlation	.815	.250	.840	.630	.253	.472	.535	.545	.144	.631	.678	.0	.817	.253	.253	.888	.037	.037	.389	.736	.286	.160	.375	.219	.630	.031	.712	.006	.111	.111	.044	..	.044	..	.044	..
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR21	Pearson Correlation	.018	.253	.365	..	.494	.213	.008	.013	.257	.225	.163	.085	..	.225	.494	.190	.211	.157	.062	1	.276	..	.157	.095	.385	..	.423	.939	.813	.595	..	.595	..			
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR22	Pearson Correlation	.257	.237	..	.155	.010	.016	.165	..	.017	.048	.069	.194	..	.016	.145	.004	.263	.195	..	.276	1	.181	.151	.484	..	.289	..	.289	..	.100	..	.100	..			
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR23	Pearson Correlation	.156	.192	.398	.958	.930	.368	.685	.241	.926	.795	.700	.287	.929	.930	.429	.985	.145	.286	.127	.320	.409	.005	.432	.108	.370	.585	.585	..	.585	..	.585	..	.585	..		
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR24	Pearson Correlation	.073	.184	..	.166	.258	.068	.103	.311	.005	.026	.122	.105	.336	.204	.068	.068	.068	.068	.068	.212	.255	..	1	.075	.075	.075	.075	.075	.075	.075	.075	.075				
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						
VAR25	Pearson Correlation	.202	..	.157	.122	.417	..	.027	.012	.120	.196	..	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017	.017					
	Sig. (2-tailed)																																				
N		32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32						



**Case Processing Summary**

	N	%
Cases Valid	32	100,0
Excluded <sup>a</sup>	0	,0
Total	32	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
,701	,793	28

## **Lampiran 7. Instrumen/Angket Penelitian**

### **ANGKET PENELITIAN**

#### **PERSEPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

##### **D. Identitas Responden**

Nama Siswa : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

##### **E. Petunjuk Pengisian**

6. Tulislah nama dan kelas di tempat yang sudah disediakan.
7. Angket ini tidak berpengaruh terhadap penilaian dan bukan merupakan bahan penilaian.
8. Jawablah seluruh pernyataan yang ada dengan memberi tanda (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
9. Kejujuran anda sangat kami harapkan.
10. Atas segala bantuannya kami ucapkan terima kasih.

##### **F. Pernyataan**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

**Jawablah Pernyataan di bawah ini!**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran penjas saat materi permainan bolabasket.				
2	Saya selalu memperhatikan saat guru mengajarkan materi permainan bolabasket.				
3	Saya menjadi contoh untuk melakukan gerakan saat pembelajaran permainan bolabasket.				
4	Permainan bolabasket adalah materi yang tidak saya sukai.				
5	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena memiliki prestasi pada cabang olahraga bolabasket.				
6	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena saya suka pada cabang olahraga bolabasket.				
7	Guru menyampaikan materi secara jelas saat di kelas atau di lapangan.				
8	Guru memberikan kesempatan kepada saya untuk mencoba melakukan gerakan dalam materi bolabasket yang sudah dicontohkan.				
9	Guru selalu mengoreksi kesalahan yang saya lakukan saat pembelajaran permainan bolabasket.				
10	Metode mengajar guru yang bervariasi membuat saya bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.				
11	Guru menerapkan materi pembelajaran bolabasket dalam bentuk permainan yang menarik.				
12	Metode mengajar yang dipakai guru membuat saya mudah menguasai materi yang diajarkan.				
13	Materi permainan bolabasket yang diajarkan mudah dipahami dan dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan.				
14	Dengan contoh gerakan, materi permainan bolabasket menjadi mudah dipahami.				
15	Materi yang diajarkan guru disusun dari tahap yang mudah ke tahap yang lebih sulit.				
16	Alat-alat seperti bola, cone, rompi, yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah lengkap dan memadai.				

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Lapangan yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah baik dan aman.				
18	Ketersediaan buku pendidikan jasmani di perpustakaan membantu saya memahami materi permainan bolabasket yang diajarkan				
19	Lapangan terlalu kecil sehingga sangat mendukung untuk pembelajaran permainan bolabasket.				
20	Letak lapangan terlalu dekat dengan ruang kelas sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran yang lain.				
21	Pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan rasa saling menghargai antar teman.				
22	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mempererat hubungan antar teman.				
23	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mengajarkan kerjasama antar teman.				

## Lampiran 8. Surat Permohonan Ijin Penelitian



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 : 200/UN.34.16/PP/2016. 07 April 2016.  
Lamp : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian.

**Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta  
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan  
Setda. Provinsi DIY  
Kompleks Kepatihan, Danurejan, Yogyakarta.**

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Aditya Bayu Ariyantara.  
NIM : 11601244076.  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : April s.d Mei 2016.  
Tempat/Obyek : SMP Negeri 4 Wates.  
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bola Basket.

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

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

### Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP N 4 Wates.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO  
DINAS PENDIDIKAN  
UPTD PAUD DAN DIKDAS KECAMATAN WATES  
SMP NEGERI 4 WATES

Jalan Terbahsari 3, Wates, Kulon Progo, 55611 Telepon 0274773053, E-mail : smpn4wates@yahoo.co.id

**SURAT KETERANGAN**

Nomor: 070 / 114

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SMP Negeri 4 Wates, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta, menerangkan bahwa :

Nama : ADITYA BAYU ARIYANTARA  
NIM : 11601244076  
Program Studi : PJKR  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

telah melakukan penelitian di SMP Negeri 4 Wates, Kulon Progo, pada Bulan April sampai dengan Bulan Mei 2016, guna memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun skripsi dengan judul : **" PERSEPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET "**

Demikian surat keterangan ini kami buat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wates 11 Mei 2016

Kepala SMP Negeri 4 Wates



**Lampiran 10. Data Mentah Penelitian**

No	No Item																							
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	
1	2	3	1	1	1	1	3	4	4	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
2	4	3	2	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	
3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	
4	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	4	3	3	
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	
6	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
7	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4
8	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	4	4
9	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
11	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	1	3	3	4
12	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3
13	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
14	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4
15	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
16	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4
17	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4
18	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4
19	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	4
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3
22	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3
23	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4
24	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3

25	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	
26	3	3	1	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3
27	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4
28	4	3	2	2	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4
29	3	3	2	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
30	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4
31	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4
32	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4
33	3	3	2	3	2	2	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3
34	3	3	2	2	2	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3
35	3	3	3	3	2	2	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4
36	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3
37	2	3	1	4	1	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	4
38	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
39	1	3	1	3	1	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	3
40	3	4	1	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4

**Lampiran 11. Tabel deskripsi faktor internal dan eksternal**

**Statistics**

	Faktor Internal	Faktor Eksternal
N		
valid	40	40
missing	0	0
Mean	16.7	55.1
Std. Deviation	2.92	4.25
Minimum	9	47
Maximum	23	64
Sum	668	2204

**Lampiran 12. Tabel Distribusi Frekuensi Faktor Internal**

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$21.08 \leq$	Sangat Baik	4	10
2	18.16 – 21.07	Baik	5	12.5
3	15.24 – 18.15	Cukup Baik	17	42.5
4	12.32 – 15.23	Kurang Baik	11	27.5
5	$\leq 12.31$	Sangat Kurang	3	7.5
Jumlah			40	100

**Lampiran 13. Tabel Distribusi Frekuensi Faktor Eksternal**

No.	Interval Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase (%)
1	$61.48 \leq$	Sangat Baik	3	7.5
2	57.23 – 61.47	Baik	10	25
3	52.98 – 57.22	Cukup Baik	11	27.5
4	48.73 – 52.97	Kurang Baik	14	35
5	$\leq 48.72$	Sangat Kurang	2	5
Jumlah			40	100

#### Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



## Lampiran 15. Angket Uji Coba yang Sudah Diisi Siswa

ANGKET PENELITIAN

PERSEPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP  
PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET

**A. Identitas Responden**

Nama Siswa : *Fathnan Nur Rachman*  
Kelas : VII A

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Tulislah nama dan kelas di tempat yang sudah disediakan.
2. Angket ini tidak berpengaruh terhadap penilaian dan bukan merupakan bahan penilaian.
3. Jawablah seluruh pernyataan yang ada dengan memberi tanda (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
4. Kejujuran anda sangat kami harapkan.
5. Atas segala bantuannya kami ucapkan terima kasih.

**C. Pernyataan**

Keterangan :

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

Jawablah Pernyataan di bawah ini!

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu mengingat materi yang diajarkan oleh guru saat pembelajaran permainan bolabasket.		✓		
2	Saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran penjas saat materi permainan bolabasket.	✓			
3	Saya selalu memperhatikan saat guru mengajarkan materi permainan bolabasket.		✓		
4	Saya membantu menyiapkan alat-alat (bola, cone, rompi, dll) yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket.	✓			
5	Saya menjadi contoh untuk melakukan gerakan saat pembelajaran permainan bolabasket.			✓	
6	Permainan bolabasket adalah materi yang tidak saya suka.				✓
7	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena memiliki prestasi pada cabang olahraga bolabasket.	✓			
8	Saya bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bolabasket karena terampil bermain bolabasket.		✓		
9	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena saya suka pada cabang olahraga bolabasket.	✓			
10	Guru menyampaikan materi secara jelas saat di kelas atau di lapangan.	✓			
11	Guru selalu memberikan kesempatan kepada saya untuk mencoba melakukan gerakan dalam materi bolabasket yang sudah diajarkan.		✓		
12	Guru selalu mengoreksi kesalahan yang saya lakukan saat pembelajaran permainan bolabasket.	✓			
13	Metode mengajar guru yang bervariasi membuat saya bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.	✓			
14	Guru menerapkan materi pembelajaran bolabasket dalam bentuk permainan yang menarik.	✓			
15	Metode mengajar yang dipakai guru membuat saya mudah menguasai materi yang diajarkan.	✓			

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
16	Materi permainan bolabasket yang diajarkan mudah dipahami dan dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan.		✓		
17	Dengan contoh gerakan, materi permainan bolabasket menjadi mudah dipahami.		✓		
18	Materi yang diajarkan guru disusun dari tahap yang mudah ke tahap yang lebih sulit.		✓		
19	Alat-alat seperti bola, cone, rompi, yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah lengkap dan memadai.		✓		
20	Lapangan yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah baik.		✓		
21	Ketersediaan buku pendidikan jasmani di perpustakaan membantu saya memahami materi yang diajarkan	✓			
22	Lapangan terlalu kecil sehingga sangat mendukung untuk pembelajaran permainan bolabasket.			✓	
23	Letak lapangan terlalu dekat dengan ruang kelas sehingga mendukung proses pembelajaran permainan bolabasket.			✓	
24	Lingkungan sekolah yang luas sehingga mendukung untuk pembelajaran permainan bolabasket.		✓		
25	Pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan rasa saling menghargai antar teman.		✓		
26	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mempererat hubungan antar teman.		✓		
27	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mengajarkan kerjasama antar teman.	✓			

## Lampiran 16. Angket Penelitian yang Sudah Diisi Siswa

**ANGKET PENELITIAN**

**PERSEPSI SISWA KELAS VII SMP NEGERI 4 WATES TERHADAP**

**PROSES PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLABASKET**

**A. Identitas Responden**

Nama Siswa : Nabila Ashma' M.

Kelas : VII C

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Tulislah nama dan kelas di tempat yang sudah disediakan.
2. Angket ini tidak berpengaruh terhadap penilaian dan bukan merupakan bahan penilaian.
3. Jawablah seluruh pernyataan yang ada dengan memberi tanda (✓) pada alternatif jawaban yang sesuai dengan keadaan anda.
4. Kejujuran anda sangat kami harapkan.
5. Atas segala bantuannya kami ucapan terima kasih.

**C. Pernyataan**

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

**Jawablah Pernyataan di bawah ini!**

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya bersemangat untuk mengikuti pembelajaran penjas saat materi permainan bolabasket.	✓			
2	Saya selalu memperhatikan saat guru mengajarkan materi permainan bolabasket.	✓			
3	Saya menjadi contoh untuk melakukan gerakan saat pembelajaran permainan bolabasket.		✓		
4	Permainan bolabasket adalah materi yang tidak saya sukai.		✓		
5	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena memiliki prestasi pada cabang olahraga bolabasket.		✓		
6	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran karena saya suka pada cabang olahraga bolabasket.		✓		
7	Guru menyampaikan materi secara jelas saat di kelas atau di lapangan.	✓			
8	Guru memberikan kesempatan kepada saya untuk mencoba melakukan gerakan dalam materi bolabasket yang sudah dicontohkan.	✓			
9	Guru selalu mengoreksi kesalahan yang saya lakukan saat pembelajaran permainan bolabasket.	✓			
10	Metode mengajar guru yang bervariasi membuat saya bersemangat untuk mengikuti proses pembelajaran.	✓			
11	Guru menerapkan materi pembelajaran bolabasket dalam bentuk permainan yang menarik.	✓			
12	Metode mengajar yang dipakai guru membuat saya mudah menguasai materi yang diajarkan.	✓			
13	Materi permainan bolabasket yang diajarkan mudah dipahami dan dikemas dalam bentuk pembelajaran yang menyenangkan.	✓			
14	Dengan contoh gerakan, materi permainan bolabasket menjadi mudah dipahami.	✓			
15	Materi yang diajarkan guru disusun dari tahap yang mudah ke tahap yang lebih sulit.	✓			
16	Alat-alat seperti bola, cone, rompi, yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah lengkap dan memadai.	✓			

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
17	Lapangan yang digunakan untuk pembelajaran permainan bolabasket sudah baik dan aman.		✓		
18	Ketersediaan buku pendidikan jasmani di perpustakaan membantu saya memahami materi permainan bolabasket <u>yang diajarkan</u>	✓			
19	Lapangan terlalu kecil sehingga sangat mendukung untuk pembelajaran permainan bolabasket.			✓	
20	Letak lapangan terlalu dekat dengan ruang kelas sehingga dapat mengganggu proses pembelajaran <u>yang lain</u> .		✓		
21	Pembelajaran permainan bolabasket dapat meningkatkan rasa saling menghargai antar teman.		✓		
22	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mempererat hubungan antar teman.		✓		
23	Pembelajaran permainan bolabasket dapat mengajarkan kerjasama antar teman.		✓		