

**PERSEPSI SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN *PASSING*
BAWAH BOLAVOLI MELALUI PENDEKATAN *TEACHING*
GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMP N 3
DEPOK KABUPATEN SLEMAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun oleh :

Faqih Uddin

13601241091

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran *Passing Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU)* Di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” yang disusun oleh Faqih Uddin, NIM 13601241091 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan.

Yogyakarta, 26 Mei 2017

Pembimbing,



Dra. Sri Mawarti, M.Pd
NIP. 195906071987032001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” ini benar-benar karya saya 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 penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 26 Mei 2017

Yang Menyatakan,



Faqih Uddin

NIM. 13601241091


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” yang disusun oleh Faqih Uddin, NIM 13601240191 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 26 Mei 2017 dan dinyatakan lulus.

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Mawarti, M.Pd	Ketua Penguji		31-5-2017
Yuyun Ari Wibowo, M.Or	Sekretaris Penguji		29-5-2017
Suhadi, M.Pd	Penguji I (Utama)		29-5-2017

Yogyakarta, Juni 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan

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

MOTTO

“Hidup adalah proses dimana kita terus belajar tanpa ada batas umur tanpa ada kata tua”

“Pekerjaan yang paling enak adalah hobi yang dibayar”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penuh rasa syukur kepada-Nya kupersembahkan karya kecil ini kepada:

1. Orangtuaku tercinta Bapak Sholeh dan Ibu Tasmi yang selalu membimbingku, mendukungku, dan menyertakan do'a dalam setiap langkahku.

**PERSEPSI SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN *PASSING*
BAWAH BOLAVOLI MELALUI PENDEKATAN *TEACHING
GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) DI SMP N 3
DEPOK KABUPATEN SLEMAN TAHUN
AJARAN 2016/2017**

Oleh:
Faqih Uddin
NIM. 13601241091

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa tentang pembelajaran model *teaching games for understanding* (TGfU). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 3 DEPOK Kab Sleman yang berjumlah 120 responden, yang terdiri dari 58 laki-laki dan 62 perempuan. Uji validitas sebesar 0,176 dan Uji reabilitas sebesar 0,718. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk presentase persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU).

Hasil penelitian ini: persepsi siswa yang masuk kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa).

Kata kunci: *persepsi, bolavoli, teaching games for understanding (TGfU)*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT., atas segala limpahan rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran *Passing* Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” dengan lancar. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa tanpa adanya dukungan dan bantuan dari berbagai pihak, maka Tugas Akhir Skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi kepada saya;
2. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi kepada saya;
3. Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi berbagai informasi dan bimbingan tentang tata laksana penyusunan skripsi kepada saya;
4. Drs. Jaka Sunardi, M.Kes., Dosen Penasehat Akademik yang senantiasa menjadi bapak dalam memberikan solusi selama kuliah.

5. Dra. Sri Mawarti, M.Pd., dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan tugas akhir skripsi.
6. Seluruh Dosen di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah membimbing dan memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis;
7. Seluruh staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah membantu dalam kelancaran dan kelengkapan administrasi;
8. Badan Perencanaan Pembangunan Daerah (BAPPEDA) Kabupaten Kebumen yang telah memberikan ijin Penelitian
9. Prpto Nugroho M.Pd., kepala SMP Negeri 3 Depok Yang telah memberikan ijin penelitian di Sekolah.
10. Rismanto, M.Or., Guru Penjas SMP Negeri 3 Depok yang telah membantu dalam pengumpulan data penelitian.
11. Peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Depok yang telah bersedia mengisi angket Penelitian dengan sebaik baiknya.
12. Teman-teman PJKR kelas B 2013 yang luar biasa
13. Temen- temen KKN 93 D yang sudah kayak keluarga di jogja tetap jaga kekompakan
14. Teman Teman Samirono Baru nomor 27 yang selalu meramaikan kontrakan.
Semoga amal baik mereka diterima Allah SWT., dan dicatat sebagai amalan yang terbaik, amin.

15. Semua teman-teman yang telah membantu sehingga skripsi ini bisa selesai tepat waktu.

Akhirnya penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dan semoga apa yang terkandung dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 26 Mei 2017

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Hakikat Persepsi	8
a. Pengertian persepsi	8
b. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi.....	10
c. Faktor-faktor yang berperan dalam persepsi	11
d. proses terbentuknya persepsi	12
2. Hakikat Pembelajaran	12
3. Pembelajaran <i>Passing</i> Bawah Bolavoli	13
4. Pembelajaran <i>Passing</i> Bawah Dengan TGfU	14
5. Hakikat <i>passing</i> bawah bolavoli	16
6. Permainan Bolavoli	19
7. Model <i>Teaching Games For Understanding</i> (TGfU)	21

8. Prinsip-Prinsip Pedagogi TGfU	25
9. Karakteristik Anak SMP N 3 Depok.....	27
B. Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berfikir	29
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	31
B. Tempat dan Waktu Penelitian	31
C. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasionalnya.....	31
D. Subjek Penelitian.....	32
E. Instrumen Teknik Pengumpulan Data	32
1. Uji Instrumen	38
a. Uji Validitas	38
b. Uji Reliabilitas	40
F. Instrumen Penelitian	40
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	42
B. Deskripsi Data Penelitian.....	43
C. Pembahasan	46
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	48
C. Keterbatasan Penelitian	49
D. Saran-Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-Kisi Angket Sebelum Validitas.....	35
Tabel 2. Ringkasan Butir Gugur Dan Valid Dalam Uji Validitas.....	36
Tabel 3. Kisi-Kisi Pernyataan Angket Setelah Uji Validitas.....	37
Tabel 4. Bobot Skor Positif Dan Negatif.....	38
Tabel 5. Kriteria Skor Pengkategorian.....	42
Tabel 6. Deskriptif Statistik.....	44
Tabel 7. Distribusi Frekuensi.....	44

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Pembimbing TAS	53
Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi <i>Expert Judgment</i>	55
Lampiran 3. <i>Expert Judgment</i>	58
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.....	61
Lampiran 5. Surat Balasan Uji Coba Penelitian.....	62
Lampiran 6. Angket Uji Coba.....	63
Lampiran 7. Data Uji Coba	66
Lampiran 8. Data Uji Coba Validitas Dan Reliabilitas.....	68
Lampiran 9. Surat Permohonan Izin Penelitian	69
Lampiran 10. Surat Keterangan	71
Lampiran 11. Angket Penelitian	72
Lampiran 12. Data Penelitian.....	75
Lampiran 13. Statistik, Reliabilitas Dan Frekuensi	80
Lampiran 14. Dokumentasi.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses yang wajib diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan tersebut, maka dari itu proses pendidikan jasmani sangat diperlukan bagi para siswa sebagai generasi penerus bangsa, (Anonim, 2007:01)

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan yang tentu di dalamnya ada proses pembelajaran. Proses pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah berbeda. Namun pendidikan jasmani beberapa tahun berganti nama, nama terakhir adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes). Pada dasarnya penjasorkes merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Depdiknas, 2003:2).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, taktik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportif, jujur, kerjasama dan lain-lain) serta pengetahuan-pengetahuan yang sesuai dengan ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat

memberikan berbagai pendekatan agar anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Permainan bolavoli terdapat teknik dasar yang meliputi *servis*, *passing* (*passing* bawah, *passing* atas), *smash*, *block*. Dari teknik-teknik tersebut biasanya teknik *passing* bawah yang harus di kuasai oleh suatu regu bolavoli karena *passing* bawah mempunyai potensi besar dan menghasilkan serangan untuk meraih kemenangan..

Melakukan teknik *passing* bawah dengan baik merupakan hal yang sangat penting untuk menghasilkan serangan, karena *passing* bawah yang tidak efektif akan mengakibatkan kekalahan bagi sebuah tim bolavoli. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dalam kegiatan di sekolah perlu ditingkatkan guna untuk menjawab keraguan dan kegelisahaan masyarakat sebagai orang tua terhadap relevansi materi pendidikan jasmani di sekolah. Namun sering terjadi proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, hasilnya tetap tidak optimal. Hal ini mungkin dikarenakan kemungkinan gerak siswa yang rendah.

Menurut saryono & soni (2009: 87) *teaching games for understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep bermain. Dalam hal ini yang ditekankan bukan lagi teknik, melainkan pembelajaran taktik-taktik bermain. *teaching games for understanding* (TGfU) disini juga diharapkan dapat merangsang anak-anak bersikapaktif, berfikir kreatif dan inovatif ketika pembelajaran pendidikan

jasmani berlangsung. Pembelajaran pendidikan jasmani disekolah sampai saat ini masih mengarah pada perbaikan, namun belum sampai pada tahapan kesempurnaan.

Berdasarkan peneliti saat ppl (praktik pengalaman lapangan) selama dua bulan dan informasi yang didapat dari guru bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, persoalan yang dihadapi di SMP 3 Depok pada saat sekarang ini banyak siswa yang tidak memahami tentang pembelajaran model *teaching games for understanding* (TGfU). Kenyataan di lapangan masih banyak siswa kurang mengetahui *teaching games for understanding* (TGfU) itu sendiri. Kurangnya pengetahuan siswa tentang *teaching games for understanding* (TGfU) sebagai contoh (1) siswa pada *game* 1 bermain bolavoli sebisa mereka dan sepengetahuan mereka lalu guru mengoreksi/mencatat kekurangan dalam permainan tersebut (2) guru berusaha memancing agar siswa dapat memecahkan masalah tersebut, kekurangan dari *game* 1 tadi adalah *passing* bawah yang kurang bagus lalu guru memberikan *practice passing* bawah. (3)*game* 2 siswa bermain seperti *game* 1 tapi menerapkan latihan/ taktik yang sudah di ajarkan pada saat *practice*. Permasalahan yang terjadi pada saat *practice* masih kurangnya antusias siswa, banyak siswa yang bermain sendiri, berteduh dibawah pohon, tidak mau melakukan latihan *passing* bawah. Sehingga pada saat *practice* tidak bisa maksimal dan tidak seperti apa yang diharapkan.

Hal-hal yang seperti di atas yang kini menjadi permasalahan bagi siswa SMP 3 Depok. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan,

Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat diidentifikasi beberapa masalah permasalahan sebagai berikut:

1. Kurangnya antusias siswa pada saat *practice* pada pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) dalam pembelajaran bolavoli
2. Pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil pembelajaran bolavoli
3. Kurangnya pemahaman siswa terhadap model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU)

C. Batasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu rumit dan tidak menyimpang dari sasaran serta lebih terarah, maka peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

D. Merumuskan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan dalam skripsi ini, yaitu bagaimana persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah referensi atau informasi yang berkaitan dengan persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberi kontribusi dalam dunia pendidikan dan olahraga khususnya tentang persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan

teaching games for understanding (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

- c. Penelitian ini diharapkan memberi khasanah ilmu pengetahuan serta menjadi literatur penelitian yang akan datang dengan penelitian yang senada.
- d. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai bahan masukan dalam kemajuan metodologi di bidang olahraga, agar kemudian dapat dikembangkan dalam upaya menambah wawasan keilmuan olahraga.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman secara nyata bagi peneliti sehingga harapannya akan dapat memberi pemahaman dan kontribusi dalam menganalisis permasalahan yang ada di masyarakat

b. Bagi Mahasiswa PJKR

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk menambah wawasan dan sebagai referensi untuk melakukan kajian serta penelitian lebih lanjut tentang persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

c. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi siswa sehingga siswa dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai acuan dalam meningkatkan kemampuan *passing* bawah dan bermain bolavoli.

d. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan tambahan pengetahuan khususnya bagi para guru penjaskes dalam menerapkan suatu metode pembelajaran, sehingga dapat memberikan motivasi kepada siswa yang mengikuti proses kegiatan belajar.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Menurut Desmita (2010:116-117), persepsi adalah salah satu aspek kognitif manusia yang sangat penting, yang memungkinkannya untuk mengetahui dan memahami dunia sekelilingnya. Tanpa persepsi yang benar, manusia mustahil dapat dan memaknai berbagai fenomena, informasi atau data yang senantiasa mengitarinya.

Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi kedalam otak manusia, melalui persepsi manusia terus menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indra penglihat, pendengar, peraba, perasa dan pencium (Slameto, 2003:102).

Persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Miftha Toha, 2014 : 141-142).

Menurut Kriter dan Kinicki dalam bukunya Wibowo (2014: 59) persepsi adalah proses kognitif yang memungkinkan kita menginterpretasikan dan memahami sekitar kita.

Jalaludin Rahmad (2003: 51) mengemukakan pendapatnya bahwa persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-

hubungan yaitu diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi setiap individu dapat sangat berbeda walaupun yang diamati benar-benar sama. Hal ini menurut Krech dkk, karena setiap individu dalam menghayati atau mengamati sesuatu obyek sesuai dengan berbagai faktor yang determinan yang berkaitan dengan individu tersebut. Ada empat faktor determinan yang berkaitan dengan persepsi seseorang individu yaitu, lingkungan fisik dan sosial, Struktur jasmaniyah, kebutuhan dan tujuan hidup, pengalaman masa lampau.

Menurut Desiteranto dalam Jalaluddin Rahmad (2003: 16) menjelaskan bahwa persepsi adalah penafsiran suatu obyek, peristiwa atau informasi yang dilandasi oleh pengalaman hidup seseorang yang melakukan penafsiran itu. Dengan demikian dapat dikatakan juga bahwa persepsi adalah hasil pikiran seseorang dari situasi tertentu. Pengertian persepsi menurut Bimo Walgito (2004: 88) adalah pengorganisasian, penginterpretasian terhadap stimulus yang diterima oleh organisme atau individu sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas *integrated* dalam diri individu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan persepsi adalah kecakapan untuk melihat, memahami kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran. Selain itu persepsi merupakan suatu pengalaman terdahulu yang sering muncul dan menjadi suatu kebiasaan.

b. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Persepsi

Makmun Khairani (2013: 63-65) Membagi faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi menjadi 2 yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

- 1) **Faktor Internal** yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yaitu mencakup beberapa hal antara lain :
 - a) **Fisiologis.** Informasi masuk melalui alat indra, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya.
 - b) **Perhatian.** Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek.
 - c) **Minat.** Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dikatakan sebagai minat.
 - d) **Kebutuhan yang searah.** Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
 - e) **Pengalaman dan ingatan.** Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
 - f) **Suasana hati.** Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, *mood* ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
- 2) **Faktor Eksternal** yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah :
 - a) **Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus.** Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami.
 - b) **Warna dari obyek-obyek.** Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.

- c) **Keunikan dan kekontrasan stimulus.** Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
- d) **Intensitas dan kekuatan dari stimulus.** Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat.
- e) **Motion atau gerakan.** Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

c. Faktor-Faktor Yang Berperan Dalam Persepsi

Setelah persepsi terjadi maka individu akan mengenal dan memahami serta menilai suatu objek. Bimo Walgito (2004: 89-90), menyatakan agar individu dapat menyadari adanya persepsi maka ada beberapa faktor yang harus di penuhi yaitu :

- 1) **Objek yang dipersepsi**
Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebgaiian terbesar stimulus datang dari luar individu.
- 2) **Alat indra, syaraf, dan pusat susunan syaraf**
Alat indra atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Disamping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.
- 3) **Perhatian**
Perhatian merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjuk kepada sesuatu atau sekumpulan objek.

Ketiga faktor tersebut sangat berkaitan akan sebuah persepsi. Panca indra maupun sistem syaraf yang dipunyai individu berguna untuk melihat suatu objek yang pernah dilihat, dirasa maupun yang didengar. Kemudian individu memberikan perhatian terhadap objek itu dan menyampaikan pemahaman tersebut.

d. Proses Terbentuknya Persepsi

Menurut Desmita (2010: 120), persepsi meliputi suatu interaksi rumit yang melibatkan setidaknya tiga komponen utama, yaitu :

a) Seleksi

Seleksi adalah proses penyaringan oleh indra terhadap stimulus. Dalam proses ini, struktur kognitif yang telah ada dalam kepala akan menyeleksi, membedakan data yang masuk dan memilih data mana yang relevan sesuai dengan kepentingan dirinya.

b) Penyusunan

Penyusunan adalah proses memproduksi, mengorganisasikan, menata, atau menyederhanakan informasi yang kompleks kedalam suatu pola yang bermakna.

c) Penafsiran

Penafsiran adalah proses menerjemahkan atau menginterpretasikan informasi atau stimulus ke dalam bentuk tingkah laku sebagai respon. Dalam proses penafsiran, individu memberi makna berdasarkan hasil pengamatan yang berkaitan dengan pengalaman sebelumnya, kemudian bertindak atau bereaksi.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi proses pemberian arti kepada stimulus yang diterimanya, untuk mempermudah atau menyederhanakan informasi yang kompleks kedalam suatu pola agar mudah di pahami.

2. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran merupakan padanan kata dari istilah *instruction*, yang mengandung arti lebih luas dari pengajaran (Sadiman dalam Depdiknas, 2003: 7). Pembelajaran adalah suatu proses membelajarkan subjek didik yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik dapat mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Pembelajaran tidak hanya terjadi dalam pendidikan (*education*) tetapi juga dalam pelatihan (*training*) (Depdiknas, 2003:7)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Interaksi peserta didik dengan lingkungan belajar dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran, diantaranya peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Kompetensi berupa sejumlah kemampuan bermakna dalam aspek pengetahuan, sikap, dan ketrampilan yang dimiliki peserta didik sebagai hasil belajar, atau setelah mereka menyelesaikan pengalaman belajar (Saidihardjo, 2004:12)

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang terprogram dan dirancang secara sistematis dimana guru menjadi fasilitator untuk membantu anak didiknya dalam belajar sesuai dengan kebutuhannya.

3. Pembelajaran *passing* bawah bolavoli

Peserta didik Berbaris 2 bersyaf atau di sesuaikan dengan jumlah peserta didik, berhitung, berdoa, presensi dan apersepsi lalu pemanasan secara berkelompok, pemanasan statis dinamis.

Melakukan latihan *passing* bawah:

Cara Melakukan *Pasing* Bawah Permainan Bola Voli

- a. Persiapan, berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan bertumpu pada kedua ujung kaki di bagian depan. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar, dan pandangan ke arah datannya bola.

- b. Gerakan, Dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola, bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat dari lantai. Usahakan arah datangnya bola tepat ditengah-tengah badan, dan perkenaan bola tepat pada lengan bagian bawah di atas pergelangan tangan.
- c. Akhir Gerakan, tumit terangkat dari, pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus, pandangan mengikuti arah gerakan bola. Gerakan ini merupakan gerak dasar (*fundamental*) dari gerak dorong. Siswa melakukan *passing* sendiri setelah bola memantul satu kali di tanah, lalu siswa *passing* sendiri kemudian siswa *passing* bawah berpasangan.

Setelah semua itu terlaksana selanjutnya evaluasi dari pembelajaran dan guru membenarkan jika ada siswa yang gerakannya salah, pendinginan, berdoa.

4. Pembelajaran *passing* bawah dengan *teaching games for understanding* (TGfU).

Peserta didik Berbaris 2 bersyaf atau di sesuaikan dengan jumlah peserta didik, berhitung, berdoa, presensi dan apersepsi lalu pemanasan secara berkelompok, pemanasan dengan permainan kucing-kucingan.

Cara melakukan permainan:

- 1) Siswa membuat lingkaran besar dan ada 2 orang yang jadi kucing, tugas kucing adalah merebut bola
- 2) Yang menjadi lingkaran berusaha mempertahankan bola agar tidak bisa di rebut kucing
- 3) Apabila bola tertangkap kucing maka orang terdekat akan menjadi kucing
- 4) Dengan catatan cara mengumpannya tidak memakai kaki tapi memakai tangan dan di lampungkan ketarget.

Linda L. Griffin, PhD Dkk (1997:90)

1. Permainan I (*Game*)

- 1) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, antara laki-laki (2 kelompok) dan perempuan(2 kelompok)
- 2) Mereka main bolavoli sepengetahuan mereka

2. *Questions*

G : Apakah Anda bisa melakukan *passing* bawah? Jika ya, mengapa, jika tidak, mengapa tidak?

S : Tidak karna *passing* bawah sulit (sulit mengarahkan bola) bolanya panas pada waktu kena tangan

G : Apa yang harus kita lakukan terlebih dahulu untuk melakukan *passing* bawah dan melakukan serangan?

S : Tangan lurus kedepan, kaki jongkok, poros berada di bahu. Bola di *passing* ke toser lalu toser mengumpan untuk melakukan serangan

3. *Practice*

Dalam *practice* siswa berlatih *passing* bawah dan juga taktik, latihan dengan permainan siswa dibagi menjadi 4 kelompok. Di setiap kelompok orang terdepan, setelah *passing* mereka mengikuti bola dan berdiri di paling belakang kelompok yang menerima bola. Begitu seterusnya.

4. Permainan II (*Game*)

Permainan sama seperti *game* 1 tetapi menerapkan apa yang mereka pelajari di *practice*.

Setelah semua itu terlaksana selanjutnya evaluasi dari pembelajaran dan guru memberikan contoh yang benar dengan memanggil 2 siswa, 1 sebagai gerakan yang salah dan 1 gerakan yang benar. Pendinginan berdoa.

5. Hakikat *passing* bawah bolavoli

a. Pengertian *passing*

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. *Set-up* atau umpan adalah usaha atau upaya seseorang pemain bolavoli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang memiliki tujuan menyajikan

bola yang dimainkannya kepada teman seregu yang selanjutnya dapat melakukan serangan (*smash*) terhadap regu lawan. Dalam permainan bolavoli, *passing* dapat dilakukan dengan cara *passing* bawah dan *passing* atas. Nuril Ahmadi (22-23 : 2007). Jadi kemampuan *passing* adalah kecakapan dalam mengoper bola kepada teman sendiri dalam suatu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai awal untuk menyusun pola serangan kepada lawan.

a) *Passing* Bawah

Menurut Aip Syarifuddin (1992/ 1993:189)*passing* bawah adalah pengambilan bola yang berada dibawah badan atau bola dari bawah dan biasanya dilakukan dengan kedua lengan bagian bawah (dari sikut sampai pergelangan tangan yang dirapatkan), baik untuk dioperkan kepada kawan, maupun langsung ke lapangan lawan melalui diatas jaring. Selain itu, *passing* bawah yaitu salah satu macam bentuk *passing* yang berfungsi untuk mengangkat bola rendah di bawah dada dan menggunakan kedua lengan bawah. *Passing* bawah biasanya digunakan untuk menerima servis, untuk menerima *smash* dari lawan dan untuk mengambil bola apabila bola itu rendah. *Passing* bawah merupakan cara yang paling tepat untuk meredam bola yang keras, sehingga bola dapat dimainkan kepada teman seregu dan untuk memulai serangan. Dengan kata lain, *passing* bawah merupakan teknik dalam permainan bolavoli yang mempunyai fungsi sebagai pertahanan terhadap serangan *smash* dan

untuk menerima servis dari lawan sehingga dengan memakai passing bawah, bola dapat diarahkan sesuai dengan arah yang dikehendaki.

Langkah-langkah dalam melakukan *passing* bawah menurut Suharno HP(1984:22-27) adalah sebagai berikut:

1) Sikap Permulaan

Ambil posisi sikap siap normal. Pada saat tangan akan dikenakan pada bola, segera tangan dan lengan diturunkan serta tangan dan lengan dalam keadaan terlanjur ke bawah depan lurus. Siku tidak boleh ditekuk, kedua lengan merupakan papan pemukul yang selalu lurus keadaanya.

2) Sikap Saat Perkenaan

Pada saat akan mengenakan bola pada bagian sebelah atas (bagian *proximal*) dari pada pergelangan tangan ambillah terlebih dahulu posisi sedemikian rupa sehingga badan berada dalam posisi menghadap pada bola. Begitu bola berada pada jarak yang tepat maka segeralah ayunkan lengan yang telah lurus dan difiksir tadi dari arah bawah keatas depan. Tangan pada saat itu telah berpegangan satu dengan yang lain. Perkenann bola harus diusahakan tepat di bagian *proximal* daripada pergelangan tangan dan dengan bidang yang selebar mungkin agar bola dapat melambung secara stabil dan agar bola selama menempuh lintasanya tidak banyak putaran. Pantulan bola setelah mengenai bagian *proximal* daripada pergelangan tangan akan memantul ke

atas depan dengan lambungan yang cukup tinggi dan dengan pantulan 90 derajat.

3) Sikap Akhir

Setelah bola berhasil di *passing* bawah maka segera diikuti pengambilan sikap siap normal kembali, dengan tujuan agar dapat bergerak lebih cepat untuk menyesuaikan diri dengan keadaan.

6. Permainan BolaVoli

Permainan bolavoli diciptakan pada tahun 1895 oleh William G. Morgan, dia adalah seorang pembina dalam pendidikan jasmani pada suatu asosiasi pemuda kristiani bernama, *Young Men Christian Association (YMCA)* di kota *Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat*. Nuril Ahmadi (2007: 2). Menurut catatan resmi bolavoli sudah dikenal di Indonesia semenjak tahun 1928, sebenarnya permainan ini telah dikenal sejak penjajahan Belanda oleh guru-guru Belanda yang bertugas sebagai guru-guru pada sekolah-sekolah lanjutan HBS dan AMS. Nuril Ahmadi (2007: 11). Bolavoli adalah merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Diperlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bolavoli secara efektif. Teknik-teknik tersebut meliputi *service, passing, smash*, dan sebagainya Nuril Ahmadi , (2007: 19).

Teknik dasar dalam permainan bolavoli menurut Nuril Ahmadi , (2007: 19) unsur ketrampilan bermain bolavoli meliputi *service, passing* bawah, *passing* atas, serangan (*smash*), dan bendungan

(*block*).

Permainan bola voli menurut pendapat Pengurus Besar PBVSI (2001:3) adalah suatu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu dalam tiap lapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan itu adalah agar setiap regu melewati bola secara teratur/baik melalui atas net sampai bola menyentuh net (*mati*) di daerah lawan, dan mencegah bola agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai lapangan sendiri.

Permainan bolavoli merupakan cabang olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa, baik laki-laki maupun perempuan. Sedangkan Depdiknas (2001:2) menjelaskan permainan bola voli adalah suatu jenis olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan yang masing-masing regu terdiri dari enam pemain, setiap regu berusaha untuk dapat memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangan melewati di atas jaring atau net dan mencegah pihak lawan dapat memukul dan menjatuhkan bola ke dalam lapangannya. Sebagai olahraga yang sering dipertandingkan, bolavoli dapat dimainkan di lapangan terbuka (*out door*) maupun di lapangan tertutup (*in door*). Karena makin berkembangnya olahraga ini, bolavoli dapat dimainkan di pantai yang kita kenal dengan bolavoli pantai. Sebagai aturan dasar, bola boleh dipantulkan dengan seluruh anggota badan.

Sejalan pula dengan pendapat Nuril Ahmadi (2007:20) yang mengemukakan permainan bola voli merupakan salah satu cabang

olahraga permainan bola besar dan termasuk jenis pertandingan beregu karena dimainkan oleh dua regu. Setiap regu terdiri dari enam pemain dan berada pada petak lapangan dibatasi dengan net. Bola dimainkan dengan diawali servis dan masing-masing regu diberi kesempatan maksimal tiga kali sentuh (dilakukan oleh pemain yang berbeda) untuk mengembalikan bola ke lawan melewati di atas net. Regu yang dapat menjatuhkan bola di daerah lawan memperoleh poin dan regu yang berhasil mengumpulkan poin sebanyak 25 poin dinyatakan memenangkan 1 set permainan.

7. Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU)

Sukintaka (2001: 29) dalam jurnal Arif Fajar pambudo M. Or (2012) menerangkan pembelajaran mengandung pengertian bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya. Pendapat Sukintaka tersebut memberikan pandangan dalam pembelajaran, bahwa guru memberikan pengetahuan kemudian siswa mempelajarinya. Hal tersebut, secara teori siswa mendapatkan pengetahuan dari guru, namun tidak menutup kemungkinan siswa mengembangkannya sendiri. Sehingga di dalam pembelajaran terdapat dua interaksi, yaitu pihak memberi dan pihak yang menerima.

Melihat pengertian bermain Sukintaka (2001:62) dalam jurnal Arif Fajar pambudo M. Or (2012) berpendapat bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan akan berkaitan dengan pendidikan. Bermain bukan merupakan

aktivitas kompetitif, bukan olahraga, juga bukan pendidikan jasmani, namun pendidikan jasmani mengandung unsur bermain di dalamnya.

Dengan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) secara tidak langsung bermain yang ditekankan akan membawa siswa untuk memahami suatu jenis olahraga. Dengan memahami bentuk bermain siswa akan didekatkan pada model taktik karena konsep bermain itu sendiri menyenangkan. Dengan bermain siswa tidak akan di drill oleh guru karena bermain itu menjadi kodrat dari manusia.

Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) tidak lepas dari konsep *Tactical Games Approach* yang dimana sama-sama penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran. Dalam pengajaran permainan, guru perlu menghubungkan taktik dan teknik keterampilan permainan yang menekankan pada ketepatan timing latihan dan aplikasi teknik dalam konteks permainan taktik. Dalam hal tersebut guru sangat perlu untuk menghubungkan bagaimana konsep taktik itu diterapkan dengan didukung teknik untuk bermain permainan olahraga. Selain itu guru mendesain materi-materi permainan dengan menggunakan masalah- masalah taktis, sehingga guru dapat mengajarkan permainan sesuai dengan perkembangan anak. Pendekatan bermain untuk memperkenalkan taktik dan teknik itu sangatlah diperlukan oleh guru pendidikan jasmani saat ini.

Teaching Games for Understanding (TGfU) menekankan taktik dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani. Dimana

pendekatan itu melalui aspek-aspek bermain, semua siswa dihadapkan pada permasalahan untuk memecahkan masalah dengan kemampuan taktik seorang siswa. Konsep pembelajaran *Teaching Games for Understanding*(TGfU) menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Metzler menyebutkan *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan. Dapat ditarik suatu pernyataan bahwa dalam konsep pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* bersifat fleksibilitas dimana siswa diajarkan sesuai kemampuan perkembangan dalam bermain permainan. Upaya itu dikarenakan jika siswa belum menguasai permainan tetapi dipaksakan bermain, maka akibat yang timbul adalah rasa tidak percaya diri. Dengan rasa tidak percaya itu maka siswa akan malas untuk bergerak, dan tujuan akhir dari pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan tercapai.

Dalam konsep model *Teaching Games for Understanding (TGfU)* berasumsi bahwa olahraga dan permainan akan menjadi kegiatan yang menyenangkan, mendidik, dan menantang serta dapat meningkatkan kesehatan dan kepuasan diri. Materi-materi dirinci menjadi masalah-masalah taktis bukan teknik tetapi tidak menghapus unsur teknik, sehingga siswa dapat memecahkan masalah yang didesain sedemikian rupa serta siswa dapat bergerak dengan memecahkan masalah itu.

Teaching games for understanding adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani. Dalam teori di atas dapat ditarik suatu anggapan bahwa dalam pembelajaran TGfU menekankan aspek bermain untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Dengan pembelajaran TGfU inilah diharapkan anak akan lebih mengetahui pembelajaran yang akan dilakukan. TGfU menekankan taktik dalam mencapai tujuan pendidikan jasmani. Dimana pendekatan itu melalui aspek-aspek bermain dimana semua siswa dihadapkan pada permasalahan untuk memecahkan masalah dengan kemampuan taktik seorang siswa. Konsep pembelajaran TGfU menekankan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

TGfU melibatkan empat kategori dan sub kategori adalah *invasion game, net game/ dinding, target games dan striking/fielding*. Berdasarkan empat kategori itu dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) *Target Games*, permainan target memiliki peraturan bahwa permainan akan mendapatkan angka apabila bola atau proyektil lain sejenis baik lempar atau dipukul dengan terarah mencapai sasaran. Contoh permainan adalah *golf, bowling, snooker, dan biliards*. (2) *Net/Wall Games*, permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila pemain menjatuhkan bola ke lapangan lawan dan lawan tidak dapat mengembalikan. Misal, permainan *badminton, tenis lapangan, tenis*

meja, dan bolavoli. (3) *Striking/ Fielding Games*, permainan tim untuk mendapatkan skor dengan cara memukul bola untuk ditempatkan pada tempat tertentu. Si pemukul lari dan menghindari lemparan bola dari penjaga. Contoh permainan, yaitu *baseball, softball, cricket*, dan *rounders*. (4) *Invasion Games*, permainan tim dimana skor akan didapat apabila bola atau proyektil sejenis mampu memasuki gawang lawan. Misal, permainan bola basket, sepak bola dan polo air.

8. Prinsip-prinsip pedagogi *Teaching Games For Understanding* (TGfU)

Thorpe kemudian memperkenalkan empat dasar prinsip pendidikan yang digunakan dalam hubungannya dengan model kurikulum TGfU untuk mengembangkan program pendidikan jasmani. Empat dasar prinsip pendidikan itu tidak mendapatkan perhatian dalam literatur pendidikan jasmani sama halnya dengan model TGfU. Empat dasar prinsip pendidikan itu adalah *Sampling, Modification-Representation, Modification-Exaggeration, Tactical Complexity*. (Holt, Streat, and Garcia Bengoechea, 2002: 168-169).

Sampling. Prinsip *sampling* didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda. Semua itu membawa pada pemahaman akan permainan yang jauh lebih baik. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang

berbeda, fokus dari kurikulum bermain memberikan perspektif yang secara radikal berbeda, dari pada mengajar permainan hanya sekedar karena para siswa pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia.

Modification-representation. Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, *modification-representation* berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia, dan kemampuan (misalnya *mini-games*). Namun demikian, penggunaan *mini-games* itu sendiri mungkin tidak merupakan cara yang terbaik untuk menghampiri pemahaman permainan karena anak tidak akan belajar hanya dengan memainkan versi mini dari permainan dewasa. Oleh karena itu prinsip eksagerasi juga dibutuhkan.

Modification-exageration. Kategori modifikasi mendasar kedua, eksagerasi, adalah penting karena meskipun *mini-games* memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan dari *mini-games* mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah usai melakukan permainan yang melibatkan peraturan- peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya memperkenalkan peraturan-peraturan sekunder untuk

mengembangkan (*exaggerate*) problem taktik tertentu.

Tactical-complexity. Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman kurikulum. Permainan yang menggunakan target secara umum tidak begitu kompleks, diikuti kemudian oleh net/ dinding, permainan lapangan, dan pada akhirnya permainan penyerangan beregu yang kompleks yang harus diperkenalkan belakangan. Anak-anak dapat keluar dan masuk ke dalam kategori permainan yang berbeda untuk memahami kompleksitas taktik mereka. Ada hubungan yang kuat antara kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat secara taktis sederhana melalui eksagerasi.

9. Karakteristik Anak SMP N 3 Depok

Peserta didik merupakan salah satu komponen yang menempati posisi sentral dalam pendidikan. Dalam tahap perkembangan, peserta didik SMP diperkirakan berada pada tahap periode perkembangan usia 13-15 tahun. Menurut Desmita (2010 : 36), karakteristik masa usia SMP ada 8 di antaranya :

- 1) Terjadi ketidak seimbangan proporsi antara tinggi dan berat badan.
- 2) Mulai timbulnya ciri-ciri *sexs* skunder.
- 3) Kecenderungan *ambivalens*, antara keinginan menyendiri dan keinginan bergaul serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan batuan orang tua.
- 4) Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.

- 5) Mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- 6) Reaksi dan emosi masih labil.
- 7) Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku sendiri sesuai dengan dunia sosial.
- 8) Kecendrungan minat dan pilihan relatif sudah lebih jelas.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik siswa SMP kelas VII memiliki ciri antara lain pertumbuhan fisik yang cepat, perkembangan seksual, cara berpikir kritis, emosi yang meluap-luap, tertarik dengan lawan jenis. Hal ini dapat disederhanakan sebagai masa pubertas yang mempunyai ciri yang unik.

B. Penelitian yang relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah dibuktikan kebenarannya, validitasnya, dan reliabilitasnya untuk membandingkan skripsi yang ditulis oleh penulis. Penelitian tersebut adalah :

1. Rinta Hanadi (2011) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Peserta Sosialisasi Dan Workshop Guru Penjasorkes SMA”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan guru penjasorkes SMA terhadap model pembelajaran *teaching games for understanding* (TGfU) peserta sosialisai dan workshop guru penjasorkes SMA berpengetahuan sedang. Dari 19 guru penjasorkes; sebanyak 0 orang (0%) dinyatakan berpengetahuan rendah, 16 orang (84,21%) dinyatakan berpengetahuan sedang dan 3 orang (15,79%) dinyatakan berpengetahuan tinggi.

2. Nur Sita Utami (2011) yang berjudul “Pandangan Guru Pendidikan Jasmani SMA Terhadap Penerapan Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru pendidikan jasmani SMA memandang model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) baik diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Para guru memandang bahwa model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGfU) dapat diterapkan di SMA karena efektif dan efisien yang baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.
3. Tommy Setyanto(2011) yang berjudul ”Persepsi Siswa SMP 1 Ngaglik Terhadap Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan TGfU (*Teaching Game For Understanding*)”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi kelas VII SMP Negeri 1 ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui Pendekatan TGfU (*Teaching Game For Understanding*) keseluruhan adalah baik. sedangkan sisanya masuk kategori cukup dan sangat baik.

C. Kerangka Berfikir

Dalam tahapan proses pelaksanaan program pengajaran, maka aspek pengelolaan pembelajaran menjadi ujung tombak dari keberhasilan secara keseluruhan. Pengelolaan proses pembelajaran diartikan sebagai seperangkat kegiatan yang dilakukan guru untuk mengatur atau mengkondisikan lingkungan belajar agar siswa dapat berjalan dengan baik. Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan yang dominan bagi

jalannya proses pembelajaran. Pada guru itulah terletak tanggung jawab bagi terlaksananya transformasi ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai siswa.

Dalam pelaksanaan pengajaran, biasanya guru hanya berdasarkan pada struktur kurikulum bidang studi dan deskripsi pengajaran. Dalam kaitannya dengan proses pelaksanaan program pengajaran, diperlukan strategi tertentu untuk mengevaluasi hasil belajar, sehingga umpan balik penyempurnaan pelaksanaan program pengajaran dapat memiliki keefektifan program pengajaran. Salah satu pengetahuan yang terpenting yang harus diketahui oleh para pengajar khususnya seorang guru penjasorkes adalah tentang *teaching games for understanding* (TGfU). *teaching games for understanding* (TGfU) menjadi terobosan baru bagi guru yang telah mengajar agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Sehingga nantinya dengan model bermain bisa memperoleh apa yang menjadi kebutuhan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, menurut Suharsimi Arikuntoro (2006: 78), “penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis, sehingga dalam langkah penelitian tidak merumuskan hipotesis”. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Metode penelitian yang akan digunakan adalah survei dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data.

B. Tempat Dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Depok Kabupaten Sleman, DIY

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 7 april sampai dengan 21 april 2017.

C. Variabel penelitian dan definisi operasionalnya

Sesuai dengan batasan masalahnya dan rumusan masalah, variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu faktor Untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII dalam permainan terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching*

games for understanding (TGfU) Di Smp N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Persepsi adalah kecakapan untuk melihat, memahami kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran. Selain itu persepsi merupakan suatu pengalaman terdahulu yang sering muncul dan menjadi suatu kebiasaan.

Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU) ialah suatu model pendekatan pembelajaran taktik yang terdiri dari beberapa urutan bagian pembelajaran yaitu *game or game-form* (permainan pertama yang menekankan sebuah masalah taktik). *Question* (pertanyaan-pertanyaan), *practice task* (tugas-tugas latihan), *game* (permainan untuk memperkuat masalah taktik)

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Depok. Dengan jumlah peserta didik 120, yang terdiri dari 58 laki-laki dan 62 perempuan.

E. Instrumen dan teknik pengambilan data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh suatu informasi atau data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang akan diteliti.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah(Suharsimi Arikuntoro, 2006: 160). Instrument yang digunakan adalah instrument yang dibuat oleh peneliti dengan persetujuan dosen sebagai *judgement* M.Pd, Riky Dwi Handaka, M.Or, Yuyun Ari Wibowo, M.Or dan Komarudin, M.A. yang bersangkutan dengan konsep yang akan diukur. Instrument dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis, digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Suharsimi Arikuntoro(2002:124).

Menurut Sutrisno Hadi (1990: 157)” teknik angket sering juga disebut dengan teknik angket/kuisisioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mengajukan sejumlah daftar pertanyaan kepada orang lain untuk dimintai pendapatnya, keyakinannya, atau menceritakan kepada orang lain maupun keadaan diri sendiri”.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam penyusunan instrument. Ketiga langkah tersebut adalah mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan menguraikan sebagai berikut :

- a. Mendefinisikan konstruk adalah langkah pertama yang membatasi variabel yang diukur.

- b. Menyidik faktor adalah langkah kedua dengan menyidik faktor-faktor yang menyusun konstruk, yaitu menjadi faktor-faktor atau subvariabel.
- c. Menyusun butir-butir pertanyaan, adalah langkah ketiga dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor yang berpengaruh pada penelitian ini.

Adapun pengertian yang dimaksud diatas adalah:

1). Mendefinisikan Konstruk

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk. Konstruk adalah batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan diukur. Konstruk pada penelitian ini adalah” persepsi siswa kelas VII” semua siswa kelas VII SMP N 3 Depok.

2). Menyidik faktor

Langkah kedua adalah menyidik faktor. Faktor yang akan diukur adalah (1) Memahami tujuan dan manfaat, yaitu (2) Memahami *Teaching games for understanding* (TGfU).

3). Menyusun Butir-Butir angket Pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Selanjutnya faktor-faktor diatas dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Butir-butir pertanyaan disusun berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk, item-item pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan faktor-faktor tersebut kemudian disusun item-item soal yan dapat memberikan gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Tabel 1. Kisi- kisi Pernyataan Angket Sebelum Validitas

Konstrak	Faktor	Indikator	No. Butir	
			+	-
Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli melalui pendekatan <i>teaching games for understanding</i> (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.	1. Internal	a. Perhatian	1,2,3, 4,5	
		b. Suasana Hati	6,8,9, 10	7,11
		c. Pengalaman Dan Ingatan	19,22, 23	20,21
		d. Minat	25,26, 27	24,28
	2. Eksternal	a. Keunikan Dan Kekontrasan Stimulus	12,15, 16,18	13,14, 17
		b. Ukuran Dan Penempatan Dari Obyek Atau Stimulus	29,30, 31,33, 34	32
		c. Motion Atau Gerakan	37	35,36, 38,39, 40

Berdasarkan analisis SPSS 32 ternyata terdapat beberapa butir pernyataan yang gugur dalam uji coba instrumen.

Ketentuan tingkat Validitas butir pernyataan:

1. r_{xy} (r hitung) bernilai positif : butir valid
2. r_{xy} (r hitung) bernilai negative : butir gugur
3. r_{xy} (r hitung) $>$ r kritik (r tabel) : butir valid
4. r_{xy} (r hitung) $<$ r kritik (r tabel) : butir gugur

Tabel 2. Ringkasan Butir Gugur Dan Valid Dalam Uji Validitas

Butir	r_{xy}	r tabel	Ket.	butir	r_{xy}	r tabel	Ket.
1	0,625	0,312	Valid	21	0,262	0,312	Gugur
2	0,799	0,312	Valid	22	0,625	0,312	Valid
3	0,775	0,312	Valid	23	0,802	0,312	Valid
4	0,050	0,312	Gugur	24	0,672	0,312	Valid
5	0,625	0,312	Valid	25	0,010	0,312	Gugur
6	0,799	0,312	Valid	26	0,656	0,312	Valid
7	0,005	0,312	Gugur	27	0,815	0,312	Valid
8	0,672	0,312	Valid	28	0,646	0,312	Valid
9	0,625	0,312	Valid	29	0,625	0,312	Valid
10	0,749	0,312	Valid	30	0,799	0,312	Valid
11	0,802	0,312	Valid	31	0,712	0,312	Valid
12	0,672	0,312	Valid	32	0,030	0,312	Gugur
13	0,052	0,312	Gugur	33	0,657	0,312	Valid
14	0,625	0,312	Valid	34	0,703	0,312	Valid
15	0,712	0,312	Valid	35	0,815	0,312	Valid
16	0,568	0,312	Valid	36	0,096	0,312	Gugur
17	0,625	0,312	Valid	37	0,625	0,312	Valid
18	0,703	0,312	Valid	38	0,024	0,312	Gugur
19	0,712	0,312	Valid	39	0,712	0,312	Valid
20	0,672	0,312	Valid	40	0,568	0,312	Valid

Dari tabel 2 dapat diketahui bahwa butir nomor 4, 7, 13, 21, 25, 32, 36 dan 38 gugur karena di bawah angka 0,312 sehingga di nyatakan gugur. Dan yang gugur tidak layak dijadikan sebagai alat pengumpulan data atau angket.

Dengan demikian butir pernyataan yang valid untuk mengumpulkan data dengan penomoran baru adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi- kisi Pernyataan Angket setelah Uji Validitas

Konstrak	Faktor	Indikator	No. Butir	
			+	-
Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran <i>passing</i> bawah bolavoli melalui pendekatan <i>teaching games for understanding</i> (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.	1. Internal	e. Perhatian	1,2,3, 4	
		f. Suasana Hati	5,6,7, 8	9
		g. Pengalaman Dan Ingatan	16	17,18
		h. Minat	19,21, 22	20,23
	2. Eksternal	d. Keunikan Dan Kekontrasan Stimulus	10,12, 13,15	11,14
		e. Ukuran Dan Penempatan Dari Obyek Atau Stimulus	24,25, 26,27, 28	

		f. Motion	30	29,31,
		Atau		32
		Gerakan		

Keterangan:

- : Pernyataan Negatif

+ : Pernyataan Positif

Tabel 4. Bobot skor positif dan negatif

Pernyataan	Skor positif	Skor negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

1. Uji Instrumen

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpulan data, maka dilakukan uji instrumen untuk menguji validitas dan reabilitas. Angket ini diujicobakan.

a. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan dan kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi.

Sebaiknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Suharsimi Arikuntoro, 2006: 168).

Validitas yang di uji pada instrumen ini adalah validitas internal berupa validitas butir. Uji validitas digunakan untuk melihat apakah butir-butir soal tersebut sah atau valid. Uji validitas untuk angket yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis butir, dengan menggunakan rumus *product moment* dari Pearson.

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

Keterangan :

r_{xy} = Koefisien korelasi antara skor butir total

$\sum x$ = Jumlah skor butir

$\sum y$ = Jumlah skor total

$\sum xy$ = Jumlah hasil perkalian skor butir dengan skor total

$\sum x^2$ = Jumlah kuadrat skor butir

$\sum y^2$ = Jumlah kuadrat skor total

N = Banyaknya subyek

(Sutrisno Hadi, 1991:23)

Selanjutnya harga r_{xy} dikonsultasikan dengan r tabel. Jika harga r_{xy} yang diperoleh dari perhitungan lebih tinggi dari r tabel pada taraf signifikansi 5% maka butir pada item yang dimaksud adalah valid r_{xy}

Kriteria uji validitas ialah apabila harga r hitung lebih besar atau sama dari 0,4 maka butir terbesar valid/sahih, sedangkan apa bila r hitung lebih kecil dari 0,4 maka butir tersebut tidak valid/gugur didalam tabel. (Sugiyono, 2006:288).

b. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untu digunakan sebagai alat pengumpulan data karena instrumen tersebut sudah baik (Suharsimi Arikuntoro, 2006: 178). Analisis keadaan butir hanyadilakukan pada butir yang dinyatakan valid atau sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase (Suharsimi Arikuntoro, 2006: 239-242). Rumus yang digunakan untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) menurut Saifuddin Azwar (2010:108) yaitu: adalah sebagai berikut:

Sangat tinggi : $X > M + 1,5 SD$
Tinggi : $M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$
Cukup : $M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$
Rendah : $M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$
Sangat rendah : $X \leq M - 1,5 SD$

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan:

P : angka persentase

f : frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N : jumlah frekuensi/banyak individu

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi lokasi penelitian

Penelitian ini bertujuan Untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. Lokasi sekolah yang dekat dan pernah digunakan untuk praktek pengalaman lapangan (PPL) tahun 2016 dijadikan alasan peneliti untuk melakukan penelitian di Yogyakarta.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 3 Depok. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survey dan dilaksanakan pada 7 April sampai 21 April 2017. Instrumen yang disajikan berupa angket. Berikut disajikan deskripsi hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian

Tabel 5. Kriteria skor pengkategorian

Norma	Kategori
$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

B. Deskripsi data penelitian

Hasil analisis data penelitian persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 dipaparkan sebagai berikut:

1. persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Data hasil penelitian tentang persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan didapat skor terendah (*minimum*) 80, skor tertinggi (*maksimum*) 112, rerata (*mean*) 98,56 nilai tengah (*median*) 98, nilai yang sering muncul (*mode*) 95, *standar deviasi* (SD) 7. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Deskriptif Statistik Untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

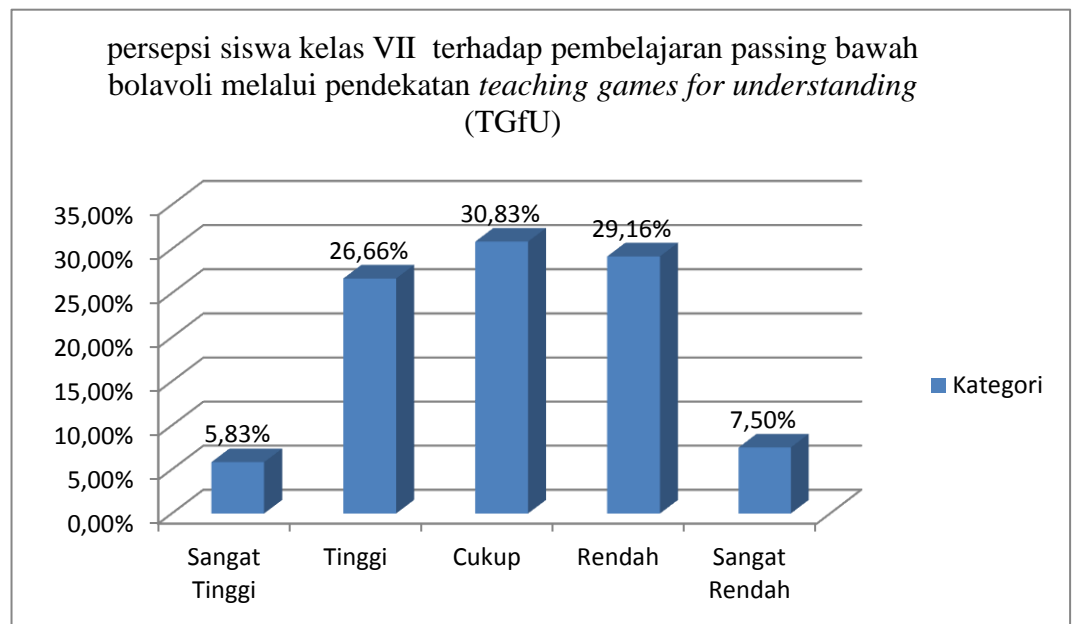
Statistik	
N	120
Mean	98,5667
Median	98,0000
Mode	95,00
Std. Deviation	7,00868
Minimum	80,00
Maximum	112,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan

No.	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1.	$109,06 < X$	Sangat Tinggi	7	5,83%
2.	$102,06 < X \leq 109,06$	Tinggi	32	26,66%
3.	$95,06 < X \leq 102,06$	Cukup	37	30,83%
4.	$88,06 < X \leq 95,06$	Rendah	35	29,16%
5.	$X \leq 88,06$	Sangat Rendah	9	7,5%
Jumlah			120	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,50%

(9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa). Berdasarkan data di atas, maka persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan dalam kategori “cukup”.

C. Pembahasan

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa).

Hasil ini dipengaruhi adanya faktor-faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sehingga akan memunculkan pendapat atau opini yang berbeda-beda dalam memberikan sikap baik atau buruk yang akan diberikan. Dengan hasil yang digambarkan pada bagian hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 berada dalam kategori “cukup”.

Berdasarkan hasil analisis diketahui faktor internal dan faktor eksternal siswa kelas VII SMP N 3 Depok dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan menggunakan model *teaching games for understanding* (TGfU) termasuk dalam kategori cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), faktor internal diantaranya dipengaruhi oleh fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan yang searah, pengalaman dan ingatan, suasana hati. Faktor internal biasanya memberi pengaruh yang lebih mendalam dalam terbentuknya persepsi. Tingginya faktor internal diartikan faktor dari dalam individu siswa yang mencakup kondisi siswa, tingkat kemampuan bermain/skill, pengalaman bermain serta cita-cita dan harapan seharusnya mampu menjadi pendorong terbentuknya persepsi dalam diri siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan model *teaching games for understanding* (TGfU). Faktor eksternal berasal dari luar diri individu yang dipengaruhi oleh fasilitas yang tersedia, sarana dan prasarana, lingkungan atau iklim. Faktor eksternal berperan sebagai faktor penguat dari faktor internal.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 berada dalam kategori “cukup”.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu: 29,16% responden atau (35 siswa) masih mempunyai persepsi terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) adalah rendah, implikasi yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini adalah masih perlu adanya sosialisasi guru-guru agar guru lebih paham tentang penerapan *teaching games for understanding* (TGfU) khususnya bolavoli dan agar bisa menerapkan didalam pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu peneliti mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Kurang mendalamnya angket
3. Angket bukan untuk pembelajaran *passing* bawah bolavoli tapi untuk pembelajaran bolavoli
4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil isian angket dimungkinkan adanya kurang objektif dalam proses pengisian dan hanya asal selesai mengerjakannya karena faktor waktu

D. Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan peneliti diatas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Kepada siswa , agar meningkatkan aktivitasnya ketika sedang dilakukan pembelajaran bolavoli
2. Bagi guru pendidikan jasmani, agar memberikan kreativitasnya dalam memberikan pembelajaran bolavoli biar siswa tidak bosan dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik
3. Bagi sekolah, agar memberikan fasilitas yang mendukung terhadap pembelajaran bolavoli

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim (2007). “*Pendidikan Jasmani*”. <http://sekolahdasar.atwiki.jp/page/pendidikan%20Jasmani>
- Arif Fajar Pambudo M.Or (2012) yang berjudul “ *Pengetahuan Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 Terhadap Konsep Dan Materi Ajar Permainan Target TGfU*” Jurnal
- Bimo Walgito.(2004). *Pengantar Psikologi Umum*, Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Depdiknas. 2003. *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Departemen Pendidikan Nasional. 2001. *Petunjuk Tes Keterampilan Bola Voli Usia 13 – 15 Tahun*. Jakarta : Pusat Kesegaran Jasmani dan Rekreasi Depdiknas.
- Hanadi Rina(2011) yang berjudul “*Tingkat Pengetahuan Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU) Peserta Sosialisasi Dan Workshop Guru Penjasorkes SMA*” SKRIPSI
- Linda L. Griffin PhD Dkk (1997). *Teaching Sport Concepts And Skills A Tactical Games Approach*. United states of America
- Makmun Khairani (2013) *Psikologi Umum*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo
- Michael W. Metzler (2002). *Instructional models for physical education*. United states of America: allyn and baccon
- Miftah Thoha.(2014). *Organisasi Konsep Dasar Dan Aplikasinya*. Jakarta: Grafindo
- Nuril Ahmadi (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Solo: Era Pustaka Utama
- Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia. 2001. *Peraturan Bola Voli*. Jakarta : PB PBVSI
- Rahmad jalaluddin, 2003. *Psikologi komunikasi*. Remarks rosdakarya : Bandung
- Saidiharjo. 2004. *Pengembangan Kurikulum Ilmu Pengetahuan Sosial*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta

- Saifuddin Azwar. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Saryono & Soni Nopembri. (2009). Gagasan dan konsep dasar *Teaching Games For Understanding (TGfU)*, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, JPJI edisi April 2009 nomor 1 volume 6 hal 87.
- Setyanto Tommy(2011) yang berjudul “Persepsi Siswa SMP 1 Ngaglik Terhadap Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan TGfU (*Teaching Game For Understanding*) SKRIPSI
- Slameto(2003). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta:Pt. Rineka Cipta
- Suharsini Arikuntoro.(2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, Dan Skala Nilai Dengan BASICA*. Yogyakarta : Andi Offset
- Suharno HP. (1984). *Dasar-Dasar Permainan Bolavolley*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta
- Syarifuddin Aip. (1992/ 1993). *Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wibowo (2014) *Perilaku Dalam Organisasi*. Jakarta: Grafindo
- Utami Nur Sita (2011) yang berjudul “*Pandangan Guru Pendidikan Jasmani SMA Terhadap Penerapan Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (TGfU)*” SKRIPSI

LAMPIRAN

Lampiran 1. Pembimbing TAS



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA

Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 282

Nomor : 200/POR/XI/2016
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

5 Desember 2016

Kepada : Yth. Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : FAQIH UDDIN
NIM : 13601241091
Judul Skripsi : PERSEPSI SISWA KELAS VII DALAM PERMAINAN TERHADAP PEMBELAJARAN PASING BAWAH BOLAVOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMP N 3 DEPOK KABUPATEN SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Pt. Ketua Jurusan POR,

Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP. 19810125 200604 1 001.




KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : *FAQIH UDDIN*
 NIM : *13601291091*
 Program Studi : *PJKR*
 Pembimbing : *Dra. Sri Mawati, M.Pd.*

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1	8/12 2016	<i>uraian judul tulisan yang</i>	<i>f</i>
2	15/12 2016	<i>revisi latar belakang</i>	<i>f</i>
3	17/1 2017	<i>uraian Identifikasi</i>	<i>f</i>
4	19/1 2017	<i>masalah batasan masalah, manfaat penelitian</i>	<i>f</i>
5	26/1 2017	<i>merambah teori-teori tentang</i>	<i>f</i>
6	2/2 2017	<i>Revisi, faktor-faktor Revisi masalah hakikat Pembelajaran, Pembelajaran Peningkatan di Tesis</i>	<i>f</i>
7	16/2 2017	<i>karakteristik anak SMP</i>	<i>f</i>
8	23/2 2017	<i>masalah kisi-kisi Angket, Angket</i>	<i>f</i>
9	2/3 2017	<i>masalah penelitian tabel</i>	<i>f</i>
10	9/5 2017	<i>masalah abstrak dan Kesimpulan Kesimpulan</i>	<i>f</i>

Plt. Ketua Prodi PJKR,



Ahmad Rithaudin, M.Or.
 NIP. 19810125 200604 1 001 .



Lampiran 2. Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgment*

Hal : Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgment*

Lampiran : 1 bendel

Kepada :

Yth. Bpk Yuyun Ari Wibowo, M.Or

Di tempat

Dengan hormat,

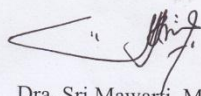
Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu tentang “Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”, maka saya memohon kepada bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian ini sebagai *expert judgment*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan dari hasil penelitian ini.

Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar Bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Februari 2017

Mengetahui,

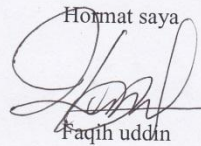
Dosen pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP.195906071987032001

Hormat saya



Faqih uddin

NIM.13601241091

Hal : Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgement*

Lampiran : 1 bendel

Kepada :

Yth. Bpk Riky Dwi Handaka, M.Or

Di tempat

Dengan hormat,

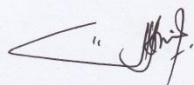
Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu tentang “Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”, maka saya memohon kepada bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian ini sebagai *expert judgment*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan dari hasil penelitian ini.

Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar Bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 23 Februari 2017

Mengetahui,

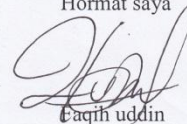
Dosen pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP.195906071987032001

Hormat saya



Caqih uddin

NIM.13601241091

Hal : Surat Permohonan Menjadi *Expert Judgement*

Lampiran : 1 bendel

Kepada :

Yth. Bpk Komarudin, M.A.

Di tempat

Dengan hormat,

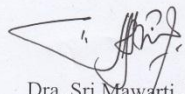
Sehubungan dengan penelitian yang akan saya lakukan, yaitu tentang “Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”, maka saya memohon kepada bapak untuk berkenan memberikan masukan terhadap instrumen penelitian ini sebagai *expert judgment*. Masukan tersebut nantinya akan berguna untuk tingkat kepercayaan dari hasil penelitian ini.

Demikian surat permohonan saya, besar harapan saya agar Bapak/ibu berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan bantuannya saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 27 Februari 2017

Mengetahui,

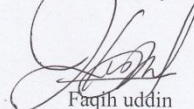
Dosen pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP.195906071987032001

Hormat saya



Faqih uddin

NIM.13601241091

Lampiran 3. Surat *expert judgment*

Hal : Pernyataan *expert judgement*

Lampiran : 1 bendel

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Komarudin, M.A.

NIP : 197409282003121002

Menerangkan bahwa instrumen tugas akhir skripsi yang berjudul Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017, yang ditulis oleh mahasiswa dibawah ini,

Nama : Faqih Uddin

NIM : 13601241091

Prodi : PJKR.

Masukan (bila perlu)

Di kasih pernyataan negatif dan I kasih
keterangan

Telah dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk tugas akhir skripsi. Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 13 Maret 2017

Yang menerangkan



Komarudin, M.A.

Hal : Pernyataan *expert judgement*

Lampiran : 1 bendel

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Yuyun Ari Wibowo, M.Or

NIP : 198305092008121002

Menerangkan bahwa instrumen tugas akhir skripsi yang berjudul Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017, yang ditulis oleh mahasiswa dibawah ini,

Nama : Faqih Uddin

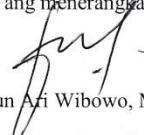
NIM : 13601241091

Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk tugas akhir skripsi. Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, Februari 2017

Yang menerangkan



Yuyun Ari Wibowo, M.Or

Hal : Pernyataan *expert judgement*

Lampiran : 1 bendel

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Riky Dwi Handaka, M.Or

NIP : 198211292015041001

Menerangkan bahwa instrumen tugas akhir skripsi yang berjudul Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017, yang ditulis oleh mahasiswa dibawah ini,

Nama : Faqih Uddin

NIM : 13601241091

Prodi : PJKR

Telah dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data untuk tugas akhir skripsi. Demikian surat keterangan ini untuk dipergunakan sebagaimana mestinya

Yogyakarta, 28 Februari 2017

Yang menerangkan



Riky Dwi Handaka, M.Or

Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Uji Coba Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kotombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fk@uny.ac.id Website : fk.uny.ac.id

Nomor : 049.a/UN.34.16/PP/2017.

15 Maret 2017.

Lamp. : 1ks.

Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

Kepada :

**Yth. Kepala Sekolah SMP N 5 Depok
Jl. Weling Raya, Karanggayam, Caturtunggal, Depok, Sleman.**

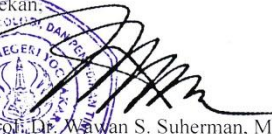
Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Faqih Uddin.
NIM : 13601241091.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Dra. Sri Mawarti M.Pd.
NIP : 195906071987032001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 15 s.d 30 Maret 2017.
Tempat/Objek : SMP N 5 Depok.
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Passing Bawah Bola Voli Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

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

Dekan,

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

Tembusan :

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

Lampiran 5. Surat Balasan Uji Coba Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 5 DEPOK**

Alamat : Jl. Weling Karanggayam Caturtunggal Depok Sleman. Telp 585134 Jogjakarta
E_mail:smpdelima@gmail.com, Blog:http://smpdelima.blogspot.com

Nomor : 27 Maret 2017.
Lamp :
Hal : Surat Keterangan

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan

Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168

Dengan hormat,

Sesuai surat yang kami terima nomor: 049.a/UN.34.16/PP/2017 tentang uji coba penelitian, maka dengan ini kami menerangkan bahwa :

Nama : Faqih uddin

Nim : 13601241091

Program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (PJKR)

Jurusan : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Telah melaksanakan uji coba penelitian di SMP NEGERI 5 DEPOK pada tanggal 27 Maret 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan seperlunya. Atas perhatian dan kerjasamanya yang baik kami ucapkan terima kasih.

Kepala Sekolah

Dr. SUSIYANTO. M.Pd
NIP.196003261982021003

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
7.	Saya tidak mempedulikan teknik yang benar				
8.	Dengan mengetahui cara bermain salah satu olahraga permainan membuat saya merasa lebih menikmati permainan tersebut				
9.	Saya merasa waktu berjalan dengan cepat ketika pembelajaran bolavoli				
10.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran bolavoli yang diajarkan oleh guru				
11.	Saya lebih senang duduk di bawah pohon ketika pembelajaran bolavoli berlangsung				
12.	Dalam mengikuti pembelajaran tersebut saya merasa ingin lebih mengerti dengan permainan				
13.	Saya pokoknya bergerak ketika pembelajaran bolavoli agar saya cepat bisa bermain bolavoli				
14.	Saya lebih suka menendang bola dari pada memasingnya				
15.	Saya selalu mematuhi peraturan-peraturan permainan dalam pembelajaran				
16.	Saya merasa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara mengajar yang ditetapkan guru				
17.	Saya tidak memahami peraturan bermain bolavoli dalam permainan yang disampaikan guru				
18.	Pembelajaran dalam bentuk permainan lebih memerlukan konsentrasi				
19.	Cara mengajar yang sekarang lebih menarik bagi saya				
20.	Saya merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran dengan cara mengajar yang ditetapkan guru				
21.	Saya selalu menghindari bola yang dioperkan kepada saya				
22.	Saya merasa kesulitan dalam melakukan teknik <i>passing</i> bawah				
23.	Saya akan memperbaiki penampilan permainan saya bermain bolavoli				
24.	Saya tidak menyukai pelajaran dengan banyak bermain				
25.	Saya selalu bersemangat ketika bermain bolavoli				
26.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela-sela pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi				

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
27.	Saya menyukai pelajaran dengan banyak permainan				
28.	Saya tidak mendapat kesempatan untuk bertanya saat berlangsungnya pembelajaran				
29.	Cara mengajar yang disampaikan guru berbeda dengan cara mengajar yang biasanya				
30.	Saya mendapatkan kesempatan bertanya pada saat pembelajaran berlangsung				
31.	Saya mampu memainkan permainan bolavoli yang sederhana peraturannya				
32.	Saya tidak suka bermain bolavoli karna sulit				
33.	Saya memahami peraturan permainannya dan saya merasa puas dalam bermain bolavoli				
34.	Saya mengerti apa yang harus saya lakukan pada saat bermain bolavoli				
35.	Saya tidak memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, meskipun peraturan sangat sederhana				
36.	Saya merasa tidak tahu apa yang harus saya lakukan pada saat bermain bolavoli				
37.	Saya selalu mempraktikan gerakan-gerakan yang dicontohkan oleh guru.				
38.	Pembelajaran bolavoli sulit dipahami dan membosankan				
39.	Ketika saya kurang paham dengan materi saya malu bertanya				
40.	Saya lebih suka bermain bolavoli sesuka hati saya				

Lampiran 7. Data Uji Coba

1.	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	4	124							
2.	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	107								
3.	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	2	4	4	138							
4.	2	3	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	108							
5.	4	4	4	2	4	4	1	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	4	146						
6.	3	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	4	141						
7.	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	3	3	4	4	138			
8.	4	4	4	2	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	1	4	3	4	4	145			
9.	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	2	4	4	142		
10.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	116			
11.	3	3	3	4	3	3	1	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	2	110			
12.	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	2	4	4	139			
13.	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	2	3	4	4	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	133			
14.	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	100		
15.	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	116		
16.	2	4	3	1	2	4	4	4	2	4	3	4	4	2	3	4	2	4	3	4	4	2	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	2	2	3	4	128			
17.	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	2	3	4	123			
18.	3	4	4	2	3	4	2	3	3	4	4	3	1	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	1	3	4	3	3	4	4	2	3	4	4	2	3	3	4	3	127			
19.	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	114			
20.	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	104			
21.	2	4	4	2	2	4	2	3	2	4	4	3	2	2	4	3	2	4	4	3	4	2	4	3	1	2	4	3	2	4	4	2	3	4	4	2	2	3	4	3	120			
22.	4	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	124			
23.	2	3	3	1	2	3	4	3	2	3	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	114			
24.	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	1	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	3	4	4	3	4	4	2	4	4	4	1	3	3	4	4	137

25.	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	150			
26.	2	3	4	2	2	3	4	4	2	3	4	4	2	2	4	4	2	3	4	4	3	2	4	4	2	2	4	4	2	3	4	1	4	3	4	4	2	4	4	4	126
27.	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	3	4	4	2	3	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	2	4	2	138		
28.	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	116	
29.	3	4	3	2	3	4	2	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	3	4	130
30.	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	115
31.	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	2	3	3	3	4	132
32.	3	2	1	2	3	2	3	2	3	1	3	2	2	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	4	2	1	4	2	2	3	3	4	4	105

Lampiran 8. Data Uji Validitas Dan Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,747	41

Validitas

Butir	rx _y	r tabel	Ket.	butir	rx _y	r tabel	Ket.
1	0,625	0,312	Valid	21	0,262	0,312	Gugur
2	0,799	0,312	Valid	22	0,625	0,312	Valid
3	0,775	0,312	Valid	23	0,802	0,312	Valid
4	0,050	0,312	Gugur	24	0,672	0,312	Valid
5	0,625	0,312	Valid	25	0,010	0,312	Gugur
6	0,799	0,312	Valid	26	0,656	0,312	Valid
7	0,005	0,312	Gugur	27	0,815	0,312	Valid
8	0,672	0,312	Valid	28	0,646	0,312	Valid
9	0,625	0,312	Valid	29	0,625	0,312	Valid
10	0,749	0,312	Valid	30	0,799	0,312	Valid
11	0,802	0,312	Valid	31	0,712	0,312	Valid
12	0,672	0,312	Valid	32	0,030	0,312	Gugur
13	0,052	0,312	Gugur	33	0,657	0,312	Valid
14	0,625	0,312	Valid	34	0,703	0,312	Valid
15	0,712	0,312	Valid	35	0,815	0,312	Valid
16	0,568	0,312	Valid	36	0,096	0,312	Gugur
17	0,625	0,312	Valid	37	0,625	0,312	Valid
18	0,703	0,312	Valid	38	0,024	0,312	Gugur
19	0,712	0,312	Valid	39	0,712	0,312	Valid
20	0,672	0,312	Valid	40	0,568	0,312	Valid

Lampiran 9. Surat Permohonan Izin 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
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 154/UN.34.16/PP/2017.

30 Maret 2017.

Lamp. : 1Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada :

**Yth. Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.
Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.**

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

Nama : Faqih Uddin.
NIM : 13601241091.
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR).
Dosen Pembimbing : Dra. Sri Mawarti M.Pd.
NIP : 195906071987032001.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d April 2017.
Tempat/Objek : SMP Negeri 3 Depok.
Judul Skripsi : Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGFU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

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

Dekan,

Dr. Mawati S. Suherman, M.Ed.
NIP. 196405071988121001

Tembusan :

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



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Jalan Parasmya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511
Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800
Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 070 / Bappeda / 1361 / 2017

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata,
Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk : Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman
Nomor : 070/Kesbangpol/1295/2017
Hal : Rekomendasi Penelitian
Tanggal : 31 Maret 2017

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : FAQIH UDDIN
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 13601241091
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah : Kentengan Mojo Cluwak Pati Jateng
No. Telp / HP : 085640106209
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / ~~PKK~~ dengan judul
**PERSEPSI SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PASSING
BAWAH BOLAVOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR
UNDERSTANDING (TGFU) DI SMP N 3 DEPOK KABUPATEN SLEMAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**
Lokasi : SMPN 3 Depok
Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 31 Maret 2017 s/d 30 Juni 2017

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
4. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 31 Maret 2017

a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah

Sekretaris

Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan
Pengendalian



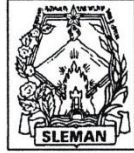
Ir. RANANI HIDAYATI, MT

Depdiknas, IV/a
NIP 19660828 199303 2 012

Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda
4. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Depok
5. Kepala SMPN 3 Depok
6. Dekan FIK UNY
7. Yang Bersangkutan

Lampiran 10. Surat Keterangan Dari SMP N 3 DEPOK



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 DEPOK**

Sopalan, Maguwoharjo, Depok, Sleman, Yogyakarta 55282
Telepon (0274) 885664, Faksimile (0274) 885664

Website: www.smpn3depok-sleman.sch.id , Email: smpn3depokjogja@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No : 423.4/062

Saya, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Prapto Nugroho M.Pd.
NIP : 19670507 199412 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Faqih Uddin
NIM : 13601241091
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas/Prodi : Ilmu Keolahragaan/PJKR

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SMP Negeri 3 Depok dari tanggal 7 April 2017 s/d 21 April 2017 dengan judul “ **persepsi siswa kelas VII dalam permainan terhadap pembelajaran passing bawah bolavoli melalui pendekatan teaching game for understanding(TGFU) Di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017**”

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Depok, 21 April 2017

Kepala SMP Negeri 3 Depok



Prapto Nugroho M.Pd.

NIP 19670507 199412 1 003

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
8.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran bolavoli yang diajarkan oleh guru				
9.	Saya lebih senang duduk di bawah pohon ketika pembelajaran bolavoli berlangsung				
10.	Dalam mengikuti pembelajaran tersebut saya merasa ingin lebih mengerti dengan permainan				
11	Saya lebih suka menendang bola dari pada memasingnya				
12.	Saya selalu mematuhi peraturan-peraturan permainan dalam pembelajaran				
13.	Saya merasa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara mengajar yang ditetapkan guru				
14.	Saya tidak memahami peraturan bermain bolavoli dalam permainan yang disampaikan guru				
15.	Pembelajaran dalam bentuk permainan lebih memerlukan konsentrasi				
16.	Cara mengajar yang sekarang lebih menarik bagi saya				
17.	Saya merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran dengan cara mengajar yang ditetapkan guru				
18.	Saya merasa kesulitan dalam melakukan teknik <i>passing</i> bawah				
19.	Saya akan memperbaiki penampilan permainan saya bermain bolavoli				
20.	Saya tidak menyukai pelajaran dengan banyak bermain				
21.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela-sela pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi				
22.	Saya menyukai pelajaran dengan banyak permainan				
23.	Saya tidak mendapat kesempatan untuk bertanya saat berlangsungnya pembelajaran				
24.	Cara mengajar yang disampaikan guru berbeda dengan cara mengajar yang biasanya				
25.	Saya mendapatkan kesempatan bertanya pada saat pembelajaran berlangsung				
26.	Saya mampu memainkan permainan bolavoli yang sederhana peraturannya				

NO	Pernyataan	SS	S	TS	STS
27.	Saya memahami peraturan permainannya dan saya merasa puas dalam bermain bolavoli				
28.	Saya mengerti apa yang harus saya lakukan pada saat bermain bolavoli				
29.	Saya tidak memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, meskipun peraturan sangat sederhana				
30.	Saya selalu mempraktikan gerakan-gerakan yang dicontohkan oleh guru.				
31	Ketika saya kurang paham dengan materi saya malu bertanya				
32	Saya lebih suka bermain bolavoli sesuka hati saya				

Lampiran 12. Data Penelitian

1.	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	1	95	
2.	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	107	
3.	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	94	
4.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	93	
5.	4	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	103		
6.	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	4	106	
7.	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	105	
8.	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4	1	3	104		
9.	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	107	
10.	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	105	
11.	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	103		
12.	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	1	4	108	
13.	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	88
14.	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	100	
15.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	101	
16.	4	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	1	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	94	
17.	4	3	4	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	99	
18.	4	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	91	
19.	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	101	
20.	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	4	4	4	3	4	1	109	
21.	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	95	
22.	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	1	4	112	
23.	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	96	
24.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	107	

50.	3	2	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	3	100	
51.	3	2	3	3	4	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	4	2	4	2	3	2	2	2	2	4	2	90	
52.	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	97		
53.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	92		
54.	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	94	
55.	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	1	3	98	
56.	4	3	4	4	3	4	3	2	4	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	2	98
57.	4	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	98	
58.	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	95	
59.	4	2	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	103	
60.	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	87	
61.	3	3	4	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	3	1	87
62.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	91	
63.	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	1	4	112
64.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	96
65.	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	2	4	3	2	104
66.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95
67.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	94
68.	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	2	3	98	
69.	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101	
70.	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	92	
71.	4	4	4	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	3	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	1	93
72.	3	2	3	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	105
73.	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	95	
74.	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	3	1	85

75.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3
76.	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	4	3	4	2
77.	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2
78.	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4
79.	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
80.	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4
81.	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
82.	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3
83.	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2
84.	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3
85.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
86.	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4
87.	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	2	2	3	2
88.	4	3	4	4	3	3	4	4	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2
89.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	2
90.	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	3	4	4	4	2
91.	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	4
92.	4	3	3	4	3	4	2	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3
93.	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	3
94.	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4
95.	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	2	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	2	2
96.	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3
97.	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2
98.	4	3	4	2	3	4	2	2	4	2	1	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	2
99.	4	2	4	4	4	4	3	3	3	4	2	4	3	3	1	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	2

100.	3	2	3	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	
101.	3	2	3	3	4	3	2	2	4	2	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	4	2	4	2	3	2	3	2	2	2	4
102.	3	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	
103.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	
104.	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	
105.	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	4	1	
106.	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	
107.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
108.	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	2	1	3	3	3	4
109.	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	
110.	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	4	1	
111.	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
112.	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	2	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	
113.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	3	2	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	
114.	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	3	4	
115.	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
116.	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	
117.	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
118.	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	
119.	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	2	2	3	3	
120.	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	2	2	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	

Lampiran 13. Statistik, Reliabilitas Dan Frekuensi

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	120	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	120	100,0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,718	33

Statistik

N	120
Mean	98,5667
Median	98,0000
Mode	95,00
Std. Deviation	7,00868
Minimum	80,00
Maximum	112,00

Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	80,00	1	,8	,8	,8
	81,00	2	1,7	1,7	2,5
	85,00	1	,8	,8	3,3
	87,00	2	1,7	1,7	5,0
	88,00	3	2,5	2,5	7,5
	89,00	2	1,7	1,7	9,2
	90,00	3	2,5	2,5	11,7
	91,00	3	2,5	2,5	14,2
	92,00	3	2,5	2,5	16,7
	93,00	5	4,2	4,2	20,8
	94,00	7	5,8	5,8	26,7
	95,00	12	10,0	10,0	36,7
	96,00	8	6,7	6,7	43,3
	97,00	4	3,3	3,3	46,7
	98,00	6	5,0	5,0	51,7
	99,00	4	3,3	3,3	55,0
	100,00	8	6,7	6,7	61,7
	101,00	6	5,0	5,0	66,7
	102,00	1	,8	,8	67,5
	103,00	7	5,8	5,8	73,3
	104,00	6	5,0	5,0	78,3
	105,00	5	4,2	4,2	82,5
	106,00	1	,8	,8	83,3
	107,00	6	5,0	5,0	88,3
	108,00	6	5,0	5,0	93,3
	109,00	1	,8	,8	94,2
	110,00	2	1,7	1,7	95,8
	112,00	5	4,2	4,2	100,0
	Total	120	100,0	100,0	

Lampiran 14. Dokumentasi







