

**PENGEMBANGAN RPP MATERI PASSING BAWAH PADA PERMAINAN  
BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN TGFU UNTUK SISWA  
KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Vera Arintasari  
NIM. 14601241102

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

**Tugas Akhir Skripsi dengan Judul**

**PENGEMBANGAN RPP MATERI PASSING BAWAH PADA PERMAINAN  
BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN TGFU UNTUK SISWA  
KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL**

**Disusun oleh:**

**Vera Arintasari  
NIM. 14601241102**

**telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.**

**Yogyakarta, 9 Mei 2018**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi**

**Disetujui,  
Dosen Pembimbing**

  
**Dr. Guntri M.Pd  
NIP. 19810926 200604 1 001**

  
**Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
NIP. 19830509200812 1 002**

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### PENGEMBANGAN RPP MATERI PASSING BAWAH PADA PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN TGFU UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL

Disusun Oleh:

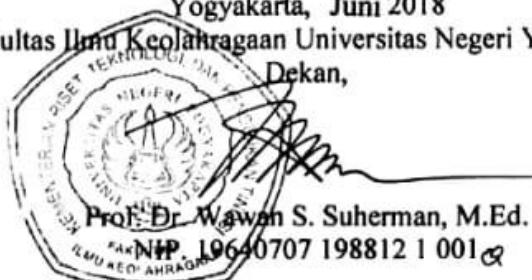
Vera Arintasari  
NIM. 14601241102

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 24 Mei 2018

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Ketua Penguji/Pembimbing		5/6 2018
Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. Sekretaris Penguji		5/6 2018
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Penguji I		4/6 2018

Yogyakarta, Juni 2018  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vera Arintasari

NIM : 14601241102

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Pengembangan RPP Materi *Passing* Bawah pada  
Permainan Bola Voli dengan Pendekatan TGFU  
untuk  
Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.

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

Yogyakarta, 9 Mei 2018  
Yang menyatakan,



Vera Arintasari  
NIM 14601241102

## **MOTTO**

*“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu pasti ada kemudahan”.*

(QS.AL Insyiroh: 6)

“Jangan pernah mengeluh..mengeluh itu hanya untuk orang lemah.

Bangkitlah dari kemalasan dan keterpurukan berusaha dan berjuang demi mereka  
orang tuamu..Ingatlah Allah bersamamu”.

(Penulis)

All our dreams can come true if we have the courage to pursue them.

*(Walt Disney)*

Success is walking from failure to failure with no loss of enthusiasm.

*(Winston Churchill)*

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Karya sederhana ini saya persembahkan untuk orang-orang yang sangat berarti dan istimewa dalam hidup saya, diantaranya adalah :

1. Orang tuaku yang tercinta dan teramat saya sayangi, ayahanda bapak Waluya S.Pd dan Ibunda saya Siam Endah Windarti yang selalu memberikan cinta dan kasih sayangnya yang tiada tara, membimbing saya, mendidik saya, memberikan motivasi kepada saya, selalu menasehati saya, sabar dan ikhlas membesarkan saya hingga sampai detik ini. Terimakasih atas pengorbanan ayahanda dan ibunda berikan selama ini.
2. Teruntuk Eyang Kakung Harjo Suwignyo saya mengucapkan banyak terimakasih telah membantu saya, mendoakan saya, menasehati saya, dan memberikan dukungan kepada saya.
3. Keluarga besar dari kedua orang tuaku terimakasih atas doa dan dukungannya.
4. Para sahabat dan teman-teman PJKR C '14 terimakasih atas bantuan dan kerjasamanya selama ini. Semoga kita sukses semua. Aamiin Ya Robal'alamiiin.

**PENGEMBANGAN RPP MATERI PASSING BAWAH PADA PERMAINAN  
BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN TGfU UNTUK SISWA  
KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL**

**Oleh :**  
**Vera Arintasari**  
**NIM 14601241102**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi *Passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian & pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan Brog & Gall, Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipakai adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) mendesain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, pada penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap delapan, yaitu uji coba pemakaian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Validasi produk dilakukan oleh ahli kurikulum dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dan dimasukkan kedalam kategori penilaian Sugiyono untuk memperoleh kategori dari produk yang dikembangkan.

Hasil penelitian ini diperoleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi *Passing* bawah pada permainan Bola Voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Persentase penilaian hari ahli kurikulum sebesar 89.42% (sangat baik), ahli materi 1 sebesar 89.54% (sangat baik), dan ahli 2 atau tanggapan Guru sebesar 79.72% (baik), hasil penelitian produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi *Passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul akhir didapatkan hasil sebesar 86.23% (Sangat Baik).

Kata kunci: *RPP, Pengembangan, TGfU, Bola Voli, PJOK, SMP N 2 Kretek Bantul.*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas limpahan rahmat dan ridh-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan RPP Materi Passing bawah pada Permainan Bola Voli dengan Pendekatan TGfU untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul”.

Skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat dorongan motivasi dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or selaku Pembimbing Skripsi sekaligus ahli materi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan serta motivasi selama penyusunan skripsi.
2. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or., Ibu Nur Rohmah Muktiani, M.Pd., dan Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd selaku Ketua penguji, Sekretaris Penguin dan Penguin I yang telah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Dr. Guntur. M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesaiannya TAS ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan pada peneliti untuk belajar di universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Nurhadi Santoso, M.Pd., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan selama ini.
7. Seluruh dosen dan staf jurusan POR yang telah memberikan ilmu dan informasi yang bermanfaat,

8. Suharja S.Pd. Jas selaku Guru PJOK SMP N 2 Kretek Bantul sekaligus ahli materi yang telah memberikan saran serta masukan untuk pengembangan yang dilakukan,
9. Kepala sekolah SMP N 2 Kretek Bantul yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di SMP N 2 Kretek Bantul.
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini, yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis menyadari sepenuh hati, bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, segala bentuk masukan yang membangun sangat dibutuhkan penulis untuk perbaikan lebih lanjut. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi dunia pendidikan di Indonesia khususnya di Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas iIlmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Yogyakarta, 9 Mei 2018  
Penulis,



Vera Arintasari  
NIM. 14601241102

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL .....	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	10
D. Rumusan Masalah .....	10
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Asumsi .....	11
G. Spesifikasi .....	12
H. Manfaat .....	12

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat RPP .....	14
a. Definisi RPP.....	14
b. Komponen RPP .....	15
c. Prinsip-prinsip Pengembangan RPP .....	16
d. Langkah-langkah Mengembangkan RPP .....	18
2. Hakikat Pendekatan TGfU .....	18
a. Pengertian Pendekatan TGfU <i>(Teaching Games for Understanding)</i> .....	18
b. Klasifikasi Permainan TGfU .....	21
c. Urutan Pembelajaran Pendekatan TGfU.....	24
d. Prinsip-prinsip Pedagogi TGfU.....	24
3. Pembelajaran Permainan Bola Voli .....	25
a. Sejarah Bola Voli .....	26
4. Profil Sekolah SMP N 2 Kretek Bantul .....	33
5. Karakteristik Peserta didik kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul .....	34
B. Kajian Penellitian yang Relevan .....	37
C. Kerangka Berfikir.....	39

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Langkah-langkah Penelitian .....	43
1. Identifikasi Potensi dan Masalah .....	43
2. Pengumpulan Informasi .....	44
3. Kerangka Produk .....	44
4. Validasi Produk .....	44
5. Revisi Produk .....	45
6. Uji Coba Skala Kecil .....	45
7. Revisi Produk .....	45
8. Uji Coba Skala Besar .....	46
B. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	46
C. Subjek Penelitian .....	47
D. Instrumen Penelitian.....	47
E. Teknik Analisis Data.....	48

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	50
1. Pembuatan Produk Awal .....	50
2. Validasi Ahli .....	51
3. Uji Coba Skala Kecil .....	52
4. Uji Coba Skala Besar .....	54
B. Pembahasan .....	56

**BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	59
B. Implikasi.....	59
C. Keterbatasan Penelitian .....	60
D. Saran.....	60

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	61
<b>LAMPIRAN .....</b>	63

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1. Skor Penilaian Kualitas Alat Validasi Ahli .....	49
Tabel 2. Kategori Penilaian Kualitas RPP dan Tanggapan Guru .....	49
Tabel 3. Data Hasil Validasi Produk Identitas pada RPP .....	120
Tabel 4. Data Hasil Validasi Produk Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada RPP .....	121
Tabel 5. Data Hasil Validasi Produk Pemilihan Materi pada RPP .....	122
Tabel 6. Data Hasil Validasi Pemilihan Pendekatan Pembelajaran pada RPP .....	123
Tabel 7. Data Hasil Validasi Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran TGfU pada RPP .....	124
Tabel 8. Data Hasil Validasi Produk Sumber Belajar dan Penilaian Hasil Belajar pada RPP .....	126
Tabel 9. Hasil Penilaian Kelayakan Penyajian oleh Ahli .....	127
Tabel 10. Hasil Penilaian Produk Kelayakan Isi oleh Ahli pada RPP .....	128
Tabel 11. Hasil Penilaian Kelayakan Isi oleh Ahli .....	129
Tabel 12. Hasil Penilaian Produk Kelayakan Bahasa oleh Ahli .....	130
Tabel 13. Hasil Penilaian Kelayakan Bahasa oleh Ahli .....	130
Tabel 14. Hasil Penilaian Rerata Keseluruhan Aspek oleh Ahli .....	131
Tabel 15. Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	133

Tabel 16. Uji Coba Skala Kecil	
Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	134
Tabel 17. Uji Coba Skala Besar	
Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	136
Tabel 18. Uji Coba Skala Besar	
Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	137
Tabel 19. Uji Coba Skala Besar	
Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	139
Tabel 20. Uji Coba Skala Besar	
Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	140
Tabel 21. Uji Coba Skala Besar	
Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	142
Tabel 22. Uji Coba Skala Besar	
Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	143

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Lapangan Permainan Bola Voli .....	28
Gambar 2. Bagan Alur Penelitian .....	42
Gambar 3. Langkah-langkah Metode <i>Research and Development</i> .....	46
Gambar 4. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan Penyajian.....	128
Gambar 5. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan Isi .....	129
Gambar 6. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan Bahasa.....	131
Gambar 7. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan RPP .....	132
Gambar 8. Hasil Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	134
Gambar 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	135
Gambar 10. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	137
Gambar 11. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	138
Gambar 12. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) .....	140
Gambar 13. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) .....	141

Gambar 14. Hasil Uji Coba Skala Besar

Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 1) ..... 143

Gambar 15. Hasil Uji Coba Skala Besar

Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul (Pertemuan 2) ..... 144

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian .....	64
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol .....	65
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari BAPPEDA .....	66
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian .....	67
Lampiran 5. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	68
Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi .....	69
Lampiran 7. Surat Pernyataan Validasi Instrumen TA .....	97
Lampiran 8. Hasil Uji Validasi Instrumen .....	100
Lampiran 9. RPP Menggunakan Pendekatan TGfU .....	103
Lampiran 10. Surat Pernyataan .....	119
Lampiran 11. Kisi-Kisi Validasi Produk.....	119
Lampiran 11. Penilaian Kelayakan RPP .....	120
Lampiran 12. Penilaian Uji Skala Kecil .....	131
Lampiran 13. Penilaian Uji Skala Besar .....	134
Lampiran 14. Dokumentasi .....	144

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, pendidikan jasmani mempunyai pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang di standarkan secara internasional ICHPER-SD UNESCO (Menurut Soni Nopembri & Saryono 2012: 1) bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Tuntutan inilah yang bisa melibatkan seluruh aspek pendidikan tersebut.

Pembelajaran sangat penting keberadaannya dalam upaya pencapaian tujuan pendidikan yang sebenarnya. Pembelajaran seharusnya dilakukan melalui suatu hubungan kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan arah untuk tumbuhnya kreativitas, berfikir kritis, dan percaya diri. Pendidikan jasmani sebagai bagian tak terpisahkan dari pendidikan memiliki proses pembelajaran yang khas dalam pelaksanaanya. Pembelajaran yang efektif menumbuhkan peserta didik belajar sesuatu yang bermanfaat, seperti fakta, keterampilan, nilai konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau sesuatu hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran yang baik diperlukan adanya suatu perencanaan yang baik. Suatu sistem pendidikan yang diperlukan di suatu Negara termasuk Indonesia memang terus menunjukkan peningkatan. Pengembangan kurikulum

yang terus dilakukan bertujuan agar tercapainya suatu sistem pendidikan yang efektif. Guru dituntut kreatif agar pembelajaran yang diberikan dapat dijalankan secara menyeluruh kepada peserta didiknya. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan oleh seorang Guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Sesuai dengan isi Permendikbud 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang :

Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, yang pertama dalam pembelajaran menurut standar proses merupakan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan dalam penyusunan suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP merupakan salah satu rencana pembelajaran yang dikembangkan dengan rinci dari materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Materi pembelajaran menempati posisi yang sangat penting dari keseluruhan kurikulum, yang harus dipersiapkan agar pelaksanaan pembelajaran dapat mencapai sasaran yang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar. Artinya materi yang ditentukan untuk kegiatan pembelajaran hendaknya materi yang benar-benar menunjang tercapainya standar kompetensi dan kompetensi dasar serta indikator.

Peran guru sangatlah dibutuhkan untuk mendukung terciptanya suasana belajar mengajar yang aktif dan menyenangkan. Guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Dengan anggapan seperti itu guru harus mampu mengelola kelas dengan sebaik mungkin. Tingkat keterampilan dalam menguasai materi, menyampaikan materi dan merealisasikan materi yang akan diberikan. Ketiga keterampilan itu harus dimiliki oleh seorang guru untuk memberikan kepercayaan peserta didiknya agar peserta didik lebih

termotivasi dan proses pembelajaran bisa terlaksana dengan baik. Kondisi peserta didik merupakan hal di mana seorang guru harus pandai memperhatikan kemampuan peserta didik baik secara kognitif psikomotor, dan afektifnya bahkan secara fisik dan psikis.

Guru harus menentukan secara tepat jenis belajar manakah yang paling berperan dalam proses pembelajaran tertentu, dengan mengingat kompetensi dasar yang harus dicapai. Kondisi eksternal yang harus diciptakan oleh guru menunjuk variasi juga dan tidak sama antara jenis belajar yang satu dengan yang lain, meskipun ada pula kondisi yang paling dominan dalam segala jenis belajar. Untuk kepentingan tersebut, guru harus memiliki pengetahuan yang luas mengenai jenis-jenis belajar, kondisi internal, dan eksternal peserta didik, serta cara melakukan pembelajaran yang efektif dan bermakna.

Pendekatan guru terhadap peserta didik sangat di butuhkan saat proses pembelajaran berlangsung. Ketika guru dapat mengetahui kondisi peserta didik, maka guru akan mengetahui apa yang di butuhkan oleh peserta didik sesuai dengan porsinya agar tercapai tujuan dari pembelajaran tersebut tanpa membuat peserta didik merasa tertekan. Memanfaatkan waktu dengan sebaik-baiknya, seoptimal mungkin melalui kegiatan yang terorganisir,matang dan dengan manajemen waktu, guru dapat merencanakan dan menggunakan waktu secara efektif dan efisien. Ketika proses pembelajaran berlangsung seorang guru harus mampu memanajemen waktu seperti halnya dalam pendahuluan, kegiatan inti dan penutup. Penyampaian

harus runtut dan tidak terlalu lama. Apabila dalam penyampaian terlalu lama akan membuat peserta didik merasa bosan dan kelelahan sehingga pembelajaran menjadi tidak efektif.

Efektivitas pengajaran dapat ditinjau dari dua segi, yaitu Efektivitas Guru dalam kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan sendirinya prinsip ini harus memperhitungkan kemampuan Guru, sehingga upaya peningkatan untuk dapat menyelesaikan setiap program perlu mendapatkan perhatian. Efektivitas pembelajaran peserta didik dengan tujuan-tujuan pelajaran yang diharapkan telah dicapai melalui kegiatan belajar mengajar yang ditempuh. Upaya peningkatan umumnya dilakukan dengan memilih jenis pendekatan dan alat yang dipandang paling ampuh untuk digunakan dalam rangka mencapai tujuan.

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus ada dalam setiap pembelajaran adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran merupakan salah satu perangkat pembelajaran yang penting karena dengan menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Guru mempunyai pedoman dalam melakukan pembelajaran. Selain itu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan tujuan agar pembelajaran yang di lakukan dapat berjalan secara sistematis, efektif, menyenangkan dan dapat membuat peserta didik merasa tertantang dalam mengikutinya. RPP yang digunakan sebagai pedoman guru hendaknya di buat sendiri oleh guru yang bersangkutan dan benar-benar di jadikan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, RPP yang

disusun harus memperhatikan prinsip-prinsip atau lain perbedaan individu peserta didik, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan mengembangkan budaya membaca dan menulis (Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007). Akan tetapi masih banyak guru yang mengabaikan hal tersebut. Oleh karena itu perlu diadakan suatu pengembangan RPP sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang dilakukan berjalan lebih baik.

Guru menerapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan situasi dan kondisi lapangan, karena itu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat sedemikian rupa menyesuaikan kondisi sebelumnya. Seorang Guru tidak tahu situasi dan kondisi yang akan terjadi pada pembelajaran yang akan dilaksanakan walaupun ada beberapa hal yang direncanakan tetap sesuai dengan kondisi seperti jumlah murid, sarana dan prasarana, jenjang atau tingkatan kelas, dan lain-lain, yang kecil kemungkinan untuk berubah saat proses pembelajaran berlangsung. Maka dari itu sebagian besar guru mengacu pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat pada tahun sebelumnya.

Proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) terutama pengajaran teknik dasar Bola Voli di SMP N 2 Kretek Bantul menerapkan pendekatan komando tetapi tidak selamanya dalam proses pembelajaran itu memakai pendekatan komando dan diskusi. Akan tetapi tidak selamanya saat pembelajaran penjas berlangsung guru menggunakan pendekatan komando saja. Guru juga memberikan kebebasan agar siswa berperan aktif dalam pembelajaran olahraga sesuai dengan kemampuan yang

dimiliki. Guru mengajarkan dengan memfokuskan pada pendekatan teknik kepada peserta didik dalam pembelajaran *Passing* bawah pada Bola Voli yang ada di SMP N 2 Kretek Bantul. Kemudian guru juga harus mampu membuat variasi dalam kegiatan pembelajaran penjas tersebut agar suasana ketika olahraga bisa hidup sehingga peserta didik merasa senang dan tidak bosan.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMP N 2 Kretek Bantul pada materi Bola Voli tersebut guru masih menggunakan RPP berbasis pada teknik dan bentuknya *drilling*. Pembelajarannya masih belum berpusat pada peserta didik, masih adanya antrian terkadang untuk menunggu peserta didik masih ada yang duduk-duduk. Guru juga memberikan evaluasi mengenai pembelajaran dengan unjuk kerja kepada peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) pada Kelas VII dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* Bawah pada permainan Bola Voli di SMP N 2 Kretek Bantul membutuhkan pengembangan. Hal tersebut dikarenakan dengan menerapkan pendekatan 5 M masih dirasa belum bisa berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Sementara itu kurikulum 2013 dengan revisi 2017 dianjurkan agar pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik agar peserta didik lebih leluasa dalam mengeksplor keterampilannya.

Pembelajaran yang efektif juga harus mempertimbangkan psikis, tingkat keterampilan dan pengetahuan peserta didik. Seperti apa pendekatan pembelajaran yang dapat memotivasi peserta didik yang belum bisa agar tetap

tertarik mengikuti pembelajaran merupakan tantangan tersendiri bagi guru. Maka dari itu perlu adanya terobosan baru, mulai dari perencanaan pelaksanaan pembelajaran sebagai patokan bagaimana suatu proses pembelajaran akan berlangsung secara efektif, efisien dan aman.

Pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) menjadi terobosan baru pada kurikulum 2013 dengan revisi tahun 2017 mengingat pendekatan yang digunakan sebelumnya berjalan tidak sesuai dengan yang diharapkan. TGfU (*Teaching Games for Understanding*) merupakan suatu pendekatan pembelajaran penjas untuk memperkenalkan bagaimana peserta didik mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. TGfU menawarkan suatu cara yang memampukan peserta didik untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan peserta didik untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan penampilan permainannya. Pengembangan Rencana Pelaksanaan (RPP) menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) di nilai sangat tepat untuk mengatasi kebosanan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjas. Dengan adanya konsep dasar bermain yang di buat sedemikian rupa oleh guru dapat mengatasi rasa bosan dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjas tersebut. Peserta didik lebih tergerak lagi untuk mengikuti dalam setiap kali pertemuan khususnya mta pelajaran penjas.

Kelebihan pada pendekatan TGFU (*Teaching Games for Understanding*) yaitu, pendekatan pembelajaran yang bisa mencapai tiga

ranah, yaitu kognitif , perilaku, dan afektif. Guru Dengan penggunaan pendekatan TGfU pada pembelajaran pendidikan jasmani akan membawa siswa pada pengembangan diri yang lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri maupun tujuan pendidikan pada umumnya. Pendekatan TGfU juga dapat dijadikan sebagai sebuah inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran disekolah. Pembelajaran TGfU mengajarkan tentang permainan atau olahraga itu sendiri bagi peserta didik dengan tujuan agar tercapainya pengembangan kognitif, afektif dan psikomotor di dalam suatu pembelajaran penjas, sehingga proses pembelajaran berjalan dengan semestinya dan mengarah pada pencapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) tersebut.

Pembelajaran Bola Voli merupakan salah satu permainan bola besar yang mudah untuk diidentifikasi gerakannya. Terutama pada materi *Passing* bawah peserta didik akan lebih mudah dalam hal mengamati dan memberi penilaian antar teman. Apabila pembelajaran akan lebih berpusat pada peserta didik maka pembelajaran *Passing* bawah dalam permainan bola voli sangat cocok untuk digunakan pada pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dinilai sangat tepat untuk mengatasi permasalahan ketidakaktifan peserta didik. Ketidak percayaan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran *Passing* bawah dalam pembelajaran Bola Voli. Kesesuaian guru dalam pembuatan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan apa yang dipraktikkan dilapangan. Memberikan variasi pembelajaran penjas dengan konsep dasar bermain. Bagaimana guru bisa megondusifkan peserta didik sehingga peserta didik mampu mengeksplor tentang apa yang sudah dijelaskan. Bagaimana bentuk Kerja sama Tim dalam pembelajaran *Passing* bawah Bola Voli. Hal tersebut akan membuat peserta didik berperan aktif dalam keberhasilan timnya serta tidak langsung dapat membuat pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik dan meminimalisir ketidakaktifan peserta didik lewat pendekatan TGfU yang diterapkan.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan RPP dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) materi teknik dasar *Passing* bawah dalam permainan Bola Voli. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai dasar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan TGfU pada pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah dalam permainan bola voli. RPP ini diharapkan dapat membantu Guru untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran PJOK di SMP N 2 Kretek Bantul, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pendidikan jasmani seperti apa yang dapat menyampaikan aspek psikomotor, aspek kognitif dan aspek afektif secara bersamaan !
2. Seperti apakah RPP yang ideal untuk pembelajaran Penjas !
3. Cara memaksimalkan kegiatan pembelajaran di lapangan sesuai dengan RPP yang di buat !
4. RPP yang efektif untuk pembelajaran bola voli materi *Passing* bawah di SMP N 2 Kretek Bantul !
5. Pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGFU dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah pada permainan Bola Voli di SMP N 2 Kretek !

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih fokus. Maka peneliti ini di batasi pada permasalahan pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah pada permainan Bola Voli untuk kelas VII.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas maka dapat di rumuskan sebuah masalah penelitian : Bagaimana pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah pada permainan Bola Voli untuk kelas VII.

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah dalam permainan Bola Voli Kelas VII.

## **F. Asumsi**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) ini peneliti berasumsi, bahwa dengan pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut dapat mengembangkan pembelajaran dengan lebih efektif dan tidak membuat peserta didik merasa bosan atau jemu ketika guru dapat memberikan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan. Maka dari itu dengan adanya berbagai variasi dalam pembelajaran saat berlangsung akan membuat peserta didik senang dan semangat dalam mengikuti pelajaran penjas tersebut.

## **G. Spesifikasi**

Produk yang dimaksudkan disini adalah berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Bola Voli materi *Passing* bawah berdasarkan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dengan spesifikasi produk :

1. Pembelajaran dilakukan dalam bentuk bermain, karena pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) adalah pendekatan dengan konsep dasar bermain.

2. Langkah-langkah pembelajaran ada 4 yaitu :
  - a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
  - b) *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
  - c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
  - d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.
3. Pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik
4. Peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran (berpusat pada peserta didik)

## **H. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang di harapkan dari penelitian adalah sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambahkan kajian tentang permainan Bola Voli dan pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah dalam permainan Bola Voli dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

## 2. Manfaat Secara Praktis

### a. Bagi Peserta Didik

Memberikan pengalaman belajar *Passing* bawah dalam permainan Bola Voli dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

### b. Bagi Guru

Memberi masukan kepada Guru dalam pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah pada permainan Bola Voli dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat RPP**

###### a. Definisi RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar. Hal ini di dasarkan pada permendikbud nomor 65 dan permendikbud no 81 A yang berbunyi sebagai berikut :

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ( RPP ) merupakan suatu rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP berkembang dari silabus untuk lebih mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik untuk mencapai Kompetensi Dasar.

Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, tahapan pertama dalam pembelajaran menurut standar proses adalah perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan kegiatan peyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus. Pedoman Pelaksanaan Kurikulum Belajar, RPP sedikit memuat: Belajar Tujuan Penguasaan, metode pengajaran, sumber belajar, penilaian.

Hakikat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) juga diperkuat dengan pendapat mulyasa (2010:213) bahwa RPP adalah perencanaan jangka pendek untuk memperkirakan atau memproyeksikan apa yang akan di lakukan dalam pembelajaran. Menurut Wikipedia bahwa Rencana

Pelaksanaan adalah dalam rancangan Guru mengajar di kelas, RPP yang dibuat untuk guru membantu dalam mengajar agar sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar pada saat pelaksanaan.

Berdasarkan dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan untuk satu kali pertemuan atau lebih untuk mencapai suatu kompetensi dalam pembelajaran.

b. Komponen Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Berikut komponen terbaru RPP berdasarkan Permendikbud nomor 22 Tahun 2016 :

1. Identitas
  - a. Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
  - b. Identitas mata pelajaran atau tema/subtema
  - c. Kelas / semester
  - d. Materi pokok
2. Indikator dan Tujuan Pembelajaran
  - a. Tujuan pembelajaran yang di rumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan.

- b. Kompetensi dasar dan indicator pencapaian kompetensi
- 3. Pemilihan Materi
  - a. Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indicator ketercapaian kompetensi
- 4. Pemilihan Metode dan Model Pembelajaran
  - a. Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD
    - yang di sesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai
  - b. Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran
- 5. Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran
  - a. Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan inti, dan penutup
  - b. Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
- 6. Sumber Belajar dan Penilaian Hasil Belajar
  - a. Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan
  - b. Penilaian hasil belajar
- c. Prinsip-prinsip Pengembangan RPP

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah arti dari ide kurikulum berdasarkan siklus yang dikembangkan pada tingkat nasional ke dalam rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan dalam pembelajaran.

#### Pengembangan RPP Menurut Kurikulum 2013:

Beberapa prinsip penting yang harus diperhatikan saat mengembangkan atau menyusun RPP adalah sebagai berikut.

1. RPP disusun oleh guru sebagai terjemahan dari ide kurikulum dan berdasarkan silabus yang telah dikembangkan di tingkat nasional ke dalam bentuk rancangan proses pembelajaran untuk direalisasikan

dalam pembelajaran. Jadi dalam hal ini guru harus mampu menterjemahkan ide-ide yang dimuat dalam Kurikulum 2013. Penterjemahan ide-ide didasarkan pada silabus yang telah disiapkan oleh pemerintah pusat dalam hal ini departemen pendidikan dan kebudayaan. Kemampuan menterjemahkan ide akan terlihat saat guru mengembangkan RPP dan menyesuaikan apa yang dinyatakan dalam silabus dengan kondisi di satuan pendidikan baik kemampuan awal peserta didik, minat, motivasi belajar, bakat, potensi, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.

2. RPP yang dibuat selalu mengedepankan perencanaan pembelajaran yang nantinya dalam proses belajar mengajar akan mendorong partisipasi aktif siswa. RPP yang dibuat tidak boleh menyimpang dari tujuan Kurikulum 2013 yaitu untuk menghasilkan siswa sehingga menjadi manusia yang mandiri dan tak berhenti belajar (pebelajar sepanjang hayat/lifelong learner), proses pembelajaran yang berpusat pada siswa (student centered) sehingga dapat mengembangkan motivasi, minat, rasa ingin tahu (curiosity), kreativitas, inisiatif, inspirasi, kemandirian, semangat belajar, keterampilan belajar dan kebiasaan belajar.
3. Pengembangan RPP yang baik akan mengedepankan proses pembelajaran yang mengembangkan budaya membaca dan menulis pada diri peserta didik. Proses pembelajaran dalam
4. dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
5. Di dalam RPP terdapat cara-cara dan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh guru untuk memberikan umpan balik (feedback) dan tindak lanjut (follow up). RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif (positive feedback), penguatan (reinforcement), pengayaan (enrichment), dan remedii. Pemberian pembelajaran remedii harus dilakukan guru setiap saat setelah suatu ulangan atau ujian dilakukan, hasilnya dianalisis, dan kelemahan setiap peserta didik dapat teridentifikasi. Pemberian pembelajaran diberikan sesuai dengan kelemahan peserta didik.
6. Perancangan RPP memperhatikan keterkaitan dan keterpaduan antara materi-materi pembelajaran yang satu dengan materi pembelajaran yang lainnya. RPP harus sedemikian rupa sehingga keterkaitan dan keterpaduan antara KI dan KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, penilaian, dan sumber belajar menjadi satu kesatuan utuh berbentuk pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. RPP disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik, keterpaduan lintas matapelajaran untuk sikap dan keterampilan, dan keragaman budaya.
7. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi. RPP disusun dengan mempertimbangkan penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

#### d. Langkah-langkah Mengembangkan RPP

Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan mengakomodasikan pembelajaran tematik atau RPP. RPP tematik merupakan suatu rencana pembelajaran tematik terpadu yang telah dikembangkan dengan terinci dari sebuah tema. Langkah-langkah pengembangan tematik yaitu :1) mengkaji silabus tematik 2) mengidentifikasi materi pembelajaran 3) menentukan tujuan 4) mengembangkan kegiatan pembelajaran 5) penjabaran jenis penilaian 6) menentukan alokasi waktu 7) menentukan sumber belajar.

Berdasarkan uraian di atas dapat di tarik kesimpulan bahwa RPP merupakan arti dari sebuah ide kurikulum yang digambarkan dalam rancangan proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. RPP dapat dikembangkan secara pribadi oleh guru dengan melihat ketentuan standar proses, kurikulum yang berlaku, kesesuaian materi, kesesuaian dengan silabus serta kebutuhan peserta didik.

## **2. Hakikat Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)**

### a. Pengertian Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

*Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani (dalam Aris Fajar Pambudi, JPJI, 2010:

36). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Menurut Soni Nopembri (2010: 2) di dalam loka karya model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menyebutkan bahwa model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para siswa memecahkannya.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980-an. Dikemudian hari, beberapa ahli pendidikan jasmani melakukan pengembangan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) seperti pada *The Tactical Games Model* dan *Game Sense*.

Thorpe dan Bunker melihat banyaknya pengajaran permainan lebih banyak pada pengembangan teknik. Mereka mengamati bahwa di sekolah pendidikan jasmani, pengembangan teknik mendapatkan porsi lebih yang banyak dalam seluruh kegiatan dan hanya sedikit dalam mengaktualisasikan bermain dalam permainan.

Munculnya *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai reaksi atas keprihatinan bahwa anak-anak berada di sekolah dengan: (1) kurang memperhatikan panampilannya, (2) mengetahui sangat sedikit tentang permainan, (3) sebagian yang mencapai daya tahan, (4) tergantung pada pelatih dan guru, dan (5) kurangnya pengembangan pada pemahaman sebagai penonton dan pengetahuan administrasi (Holt dkk, 2002:163).

Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) mengusulkan bahwa taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan ditampilkan. Pendekatan TGfU harus dapat

diterapkan pada pengamalan aktivitas jasmani anak-anak, meningkatkan motivasi untuk berpartisipasi, dan pada gilirannya meningkatkan kesehatan psikis dan fisik.

b. Klasifikasi Permainan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Mitchell, Oslin dan Griffin (dalam Aris Fajar Pembudi, JPJI, 2010: 36) menjelaskan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) memiliki ciri khas dalam pengelolaan permainannya yang setiap bentuk permainan memiliki ciri khas dan karakteristik tersendiri yang tentunya memberikan rasa kesenangan berbeda pada para pemainnya dan yang membedakan permainan dalam 4 klasifikasi permainan yaitu:

1) Permainan Target

Permainan target ialah permainan di mana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan

menuju sasaran semakin baik. Contoh dari permainan target adalah panahan, golf, bowling, billiards, dan lain-lain.

2) Permainan Net/Wall

Permainan net adalah permainan yang dilakukan dengan memisahkan area permainan dengan dibatasi oleh net dengan ketinggian yang sudah

ditentukan. Contoh permainan ini seperti bolavoli, bulutangkis, tenis dan squash.

### 3) Permainan Fielding/Striking/Runscoring

Permainan fielding/striking/runscoring (permianan pukultangkap-lari) adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan cara memukul bola atau proyektil kemudian pemukul berlari mencari daerah yang aman yang telah ditentukan. Contoh permainan ini adalah baseball, softball, kasti, dan lain-lain.

### 4) Permainan Invasi/Teritorial

Permainan invasi adalah permainan yang dilakukan oleh tim dengan memasukkan bola atau yang sejenis ke dalam gawang atau keranjang. Contoh permainan ini seperti bolabasket, sepakbola, futsal, hockey, dan lain-lain.

Menurut Soni Nopembri dan Saryono (2012: 29-30), bahwa komponen model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah sebagai berikut:

#### 1) Permainan atau *Game*

Permainan diperkenalkan; permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa.

2) Apresiasi permainan atau *Game Appreciation*

Siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan (kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain) permainan yang dimainkan.

3) Pertimbangan taktik atau *Tactical Awareness*

Siswa harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka.

4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making Appropiate Decision*

Siswa harus fokus pada proses pengambilan keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat.

5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*

Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut berbeda dengan penampilan di mana fokusnya dibatasi pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

#### 6) Penampilan ataua *Performance*

Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Pada akhirnya, kriteria penampilan yang spesifik ini memunculkan pemain-pemain permainan yang kompeten dan mahir.

#### c. Urutan Pembelajaran Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Sedangkan urutan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) menurut Soni Nopembri (2010: 1) adalah sebagai berikut:

- a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- b) *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.
- d) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

d. Prinsip – prinsip Pedagogi *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Thorpe dan Bunker (1989) yang dikutip oleh Griffin & Butler (2005: 3) juga memperkenalkan empat prinsip pedagogik (sampling, representasi, eksagerasi dan kompleksitas taktik) yang berhubungan dengan Pembelajaran Pendekatan Taktik.

*Sampling* permainan memberikan kepada siswa untuk memberikan kesempatan dalam mengeksplor persamaan dan perbedaan diantara berbagai permainan (Thorpe, Bunker, & Almond, 1984). Ekspos pada berbagai bentuk permainan membantu siswa belajar mentransfer pembelajaran mereka dari satu permainan ke permainan yang lain.

*Representasi* meliputi pengembangan permainan yang dipadatkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari bentuk yang lebih maju dari permainan tersebut (jumlah pemain yang dikurangi, peralatan yang dimodifikasi). Sistem klasifikasi permainan yang dideskripsikan oleh Thorpe, Bunker, dan Almond (1984) dapat memfasilitasi proses representasi dengan adanya seleksi berbagai macam permainan dengan masalah taktikal yang serupa daripada seleksi tradisional pengajaran satu olahraga yang spesifik sebagai sebuah topik unit.

*Eksagerasi* meliputi perubahan aturan sekunder permainan menjadi lebih menekankan masalah taktik yang spesifik (lingkungan yang panjang dan sempit, tujuan yang sempit atau luas).

*Kompleksitas taktik* meliputi kesesuaian permainan terhadap level perkembangan siswa. Beberapa masalah taktik terlalu kompleks untuk

dipahami pemain-pemain pemula, tetapi ketika siswa mengembangkan pemahaman mengenai masalah taktik dan solusi yang sesuai, kompleksitas permainan dapat bertambah. Maka, semua permainan dan bentuk permainan didisain agar sesuai dengan perkembangan siswa (dalam Soni Nopembri & Saryono, 2012: 31-32).

### **3. Pembelajaran Permainan Bola Voli**

#### a. Sejarah Bola Voli

Permainan bola voli diciptakan oleh Wiliam G. Morgan pada tahun 1895. Ia adalah seorang pembina pendidikan jasmani pada *Young Man Christian Association* (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. Nama permainan ini semula disebut “*Minocette*” yang hampir serupa dengan permainan badminton. Kemudian melanjutkan idenya untuk mengembangkan permainan tersebut agar mencapai cabang olahraga yang dipertandingkan. Nama permainan tersebut kemudian di ganti menjadi *volley ball* yang artinya kurang lebih mem-volley bola berganti-ganti.

Permainan bola voli masuk ke Indonesia pada tahun 1928 yang disebarluaskan oleh guru-guru dan serdadu Belanda. Pertama kali pertandingan bola voli diadakan pada acara Pekan Olahraga Nasional (PON) ke II di Jakarta pada tahun 1951. Setelah penyelenggaraan Pekan Olahraga Nasional (PON) III di Medan pada tahun 1953, pada pertengahan tahun 1954 Pengurus Ikatan Perhimpunan *Volleyball Soerabaia* (IPVOS) di dalam rapat pengurus antara lain memutuskan untuk membentuk suatu

induk organisasi bola voli di Indonesia. Agar ide tersebut dapat segera terwujud, dikirimlah seorang utusan ke Jakarta untuk menemui Pengurus Komite Olimpiade Indonesia (KOI). Atas bantuan dokter Azia Saleh, yang pada waktu itu adalah Ketua Komisi Teknik Komite Olimpiade Indonesia, diadakan suatu pertemuan antara Ikatan Perhimpunan Volleyball Soerabaia (IPVOS) dan Persatuan Volleyball Indonesia Djakarta (PERVID), pertemuan tersebut diselenggarakan di salah satu ruang Stadion Ikada. Dengan adanya pertemuan tersebut, maka di bentuklah Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI) pada tanggal 22 Januari 1955 yang di ketuai oleh Wim J. Latumeten.

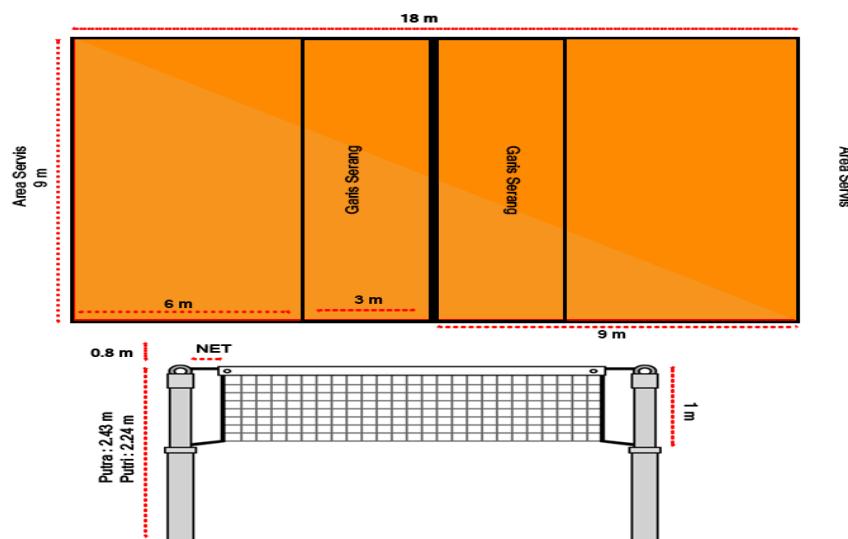
Perkembangan permainan bola voli di Indonesia Nampak maju dengan pessat sejak persiapan menghadapi Asian Games IV dan Ganefo I di Jakarta. Hal ini terbukti dari banyaknya klub-klub bola voli dari kota besar sampai ke pelosok desa yang terpencil. Pertandingan dan kejuaraan bola voli selalu diadakan pada setiap hari besar nasional. Pada hari-hari peringatan ulang tahun instansi atau lembaga terutama dari tingkat yang terendah, seperti antar dusun, antar RT, sampai pada tingkat yang berprestasi lebih tinggi misalnya antar wilayah atau antar provinsi.

## 1. Pengertian

Pengertian permainan Bola Voli menurut Suhadi (2003 : 3-4) adalah cabang olahraga melambungkan bola di udara hilir di atas jarring atau net. Dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam beriman. Melambungkan dan

memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh mana saja ( asalkan sentuhan /pantulannya harus sempurna). Permainan Bola Voli dimainkan oleh 6 orang dalam satu regu yang berada didalam lapangan.

Permainan bola voli merupakan permainan yang kompleks yang tidak mudah untuk dilakukan oleh setiap orang. Di perlukan pengetahuan tentang teknik-teknik dasar dan teknik-teknik lanjutan untuk dapat bermain bola voli secara efektif. Teknik-teknik tersebut meliputi servis, passing, smash dan sebagainya.



Gambar. 1. Lapangan permainan Bola Voli olahraga.smansaxi.edu.com

(2015)

## 2. Teknik Dasar Gerak Spesifik Permainan Bola Voli

Teknik dasar adalah faktor utama selain kondisi fisik, taktik, dan mental seorang pemain. Secara individu penguasaan teknik dasar bola voli akan mendukung penampilan seorang pemain. Secara tim atau jika semua pemain menguasai teknik dasar bola voli dengan baik maka akan

meningkatkan kualitas permainan, bahkan dapat menentukan menang atau kalahnya suatu tim yang sedang bertanding tersebut.

Ahmadi (2007:19) menegaskan bahwa, permainan bola voli 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 bola voli secara efektif.

Dalam permainan bola voli ada beberapa bentuk teknik dasar yang harus dikuasai. Teknik-teknik dalam permainan bola voli terdiri atas servis, passing bawah, passing atas, block, dan smash atau spike (Ahmadi,2007:20).

Pengurus Besar PBVSI (2001: 5-6) mengemukakan beberapa teknik dasar dalam bermain bola voli sebagai berikut :

1. Servis adalah pukulan bola yang dilakukan di daerah sebelah kanan belakang dari garis belakang lapangan permainan (daerah service) melampaui net ke daerah lawan. Pukulan service dilakukan pada permukaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan. Pukulan *service* dapat berupa serangan bila bola dipukul dengan keras dan terarah.
2. Passing adalah usaha atau upaya seseorang pemain dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk memperoleh bola kepada teman secepatnya untuk dimainkan di lapangan sendiri.
3. Spike/smash adalah bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan untuk serangan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim.

4. Block (bendungan) adalah menggagalkan serangan lawan dengan cara membendung merupakan rintangan yang paling efektif. Bendungan merupakan bagian dari pertahanan.

Penelitian ini membahas tentang keterampilan bermain bola voli yang perlu diajarkan adalah *passing* bawah. Pembelajaran keterampilan bola voli tersebut dalam pelaksanaanya di modifikasi baik dari segi lapangan ataupun bentuk permainan menyesuaikan materi bahan ajar dengan menggunakan pendekatan TGfU. Menurut Joyee dan Weil yang dikutip Suhadi (2003: 3) hakikat pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk menyusun materi pembelajaran dan berguna sebagai pedoman pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. (Suhadi, 2005: 3).

Menurut Barbara L. Viera (2004: 19) operan lengan bawah merupakan teknik dasar bolavoli yang harus dipelajari. Lebih tegas Barbara L. Viera (2004: 19) menyatakan bahwa “operan ini biasanya menjadi teknik pertama yang digunakan tim bila tidak memegang servis. Operan ini digunakan untuk menerima servis, menerima spike, memukul bola setinggi pinggang ke bawah, dan memukul bola yang terpantul di net.

Teknik passing bawah adalah teknik penerimaan bola dengan menggunakan kedua tangan, yaitu perkenaan bola pada kedua lengan bawah yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada teman 14 seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri atau sebagai awal untuk melakukan serangan. Teknik passing bawah merupakan satu-satunya cara

untuk menerima servis yang sulit atau serangan lawan, karena dengan passing bawah setiap tim atau regu masih memilih kesempatanmengarahkan bola sesuai kehendaknya dalam M. Maryanto, Sunardi, Agus Margono, (1994: 201).

Menurut Aip Syarifuddin (1992/1993: 189) passing bawah adalah mengambil bola yang berada di bawah 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 atas 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 mengambil bola apabila bola 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.

Menurut Suharno HP (1979: 17) ada beberapa tahap dalam melakukan passing bawah, yaitu:

### 1) Sikap permulaan

Ambil posisi sikap siap normal yaitu posisi berdiri dengan posisisisalah satu kaki berada di depan kaki yang lain. Lutut ditekuk,badan agak condong sedikit kedepan dengan tangan siap beradadi depan badan. Pada saat tangan akan dikenakan pada bola, segera tangan dan juga lengan diturunkan juga serta tangan dan lengan dalam keadaan terjulur kebawah depan lurus. Siku tidak boleh ditekuk, kedua lengan merupakan papan pemukul yangselalu lurus keadaannya.

### 2) Sikap saat perkenaan

Pada saat akan mengenakan bola sikap tubuh harus dalam keadaan siap terhadap bola, begitu bola berada pada jarak yang tepat maka segeralah ayunkan lengan yang telah lurus kearah bola, usahakan perkenaan bola tepat di bagian proximal dari pergelangan tangan agar pantulan bola akan melambung dengan sudut pantul 90%. Sehingga bola akan mudah diterima oleh teman satu timnya.

### 3) Sikap akhir

Setelah bola berhasildi pass bawah maka segera diikuti pengambilan sikap siap normal kembali dengan tujuan agar dapat menyesuaikan diri dengan keadaan. Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa passing bawah adalah passing dengan menggunakan kedua lengan bawah untuk mengangkat bola rendah dan untuk mengoperkan bola yang dimainkan kepada teman seregunya.

Menurut G.Durrwachter (1986 :54) kesalahan yang paling sering terjadi saat melakukan passing bawah sebagai berikut :

- 1) Bola di pukul ke atas dengan gerakan lengan terayun.
- 2) Lengan bengkok karena siku ditekuk.Lengan bawah terlalu renggang. Tubuh atas membungkuk ke depan, punggung melengkung.
- 3) Lengan sudah dirapatkan dalam sikap siaga dan start dengan sikap tubuh tegak dan lengan tergantung ke bawah, dengan sikap kaki dirapatkan atau mengangkang terlalu lebar.

Proses *passing* bawah yang diharapkan yaitu peserta didik dapat melakukan passing bawah dengan menggunakan konsep dasar bermain dengan benar. Guru dapat merancang atau mendesain pengajaran secara tepat dan terarah. Proses pembelajaran *passing* bawah keberhasilan diukur dari seberapa jauh penguasaan *passing* bawah peserta didik dalam kegiatan belajar konsep dasar bermain dengan taktikal yang dicapai pada peserta didik, disamping diukur dari segi prosesnya yaitu seberapa jauh hasil belajar menggunakan konsep dasar bermain (taktik), bahwa yang dipahami oleh peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

#### **4. Profil Sekolah SMP Negeri 2 Kretek**

SMP Negeri 2 Kretek terletak di dusun Kretek, Kelurahan Parangtritis, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul ini merupakan sekolah yang sudah cukup dikenal dimasyarakat. Sekolah tersebut didirikan pada

tahun 1987. Dengan jumlah peserta didik sekarang 324, Guru 27 orang, dan TU 9 orang. SMP Negeri 2 Kretek ini juga memiliki Kelas Khusus Olahraga (KKO) dan sudah memberikan berbagai penghargaan dalam bidangnya.

## **5. Karakteristik Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kretek**

### a. Karakteristik Anak Remaja secara umum

Menurut Sardiman (2012: 120) Karakteristik peserta didik usia 12 sampai 17 tahun adalah keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya sehingga menentukan pola aktivitas dalam meraih cita-citanya, dibagi menjadi tiga yaitu:

- 1) Karakteristik atau keadaan yang berkenaan dengan kemampuan awal *prerequisite skills*, seperti kemampuan intelektual, kemampuan berpikir, mengucapkan hal-hal yang berkaitan dengan aspek psikomotor dan lain-lain.
- 2) Karakteristik yang berhubungan dengan latar belakang dan status social.
- 3) Karakteristik yang berkenaan dengan perbedaan-perbedaan kepribadian seperti sikap, perasaan, minat, dan lain-lain. Karakteristik peserta didik yang dapat mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik yaitu: (a) latar belakang pengetahuan dan taraf pengetahuan, (b) gaya belajar, (c) usia kronologi, (d) tingkat kematangan, (e) spektrum dan ruang lingkup

minat, (f) lingkungan sosial ekonomi, (g) hambatan-hambatan lingkungan dan kebudayaan, (h) intelegensi, (i) keselarasan dan *attitude*, (j) prestasi belajar, (k) motivasi dan lain-lain.

Menurut Nurfuadi (2012 : 36) Karakteristik peserta didik dalam usia 11 sampai 15 tahun yaitu merupakan masa pubertas yang dimana suatu periode tumpang tindih antara masa anak akhir dengan masa remaja awal. Periode ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu

1) Tahap prapuber

Tahap ini bertumpang tindih dengan dua tahun terakhir masa anak akhir.

2) Tahap puber

Tahap ini terjadi pada batas antara periode anak dan remaja, dimana ciri kematangan seksual semakin jelas (haid dan mimpi basah).

3) Tahap pascapuber

Tahap ini bertumpang tindih dengan dua tahun pertama masa remaja. Waktu masa puber relative singkat selama (2-4 tahun) ini terjadi pertumbuhan dan perubahan pesat dan mencolok dalam proporsi tubuh, sehingga menimbulkan keraguan dan perasaan tidak aman. Perubahan ini berakibat pada menurunnya prestasi belajar.

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik SMP merupakan masa pubertas dimana kondisi emosionalnya masih belum stabil. Masa pubertas yang dimana suatu periode tumpang tindih antara masa anak akhir dengan masa remaja awal.

Keseluruhan kelakuan dan kemampuan yang ada pada peserta didik sebagai hasil dari pembawaan dan lingkungan sosialnya. Sehingga bagi guru pendidikan jasmani harus pandai menyusun kegiatan pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didiknya. Mempersiapkan segala sesuatunya, dari pendekatan pembelajaran, pengelolaan kelas, media pembelajaran serta sumber belajar yang tepat bagi peserta didik, sehingga persiapan yang matang tersebut akan sangat mendukung dalam proses pembelajaran yang berlangsung.

b. Karakteristik Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 2 Kretek

Karakteristik yang terdapat pada peserta didik kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul sebagian besar masih mencari jati diri sehingga ingin dianggap paling bisa dalam melakukan sesuatu. Peserta didik kebanyakan memiliki rasa ingin tahu sesuatu hal mengenai apa yang di lihat dan apa yang didengar. Selalu ingin menjadi pusat perhatian jika dari mereka ada yang bisa seperti, menjawab pertanyaan guru, mempraktikkan apa yang diminta guru, dan mendapatkan nilai bagus. Rasa ingin menjadi pusat perhatian menjadikan peserta didik saling menunjukkan kemampuannya dan apabila tidak bisa melakukan keterampilan seperti materi yang sudah disampaikan oleh guru peserta didik tersebut akan merasa paling tidak bisa dengan kata lain tidak percaya diri lagi. Peserta didik akan merasa tidak bersemangat merasa dirinya tidak bisa melakukan ditambah dengan olok-an dari teman yang lain. Rasa percaya diri mereka mudah hilang apabila merasa gagal dalam mempraktikkan suatu keterampilan. Maka dari itu

Guru harus memberikan motivasi kepada peserta didik agar peserta didik bisa melakukan dengan lebih percaya diri.

Peserta didik kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul pada dasarnya tidak terlalu murung apabila tidak bisa mempraktikkan apa yang diperintahkan oleh guru terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Agar peserta didik mampu mengatasi rasa takut atau tidak percaya diri tersebut Guru harus mengayomi peserta didik dengan memperhatikan apabila ada teknik atau keterampilan bermain yang di praktikkan kurang benar Guru harus mendekatinya dan membenarkan. Itu adalah salah satu bentuk perhatian Guru untuk menumbuhkan rasa percaya diri pada peserta didik. Selain itu Guru harus mampu memfasilitasi peserta didik supaya mampu mengeksplor kemampuannya dengan leluasa selama proses pembelajaran dengan pendekataan yang lebih berpusat pada peserta didik.

## B. Penelitian yang Relevan

1. Penelitian pertama yang relevan adalah milik Muhammad Akmal Zain pada tahun 2017 yang berjudul “*Pengembangan RPP Menggunakan Metode STAD Pada Pembelajaran Passing Bawah dalam Permainan Bola Voli Kelas VII*” yang bertujuan untuk: menghasilkan produk berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) menggunakan metode STAD pada pembelajaran teknik dasar *passing* bawah dalam permainan Bola Voli kelas VII. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan atau Research and Development

(R&D). hasil penelitian menunjukkan bahwa RPP yang dirancang layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan belajar dengan berpusat pada peserta didik. Hasil belajar peserta didik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor setelah menggunakan RPP terjadi peningkatan.

Perangkat pembelajaran penjas yang berbentuk RPP, dirancang dengan menggunakan metode *Student Team Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan keterampilan belajar ini dinilai layak dilihat dari data hasil validasi. RPP dengan prosentasi 79.42% dengan kategori (baik), setelah penggunaan perangkat RPP dengan metode STAD tersebut terjadi peningkatan keterampilan belajar pada peserta didik. penilaian penilaian hasil belajar untuk ranah kognitif, afektif, dan psikomotor setelah menggunakan perangkat pembelajaran RPP dengan metode STAD mengalami peningkatan.

2. Penelitian kedua yang relevan milik Budi Nugraha pada tahun 2014 yang berjudul “*Pengembangan RPP dan LKS Berbasis Problem Based Learning Pada Himpunan untuk Peserta didik SMP Kelas VII*“ yang bertujuan untuk menghasilkan RPP dan LKS berbasis problem based learning pada materi himpunan untuk SMP kelas VII. Selain itu, penelitian ini juga dilakukan untuk mengetahui kualitas kelayakan RPP dan LKS yang dihasilkan berdasarkan aspek kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Jenis penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (R&D). Produk yang dikembangkan berupa 5 RPP dan 5 LKS matematika pada

materi himpunan untuk SMP kelas VII dengan metode pembelajaran *problem based learning*.

Penelitian pengembangan ini dirancang dengan mengikuti tahap-tahap model *pengembangan 4D*, yaitu define, design, develop dan disseminate. Akan tetapi tahap disseminate belum dilakukan karena terkendala waktu. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian RPP dan LKS untuk dosen ahli dan Guru matematika untuk aspek kevalidan, lembar penilaian peserta didik dan lembar penilaian Guru terhadap LKS untuk aspek kepraktisan, serta soal tes hasil belajar dengan 10 soal pilihan ganda dan 3 soal uraian untuk aspek keefektifan. Hasil penelitian menunjukkan kualitas produk yang dihasilkan berdasarkan aspek kevalidan RPP memenuhi kriteria sangat baik dengan rata-rata total penilaian validator adalah 167,67 dan LKS memenuhi kriteria baik dengan skor rata-rata validator 140,33. Aspek kepraktisan berdasarkan penilaian Guru memenuhi kriteria sangat baik. Sementara itu, untuk keefektifan berdasarkan persentase ketuntasan belajar adalah 78,125%, sehingga produk yang dihasilkan efektif digunakan.

### C. Kerangka Berfikir

Berdasarkan kajian teoritik dan penelitian yang relevan dapat dikemukakan bahwa pembelajaran *Passing* bawah pada permainan Bola Voli di SMP N 2 Kretek Bantul kelas VII tersebut masih belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Dalam proses pembelajaran untuk pendekatan yang di gunakan adalah 5 M (mengamati, menanya,

mengumpulkan data, mengasosiasi , mengevaluasi). Akan tetapi pendekatan tersebut belum bisa berjalan dengan baik, hanya sebagian sudah terlaksana dan sebagian belum terlaksana. Maka dari itu perlu adanya pengembangan agar pembelajaran lebih berpusat pada peserta didik sehingga peserta didik lebih termotivasi dan lebih leluasa dalam mengembangkan keterampilannya.

TGfU (*Teaching Games for Understanding*) merupakan pembelajaran yang bisa mencapai tiga ranah, yaitu kognitif , perilaku, dan afektif. TGfU jalan sinergis dengan prinsip pedagogi yang beracuan pada pengembangan tiga ranah domain pendidikan yang ada dalam diri siswa. TGfU sangat dimungkin untuk diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan mendapatkan porsi yang banyak dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai usaha mencapai tujuan pendidikan dengan pengembangan tiga ranah domain itu. Penggunaan pendekatan TGfU pada pembelajaran pendidikan jasmani akan membawa siswa pada pengembangan diri yang lebih baik yang selaras dengan tujuan pendidikan jasmani itu sendiri maupun tujuan pendidikan pada umumnya. Sebuah Perencanaan pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik akan membuat peserta didik semakin aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran tersebut.

RPP dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah dalam Bola Voli dinilaikan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dan

membuat peserta didik tidak lagi jenuh untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini karena dengan pendekatan TGfU memberikan konsep dasar bermain dengan taktik dan mengutamakan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 2. Bagan Alur Pikir Penelitian

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Langkah- Langkah Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Penelitian dan Pengembangan atau bisa di sebut dengan Research and Development (R & D). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 407). Langkah-langkah penelitian yang di lakukan disesuaikan dengan alur kerja pada metode Research and Development (Sugiyono, 2010: 205). Penelitian pada jenjang S1 dibatasi sampai 8 langkah. Tahapan pengembangan dan penelitian tersebut sebagai berikut.

##### 1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pengembangan RPP PJOK tentang materi dasar Bola Voli dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*). Langkah awal yang di lakukan adalah observasi dan wawancara melalui observasi awal. Permasalahan yang di temukan adalah pembelajaran teknik dasar Bola Voli kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul belum sepenuhnya berpusat pada peserta didik. Hal ini dapat di atasi dengan pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU untuk pembelajaran teknik dasar Bola Voli kelas di SMP N 2 Kretek Bantul.

## 2. Pengumpulan Informasi

Setelah memperoleh hasil identifikasi potensi dan masalah langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data yang berkaitan dengan pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU. Hasil pada tahap pengumpulan data ini menjadi dasar untuk menentukan tahap desain produk yang dapat dijabarkan sebagai berikut :

- a. Melihat materi di silabus SMP yang sesuai dengan kurikulum 2013.
- b. Melakukan tes identifikasi keterampilan awal.
- c. Mencari informasi kegiatan pengajaran Bola Voli kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.
- d. Mengumpulkan materi dari berbagai sumber dalam penyusunan RPP.
- e. Mengumpulkan bahan penyusunan instrument penelitian

## 3. Kerangka Produk

Pada tahap ini dimulai dengan menyusun RPP, yakni menentukan kompetensi inti, kompetensi dasar, tujuan dan indikator. Selanjutnya Menentukan uraian materi, kemudian menyusun RPP menggunakan pendekatan TGfU sesuai pedoman pengembangan bahan ajar. Kegiatan pembelajaran dalam RPP menggunakan pendekatan TGfU ini didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan kesesuaian materi dengan silabus.

#### **4. Validitas Produk**

RPP yang telah didesain di validasi terlebih dahulu oleh validator yang berkompeten dibidangnya, yakni Dosen dan Guru. Komponen validasi yang di lakukan, antara lain (1) kelayakan isi, (2) kelayakan kebahasaan, dan (3) kelayakan penyajian. Validasi produk pertama dilakukan oleh ahli kurikulum untuk mengetahui kesesuaian dengan standar proses. Setelah mendapat persetujuan dari ahli kurikulum validasi dilanjutkan oleh ahli materi dari Dosen dan Guru PJOK SMP N 2 Kretek Bantul.

#### **5. Revisi Produk**

RPP yang telah di validasi, diperbaiki dan disempurnakan sesuai dengan saran yang di berikan oleh validator. Hal ini bertujuan agar di hasilkan produk yang baik dan layak digunakan dalam pembelajaran.

#### **6. Uji Coba Produk Skala Kecil**

Setelah revisi desain, RPP yang telah divalid diujicobakan pada peserta didik dengan jumlah yang terbatas. Uji coba produk skala kecil ini bertujuan untuk mengetahui kesiapan produk. Implementasi RPP dilakukan pada peserta didik kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul.

#### **7. Revisi Produk**

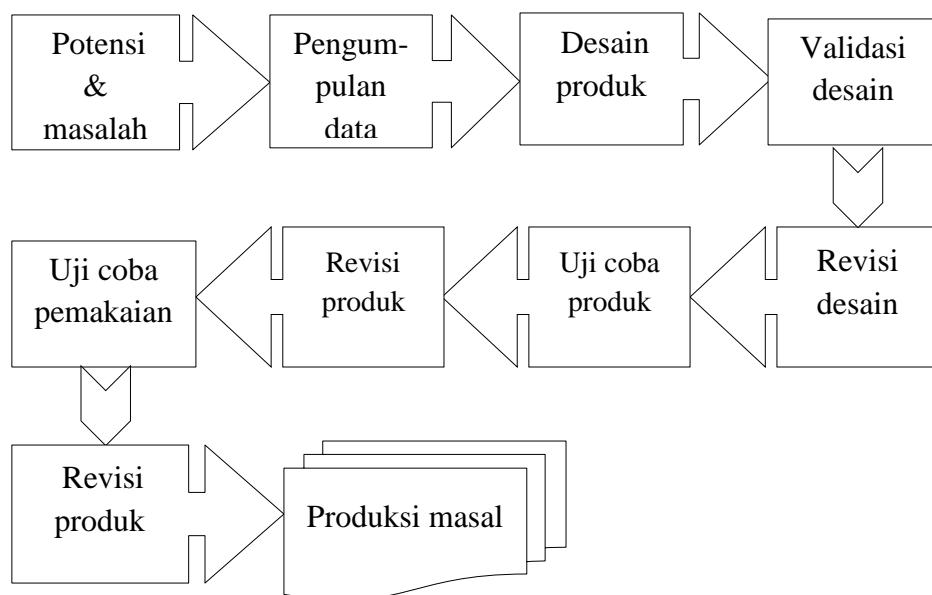
Revisi produk dilakukan dalam bentuk saran baik secara lisan maupun tertulis berdasarkan masalah yang dijumpai dari uji coba produk skala kecil. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan

kekurangan produk. Setelah mendapat masukan dan perbaikan produk dilanjut pada uji coba skala besar.

#### 8. Uji Coba Produk Skala Besar

Setelah produk di revisi maka produk tersebut siap untuk diuji cobakan pada skala besar. Implementasi RPP pada uji coba skala besar dengan melibatkan suatu keseluruhan kelas dan angkatan yaitu peserta didik SMP N 2 Kretek Bantul. Berdasarkan uji coba skala besar apabila penelitian menjumpai masalah maka akan di konsultasikan kembali kepada ahli dan jika tidak maka RPP dinyatakan telah layak di terapkan.

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar.



Gambar 3. Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development*. (Sugiyono, 2011)

## **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini di laksanakan di SMP N 2 Kretek yang beralamat Kretek, Parangtritis, Kec. Kretek Kab. Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018.

## **C. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Pengambilan sampel untuk uji coba produk ditentukan dengan teknik *probability sampling*, yaitu pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (sugiyono, 2011). Uji coba produk skala kecil di laksanakan dengan memilih satu kelas per angkatan yaitu kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul, sedangkan uji pemakaian produk di terapkan pada lingkup yang lebih besar, yaitu pada kelas VII A, B, C, dan D.

## **D. Istrumen Penelitian**

Metode pengumpulan data yang di gunakan untuk mendapatkan data adalah sebagai berikut:

### **1. Metode Angket (Kuesioner)**

#### a. Angket Validasi Ahli

Angket validasi digunakan untuk menganalisis kelayakan RPP oleh pakar materi berupa pengembangan instrumen penilaian kelayakan isi,

penyajian dan bahasa. Angket validasi ahli di berikan kepada 3 orang ahli 1 ahli kurukulum dan 2 ahli materi.

a. Angket Validasi Peserta Didik

Angket validasi digunakan untuk menganalisis seberapa minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi Bola Voli

### **E. Teknik Analisis Data**

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan peserta didik selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. Mengubah nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009:93). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut :

Table 1. Skor Penilaian Kualitas Alat Validasi Ahli

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Kurang (SK)	1
2.	Kurang (K)	2
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Baik (B)	4
5.	Sangat Baik (SB)	5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2009:95).

Table 2. Kategori Penilaian Kualitas RPP dan Tanggapan Guru

No	Kategori	Skor
1.	0% - 20%	Sangat Kurang
2.	20,1 – 40%	Kurang
3.	40,1% - 60%	Cukup Baik
4.	60,1% - 80%	Baik
5.	80,1% - 100	Sangat Baik

Presentase tingkat penilaian :  $\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti} \times 100\%}{\sum \text{skor ideal seluruh item}}$

(Sugiyono, 2009:95).

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Hasil penelitian dan pengembangan ini berupa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dalam pembelajaran *Passing* bawah pada permainan bola voli bagi peserta didik kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Penelitian ini menggunakan metode yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013: 298) yang telah dimodifikasi, karena ditinjau dari langkah-langkah penelitiannya sangat cocok untuk menciptakan suatu produk RPP. Prosedur langkah-langkah tersebut yaitu: (1) melakukan analisis dari informasi yang didapatkan, (2) merencanakan penelitian, (3) mengembangkan produk, (4) validasi ahli, (5) revisi produk (6) uji coba skala kecil (7) revisi produk (8) uji coba skala besar. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu RPP yang berkualitas dan dapat digunakan Guru saat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Adapun deskripsi Hasil Penelitian dan Pengembangan yaitu :

#### **1. Pembuatan Produk Awal**

Pada tahap pengembangan awal produk yang dihasilkan adalah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*). Kemudian Produk Awal itu di *expert judgment* baik dengan ahli maupun dengan guru. Setelah di *expert judgment* RPP tersebut dinyatakan layak untuk uji coba skala kecil. Berdasarkan masukan dari ahli

kurikulum dan ahli materi RPP dibenahi dengan diperjelas dari setiap point yang ada di dalam RPP agar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut dapat membantu dan bisa menjadi pedoman Guru dalam proses pembelajaran.

## 2. Validasi Ahli

Pada pembuatan produk awal RPP ( Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) ini ada beberapa masukan dari ahli kurikulum dan ahli materi untuk perbaikan. Masukkan dari ahli kurikulum memberikan saran perbaikan yaitu 1) lebih mencermati antara indikator dengan tujuan pembelajaran di sesuaikan, agar bisa menjadi patokan ketercapaian pembelajaran tiap masing-masing pertemuan 2) pada materi pembelajaran lebih diperjelas dengan diberi keterangan yang detail supaya materi pembelajaran mudah di pahami, 3) sumber belajar harus ada sumber dari buku lain yang terkait dengan TGfU (*Teaching Games for Understanding*), 4) pembagian durasi waktu pada inti kegiatan disesuaikan dengan porsinya masing-masing, 5) di berikan gambar dan keterangan dari gambar tersebut, 6) pada bagian *Question* tidak hanya dituliskan hanya guru yang bertanya akan tetapi juga dituliskan jawaban dari pertanyaan tersebut. Ada juga dari para ahli materi yang memberikan saran perbaikan yaitu 1) sebelum diujikan mengganti permainan dengan level yang mudah ke yang lebih sulit, 2) penjelasan dalam kegiatan inti bagian *Game or game form* lebih diperjelas lagi, 3) lebih mencermati dalam penulisan suku kata, 4) dalam penilaianya di buat sesuai dengan penilaian GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Dari beberapa saran dan masukan dari ahli kurikulum dan ahli materi tersebut peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan apa yang diberitahukan berikut adalah perbaikan evaluasi produk awal dari ahli kurikulum 1) menyesuaikan

indikator dengan tujuan pembelajaran, 2) memberikan penjelasan dengan detail pada materi pembelajaran, 3) memberikan sumber lain dari buku tentang TGfU, 4) menyesuaikan durasi waktu sesuai dengan porsinya masing-masing ( kegiatan inti 90 menit di bagi : *Game or game form* : 30 menit, Question: 5 menit, Practice: 20 menit, Game: 35 menit) diganti dengan ( kegiatan inti 90 menit di bagi : *Game or game form* : 20 menit, Question: 10 menit, Practice: 25 menit, Game: 35 menit), 5) diberi gambar dan keterangan agar lebih jelas lagi, 6) pada *Question* tidak hanya diberikan pertanyaan saja akan tetapi juga jawaban dari pertanyaan tersebut

Kemudian untuk ahli materi berikut perbaikan evaluasi produk awal dari ahli materi, yaitu 1) mengganti permainan dengan level yang mudah ke yang lebih sulit, 2) pada kegiatan inti bagian *Game or game form* lebih diperjelas 3) lebih cermat dalam penulisan suku kata, 4) untuk penilaian di buat sesuai dengan penilaian GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi. Penilaian dari keseluruhan kelayakan RPP juga dinilai oleh para ahli diantaranya ahli 1 skor rerata 89.42% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 89.54% dengan kategori “sangat baik” dan ahli 3 atau Guru skor rerata 79.72% dengan kategori “baik”. Berdasarkan Penilaian yang diberikan oleh ahli kurikulum dan ahli materi menunjukan bahwa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tersebut layak untuk dilakukan uji coba skala kecil.

### **3. Uji Coba Skala Kecil**

Pada uji coba skala kecil ini peneliti mengambil 1 kelas yaitu kelas VII A untuk dijadikan sebagai penelitian. Pada uji skala kecil ini cara mengajarnya sama dengan guru pada umumnya hanya saja sedikit berbeda pada pendekatan yang digunakan. Peneliti menggunakan pendekatan TGfU, maka dari itu materi yang dijarkan lebih fokus pada konsep dasar bermain dengan taktik. Dalam uji coba skala kecil peneliti tidak mengalami kesulitan dan selama pengambilan data berjalan dengan baik. Pengambilan nilai untuk uji coba skala kecil, yaitu *Skil Execution* dan *Decision Making* dengan masing-masing ada 4 kriteria penskoran, yang tertinggi adalah skor 4. Dimana dalam 1 kali pertemuan ada 2 games. Sudah

di jelaskan bahwasanya RPP dengan menggunakan pendekatan TGfU ada sedikit perbedaan dari RPP yang dibuat guru pada umumnya.

Proses pembelajaran menyesuaikan jam yang sudah ditentukan. Pertemuan pertama dan kedua bedanya adalah pada bentuk *games*-nya yang diawali dengan level mudah ke level yang lebih sulit. Penilian pada pertemuan pertama game 1 yaitu *Skill Execution* kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul memperoleh persentas 81.52% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian *Decision Making* memperoleh persentase 89.13% dengan kategori “sangat baik” . Pada game 2 untuk penilaianya pada *Skill Execution* memperoleh persentase 94.57% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* pada game 2 ini memperoleh persentase 96.74% dan kategori “ sangat baik”. Penilaian pada pertemuan kedua pada game 1 yaitu *Skill Execution* memperoleh persentase 95.65% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 98.91% dan kategori “sangat baik”. Selanjutnya pada game 2 penilaian *Skill Execution* memperoleh persentase 98.91% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 100.00% dan kategori “sangat baik”.

Setelah uji coba skala kecil selesai peneliti langsung melaporkan hasil tersebut pada ahli kurikulum dan ahli materi. Berdasarkan koreksi hasil laporan uji skala kecil tersebut dari para ahli menyatakan bahwa RPP layak dilakukan untuk uji coba skala besar.

#### **4. Uji Coba Skala Besar**

Peneliti kemudian melakukan uji coba skala besar setelah mendapat ijin dari ahli kurikulum dan ahli materi. Pada uji skala besar ini peneliti mengambil kelas VII A,B,C dan D di SMP N 2 Kretek Bantul untuk di ambil datanya. Pengambilan nilainya sama seperti pada uji coba skala kecil hanya saja pada uji skala besar ini melingkupi kelas besar atau keseluruhan dari kelas VII. Tujuan dilakukan uji skala kecil adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi kualitas produk RPP ini dalam skala besar.

Penilaian pada pertemuan pertama game 1 yaitu *Skill Execution* kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul memperoleh persentase 81.52% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian *Decision Making* memperoleh persentase 89.13% dengan kategori “sangat baik” . Pada game 2 untuk penilaian pada *Skill Execution* memperoleh persentase 94.57% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* pada game 2 ini memperoleh persentase 96.74% dan kategori “ sangat baik”. Penilaian pada pertemuan kedua pada game 1 yaitu *Skill Execution* memperoleh persentase 95.65% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 98.91% dan kategori “sangat baik”. Selanjutnya pada game 2 penilaian *Skill Execution* memperoleh persentase 98.91% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 100.00% dan kategori “sangat baik”.

Pertemuan pertama Kelas VII B game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 65.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh

persentase 67.00% dan kategori “baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 73.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 74.00% dan kategori “baik”. Pertemuan kedua game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 69.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 69.00% dan kategori “baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 74.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 85.00% dan kategori “sangat baik”. Kelas VII B ini termasuk kelas yang memiliki keterampilan lumayan baik dalam bidang olahraga.

Uji coba skala besar pertemuan pertama Kelas VII C game 1 *Skill Execution* memperoleh persentase 51.79% dengan kategori “cukup baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 55.36% dan kategori “cukup baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 61.61% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 63.39% dan kategori “baik”. Pertemuan kedua game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 57.14% dengan kategori “cukup baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 58.93% dan kategori “cukup baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 67.86% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 67.86% dan kategori “baik”.

Pertemuan pertama Kelas VII D game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 55.21% dengan kategori “cukup baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 59.38% dan kategori “cukup baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 63.54% dengan kategori “baik”. Untuk

*Decision Making* memperoleh persentase 64.58% dan kategori “baik”. Pertemuan kedua game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 61.46% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 60.42% dan kategori “baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 65.63% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 65.63 % dan kategori “baik”. Setelah uji coba skala besar selesai kemudian langsung dilaporkan pada para ahli. Uji coba skala kecil dan uji coba skala besar sudah dilakukan. Berdasarkan dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar tersebut RPP ini dinyatakan layak digunakan.

## **B. Pembahasan**

Pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran *Passing* dalam permainan Bola Voli Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul dinyatakan layak digunakan. RPP ini menerapkan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik untuk lebih aktif lagi. Pendekatan TGfU yang diterapkan menjadikan peserta didik merasa tertantang dan memiliki kerjasam yang tinggi antar teman. Dengan adanya RPP akan mempermudah guru untuk melakukan proses pembelajaran. RPP dengan pendekatan TGfU ini tidak hanya mengajarkan peserta didik pada teknik dasar saja akan tetapi juga mengajarkan pada taktik. Dengan adanya perbedaan dalam bermain atau adanya tingkat kesulitan akan membuat peserta didik merasa tertantang dan lebih aktif lagi ketika mengikuti pembelajaran PJOK tersebut.

Tanggapan dari ahli kurikulum dan ahli materi mengenai Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbagai macam, salah satunya untuk lebih menekankan dalam tahapan-tahapan yang terdapat dalam pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dengan konsep dasar bermain khususnya pada taktik agar pembaca lebih memahami apa yang dimaksud dengan konsep dasar bermain taktik. Karena TGfU sendiri memiliki arti, yaitu suatu pendekatan pembelajaran Penjas untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Dengan ini diharapkan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU mampu menjadi acuan belajar guru untuk dapat mengembangkan model-model pembelajaran baru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Produk akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan sebuah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) bagi siswa di SMP N 2 Kretek Bantul. Kriteria produk yang dihasilkan pada aspek kelayakan penyajian yang meliputi 6 point yaitu, (1) identitas, (2) indikator dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan materi, (4) pemilihan pendekatan pembelajaran, (5) kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dan (6) sumber belajar. Untuk ahli 1 dengan skor rerata 88.25% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 88.62% masuk kategori “sangat baik”, dan ahli 3 skor rerata 79.17% dan kategori “baik” , kelayakan penyajian mendapat skor rerata 85.35% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian kelayakan isi ahli 1 dengan skor rerata 100% kategori “ sangat baik”, ahli 2 skor rerata 100% kategori “ sangat baik” dan ahli 3

skor rerata 80% kategori “ baik”, kelayakan isi mendapat skor rerata 93.33% dengan kategori “ sangat baik”. selanjutnya kelayakan bahasa ahli 1 dengan skor rerata 80% kategori “baik”, ahli 2 skor rerata 80% kategori “baik” dan ahli 3 skor rerata 80% kategori “baik”, kelayakan bahasa mendapat skor rerata 80% dengan kategori “baik”. Untuk keseluruhan kualitas produk hasil validasi kelayakan RPP ahli 1 dengan skor rerata 89.42% kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 89.54% kategori “sangat baik” dan ahli 3 skor rerata 79.72% kategori “baik”.

Jadi berdasarkan penilaian kelayakan RPP menurut para ahli mendapatkan hasil akhir dengan skor rerata 86.23% dengan kategori “ sangat baik”. Modifikasi produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan karena siswa yang masih duduk di SMP lebih senang dalam hal bermain maka dari itu lebih diterapkan dengan konsep dasar bermain. Agar peserta didik tidak merasa bosan atau jemu ketika harus mengulang gerakan. Modifikasi bentuk lain juga dapat dikembangkan kembali untuk mendapatkan variasi pada setiap proses pembelajaran saat guru mengajar. Berdasarkan hasil dari penilaian para ahli tersebut RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran *Passing* bawah dalam permainan Bola dinyatakan baik dan layak digunakan untuk kelas VII di SMP N 2 Kretek Bantul .

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

### **A. Kesimpulan**

Penelitian ini menghasilkan pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran Passing bawah dalam permainan Bola Voli kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul dengan persentase penilaian ahli 1 memberikan penilaian terhadap produk RPP dengan skor rerata 89.42% termasuk kedalam kategori “ Sangat Baik”. Ahli 2 memberikan penilaian terhadap produk RPP dengan skor rerata 89.54% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”. Ahli 3 memberikan penilaian terhadap produk RPP dengan skor rerata 79.72% dan kategori “Baik”. Penilaian terhadap produk kelayakan RPP jika diambil rerata penilaian dari ketiga ahli diperoleh skor 86.23% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan kesimpulan diatas maka implikasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memperlancar proses pembelajaran
2. Memudahkan Guru mengatasi peserta didik yang kurang aktif pada pembelajaran passing bawah dalam permainan Bola Voli kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul

3. Dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) memberikan perbedaan dari pengajaran yang sebelumnya yang tidak hanya mengajarkan teknik saja akan tetapi juga pada taktik.

### **C. Keterbatasan penelitian**

1. Keterbatasan waktu menjadikan penelitian pengembangan RPP ini hanya mengambil satu materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam 2 kali tatap muka pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).
2. Keterbatasan literature dalam bahasa Indonesia membuat peneliti sedikit kesulitan dalam memahami terjemahan buku tentang TGfU (*Teaching Games for Understanding*)

### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disampaikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi guru hendaknya meningkatkan kreativitas dengan memunculkan ide-ide baru agar pembelajaran di sekolah bisa lebih bervariasi sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian modifikasi lainnya dan pengembangan-pengembangan yang lebih bagus dan dapat direalisasikan /diterapkan dalam lingkup seluruh sekolah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Mulyasa, H. E., (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013.* Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset
- Majid, Abdul. (2006). *Perencanaan Pembelajaran.* Bandunng: PT. Remaja Rosdakarya.
- Harjanto.(2006). *Perencanaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Ahmad, Nuril. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli.* Surakarta : Era Pustaka Utama. Rithaudin, Ahmad dan Sri Hartati, Bernadicta.(2016). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli dengan Permainan Bola Pantul Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Glagah Ombo 1 Tempel Sleman Yogyakarta.* Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 12 (1), 51-57.
- Nopembri, Soni dan Setiawan, Caly. *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani).* Hlm 1-13.
- Aris Fajar Pambudi.(2010).Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani.Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010).Hlm 34-40.
- Mendikbud.(2016). *Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses.* Jakarta: Kemendikbud.
- Mendikbud.(2013) *Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 lampiran IV Tentang Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran.* Jakarta: Kemendikbud.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R & D.* Bandung:Alfabeta.
- Soni, Nopembri dan Saryono.(2012). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik.Yogyakarta: FIK UNY
- Kleinmann, Theo dan Kruber, Dieter,. (1984). *Bola Volley Pemberian Teknik, Taktik dan Kondisi.* Jakarta: PT. Gramedia.
- Rosdiani, Dini. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Bandung: Alfabeta.

- Yaumi, Muhammad. (2013). *Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Pembelajaran Kurikulum 2013*. Jakarta: KENCANA.
- Muhajir. (2016). *Pendidikan Jasmani. Olahraga, dan Kesehatan: Buku siswa untuk SMP/M.Ts Kelas VII*. Edisi revisi 2016. Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI. Hlm. 24-39
- Muhajir. (2016) *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan: Buku Guru/ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk SMP/M.Ts Kelas VII*, Edisi Revisi 2016. Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI. Hlm. 27-45
- Hamzah, H. (2014). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang kreatif dan Efektif*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Yudiana, Y. & Subroto, T. (2010). *Modul Permainan Bola Voli*. Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan: UPI.
- Griffin, Linda. L., Mitchell, Stephen. A., Oslin. Judith. L. (1997). *Teaching Sport Concepts and Skills A Tactical Games Approach*. United States of America: Human Kinetics.
- Suharno H.P.(1981). *Metodik Melatih Permainan Bola Volley*. Yogyakarta. IKIP Yogyakarta
- Yunus, Muhammad. (1992). *Permainan Bola Besar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sardiman. (2012). Interaksi dan motivasi belajar mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

# **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian

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

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Nomor : 02.119/UN.34.16/PP/2018. 28 Februari 2018.  
Lamp. : 1Eks  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

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

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

Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Program Studi : PJKR  
Dosen Pembimbing : Yuyun Ari Wibowo, M.Or.  
NIP : 198305092008121002  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Maret s/d April2018.  
Tempat/Objek : SMP N 2 Kretek Bantul, Kretek Parangtritis Kretek Bantul.  
Judul Skripsi : Pengembangan RPP Materi Passing Bawah pada Permainan Bola Voli Dengan Pendekatan TG FU Untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.

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

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

**Tembusan :**

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

## Lampiran 2. Surat Permohonan Ijin Penelitian dari KESBANGPOL



### Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian dari BAPPEDA

**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL  
BAND PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH**

Jalan Robert Wolter Monginsidi 1 Bantul 55711, Telp. 367533, Faks. (0274) 367796  
Laman: www.bappeda.bantulkab.go.id Posel: bappeda@bantulkab.go.id

**SURAT KETERANGAN/IZIN**  
**Nomor : 070 / Reg / 0685 / S1 / 2018**

Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 64 Tahun 2011 jo Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 7 Tahun 2014 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;  
2. Peraturan Bupati Bantul Nomor 12 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bantul  
3. Peraturan Bupati Bantul Nomor 108 Tahun 2017 tentang Pemberian Izin Penelitian, Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan Praktik Kerja Lapangan (PKL)  
4. Surat Keputusan Kepala Bappeda Nomor 120/KPTS/BAPPEDA/2017 Tentang Prosedur Pelayanan Penelitian, KKN, PKL, Survey, dan Pengabdian Kepada Masyarakat di Kabupaten Bantul.

Memperhatikan : Surat dari : Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah DIY  
Nomor : 074/2452/Kesbangpol/2018  
Tanggal : 01 Maret 2018  
Perihal : **Rekomendasi Penelitian**

Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Bantul, memberikan izin kepada :

1 Nama : VERA ARINTASARI  
2 NIP/NIM/No.KTP : 3402157001960003  
3 No. Telp/ HP : 087838389812

Untuk melaksanakan izin Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

a. Judul : PENGEMBANGAN RPP MATERI PASSING BAWAH PADA PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN TGFU UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL  
b. Lokasi : SMP N 2 KRETEK  
c. Waktu : 01 Maret 2018 s/d 01 September 2018  
d. Status izin : Baru  
e. Jumlah anggota : -  
f. Nama Lembaga : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati :

1. Dalam melaksanakan kegiatan tersebut harus selalu berkoordinasi dengan instansi terkait untuk mendapatkan petunjuk seperlunya;
2. Wajib mematuhi peraturan perundungan yang berlaku;
3. Izin hanya digunakan untuk kegiatan sesuai izin yang diberikan;
4. Menjaga keterlibatan, etika dan norma yang berlaku di lokasi kegiatan;
5. Izin ini tidak boleh disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu ketertiban umum dan kestabilan pemerintah;
6. Pemegang izin wajib melaporkan pelaksanaan kegiatan bentuk *softcopy* (CD) dan *hardcopy* kepada Pemerintah Kabupaten Bantul c.q Bappeda Kabupaten Bantul setelah selesai melaksanakan kegiatan
7. Surat ijin dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat izin sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat izin; dan
8. Izin dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak memenuhi ketentuan tersebut di atas;

Dikeluarkan di : Bantul  
Pada tanggal : 01 Maret 2018

A.n. Kepala,  
Kepala Bidang Pengendalian Penelitian  
dan Pengembangan u.b. Kasubbid  
Penelitian dan Pengembangan 2

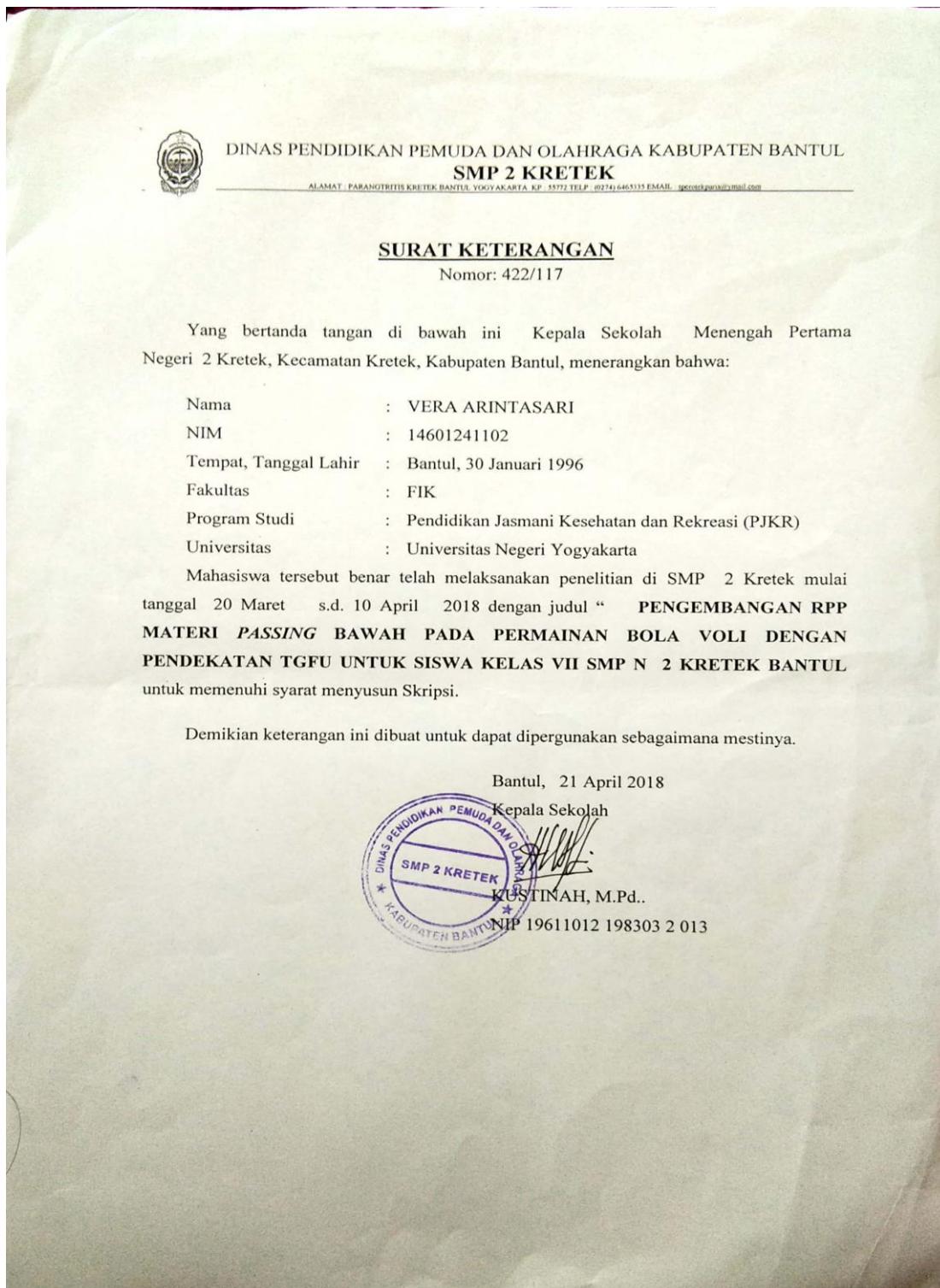
HENY ENDRAWATI, SP.MP  
NIP: 19710608 199803 2 004

**Tembusan disampaikan kepada Yth.**

1. Bupati Bantul (sebagai laporan)  
2. Ka. Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Bantul  
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul  
4. Ka. UPT Pengelolaan Pendidikan Kec. Kretek Dinas Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kab. Bantul  
5. Ka. SMP N 2 Kretek  
6. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, UNY  
7. Yang Bersangkutan (Pemohon)



## Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian



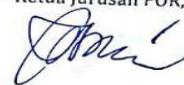
## Lampiran 5. Kartu Bimbingan

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Vera Arintasari  
 NIM : 14601241102  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Yuyun Ari Wibowo, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	20/12/2017	BAB I Latar Belakang	S.A.
2.	6/01/2018	Revisi BAB I Latar belakang	f.d.
3.	29/01/2018	BAB I, II, III	f.d.
4.	13/02/2018	BAB III & RPP TGFU	f.d.
5.	19/02/2018	Revisi Produk RPP	f.d.
6.	21/02/2018	Konsultasi Produk RPP	f.d.
7.	13/03/2018	BAB IV	f.d.
8.	24/04/2018	Revisi BAB IV	f.d.
9.	30/04/2018	BAB IV & BAB V	f.d.
10.	7/05/2018	Revisi BAB IV	f.d.
11.	9/05/2018	BAB IV, V & lampiran	f.d. f.d.

*m* Ketua Jurusan POR,



Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001.



## Lampiran 6. Surat Permohonan Validasi

### SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak. Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or  
Dosen Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

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

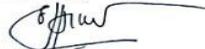
Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan RPP Materi *Passing* Bawah pada Permainan Bola Voli  
dengan Pendekatan TGfU untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan , bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) produk RPP dengan pendekatan TGfU, (3) penilaian kelayakan RPP.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapa/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2018

Pemohon,

  
Vera Arintasari  
14601241102

Mengetahui

Kaprodi  
  
Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 198109262006041001

Dosen Pembimbing

  
Yudhan Ari Wibowo, M.Or  
NIP.198305092008121002

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN RPP MENGGUNAKAN PENDEKATAN TGfU  
PADA PEMBELAJARAN BOLA VOLI KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Judul Produk : Pengembangan RPP materi *passing* bawah pada permainan  
bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII  
SMP N 2 Kretek Bantul

Penyusun : Vera Arintasari

Validator : Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or

Tanggal Validasi :

**A. PENILAIAN**

**PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait Rencana Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *check* () pada kolom skala
3. Setelah memberikan penilaian dengan memberi tanda *check* () mohon memberikan komentar ataupun saran sebagai perbaikan produk pada kolom yang sudah disediakan.  
Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut :

1: Sangat Kurang

4: Baik

2: Kurang

5: Sangat Baik

3: Cukup

## I. KELAYAKAN PENYAJIAN

### A. IDENTITAS

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
A. Kejelasan Identitas	1.	Mencantumkan satuan pendidikan					✓
	2.	Mencantumkan mata pelajaran					✓
	3.	Mencantumkan tingkat kelas					✓
	4.	Mencantumkan semester					✓
	5.	Mencantumkan alokasi waktu				✓	
B. Kelengkapan Identitas	6.	Mencantumkan kompetensi inti					✓
	7.	Mencantumkan kompetensi dasar					✓
	8.	Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
	9.	Mencantumkan nama guru mata pelajaran pada akhir RPP				✓	

### B. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
C. Ketepatan	10.	Kompetensi dasar				✓	

penjabaran kompetensi dasar dalam indikator dan tujuan pembelajaran		dijabarkan dalam indikator dan tujuan secara tepat					
	11.	Indikator dan tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	
	12.	Rumusan indikator dan tujuan pembelajarannya operasional				✓	
D. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	13.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

### C. PEMILIHAN MATERI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
E. Kelengkapan dan keruntutan materi	14. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
	15. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran					✓
	16. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓	
F. Kesesuaian dengan	17. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan					✓

kebutuhan siswa		dan kemampuan siswa					
-----------------	--	---------------------	--	--	--	--	--

**D. PEMILIHAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
G. Kesesuaian pendekatan pembelajaran	18.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					✓
	19.	Pendekatan pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran					✓
H. Kelengkapan Identitas	20.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi ajar				✓	
	21.	Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓	
	22.	Menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa					✓
	23.	Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan					✓

**E. KESESUAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *Teaching Games for Understanding* (TGfU)**

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
I. Kesesuaian dengan pendekatan TGfU		Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa					
	24.	Pembelajaran dimulai dengan Guru					✓

		menyampaikan semua tujuan pelajaran menggunakan pendekatan TGfU yang dicapai pada pelajaran tersebut adalah memotivasi siswa belajar					
		Menyajikan informasi					
25.	Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang penilaian yang digunakan selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU			✓			
	Membimbing kelompok bekerja dan belajar						
26.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka				✓		
	Evaluasi						
27.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya				✓		
	Memberikan penghargaan						
28.	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar			✓			

		individu dan kelompok					
J. Alokasi waktu pembelajaran	29.	Keefektifan alokasi waktu dalam pembelajaran				✓	
	30.	Keefektifan waktu yang doalokasikan				✓	

#### F. SUMBER BELAJAR DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
K. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	31. Ketepatan sumber belajar dengan tujuan pembelajaran					✓
	32. Kemudahan pengadaan dan penggunaan sumber belajar					✓
	33. Keberadaan petunjuk penilaian				✓	
	34. Kesesuaian instrument penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	

#### II. KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
L. Kesesuaian Materi pembelajaran	35. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
	36. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓

M. Ketercakupan materi	37.	Ketercakupan materi yang disajikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
------------------------	-----	------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------

### III. KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
N. Kesesuaian penggunaan bahasa atau kalimat	38.	Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓	
	39.	Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓	
	40.	Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif				✓	

**B. KOMENTAR/SARAN**

KRITIK	SARAN PERBAIKAN

Yogyakarta, 6 Maret 2018

Validator,



Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or

NIP. 19810125 200604 1 001

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN TA**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak. Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
Dosen Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)  
di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

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

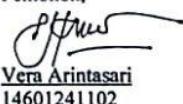
Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan RPP Materi *Passing* Bawah pada Permainan Bola Voli  
dengan Pendekatan TGfU untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretak Bantul

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan , bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) produk RPP dengan pendekatan TGfU, (3) penilaian kelayakan RPP.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapa/Ibu diucapkan terimakasih.

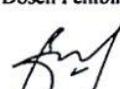
Yogyakarta, 26 Februari 2018

Pemohon,

  
Vera Arintasari  
14601241102

Mengetahui

Kaprodi  
  
Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 198109262006041001

Dosen Pembimbing  
  
Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
NIP.198305092008121002

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN RPP MENGGUNAKAN PENDEKATAN  
TGfU PADA PEMBELAJARAN BOLA VOLI KELAS VII SMP N 2 KRETEK  
BANTUL**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)  
Judul Produk : Pengembangan RPP materi *passing* bawah pada permainan  
bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII  
SMP N 2 Kretek Bantul  
Penyusun : Vera Arintasari  
Validator : Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
Tanggal Validasi :

**A. PENILAIAN**

**PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait Rencana Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *check* () pada kolom skala
3. Setelah memberikan penilaian dengan memberi tanda *check* () mohon memberikan komentar ataupun saran sebagai perbaikan produk pada kolom yang sudah disediakan.  
Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut :

1: Sangat Kurang

4: Baik

2: Kurang

5: Sangat Baik

3: Cukup

## I. KELAYAKAN PENYAJIAN

### A. IDENTITAS

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Kejelasan Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan					✓
	2. Mencantumkan mata pelajaran					✓
	3. Mencantumkan tingkat kelas					✓
	4. Mencantumkan semester					✓
	5. Mencantumkan alokasi waktu					✓
B. Kelengkapan Identitas	6. Mencantumkan kompetensi inti					✓
	7. Mencantumkan kompetensi dasar					✓
	8. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
	9. Mencantumkan nama guru mata pelajaran pada akhir RPP					✓

### B. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
C. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar dalam indikator dan	10. Kompetensi dasar dijabarkan dalam indikator dan tujuan secara tepat				✓	

<b>tujuan pembelajaran</b>							
	11.	Indikator dan tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	
	12.	Rumusan indikator dan tujuan pembelajarannya operasional				✓	
D. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	13.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

#### C. PEMILIHAN MATERI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
E. Kelengkapan dan keruntutan materi	14. Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
	15. Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran					✓
	16. Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas				✓	
F. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	17. Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa					✓

#### D. PEMILIHAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
G. Kesesuaian	18. Kesesuaian pendekatan					✓

pendekatan pembelajaran		pembelajaran dengan tujuan pembelajaran					
	19.	Pendekatan pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran					✓
H. Kelengkapan Identitas	20.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi ajar				✓	
	21.	Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓	
	22	Menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa				✓	
	23.	Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan				✓	

**E. KESESUAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *Teaching Games for Understanding* (TGfU)**

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
I. Kesesuaian dengan pendekatan TGfU	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa					
	24. Pembelajaran dimulai dengan Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran menggunakan pendekatan TGfU yang dicapai pada pelajaran tersebut adalah memotivasi siswa belajar					✓
	Menyajikan informasi					
	25. Guru menyampaikan informasi kepada siswa			✓		

		tentang penilaian yang digunakan selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGU					
		Membimbing kelompok bekerja dan belajar					
	26.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka					✓
		Evaluasi					
	27.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya					✓
		Memberikan penghargaan					
	28.	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok					✓
J. Alokasi waktu pembelajaran	29.	Keefektifan alokasi waktu dalam pembelajaran					
	30.	Keefektifan waktu yang doalokasikan					✓

#### F. SUMBER BELAJAR DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
K. Kesesuaian	31. Ketepatan sumber belajar					✓

sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	dengan tujuan pembelajaran					
	32. Kemudahan pengadaan dan penggunaan sumber belajar					✓
	33. Keberadaan petunjuk penilaian				✓	
	34. Kesesuaian instrument penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	

## II. KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
L. Kesesuaian Materi pembelajaran	35. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
	36. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
M. Ketercakupan materi	37. Ketercakupan materi yang disajikan					✓

### III. KELAYAKAN BAHASA

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
N. Kesesuaian penggunaan bahasa atau kalimat	38. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓	
	39. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓	
	40. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif				✓	

B. KOMENTAR/SARAN

KRITIK	SARAN PERBAIKAN

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Validator,



Yuyun Ari Wibowo, M.Or

NIP. 198305092008121002

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENILAIAN TA

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA  
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth.

Bapak. Suharja S.Pd. Jas  
Guru Mata Pelajaran PJOK di SMP N 2 Kretek Bantul

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

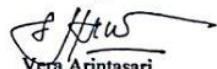
Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Program Studi : Pendidikan Jasmanai Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan RPP Materi *Passing* Bawah pada Permainan Bola Voli dengan Pendekatan TGfU untuk Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul

dengan hormat mohon Bapak/Ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan , bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) produk RPP dengan pendekatan TGfU, (3) penilaian kelayakan RPP.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapa/Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 26 Februari 2018

Pemohon,

  
Vera Arintasari  
14601241102

Mengetahui

Kaprodi

  
Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 198109262006041001

Dosen Pembimbing

  
Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
NIP. 198305092008121002

**LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN RPP MENGGUNAKAN PENDEKATAN  
TGfU PADA PEMBELAJARAN BOLA VOLI KELAS VII SMP N 2 KRETEK  
BANTUL**

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

Judul Produk : Pengembangan RPP materi *passing* bawah pada permainan  
bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII  
SMP N 2 Kretek Bantul

Penyusun : Vera Arintasari

Validator : Suharja S.Pd. Jas.

Tanggal Validasi :

**A. PENILAIAN**

**PETUNJUK**

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi terkait Rencana Pembelajaran (RPP) yang dikembangkan.
2. Penilaian dilakukan dengan cara memberikan tanda *check* () pada kolom skala
3. Setelah memberikan penilaian dengan memberi tanda *check* () , mohon memberikan komentar ataupun saran sebagai perbaikan produk pada kolom yang sudah disediakan.  
Adapun skala penilaian adalah sebagai berikut :

1: Sangat Kurang

4: Baik

2: Kurang

5: Sangat Baik

3: Cukup

## I. KELAYAKAN PENYAJIAN

### A. IDENTITAS

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Kejelasan Identitas	1. Mencantumkan satuan pendidikan				✓	
	2. Mencantumkan mata pelajaran				✓	
	3. Mencantumkan tingkat kelas				✓	
	4. Mencantumkan semester				✓	
	5. Mencantumkan alokasi waktu				✓	
B. Kelengkapan Identitas	6. Mencantumkan kompetensi inti				✓	
	7. Mencantumkan kompetensi dasar				✓	
	8. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran				✓	
	9. Mencantumkan nama guru mata pelajaran pada akhir RPP				✓	

### B. INDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
C. Ketepatan penjabaran kompetensi	10. Kompetensi dasar dijabarkan dalam indikator dan tujuan secara tepat			✓		

dasar dalam indikator dan tujuan pembelajaran							
	11.	Indikator dan tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas				✓	
	12.	Rumusan indikator dan tujuan pembelajarannya operasional				✓	
D. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	13.	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				✓	

#### C. PEMILIHAN MATERI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
E. Kelengkapan dan keruntutan materi	14.	Materi yang disajikan dapat menceakup indikator dan tujuan pembelajaran			✓	
	15.	Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran			✓	
	16.	Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas			✓	
F. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	17.	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa			✓	

**D. PEMILIHAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN**

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
G. Kesesuaian pendekatan pembelajaran	18.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran				✓	
	19.	Pendekatan pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran				✓	
H. Kelengkapan Identitas	20.	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi ajar				✓	
	21.	Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran				✓	
	22.	Menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa				✓	
	23.	Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan				✓	

**E. KESESUAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *Teaching Games for Understanding* (TGfU)**

Indikator Penilaian		Butir Penilaian	Skor				
			1	2	3	4	5
I. Kesesuaian dengan pendekatan TGfU		Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa				✓	
	24.	Pembelajaran dimulai dengan Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran menggunakan pendekatan					

		TGfU yang dicapai pada pelajaran tersebut adalah memotivasi siswa belajar			✓		
		Menyajikan informasi					
25.	Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang penilaian yang digunakan selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU				✓		
	Membimbing kelompok bekerja dan belajar						
26.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka				✓		
	Evaluasi						
27.	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya				✓		
	Memberikan penghargaan						
28.	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok				✓		
J. Alokasi waktu pembelajaran	29.	Keefektifan alokasi waktu dalam pembelajaran					

	30.	Keefektifan waktu yang doalokasikan	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--	-----	-------------------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	-------------------------------------	--------------------------

#### F. SUMBER BELAJAR DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
K. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	31. Ketepatan sumber belajar dengan tujuan pembelajaran					✓
	32. Kemudahan pengadaan dan penggunaan sumber belajar					✓
	33. Keberadaan petunjuk penilaian					✓
	34. Kesesuaian instrument penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran					✓

#### II. KELAYAKAN ISI

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
L. Kesesuaian Materi pembelajaran	35. Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar					✓
	36. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
M. Ketercakupan materi	37. Ketercakupan materi yang disajikan					✓

### III. KELAYAKAN BAHASA

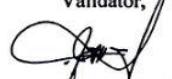
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor				
		1	2	3	4	5
N. Kesesuaian penggunaan bahasa atau kalimat	38. Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas				✓	
	39. Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif				✓	
	40. Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif				✓	

B. KOMENTAR/SARAN

KRITIK	SARAN PERBAIKAN

Yogyakarta, 16 Maret 2018

Validator,



Suharja S.Pd. Jas.

NIP. 1959 0824 1984 031006

## Lampiran 7. Surat Pernyataan

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas.,M.Or  
NIP : 19810125 200604 1 001  
Jurusan : Pendidikan Olahraga

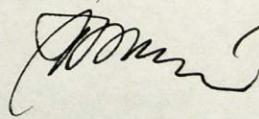
menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan RPP materi *passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.  
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 Maret 2018  
Validator,  
  
Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas.,M.Or  
NIP. 19810125 200604 1 001

Catatan;  
 Beri tanda ✓ (ceklis)

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
NIP : 198305092008121002  
Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241122  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan RPP materi *passing* bawah pada permainan  
bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP  
N 2 Kretek Bantul.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

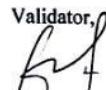
- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan dengan perbaikan  
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Validator,

  
Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
NIP. 198305092008121002

Catatan;

- Beri tanda ✓ (ceklis)

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suharja S.Pd. Jas  
NIP : 1959 0824 1984 031006  
Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi  
Judul TA : Pengembangan RPP materi *Passing* bawah pada  
permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa  
kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian  
 Layak digunakan untuk perbaikan  
 Tidak layak untuk penelitian yang bersangkutan

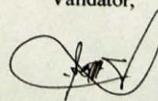
Catatan dan saran perbaikan:

.....  
.....

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Maret 2018

Validator,



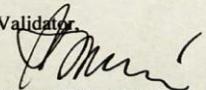
Suharja S.Pd. Jas.

NIP. 1959 0824 1984 031006

Catatan :  beri tanda √

## Lampiran 8. Surat Hasil Validasi

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN		
No	Produk	Saran/tanggapan
1.	Materi bahan ajar pengembangan RPP dengan pendekatan <i>Teaching Games for Understanding</i>	
	Komentar umum/lain-lain:	

Yogyakarta, 6 Maret 2018  
Validator  
  
Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas. M.Or  
NIP. 19810125 200604 1 001

#### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama mahasiswa : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Judul TA : Pengembangan RPP materi *Passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul

No	Produk	Saran/tanggapan
1.	Materi bahan ajar pengembangan RPP dengan pendekatan <i>Teaching Games for Understanding</i>	
	Komentar umum/lain-lain:	

Yogyakarta, 14 Maret 2018

Validator

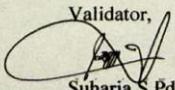
  
Yuyun Ari Wibowo, M.Or  
NIP.198305092008121002

#### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama mahasiswa : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102  
Judul TA : Pengembangan RPP materi *Passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul

No	Produk	Saran/tanggapan
1.	Materi bahan ajar pengembangan RPP dengan menggunakan pendekatan TGfU ( <i>Teaching Games for Understanding</i> )	
	Komentar umum/lain-lain:	

Yogyakarta, 16 Maret 2018

Validator,  
  
Suharja S.Pd. Jas.

NIP. 1959 0824 1984 031006

## Lampiran 9. RPP

### Draft Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Kelas VII

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 2 Kretek  
Mata Pelajaran : PJOK  
Kelas/Semester : VII / Genap  
Materi Pokok : Bola Voli  
Alokasi Waktu : 2xPertemuan ( 3JP )

#### A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya.
2. Menunjukkan perilaku disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotongroyong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan, teknologi, seni, budaya terikat fenomena dan kejadian tampakmata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurangi, merangkai, memodifikasi dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar dan mengarang) sesuai dengan yang di pelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	3.1.1. Mengidentifikasi keterampilan teknik dan taktik pada materi <i>passing</i> bawah dalam

<p>4.1 Mempraktikkan keterampilan passing bawah dengan konsep dasar bermain (taktik) permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental</p>	<p>permainan bola voli.</p> <p>3.1.2. Memahami teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi.</p> <p>4.1.1. Mempraktikkan keterampilan teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam permainan bola voli.</p> <p>4.1.2. Mempraktikkan keterampilan teknik dan taktik pada materi passing bawah dalam bentuk permainan bola voli yang dimodifikasi.</p>
---	---

## C. Tujuan Pembelajaran

### Tujuan pembelajaran KI 3 & KI 4

Terdapat 4 unsur didalam proses pembelajaran yaitu,

1. *Audience* adalah siswa. *Audience* disini merupakan subjek sekaligus objek dalam pembelajaran. *Audience* disini adalah siswa kelas VII A,B,C dan D SMP N 2 Kretek Bantul.
2. *Behaviour* adalah tingkah laku siswa, dalam konteks ini siswa menyimak apa yang dijelaskan oleh guru.
3. *Conditioning*, yaitu keadaan yang harus dipenuhi dan dikerjakan siswa pada saat dilakukan pembelajaran. Dalam konteks ini siswa mengerjakan / mempraktikkan apa yang telah dijelaskan oleh guru diawal agar tercapai suatu perubahan perilaku yang diharapkan.
4. *Degree* adalah Hal ini dimaksudkan untuk membandingkan kondisi sebelum dan setelah belajar. *Degree* juga merupakan tingkat penampilan yang dapat dilakukan oleh siswa setelah melalui suatu rangkaian proses

pembelajaran. Seberapa jauh siswa dapat menguasai materi yang diberikan.

#### **D. Materi Pembelajaran**

Mempersiapkan serangan permainan Bola Voli dengan fokus pembelajaran posisi dasar dan *passing* dengan tujuan *passing* dapat dilambungkan dengan ada salah satu dari tim yang menangkap bola tersebut diajari dalam lapangan yang sudah ditentukan (apabila bola tertangkap maka point bertambah pada tim tersebut).

- Permainan bola voli dengan materi *passing* bawah ini menekankan pada pendekatan taktik siswa
- *Passing* adalah sebagai upaya untuk mengoper bola sebaiknya kepada pengumpan

Melakukan *passing* bawah ketika bola datang dengan arah melambung agar teman 1 tim bisa mengkapnya. Jadi ketika bola sudah berhasil di *passing* oleh salah satu teman tapi bola tidak bisa ditangkap maka point akan bertambah untuk lawan. Begitu juga sebaliknya. Dalam materi pembelajaran ini ada *passing* bawah, bola melambung, dan bola ditangkap.

#### **E. Model/Metode Pembelajaran**

Pendekatan pembelajaran : *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Metode : TGfU

Model : Pendekatan Taktik

#### **F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran**

1. Media Pembelajaran pembelajaran
  - a. Gambar keterampilan *passing* bawah
  - b. Model siswa atau guru yang memperagakan keterampilan *passing* bawah dengan menggunakan taktik
2. Alat Pembelajaran
  - a. Lapangan voli yang dimodifikasi

- b. Bola voli
- c. Peluit
- d. Stopwatch
- e. Net
- f. Kun

#### **G. Sumber Belajar**

1. Muhajir. Buku Siswa Pendidikan Jasmani. Olahraga, dan Kesehatan, SMP/M.Ts Kelas VII. Edisi revisi, hal 24-39; Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI. 2016.
2. Muhajir. Buku Guru Pendidikan Jasmani. Olahraga, dan Kesehatan, SMP/M.Ts Kelas VII, Edisi revisi, hal 27-45; Jakarta: Puskurbuk Kemdikbud RI, 2016.
3. Linda L. Griffin, Stephen A. Mitchel, Judith L. Oslin. Buku. *Teachinng Sport Concepts and Skills*. 1954. Champaign, IL: Human Kinetics P.O.
4. Yuyun Yudiana & Toto Subrata. Modul Permainan Bola Voli. 2010. Fakultas Pendidikan Olahraga dan kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia.

#### **H. Kegiatan Pembelajaran**

##### **PERTEMUAN 1**

##### **Pendahuluan : 15 menit**

1. Berbaris, berhitung
2. Berdoa, presensi, dan apersepsi
3. Memberikan motivasi dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
4. Mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari
6. Menjelaskan lingkup penilaian, yaitu tes sikap, pengetahuan dan keterampilan

7. Melakukan pemanasan dalam bentuk permainan
  - a. Dilakukan pemanasan dalam bentuk permainan bertujuan sekaligus berlatih dan mengarahkan peserta didik untuk melakukan gerak passing bawah
  - b. Pemanasan ini dinamakan "si kucing mencari mangsa"
    - (i) Dibagi menjadi 2 kelompok masing-masing kelompok 12 siswa
    - (ii) Kelompok A dan B menentukan 4 orang siswa untuk bermain sebagai kucing
    - (iii) Tugas kucing adalah merebut bola yang sedang dimainkan oleh teman-temannya
    - (iv) Para siswa yang memainkan bola diberikan peraturan harus mengumpam bola kepada teman yang lain agar tidak direbut oleh si kucing, adalah dengan cara melempar bola dengan posisi lutut agak di tekuk dan di lempar dari bawah kearah depan teman yang mau di lempari bola (posisi seperti mau melakukan passing bawah)
    - (v) Apabila kucing berhasil merebut bola, kemudian teman yang gagal mengumpam bla tersebut harus bergantian menjadi kucing. Begitu seterusnya sampai waktu yang ditentukan.

**Inti : 90 menit**

Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai berikut :

1. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

Durasi waktu : 20 menit

Permainan : 3 vs 3

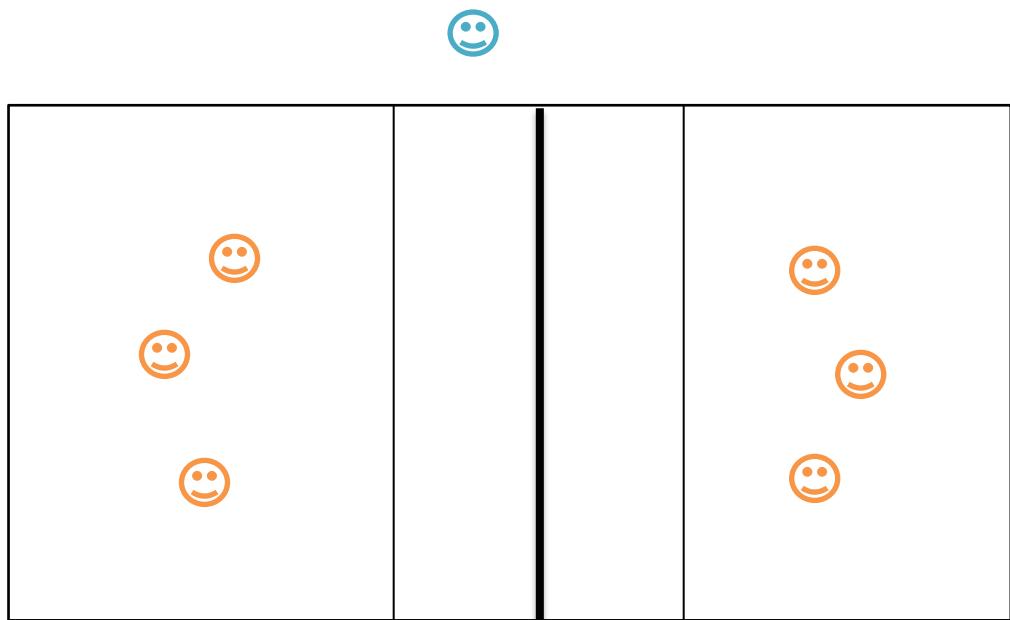
Tujuan Aktifitas : Mempersiapkan bola untuk serangan

Kondisi : Lapangan menggunakan lapangan voli yang dimodifikasi ; permainan diawali dengan servis dari

salah satu tim yang menang suit. Kemudian cara bermainnya dengan menerima servis lawan (mempassing bola) yang diarahkan melambung agar teman bisa menangkapnya.

Catatan

: Permainan dimulai dari servis tim yang menang suit. Kemudian setiap tim memiliki kesempatan untuk melakukan servis sebanyak 15 kali dengan *rolling*. Tim A yang sedang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima servis lawan dengan mempassing bola melambung supaya teman 1 tim bisa menangkap bola tersebut. Siswa yang gagal melakukan servis boleh mencoba kembali sebanyak 2 kali. Setelah sudah melakukan servis sebanyak 15 kali dihitung berapa kali tim lawan berhasil mempassing bola. Selanjutnya tim B melakukan sama seperti tim A dan dihitung berapa kali tim B berhasil melakukan passing melambung yang ditangkap oleh teman satu tim. Jika bola gagal di passing, maka point untuk lawan. Perolehan skor yang terbanyak dari keberhasilan mempassing bola dari kedua tim tersebutlah yang menjadi pemenangnya. Tim yang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima bola dari lawan dan mengarahkan bola yang di *passing* melambung ke atas supaya bisa ditangkap oleh teman satu tim. Apabila bisa menangkap maka point tersebut akan bertambah bagi tim yang berhasil. Formasi permainan membentuk setengah lingkaran. Dengan catatan servis yang digunakan adalah servis yang paling dasar dan sangat mudah yaitu servis bawah.



Keterangan :

Siswa : 

garis pembatas : \_\_\_\_\_

Guru : 

net : \_\_\_\_\_

2. *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Durasi waktu : 10 menit

Q : Apa yang harus dipersiapkan saat lawan akan mulai melakukan servis?

A : bersiap menekuk lutut (ambil posisi kuda-kuda) badan agak condong kedepan mata melihat arah datangnya bola

Q : Apabila bola servis berada di sisi kiri, kanan atau depan apa yang seharusnya anda lakukan agar bola bisa di *passing* dengan mudah dan terarah?

A : geser ke kanan atau ke kiri usahakan bola dihadapi supaya bola bisa dipassing kearah teman 1 tim.

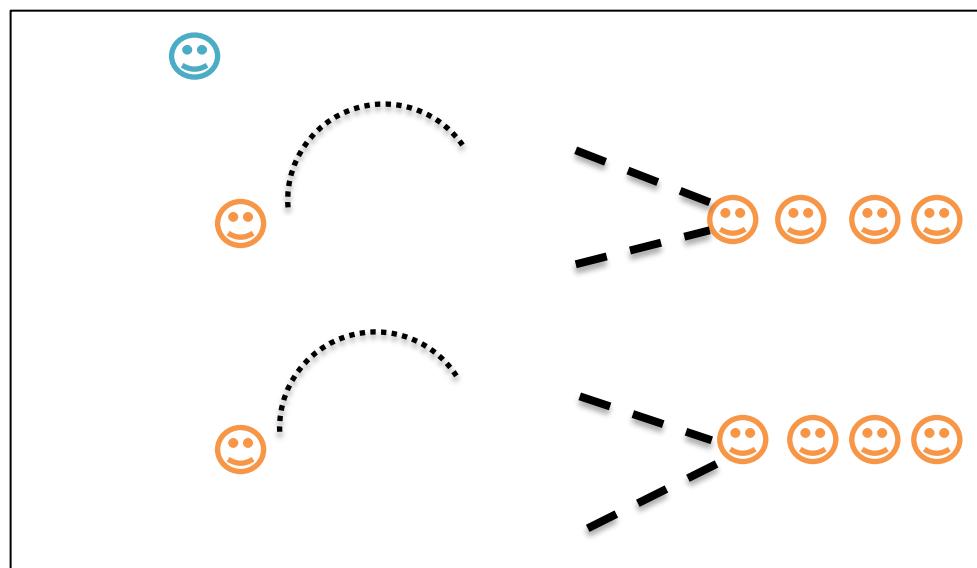
Q : Mengapa arah bola harus melambung keatas?

A : supaya bola bisa ditangkap oleh teman 1 tim.

3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu : 25 menit

Tugas Latihan : latihan *drill passing* bawah dengan geser ke kanan/kiri terlebih dahulu baru di beri bola yang dibimbing oleh guru bisa dilakukan dengan teman juga. Apabila dirasa sudah bisa kemudian yang ke-dua Bola dilambungkan baru siswa geser ke kanan/kiri dengan melihat teman yang melambungkan bola dan melakukan passing bawah. Baru *drill passing* dengan langkah maju kedepan melihat bola yang dilambungkan teman 1 grupnya dengan saling berhadapan.



Keterangan :

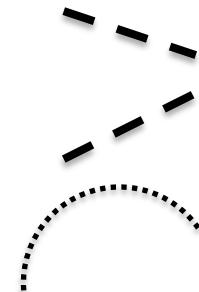
Guru : 

geser ke kanan :

Siswa : 

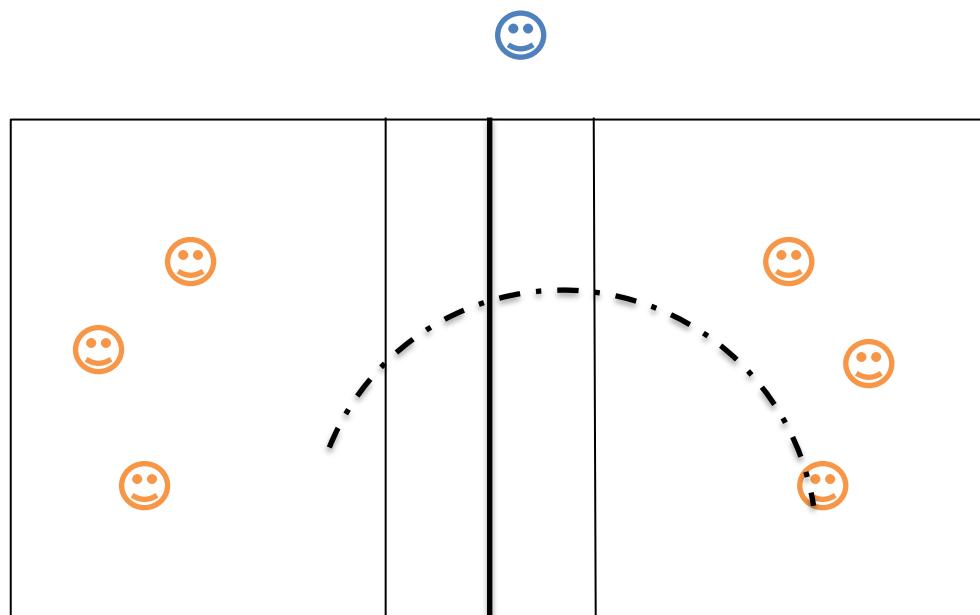
geser ke kiri :

Bola dilambungkan kekanan/kekiri :



4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali permainan seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan *drill* kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain dalam mempersiapkan serangan.

Durasi waktu : 35 menit



Keterangan:

Siswa : 

garis pembatas : \_\_\_\_\_

Guru : 

net : \_\_\_\_\_

## **Penutup 15 menit**

1. Melakukan *cooling down*

Yaitu pendinginan melalui permainan, siswa dibagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok bertugas melakukan estafet bola kearah belakang dengan cara melewaskan bola lewat kolong kakinya. Sampai siswa terakhir kemudian siswa terakhir mengembalikan bola ke siswa depannya dengan posisi duduk. Permainan berakhir ketika sampai ke pemain pertama.

2. Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa
3. Memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya
4. Mengarahkan siswa untuk berdoa dan membubarkan barisan

## **PERTEMUAN KE 2**

### **Pendahuluan : 15 menit**

1. Baris, berhitung
2. Berdoa, presensi, dan apersepsi
3. Memberikan motivasi dan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan
4. Mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi yang akan dipelajari
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dicapai dan manfaat dalam kehidupan sehari-hari
6. Menjelaskan lingkup penilaian, yaitu tes sikap, pengetahuan dan keterampilan
7. Melakukan pemanasan dalam bentuk statis dan dinamis

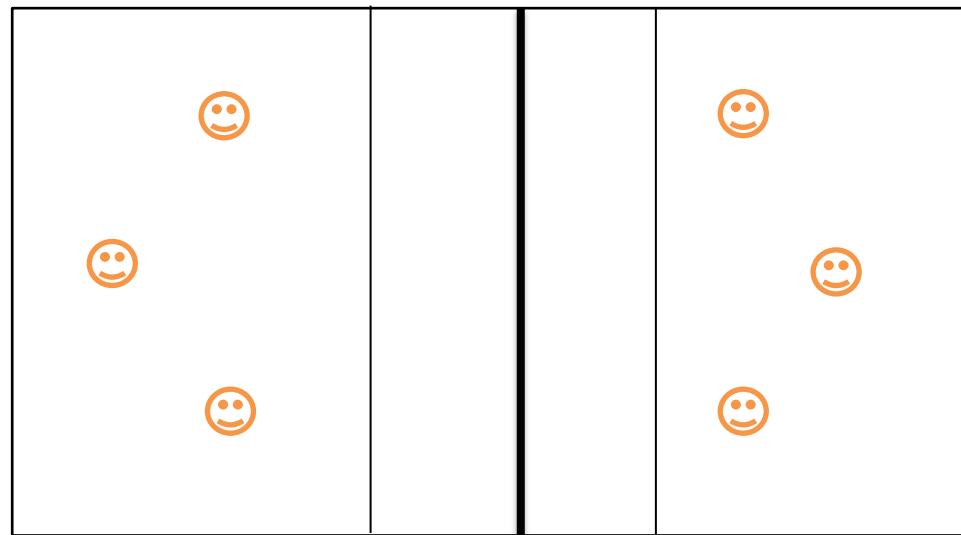
### **Inti : 90 menit**

Melakukan rangkaian kegiatan pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagai berikut :

1. *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

Durasi waktu : 20 menit

- Permainan : 3 vs 3
- Tujuan Aktifitas : Mempersiapkan bola untuk serangan
- Kondisi : Lapangan menggunakan lapangan voli yang dimodifikasi ; permainan diawali dengan servis dari salah satu tim yang menang suit. Kemudian cara bermainnya dengan menerima servis lawan (mempassing bola) yang diarahkan melambung agar teman bisa menangkapnya.
- Catatan : Permainan dimulai dari servis tim yang menang suit. Tim yang tidak melakukan servis bersiap untuk menerima bola dari lawan dan mengarahkan bola yang di *passing* melambung ke atas supaya bisa ditangkap oleh teman satu tim. Apabila bola bisa tertangkap maka point tersebut akan bertambah bagi tim yang berhasil. Dalam hal ini bila dikatakan berhasil mendapatkan point bila tim bisa melakukan passing melambung dan bola bisa tertangkap tanpa harus bergeser /melangkah. Formasi permainan membentuk setengan lingkaran. Kemudian permaian dilakukan dengan game 15, bagi tim yang sudah berhasil mencapai skor 15 itulah yang menjadi pemenang.



Keterangan :

Siswa :

garis pembatas : \_\_\_\_\_

Guru :

net : \_\_\_\_\_

2. *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.

Durasi waktu : 10 menit

Q : Apa yang harus dipersiapkan saat lawan akan mulai melakukan servis?

A : bersiap menekuk lutut (ambil posisi kuda-kuda) badan agak condong kedepan mata melihat arah datangnya bola

Q : Apa yang dibutuhkan agar bola bisa ditangkap dengan mudah oleh teman 1 tim?

A : *mempassing* bola dengan melambung (kearah atas)

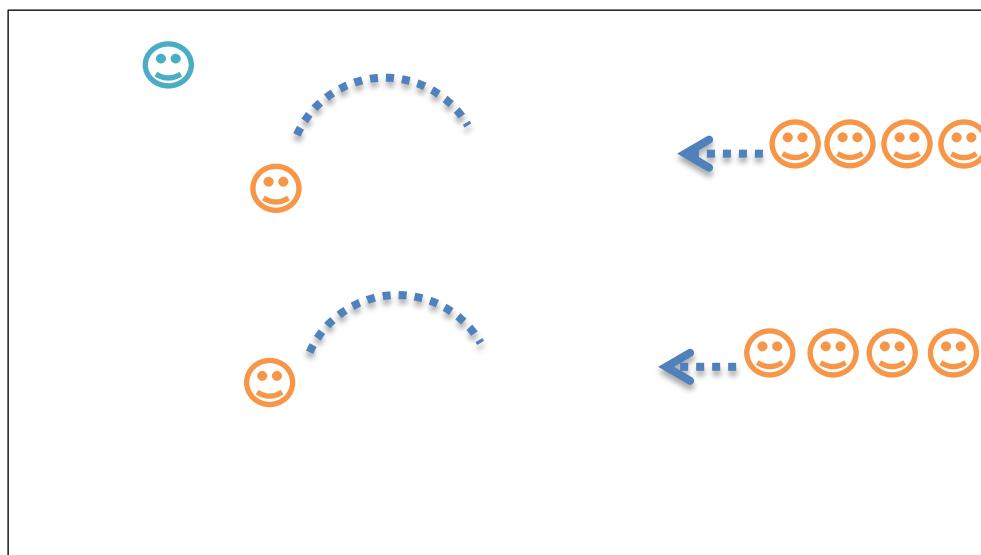
Q : Apabila bola berada jauh di depan dan anda tidak sampai untuk mempassing apa yang harus anda lakukan?

A : geser maju kedepan supaya bola bisa diraih untuk di *passing*

3. *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

Durasi waktu : 25 menit

Tugas Latihan : latihan *drill passing* bawah dengan cara bola dilambungkan baru siswa geser ke kanan/kiri dengan melihat guru atau bisa juga teman 1 tim yang melambungkan bola dan melakukan *passing* bawah. Kemudian passing dengan langkah maju kedepan melihat bola yang dilambungkan teman 1grupnya dengan saling berhadapan. Bola dilambungkan dengan jarak 1 meter dari jarak yang didepan (yang siap akan mempassing bola) agar siswa dapat bergerak maju kedepan untuk mempassingnya.



Keterangan : guru :



geser kedepan :



siswa :

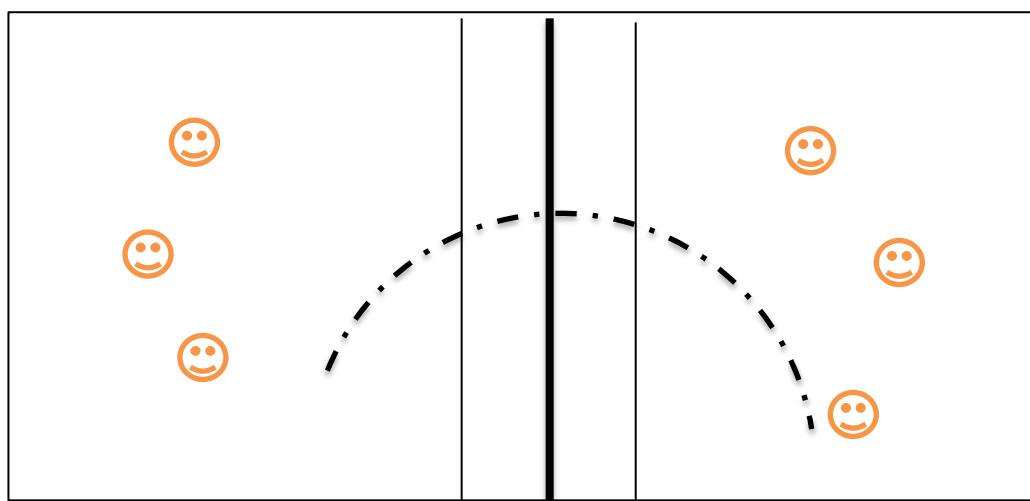


bola dilambungkan kedepan :



4. *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan mempraktikkan kembali permainan seperti awal tadi yang sudah diberikan percobaan, pertanyaan dan *drill* kemudian dilakukan sama dengan tujuan lebih menguasai konsep dasar bermain dalam mempersiapkan serangan.

Durasi waktu : 35 menit



Keterangan:

Siswa :

Guru :

garis pembatas : \_\_\_\_\_

net : \_\_\_\_\_

### **Penutup 15 menit**

1. Melakukan *cooling down*

- Berpasangan melakukan gerakan saling menarik. Saling berhadapan berpegangan bahu , kaki di buka selebar bahu kemudian tarik sampai badan condong kedepan.
- Masih berpasangan berpegangan tangan dengan posisi badan yang masih sama kemudian saling tarik kearah samping dengan bergantian kanan dan kiri

- Gerakan mengayunkan kedua tangan secara bergantian posisi kaki sejajar badan membungkuk kedepan pandangan kebawah, lalu kaki disilangkan secara bergantian kanan dan kiri.
  - Posisi badan masih sama hanya di ganti dengan mengayunkan kedua tangan kearah samping secara bersamaan.
2. Memberikan evaluasi pembelajaran kepada siswa
  3. Memberikan tugas untuk pertemuan selanjutnya
  4. Mengarahkan siswa untuk berdoa dan membubarkan barisan.

## INSTRUMEN PENILAIAN

Level setiap penampilan :

***Skill Execution :***

- 4: Apabila perkenaan tetap dan hasil *Passing* dapat ditangkap tanpa kesulitan
- 3: Apabila hasil dapat ditangkap namun kesulitan / harus melangkah lebih dari 2 langkah
- 2: Apabila perkenaan dan sikap tidak tepat tetapi hasil masih dapat ditangkap
- 1: Apabila perkenaan tidak tepat dan tidak bisa ditangkap

***Decision Making***

- 4: Apabila melihat bola yang datang dari kawan dengan bergerak kearah bola yang datang dan *Passing* dapat ditangkap
- 3: Apabila mengarahkan bola dengan *Passing* dan hasilnya dapat ditangkap namun sedikit kesulitan
- 2: Apabila bergerak kearah datangnya bola tetapi bola tidak melambung
- 1: Apabila tidak melihat bola yang datang dari kawan dan tidak bergerak kearah bola yang datang

<i><b>Team/Players</b></i>	<i><b>Skill Execution</b></i>				<i><b>Decision Making</b></i>				
	1	2	3	4	1	2	3	4	

Mengetahui

Bantul, Maret 2018

Guru Mata Pelajaran

Peneliti

.....

.....

## Lampiran 10. Surat Pernyataan

### SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Suharja S.Pd. Jas  
NIP : 1959 0824 1984 031006  
Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa mahasiswa:

Nama : Vera Arintasari  
NIM : 14601241102

Telah melakukan penelitian disekolah ini dibantu oleh :

Nama : Ridwan Arifin  
Nim : 14601241099  
Fakultas : Fakultas ilmu keolahragaan

Demikian pernyataan kami buat atas perhatian nya kami ucapkan terimakasih

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Judul TA : Pengembangan RPP Materi *Passing* Bawah pada  
Permainan Bola Voli dengan Pendekatan TGfU untuk  
Siswa Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.

Yogyakarta, 10 Maret 2018

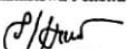
Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

  
Suharja, S.Pd.Jas.  
NIP.1959 0824 1984 031006

Mahasiswa

  
Ridwan Arifin  
NIM. 14601241099

Mahasiswa Peneliti

  
Vera Arintasari  
NIM. 14601241102

## Lampiran 11. Kisi-Kisi Validasi Produk

**KISI-KISI LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN RENCANA PELAKSANAAN  
PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR  
UNDERSTANDING* PADA PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR  
PASSING BAWAH DALAM PERMAINAN BOLA VOLI  
KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL**

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Nomor Butir	Jumlah
A. Identitas	a. Kejelasan identitas	1,2,3,4,5	5
	b. Kelengkapan identitas	6,7,8,9	4
B. Indikator dan Tujuan Pembelajaran	c. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar dalam indikator	10,11,12,	3
	d. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	13	1
C. Pemilihan Materi	e. Kelengkapan dan keruntutan materi	14,15,16	3
	f. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	17	1
D. Pemilihan Pendekatan Pembelajaran	g. Kesesuaian pembelajaran	18,19	2
	h. Kelengkapan Identitas	20,21,22,23	4
E. Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan TGfU	i. Kesesuaian dengan pendekatan TGfU	24, 25,26,27,28	5
	j. Alokasi waktu pembelajaran	29,30	2
F. Sumber Belajara dan Penilaian Hasil Belajar	k. Ketepatan sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	31,32,33,34	4
G. Kelayakan isi	l. Kesesuaian materi pembelajaran	35,36	2
	m. Ketercakupan materi	37	1
H. Kelayakan Bahasa	n. Kesesuaian penggunaan bahasa atau kalimat	38,39,40	3

## Lampiran 12. Penilaian kelayakan RPP

### a. KELAYAKAN PENYAJIAN

#### 1) IDENTITAS

Tabel 3. Data Hasil Validasi Produk Identitas pada RPP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
A. Kejelasan Identitas	1. Mencantumkan satuan Pendidikan	5	5	4
	2. Mencantumkan mata Pelajaran	5	5	4
	3. Mencantumkan tingkat Kelas	5	5	4
	4. Mencantumkan semester	5	5	4
	3. Mencantumkan alokasi waktu	4	5	4
B.Kelengkapan Identitas	6. Mencantumkan kompetensi inti	5	5	4
	7. Mencantumkan kompetensi dasar	5	5	4
	8. Mencantumkan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	4
	9. Mencantumkan nama guru mata pelajaran pada akhir RPP	4	4	4
JUMLAH		42	43	36
Presentase		93.33%	95.56%	80.00%

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh/ skor rerata adalah 89,63% skor termasuk pada kriteria “sangat baik”.

## 2) IDIKATOR DAN TUJUAN PEMBELAJARAN

Tabel 4. Data Hasil Validasi Produk Indikator dan Tujuan Pembelajaran pada RPP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
C. Ketepatan penjabaran kompetensi dasar dalam indikator dan tujuan pembelajaran	10	Kompetensi dasar dijabarkan dalam indikator dan tujuan secara tepat	4	4	3
	11	Indikator dan tujuan pembelajaran dirumuskan dengan jelas	4	4	4
	12	Rumusan indikator dan tujuan pembelajaran operasional	4	4	4
D. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	13	Materi yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	4	4
Jumlah			16	16	15
Presentase			80%	80%	75%

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 78,33% skor nilai termasuk pada kriteria “Baik”.

### 3) PEMILIHAN MATERI

Tabel 5. Data Hasil Validasi Produk Pemilihan Materi pada RPP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
		Ahli	Ahli	Ahli	
		1	2	3	
E. Kelengkapan dan keruntutan materi	14	Materi yang disajikan dapat mencakup indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	4
	15	Materi runtut disajikan dalam setiap aktivitas pembelajaran	5	5	4
	16	Materi yang akan dipelajari siswa ditulis secara jelas	4	4	4
F. Kesesuaian dengan kebutuhan siswa	17	Materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan siswa	5	5	4
Jumlah			18	18	16
Presentase		90%	90%	80%	

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 86,67% skor nilai termasuk pada kriteria “sangat baik”.

#### 4) PEMILIHAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Tabel 6. Data Hasil Validasi Produk Pemilihan Pendekatan Pembelajaran pada RPP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
G. Kesesuaian pendekatan pembelajaran	18	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan tujuan pembelajaran	5	5	4
	19	Pendekatan pembelajaran mendorong tercapainya tujuan pembelajaran	5	5	4
H. Kelengkapan Identitas	20	Kesesuaian pendekatan pembelajaran dengan materi ajar	4	4	4
	21	Menumbuhkan keaktifan siswa dalam pembelajaran	4	4	4
	22	Menumbuhkan rasa kerjasama antar siswa	5	5	4
	23	Menumbuhkan rasa semangat dan menyenangkan	5	5	4
Jumlah		28	28	24	
Presentase		93.33 %	93.33 %	80.00 %	

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 88,89% skor nilai termasuk pada kriteria “sangat baik”.

**5) KESESUAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN DENGAN PENDEKATAN *Teaching Games for Understanding* (TGfU)**

Tabel 7. Data Hasil Validasi Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan TGfU pada RPP

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
I. Kesesuaian dengan pendekatan TGfU	Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa			
	24 Pembelajaran dimulai dengan Guru menyampaikan semua tujuan pelajaran menggunakan pendekatan TGfU yang dicapai pada pelajaran tersebut adalah memotivasi siswa belajar	5	5	4
	Menyajikan informasi			
	25 Guru menyampaikan informasi kepada siswa tentang penilaian yang digunakan selama pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU	3	3	4
	Membimbing kelompok bekerja dan belajar			
	26 Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka	5	5	4
	Evaluasi			

	27	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya	4	4	4
	Memberikan penghargaan				
	28	Guru mencari cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok	4	4	4
J. Alokasi waktu pembelajaran	29	Keefektifan alokasi waktu dalam pembelajaran	4	4	4
	30	Keefektifan waktu yang doalokasikan	4	4	4
Jumlah			29	29	28
Presentase			82.86 %	82.86 %	80.00 %

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 81,90% skor nilai termasuk pada kriteria “sangat baik”.

## 6) SUMBER BELAJAR DAN PENILAIAN HASIL BELAJAR

Tabel 8. Data Hasil Validasi Produk Sumber Belajar dan Penilaian Hasil Belajar pada RPP

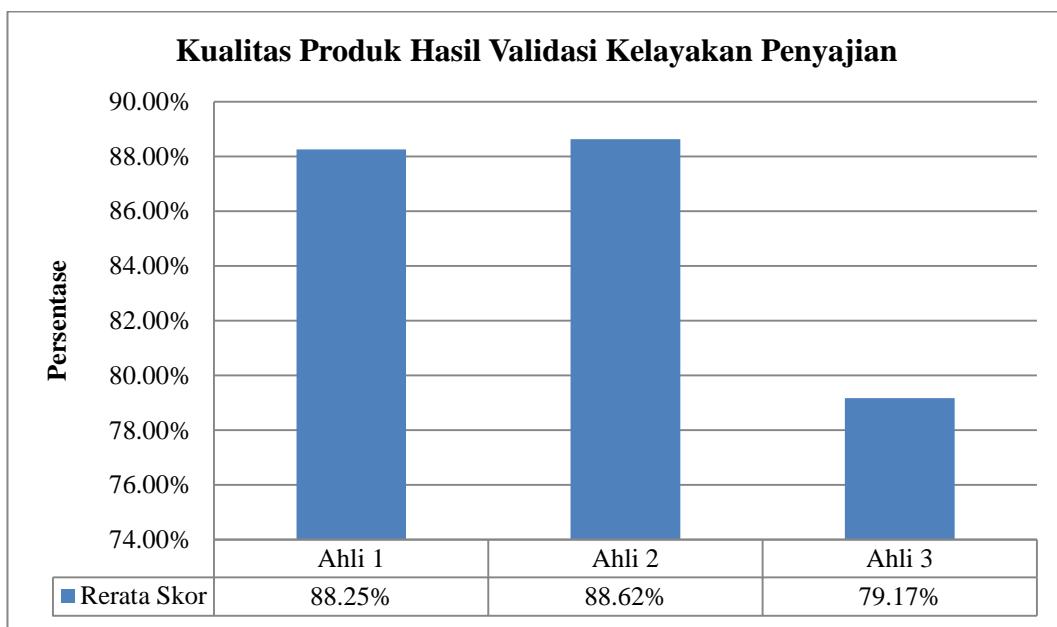
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor		
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3
K. Kesesuaian sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	31 Ketepatan sumber belajar dengan tujuan pembelajaran	5	5	4
	32 Kemudahan pengadaan dan penggunaan sumber belajar	5	5	4
	33 Keberadaan petunjuk penilaian	4	4	4
	34 Kesesuaian instrument penilaian dengan indikator dan tujuan pembelajaran	4	4	4
Jumlah		18	18	16
Presentase		90%	90%	80%

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 86,67% skor nilai termasuk pada kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian kelayakan penyajian dapat diperoleh data table berikut:

Tabel 9. Hasil Penilaian Kelayakan Penyajian oleh Ahli

NO.	KRITERIA	PENILAIAN AHLI			RERATA
		AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	
A.	Kelayakan Penyajian				
	1. Identitas	93.33%	95.56%	80%	89.63%
	2. Indikator dan Tujuan Pembelajaran	80%	80%	75%	78.33%
	3. Pemilihan Materi	90%	90%	80%	86.67%
	4. Pemilihan Pendekatan Pembelajaran	93.33%	93.33%	80%	88.89%
	5. Kesesuaian Kegiatan Pembelajaran dengan Pendekatan TGfU <i>(Teaching Games for Understanding)</i>	82.85%	82.85%	80%	81.90%
	6. Sumber Belajar Penilaian Hasil Belajar	90%	90%	80%	86.67%
Jumlah		529.51 %	531.74 %	475.00 %	512.08%
Rerata		88.25%	88.62%	79.17%	85.35%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik



Gambar 4. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan Penyajian

#### 4. KELAYAKAN ISI

Tabel 10. Hasil Penilaian Produk Kelayakan Isi oleh Ahli pada RPP

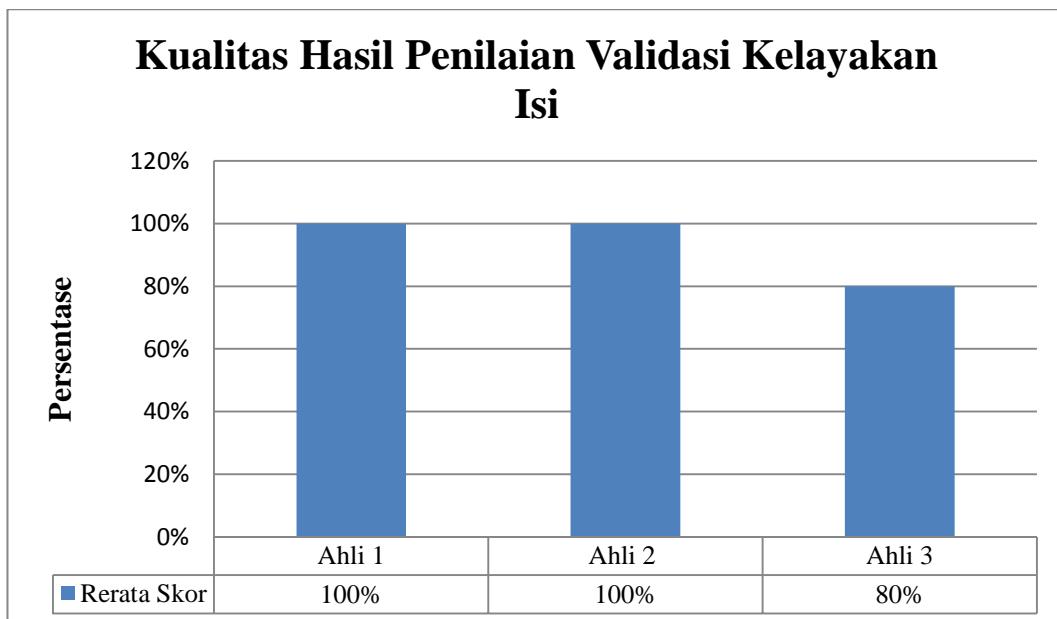
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
		Ahli 1	Ahli 2	Ahli 3	
L. Kesesuaian Materi pembelajaran	35	Materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5	4
	36	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	5	5	4
M.Ketercakupan Materi	37	Ketercakupan materi yang disajikan	5	5	4
Jumlah			15	15	12
Presentase			100%	100%	80%

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 93,33% skor nilai termasuk pada kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan penilaian kelayakan penyajian dapat diperoleh data pada

Tabel 11. Hasil Penilaian Kelayakan Isi oleh Ahli

NO	KRITERIA	PENILAIAN			RERATA
		AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	
B.	Kelayakan Isi	100%	100%	80%	93,33%
	<b>Kategori</b>	sangat baik	sangat baik	Baik	Sangat baik



Gambar 5. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan Isi

## 5. KELAYAKAN BAHASA

Tabel 12. Hasil Penilaian Produk Kelayakan Bahasa oleh Ahli pada RPP

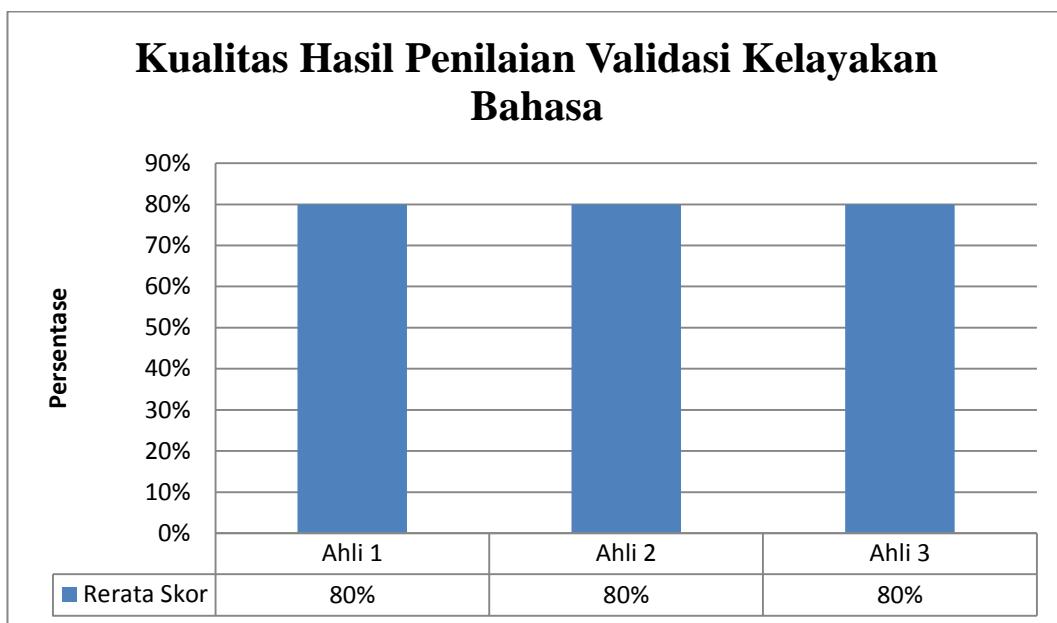
Indikator Penilaian	Butir Penilaian	Skor			
		1	2	3	
N. Kesesuaian penggunaan bahasa atau kalimat	38	Penggunaan struktur bahasa atau kalimat benar dan jelas	4	4	4
	39	Bahasa atau kalimat yang digunakan efisien dan efektif	4	4	4
	40	Bahasa atau kalimat yang digunakan komunikatif dan interaktif	4	4	4
Jumlah		12	12	12	
Presentase		80%	80%	80%	

Hasil penilaian ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 80% skor nilai termasuk pada kriteria “baik”.

Berdasarkan penilaian kelayakan penyajian dapat diperoleh data pada

Tabel 13. Hasil Penilaian Kelayakan Bahasa oleh Ahli

NO	KRITERIA	PENILAIAN			RERATA
		AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	
B.	Kelayakan Bahasa	80%	80%	80%	80%
<b>Kategori</b>		Baik	Baik	Baik	Baik

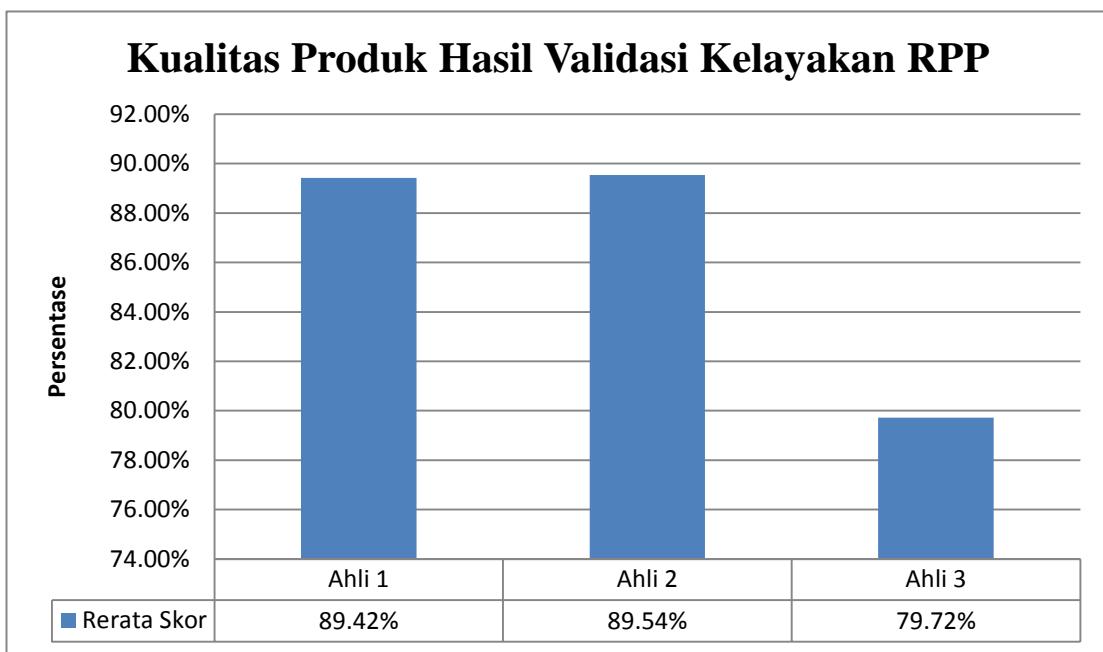


Gambar 6. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan Bahasa

Berdasarkan data diatas dapat dimaksukan kedalam table penilaian keseluruhan terhadap kualitas produk RPP sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Penilaian Rerata Keseluruhan Aspek oleh Ahli

NO.	KRITERIA	PENILAIAN AHLI			RERATA
		AHLI 1	AHLI 2	AHLI 3	
A.	Kelayakan Penyajian	88.25%	88.62%	79.17%	85.35%
B.	Kelayakan Isi	100%	100%	80%	93.33%
C.	Kelayakan Bahasa	80%	80%	80%	80.00%
Jumlah		268.25%	268.62%	239.17%	258.68%
Rerata		89.42%	89.54%	79.72%	86.23%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik



Gambar 7. Diagram Kualitas Produk Hasil Validasi Kelayakan RPP

Hasil penilaian kualitas produk hasil validasi kelayakan RPP oleh ahli I, ahli II dan ahli III dapat diperoleh skor rerata adalah 86.23% skor nilai termasuk pada kriteria “Sangat baik”.

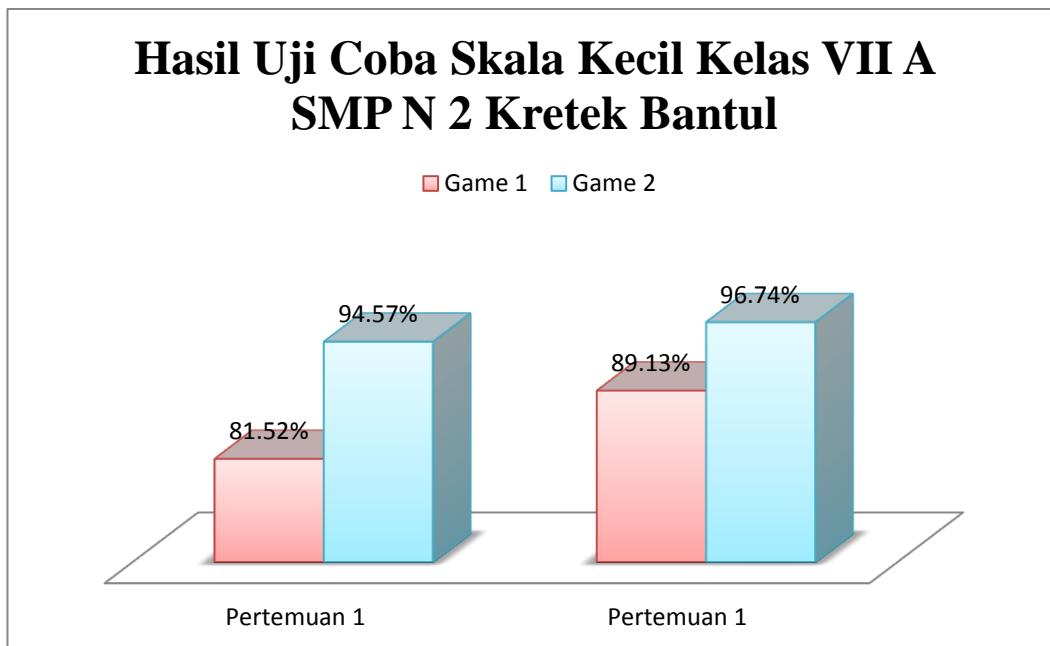
**Lampiran 13. Penilaian Uji Skala Kecil**

**PERTEMUAN 1**

**MATA PELAJARAN : BOLA VOLI**

Tabel 15. Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	<i>GAMES 1</i>		<i>GAMES 2</i>	
		<i>Skil Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skil Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AM	4	4	4	4
2	AK	3	4	4	4
3	AD	4	4	4	4
4	AP	3	3	4	4
5	AM	2	3	3	3
6	AL	2	3	3	3
7	AR	4	4	4	4
8	BI	3	3	4	4
9	DN	3	4	4	4
10	DS	3	4	4	4
11	ES	-	-	-	-
12	FK	4	4	4	4
13	FR	3	4	4	4
14	KD	4	4	4	4
15	MR	3	4	4	4
16	NR	4	4	4	4
17	NF	3	3	3	4
18	PA	3	3	4	4
19	RO	3	3	4	4
20	RF	2	2	2	3
21	RR	4	4	4	4
22	SD	4	4	4	4
23	SF	3	3	4	4
24	TA	4	4	4	4
25	VK	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		75	82	87	89
<b>Rerata</b>		3.26	3.57	3.78	3.87
<b>Persentase</b>		81.52%	89.13%	94.57%	96.74%
<b>Kategori</b>		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik



Gambar 8. Hasil Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul

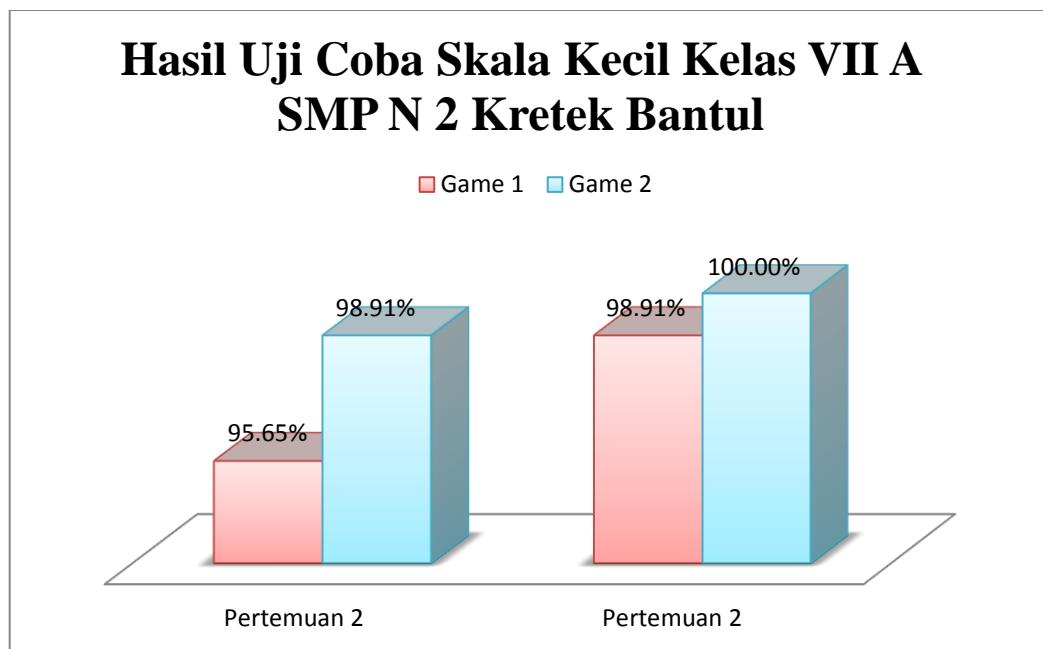
## PERTEMUAN 2

### MATA PELAJARAN : BOLA VOLI

Tabel 16. Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	GAMES 1		GAMES 2	
		<i>Skil Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skil Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AM	4	4	4	4
2	AK	4	4	4	4
3	AD	4	4	4	4
4	AP	4	4	4	4
5	AM	4	4	4	4
6	AL	3	4	4	4
7	AR	4	4	4	4
8	BI	4	4	4	4
9	DN	4	4	4	4
10	DS	4	4	4	4

11	ES	-	-	-	-
12	FK	4	4	4	4
13	FR	4	4	4	4
14	KD	4	4	4	4
15	MR	4	4	4	4
16	NR	4	4	4	4
17	NF	3	4	4	4
18	PA	4	4	4	4
19	RO	4	4	4	4
20	RF	2	3	3	4
21	RR	4	4	4	4
22	SD	4	4	4	4
23	SF	4	4	4	4
24	TA	4	4	4	4
25	VK	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		88	91	91	92
<b>Rerata</b>		3.83	3.96	3.96	4.00
<b>Persentase</b>		95.65%	98.91%	98.91%	100.00%
<b>Kategori</b>		Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik



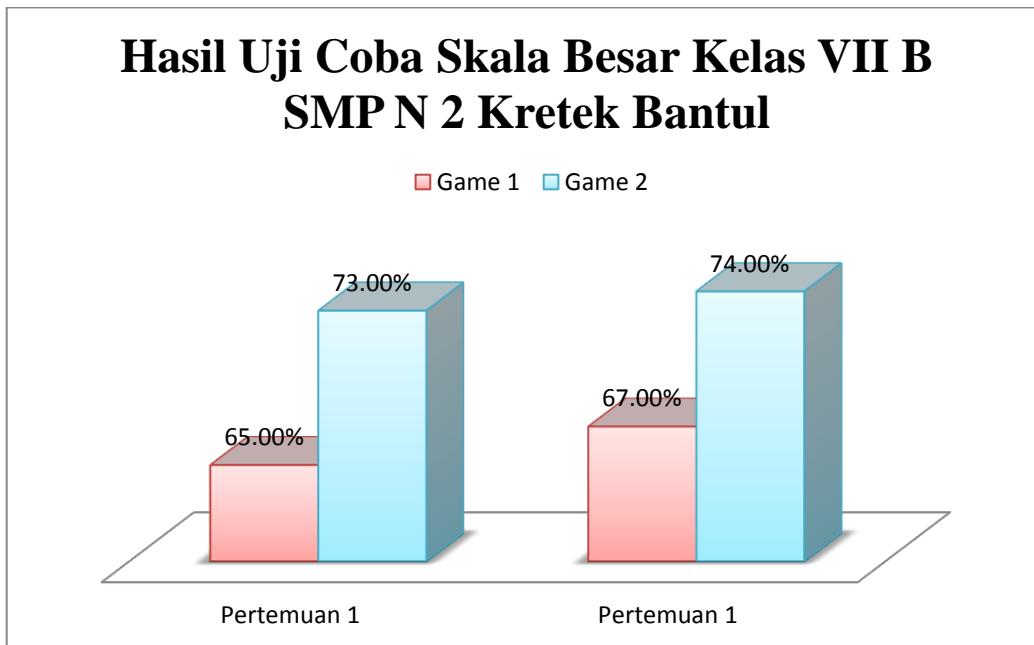
Gambar 9. Hasil Uji Coba Skala Kecil Kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul

**Lampiran 14. Penilaian Uji Skala Besar****PERTEMUAN 1****MATA PELAJARAN : BOLA VOLI****Uji Coba Skala Besar Kelas VII B**

Tabel 17. Uji Coba Skala Besar Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	GAMES 1		GAMES 2	
		<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AN	3	4	3	4
2	AG	3	4	3	3
3	AD	3	3	4	3
4	AT	3	2	3	3
5	AP	3	3	3	2
6	AR	2	2	2	2
7	CR	2	3	3	2
8	DW	4	3	3	4
9	EO	3	4	4	3
10	ES	2	2	2	3
11	FR	3	2	3	3
12	FJ	2	2	3	2
13	LN	2	2	2	3
14	MD	2	2	2	3
15	MA	2	2	3	3
16	NN	2	2	2	3
17	ND	2	2	2	2
18	PY	3	3	3	4
19	QQ	3	3	3	3
20	RR	2	2	3	3
21	RA	2	3	3	3
22	RN	-	-	-	-
23	RD	4	4	4	4
24	SD	2	2	3	3
25	SR	2	2	3	2
26	SR	4	4	4	4
27	TA	-	-	-	-
28	YF	-	-	-	-

<b>Jumlah</b>	65	67	73	74
<b>Rerata</b>	2.60	2.68	2.92	2.96
<b>Persentase</b>	65.00%	67.00%	73.00%	74.00%



Gambar 10. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul

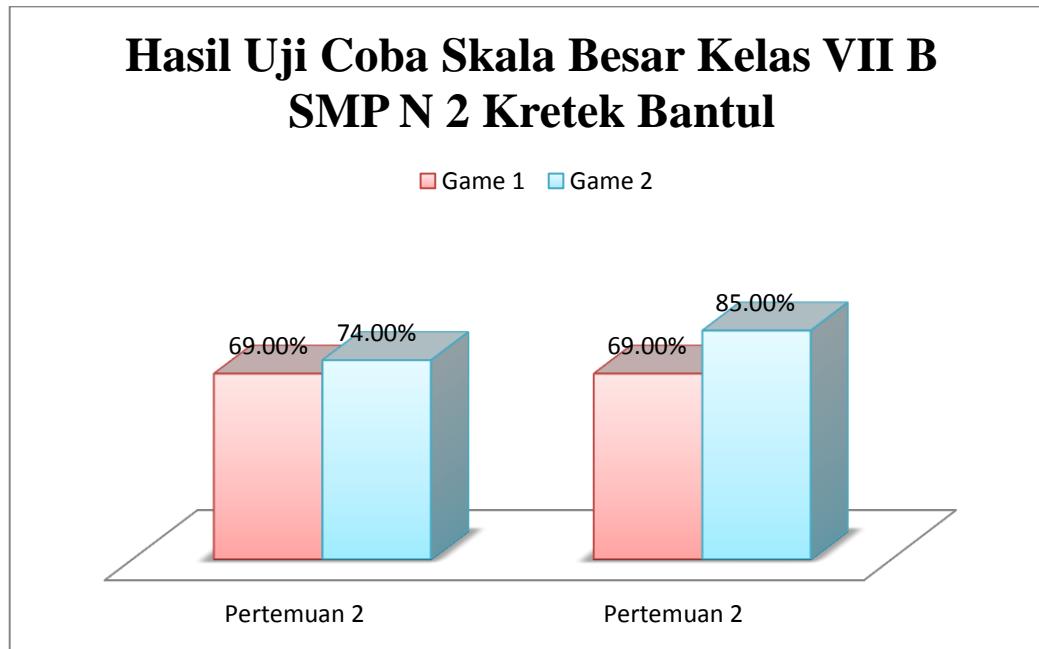
## PERTEMUAN 2

### MATA PELAJARAN : BOLA VOLI

Tabel 18. Uji Coba Skala Besar Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	<i><b>GAMES 1</b></i>		<i><b>GAMES 2</b></i>	
		<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AN	4	3	3	4
2	AG	3	4	4	4
3	AD	3	3	3	4
4	AT	4	4	4	4
5	AP	3	3	3	4
6	AR	2	2	2	3
7	CR	3	3	3	4
8	DW	4	4	4	4
9	EO	3	3	3	4

10	ES	2	2	2	3
11	FR	2	3	3	4
12	FJ	3	3	3	3
13	LN	2	2	3	3
14	MD	2	2	2	2
15	MA	2	2	2	3
16	NN	2	2	3	2
17	ND	2	2	2	2
18	PY	3	3	3	4
19	QQ	3	3	4	3
20	RR	2	2	3	4
21	RA	3	2	2	3
22	RN	-	-	-	-
23	RD	4	4	4	4
24	SD	2	2	3	3
25	SR	2	2	2	3
26	SR	4	4	4	4
27	TA	-	-	-	-
28	YF	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		69	69	74	85
<b>Rerata</b>		2.76	2.76	2.96	3.4
<b>Persentase</b>		69.00%	69.00%	74.00%	85.00%



Gambar 11. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII B SMP N 2 Kretek Bantul.

## PERTEMUAN 1

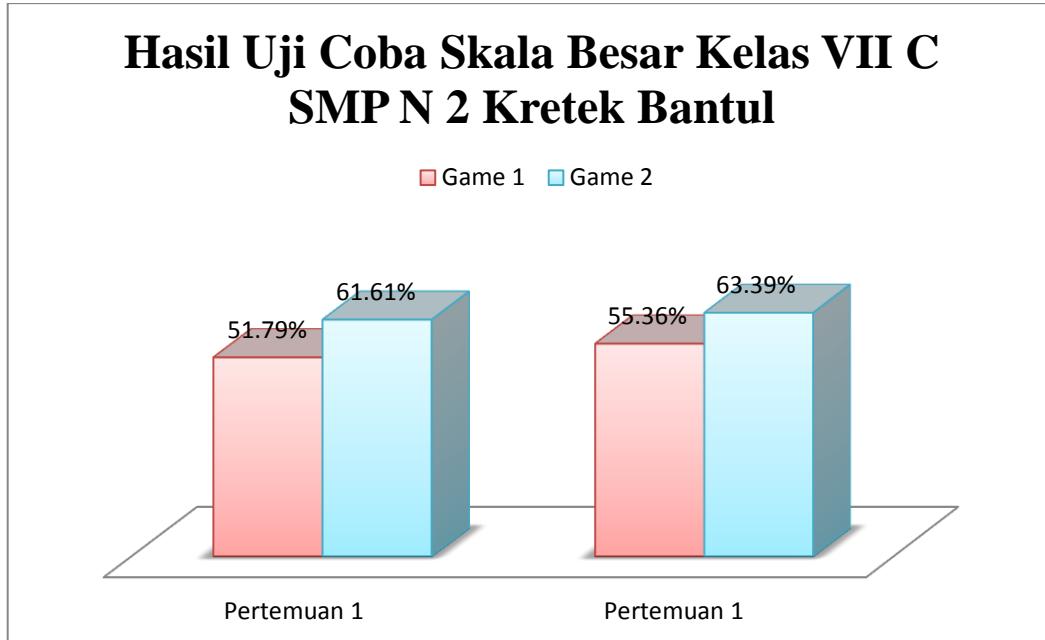
### MATA PELAJARAN : BOLA VOLI

#### Uji Coba Skala Besar Kelas VII C

Tabel 19. Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	<i>GAMES 1</i>		<i>GAMES 2</i>	
		<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AB	2	2	2	2
2	AD	2	2	2	2
3	AA	2	2	2	2
4	CE	2	2	2	2
5	CH	2	2	3	3
6	CF	2	3	3	3
7	DN	3	2	2	3
8	DD	2	3	3	2
9	DH	2	3	3	3
10	EV	2	2	2	3
11	FN	2	2	2	3
12	FY	2	2	3	3
13	FA	2	2	2	2
14	GH	2	3	3	4
15	HN	2	2	3	3
16	ID	3	3	4	4
17	IC	2	2	2	2
18	MA	2	2	3	3
19	MI	2	2	2	2
20	MR	2	2	2	2
21	OC	2	2	3	3
22	RA	2	2	2	2
23	RR	2	2	2	2
24	RA	2	2	2	3
25	RE	2	2	2	2
26	RB	2	3	3	2
27	SN	2	2	2	2
28	SR	2	2	3	2
<b>Jumlah</b>		58	62	69	71
<b>Rerata</b>		2.07	2.21	2.46	2.54

<b>Persentase</b>	51.79%	55.36%	61.61%	63.39%
-------------------	--------	--------	--------	--------



Gambar 12. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul

## PERTEMUAN 2

### MATA PELAJARAN : BOLA VOLI

#### Uji Coba Skala Besar Kelas VII C

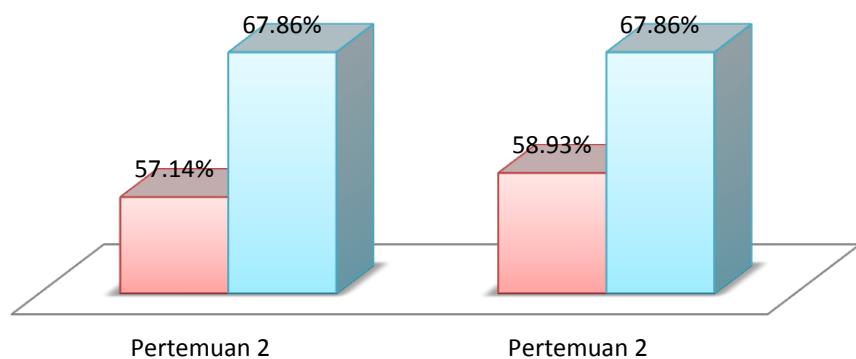
Tabel 20. Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	<b>GAMES 1</b>		<b>GAMES 2</b>	
		<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AB	2	2	3	2
2	AD	2	2	3	2
3	AA	2	2	2	3
4	CE	2	2	2	2
5	CH	2	3	3	2
6	CF	3	3	3	4
7	DN	3	2	3	3
8	DD	3	2	3	3
9	DH	3	3	3	3
10	EV	2	2	3	2

11	FN	2	2	2	2
12	FY	3	3	2	3
13	FA	2	2	2	2
14	GH	3	4	4	4
15	HN	2	2	2	2
16	ID	3	3	3	4
17	IC	2	2	3	2
18	MA	2	2	3	4
19	MI	2	2	3	2
20	MR	2	2	3	3
21	OC	2	3	3	2
22	RA	2	2	3	3
23	RR	2	2	2	3
24	RA	2	3	3	2
25	RE	2	2	2	3
26	RB	3	3	3	3
27	SN	2	2	2	3
28	SR	2	2	3	3
<b>Jumlah</b>		64	66	76	76
<b>Rerata</b>		2.29	2.36	2.71	2.71
<b>Persentase</b>		57.14%	58.93%	67.86%	67.86%

### **Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul**

■ Game 1 ■ Game 2



Gambar 13. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII C SMP N 2 Kretek Bantul

## PERTEMUAN 1

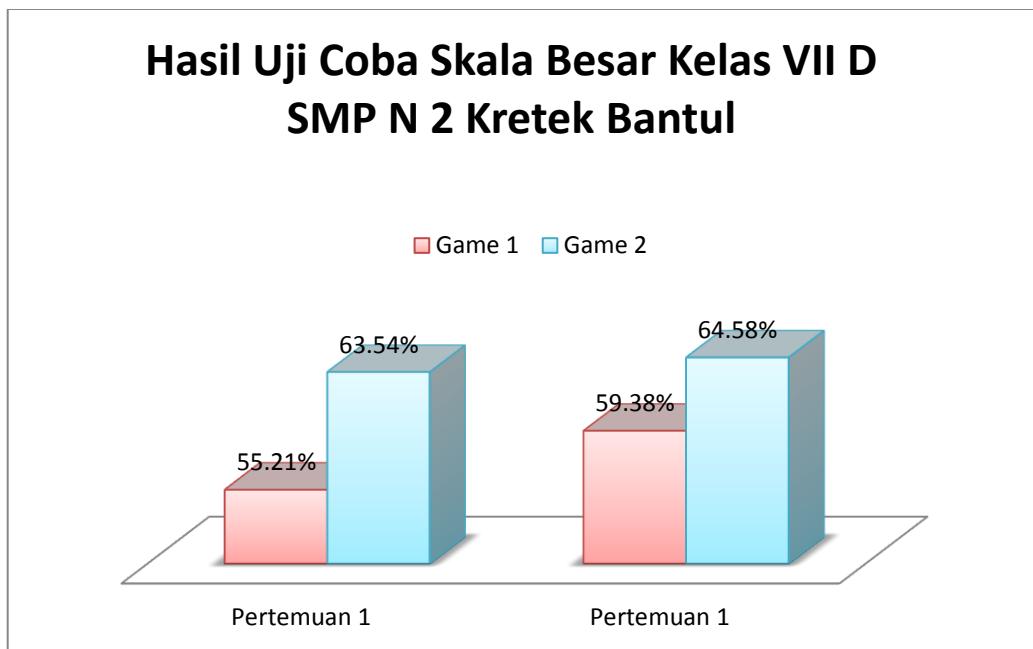
### MATA PELAJARAN : BOLA VOLI

#### Uji Coba Skala Besar Kelas VII D

Tabel 21. Uji Coba Skala Besar Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	<i>GAMES 1</i>		<i>GAMES 2</i>	
		<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AI	2	2	2	2
2	AD	2	2	2	2
3	AL	2	2	2	3
4	AV	2	2	2	2
5	AR	2	2	3	2
6	BN				
7	CP				
8	DA	2	2	3	3
9	DZ	2	2	2	2
10	DM				
11	ED	2	2	2	3
12	EN	3	4	4	3
13	ES	3	4	3	4
14	FM	2	2	2	2
15	MF	3	3	2	2
16	MS	2	2	3	3
17	NA	2	2	2	2
18	NH				
19	NC	2	2	3	3
20	PS	2	2	3	2
21	PP	2	3	3	2
22	RR	2	3	3	2
23	RG	2	2	2	3
24	RA	2	2	3	3
25	SL	2	2	2	3
26	VH	4	4	4	4
27	WD	2	2	2	2
28	YG	2	2	2	3
<b>Jumlah</b>		53	57	61	62
<b>Rerata</b>		2.21	2.38	2.54	2.58

<b>Persentase</b>	55.21%	59.38%	63.54%	64.58%
-------------------	--------	--------	--------	--------



Gambar 14. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul

## PERTEMUAN 2

### MATA PELAJARAN : BOLA VOLI

#### Uji Coba Skala Besar Kelas VII D

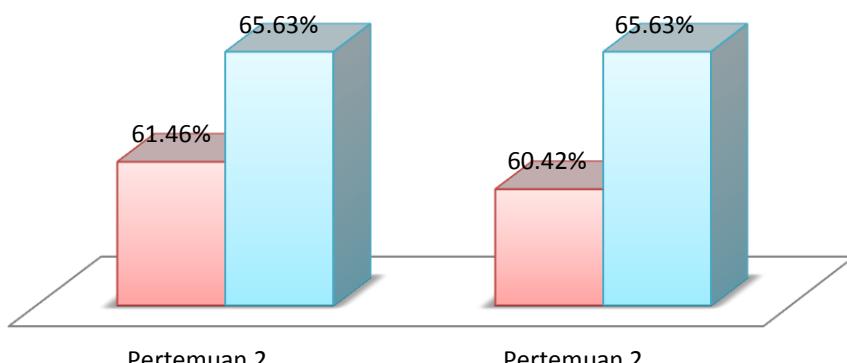
Tabel 22. Uji Coba Skala Besar Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul

NO	NAMA	<i><b>GAMES 1</b></i>		<i><b>GAMES 2</b></i>	
		<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>	<i>Skill Execution</i>	<i>Decision Making</i>
1	AI	2	2	2	2
2	AD	2	2	2	3
3	AL	2	2	3	2
4	AV	2	2	2	3
5	AR	2	2	2	3
6	BN				
7	CP				
8	DA	3	3	3	3
9	DZ	2	2	2	2
10	DM				

11	ED	3	2	3	2
12	EN	3	4	3	4
13	ES	3	3	3	4
14	FM	2	2	2	2
15	MF	3	2	3	3
16	MS	2	2	3	2
17	NA	2	2	3	2
18	NH				
19	NC	3	3	3	2
20	PS	3	3	2	3
21	PP	3	3	3	2
22	RR	3	2	3	2
23	RG	2	2	3	2
24	RA	2	2	3	3
25	SL	2	2	2	3
26	VH	4	4	4	4
27	WD	2	3	2	2
28	YG	2	2	2	3
<b>Jumlah</b>		59	58	63	63
<b>Rerata</b>		2.46	2.42	2.63	2.63
<b>Persentase</b>		61.46%	60.42%	65.63%	65.63%

## **Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul**

■ Game 1 ■ Game 2



Gambar 15. Hasil Uji Coba Skala Besar Kelas VII D SMP N 2 Kretek Bantul

### **Lampiran 15. Dokumentasi**





