

**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA PGSD PENJAS TENTANG  
PENDEKATAN TAKTIK**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Siti Meissyaroh  
14604221069

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

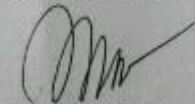
**TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA PGSD PENJAS TENTANG  
PENDEKATAN TAKTIK**

Disusun oleh:

Siti Meissyaroh  
NIM: 14604221069

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

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

Yogyakarta, 16 Juli 2018  
Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Siti Nopembri, M.Pd., Ph.D  
NIP: 19791112 200312 1 002

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Meissyarah

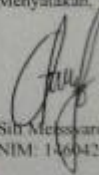
NIM : 14604221069

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani

Judul TAs : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas tentang Pendekatan Taktik

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

Yogyakarta, 17 Juli 2018  
Menyatakan,



Siti Meissyarah  
NIM: 14604221069

**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi  
TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA PGSD PENJAS TENTANG  
PENDEKATAN TAKTIK

Disusun Oleh:

Siti Meisyyaroh  
NIM: 14604221069

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal Juli 2018

**TIM PENGUJI**

<b>Nama</b>	<b>Tanda Tangan</b>	<b>Tanggal</b>
Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D., AIFO Ketua Penguji/Pembimbing		25/7/2018
Dr. Muh. Hamid Anwar, M.Phil. Sekretaris Penguji		29/7/2018
Amat Komari, M.Si. Penguji Utama		22/7/2018

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

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

## **MOTTO**

1. Dan berbuat baiklah, karena sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik. (QS Al-Baqarah: 195)
2. Doakan apa yang kamu usahakan, usahakan apa yang kamu doakan (Penulis)
3. Usahakan, doakan, pasrahkan dan iklaskan (Penulis)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tua saya, Ibu Siaminah yang selalu mendukung dan mendoakan saya dalam segala hal sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Kakak saya Reni Octoviana yang selalu mendukung dalam segala kegiatan saya.
3. Keponakan saya Hinata dan Nikita yang selalu memberikan semangat untuk saya.
4. Teman-teman PGSD Penjas C 2014 yang selalu bersama selama 4 Tahun.

# TINGKAT PENGETAHUAN MAHASISWA PGSD PENJAS TENTANG PENDEKATAN TAKTIK

Oleh:  
Siti Meissyaroh  
NIM: 14604221069

## ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh mahasiswa angkatan 2014 dan 2015 sebanyak enam kelas dengan jumlah mahasiswa sebanyak 240. Sampel penelitian ini diambil dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yakni sebanyak empat kelas dari populasi sebanyak 132 mahasiswa. Pengambilan data menggunakan tes pengetahuan tentang pendekatan taktik yang di dalamnya terdapat enam faktor, yakni mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta dengan reliabilitas 0,696. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pengetahuannya berada pada kategori cukup. Secara rinci terdapat 11 mahasiswa (8,33%) berada pada kategori kurang sekali, 43 mahasiswa (22,73%) berada pada kategori kurang, 41 mahasiswa (31,1%) berada pada kategori cukup, 43 mahasiswa (32,58%) berada pada kategori baik, dan 7 mahasiswa (5,30%) berada pada kategori sangat baik.

*Kata kunci: Pengetahuan, Mahasiswa PGSD Penjas, Pendekatan Taktik*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur dipanjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala limpahan rahmat serta karunia-Nya sehingga skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Tentang Pendekatan Taktik” ini dapat diselesaikan.

Penulis sadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak skripsi ini tidak dapat terwujud. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini disampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahraagaan UNY atas izin yang telah diberikan.
2. Bapak Dr. Guntur, M.Pd selaku Ketua Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahraagaan Universitas Negeri Yogyakarta atas motivasinya.
3. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd selaku Ketua Program Studi PGSD Penjas yang telah memberikan pengarahan untuk cepat menyelesaikan studi.
4. Bapak Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D selaku dosen pembimbing skripsi yang dengan sabar membimbing serta memberikan saran dan arahan kepada penulis sehingga tugas akhir ini dapat terselesaikan.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Keolahraagaan UNY yang telah membekali ilmu yang sangat bermanfaat bagi penulis untuk dapat menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
6. Seluruh teman-teman mahasiswa PGSD Penjas angkatan 2014 dan 2015 yang telah menyediakan waktu agar terselesainya penelitian ini.

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Meissyaroh  
NIM : 14604221069  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jember  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas tentang Pendekatan Taktik

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

Yogyakarta, 17 Juli 2018  
Menyatakan,



Siti Meissyaroh  
NIM: 14604221069

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	v
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	7
A. Kajian Teori .....	7
1. Hakikat Pengetahuan .....	7
2. Program Studi PGSD Penjas .....	11
3. Pembelajaran Pendekatan Taktik .....	12
B. Penelitian yang Relevan .....	18
C. Kerangka Berfikir .....	19

<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>
A.Desain Penelitian .....	21
B.Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian .....	22
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	23
E. Teknik dan Instrumen penelitian .....	24
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	25
G. Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>31</b>
A.Hasil Penelitian .....	31
B.Pembahasan .....	40
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>46</b>
A. Kesimpulan .....	46
B. Implikasi Hasil Penelitian .....	46
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	47
D. Saran .....	48
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>49</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>51</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Mata Kuliah yang menggunakan Model Pendekatan Taktik	4
Tabel 2. Perbandingan Model Pembelajaran Pendekatan Teknik dengan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik .....	13
Tabel 3. Sistem Klasifikasi dalam Permainan.....	17
Tabel 4. Sampel Penelitian.....	23
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	25
Tabel 6. Hasil Uji Validitas .....	26
Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Sebelum Validitas.....	27
Tabel 8. Hasil Analisis Reliabilitas.....	28
Tabel 9. Norma Penilaian.....	29
Tabel 10. Data Skor yang diperoleh Keseluruhan Responden.....	31
Tabel 11. Hasil Norma Penilaian.....	31
Tabel 12. Data Pengelompokan Kategori Keseluruhan Sampel.....	32
Tabel 13. Data Pengelompokan Faktor Mengingat.....	34
Tabel 14. Data Pengelompokan Faktor Memahami.....	35
Tabel 15. Data Pengelompokan Faktor Menerapkan.....	36
Tabel 16. Data Pengelompokan Faktor Menganalisis.....	37
Tabel 17. Data Pengelompokan Faktor Mengevaluasi.....	39
Tabel 18. Data Pengelompokan Faktor Mencipta.....	40

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Keseluruhan Sampel.....	32
Gambar 2. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Mengingat.....	34
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Memahami.....	36
Gambar 4. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Menerapkan.....	37
Gambar 5. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Menganalisis.....	38
Gambar 6. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Mengevaluasi.....	39
Gambar 7. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Mencipta.....	40

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing TAS.....	51
Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian.....	52
Lampiran 3. Surat Validasi Instrumen.....	53
Lampiran 4. Instrumen Penelitian dan Kunci Jawaban Sebelum Validasi	54
Lampiran 5. Jawaban Tes Sebelum Validasi.....	61
Lampiran 6. Hasil uji Validitas.....	67
Lampiran 7. Statistik Data Penelitian Sebelum Validasi.....	68
Lampiran 8. Hasil Kategorisasi Seblum Validasi.....	69
Lampiran 9. Instrumen Penelitian dan Kunci Jawaban.....	70
Lampiran 10. Statistik Hasil Data Penelitian.....	76
Lampiran 11. Perhitungan Kategorisasi.....	77
Lampiran 12. Hasil Kategorisasi.....	81
Lampiran 13. Kartu Bimbingan .....	83
Lampiran 14. Dokumentasi.....	84

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam mewujudkan sumber daya manusia yang berkualitas. Guru juga sebagai penentu berhasil atau tidaknya suatu pembelajaran. Janawi (2013: 32) menyatakan bahwa tuntutan pencitraan tenaga pendidik (guru) menjadi agenda penting. Tuntutan tersebut didasarkan pada filosofi bahwa guru menjadi penentu utama berkualitas atau tidaknya lulusan. Menjadi seorang guru juga tidaklah mudah, diperlukan pendidikan tinggi dan pendidikan yang akan membentuk menjadi seorang guru yang berkualitas dan guru yang profesional. Pendidikan tersebut harus di tempuh oleh setiap calon guru agar mendapatkan gelar sarjana pendidikan dan mempunyai sertifikat untuk mendidik di sekolah.

Menurut Janawi (2013: 35), ciri guru profesional adalah guru yang mampu menguasai filosofi bidang keilmuan, metodologi bidang keilmuan dan teknis serta praktis bidang keilmuan. Guru dituntut untuk memahami persis bidang keilmuan yang diajarkan. Tidak cukup dengan guru memahami materi pelajaran saja sehingga siswa menjadi pandai tetapi guru juga harus memikirkan metode apa yang akan digunakan, materi apa yang cocok, pendekatan pembelajaran yang baik, efektifitas penggunaan metode dan lain sebagainya. Maka dari itu untuk menjadi seorang guru kita harus belajar dan mempersiapkan diri menjadi seorang guru profesional dengan menjadi mahasiswa kependidikan. Mahasiswa kependidikan di semua jurusan akan

diajarkan dan dipersiapkan menjadi guru yang berkualitas, tak terkecuali guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

Berdasarkan program semester SD Negeri Jlaban tahun 2017/2018 materi pembelajaran PJOK terdiri atas gerak dasar (lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif), dasar atletik, senam, materi tentang kesehatan, bela diri pencak silat, penanganan cedera dan berbagai pembelajaran permainan. Dari hasil observasi Praktik Lapangan Terbimbing (PLT) selama 2 bulan di SD Negeri Jlaban Kecamatan Sentolo, setiap pembelajaran permainan siswa lebih antusias daripada mendapat materi pembelajaran yang lain. Namun sayangnya antusias siswa dalam melaksanakan pembelajaran permainan belum diimbangi dengan pemahaman siswa tentang permainan tersebut.

Mahasiswa FIK UNY khususnya jurusan Pendidikan Olahraga (POR) yang terdiri dari prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) dan juga PGSD Penjas merupakan prodi yang mempersiapkan mahasiswanya menjadi guru yang profesional. Mahasiswa harus mampu menguasai berbagai mata kuliah yang telah didapatnya dan juga menguasai berbagai materi yang ada di setiap mata kuliahnya. Prodi PGSD Penjas di FIK UNY mulai angkatan 2014 sudah mengajarkan salah satu model pembelajaran yaitu pendekatan taktik. Model pembelajaran ini menggunakan permainan sebagai kegiatan pembelajarannya. Di dalam pembelajarannya, siswa akan terjun langsung ke dalam permainan dan akan merasakan langsung penggunaan keterampilan serta anak akan menjumpai masalah-masalah apa yang muncul dalam permainan. Mahasiswa PGSD Penjas yang

dipersiapkan untuk menjadi guru PJOK di sekolah dasar hendaknya menguasai model-model pembelajaran yang kelak akan digunakan saat menjadi guru.

Pendekatan pembelajaran yang cocok digunakan dalam pembelajaran permainan yaitu pendekatan taktik. Menurut Subroto (2001: 1) tujuan utama pendekatan taktik dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain. Sedangkan menurut Pambudi (2012: 12), pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) secara tidak langsung bermain yang ditekankan akan membawa siswa untuk memahami suatu jenis olahraga. Dengan memahami bentuk bermain siswa akan didekatkan pada model taktik, karena konsep bermain itu sendiri menyenangkan. Pendekatan taktik menekankan pembelajaran yang lebih memfokuskan pada bermain. Dalam pembelajaran taktik inilah, diharapkan siswa akan lebih mengetahui pembelajaran yang dilakukan. Pendekatan ini melalui aspek-aspek bermain dimana semua siswa dihadapkan pada permasalahan untuk memecahkan masalah dengan kemampuan taktik seorang siswa. Konsep pendekatan taktik menekankan keaktifan siswa dalam pembelajaran PJOK.

Pada kurikulum Program studi PGSD Penjas tahun 2014 terdapat berbagai mata kuliah yang berhubungan dengan model pembelajaran taktik. Berikut adalah mata kuliah pembelajaran permainan yang cara penyampaian materinya menggunakan pembelajaran taktik.

**Tabel 1. Mata Kuliah yang Berhubungan dengan Model Pembelajaran Taktik**

No	Mata Kuliah	SKS	Semester	Keterangan
1	Permainan Target	2	3	Teori/ Praktik
2	Permainan Striking and Fielding	2	3	Teori/ Praktik
3	Permainan Net	2	3	Teori/ Praktik
4	Permainan Invasi	2	4	Teori/ Praktik
5	Pembelajaran Permainan Target	2	5	Teori/ Praktik
6	Pembelajaran Permainan Striking and Fielding	2	5	Teori/ Praktik
7	Pembelajaran Permainan Net	2	5	Teori/ Praktik
8	Pembelajaran Permainan Invasi	2	5	Teori/ Praktik

**Sumber: Kurikulum 2014 Fakultas Ilmu Keolahragaan (2015: 12-13)**

Mahasiswa prodi PGSD Penjas yang telah menempuh semua mata kuliah pembelajaran dengan model pendekatan taktik seharusnya memiliki pengetahuan tentang model pembelajaran taktik. Akan tetapi, tingkat pengetahuan yang diperoleh oleh para mahasiswa dalam menguasai model pembelajaran pendekatan taktik belum diketahui dan belum dilakukan penelitian. Berdasarkan hal itu, maka perlu adanya suatu penelitian yang dapat menggambarkan tingkat pengetahuan para mahasiswa terhadap model pembelajaran pendekatan taktik ini.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa sekolah dasar senang jika mendapatkan materi permainan namun kurang diimbangi dengan pemahaman siswa tentang permainan tersebut.

2. Mahasiswa PGSD Penjas sebagai calon guru profesional hendaknya menguasai model-model pembelajaran yang kelak akan digunakan untuk menjadi guru PJOK.
3. Mahasiswa PGSD Penjas yang telah menempuh mata kuliah pembelajaran permainan serta mata kuliah yang terkait dengan model pendekatan taktik akan tetapi belum diketahui tingkat pengetahuannya terhadap model pendekatan taktik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka dapat dikemukakan batasan masalah dalam penelitian ini adalah belum diketahuinya berapa tinggi tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah pokok dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan penelitian sebagai berikut :  
“seberapa besar tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik.

## **F. Manfaat Penelitian**

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

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan PJOK khususnya pendekatan taktik
  - b. Dapat dijadikan sebagai bahan kajian untuk penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.
2. Manfaat Praktis
  - a. Memberikan informasi mengenai seberapa besar tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik.
  - b. Sebagai bahan masukan bagi mahasiswa PGSD Penjas sebagai calon guru profesional mengenai pentingnya mengetahui model pembelajaran pendekatan taktik.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

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

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

###### **a. Pengertian Pengetahuan**

Menurut Notoadmodjo (2007: 11), pengetahuan merupakan hasil tahu dan ini terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu obyek tertentu. Soekamto (2009: 6) berpendapat bahwa pengetahuan adalah kesan didalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca inderanya, yang berbeda sekali dengan kepercayaan (*belief*), takhayul (*superstitions*), dan penerangan-penerangan yang keliru (*misinformations*). Sedangkan menurut Purwanto (2013: 44), pengetahuan atau *knowledge* adalah tingkat kemampuan yang hanya meminta responden atau *teste* untuk mengenal atau mengetahui konsep, fakta atau istilah-istilah tanpa harus mengerti, atau dapat menilai dan menggunakannya. Dari beberapa definisi pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan hasil belajar suatu obyek yang diperoleh melalui pengamatan yang didapat dari panca indra (penglihat, pendengar, pencium, perasa, peraba) sehingga seseorang menjadi tahu mengenai suatu hal dan akan ada dalam ingatannya.

###### **b. Tingkat Pengetahuan**

Taksonomi Bloom dalam ranah kognitif menurut Utari (2001: 10-11), mengklasifikasikan menjadi enam kategori, dari yang sederhana (mengingat) sampai dengan yang lebih kompleks (mencipta). Ranah kognitif tersebut ialah:

1) Mengingat

Kemampuan menyebutkan kembali informasi/ pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Contoh :menyebutkan arti taksonomi

2) Memahami

Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/ makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun grafik/ diagram. Contoh: merangkum materi yang telah diajarkan dengan kata-kata sendiri.

3) Menerapkan

Kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Contoh: melakukan proses pembayaran gaji sesuai dengan sistem yang berlaku.

4) Menganalisis

Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Contoh: menganalisis penyebab meningkatkan harga pokok penjualan dan laporan keuangan dengan memisahkan komponen-komponennya.

5) Mengevaluasi/ Menilai

Kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Contoh: membandingkan hasil ujian siswa dengan kunci jawaban.

6) Mencipta

Kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Contoh: membuat kurikulum dengan mengintegrasikan pendapat dan materi dari beberapa sumber.

### **c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Menurut Budiman dan Riyanto (2014: 4), bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan ada 6, yaitu:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan di luar sekolah (baik formal maupun nonformal), berlangsung seumur hidup. Pengetahuan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang makin mudah orang tersebut untuk menerima informasi. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan dimana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun,

perlu diketahui bahwa seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula. Peningkatan pengetahuan tidak diperoleh di pendidikan formal, akan tetapi dapat diperoleh juga pada pendidikan non formal.

#### 2) Informasi/ media massa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan. Selain itu informasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan memanipulasi, mengumumkan, menganalisis dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu.

#### 3) Sosial, Budaya dan Ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah yang dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuannya walaupun tidak melakukan. Status seseorang juga akan menentukan tersediannya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

#### 4) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut.

#### 5) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu.

#### 6) Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperolehnya semakin membaik.

### **d. Pengukuran Tingkat Pengetahuan**

Menurut Arikunto (2010), pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang akan diukur dari subyek penelitian atau responden ke dalam pengetahuan yang dapat digunakan untuk pengukuran pengetahuan secara umum dibagi menjadi 2 jenis yaitu:

#### 1) Pertanyaan Subjektif

Penggunaan pertanyaan subjektif dengan jenis pertanyaan *essay* digunakan dengan penilaian yang melibatkan faktor subjektif dari penilai, sehingga hasil nilai akan berbeda dari setiap penilai dari waktu ke waktu.

#### 2) Pertanyaan Objektif

Jenis pertanyaan objektif seperti pilihan ganda (*multiple choice*), betul salah dan pertanyaan menjodohkan dapat dinilai secara pasti oleh penilai.

Pada penelitian ini penulis mengukur tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas dengan menggunakan pertanyaan obyektif yaitu dengan pilihan ganda (*multiple choice*).

## 2. Program Studi PGSD Penjas

PGSD Penjas merupakan satu dari empat prodi yang dimiliki Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) Universitas Negeri Yogyakarta. Keempat prodi tersebut adalah PJKR, PGSD Penjas, IKORA, dan PKO semua memiliki jenjang strata satu (S1). PGSD Penjas bertujuan untuk mencetak guru pendidikan jasmani yang bermoral, memiliki kemampuan akademik, dan tenaga pengajar yang profesional. Hal itu selaras dengan visi misi PGSD Penjas yang tercantum dalam buku kurikulum 2014 FIK untuk Prodi PGSD Penjas (2015: 4) “Visi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani (PGSD Penjas) menjadi lembaga pendidikan tinggi yang penuh **empati** terhadap peserta didik, mampu **mandiri** dan memandirikan peserta didik, serta selalu **inovatif** dalam pengajaran (EMI).

Misi Program Studi PGSD Penjas:

- a) Menyelenggarakan pendidikan, pengajaran yang menumbuhkembangkan sikap empati, cendekia, serta tanggung jawab profesional.
- b) Mengembangkan dan menerapkan penelitian yang kondusif bagi munculnya inovasi pembelajaran di sekolah dasar.
- c) Melakukan pengabdian masyarakat di bidang sekolah dasar, khususnya dalam rangka memacu kemandirian masyarakat, calon guru dan siswa melalui aktivitas pendidikan jasmani.
- d) Menjalin kerja sama yang saling menguntungkan dengan berbagai pihak sambil tetap mengedepankan empati, menghargai kemandirian dan menumbuhkan inovasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan PGSD Penjas adalah salah satu program studi dari jurusan pendidikan olahraga yang dimiliki FIK Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki visi mencetak guru pendidikan jasmani sekolah dasar yang memiliki sikap empati, mandiri, dan inovatif.

### **3. Pembelajaran Pendekatan Taktik**

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

Menurut L. Griffin dan Kevin Patton yang dikutip dalam Isnaini (2013), pembelajaran pendekatan taktik merupakan sebuah pendekatan yang berpusat pada siswa dan permainan untuk pembelajaran permainan yang berkaitan dengan olahraga dengan hubungan yang kuat dengan sebuah pendekatan konstruktifis dalam pembelajaran. Dengan model pembelajaran pendekatan taktik akan membantu siswa dalam memahami kesadaran taktik dan keterampilan yang diajarkan. Dengan model ini maka siswa akan terlibat dalam permainan olahraga sebelum mereka mengetahui teknik yang digunakan dalam permainan tersebut. Pembelajaran menggunakan model pendekatan taktik ini akan membuat pembelajaran lebih efektif karena model ini

memusatkan pada siswa dan permainan itu sendiri, sementara guru menjadi fasilitator.

Pendapat serupa diungkapkan oleh Metzler bahwa TGfU atau pendekatan taktik adalah model pembelajaran yang memfokuskan pada perkembangan siswa pada kemampuan bermain permainan (Pambudi, 2012: 13). Dapat ditarik suatu pernyataan bahwa dalam konsep pembelajaran pendekatan taktik bersifat fleksibilitas dimana siswa diajarkan sesuai kemampuan perkembangan dalam bermain permainan. Upaya itu dikarenakan jika siswa belum menguasai tetapi dipaksakan bermain, maka akibat yang timbul adalah rasa akibat yang timbul adalah rasa tidak percaya itu maka siswa akan malas bergerak, dan tujuan akhir dari pembelajaran pendidikan jasmani tidak tercapai.

Menurut Subroto (2001: 3), pendekatan taktik bermain membantu memikirkan guru untuk menguji kembali pandangan filosofis mereka pada pendidikan bermain. Model mengajar ini memungkinkan siswa untuk menyadari keterkaitan antara bermain dan peningkatan penampilan bermain mereka. Pendekatan ini menekankan pada (1) bermain dan penempatan belajar keterampilan teknik dalam konteks bermain (2) memberikan siswa kesempatan yang banyak untuk melihat relevansi keterampilan teknik pada situasi bermain yang sebenarnya.

Tujuan utama pendekatan taktik dalam pengajaran permainan adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep bermain (Subroto, 2001: 1). Dengan demikian performa siswa juga meningkat. Pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Masalah ini pada

hakikatnya berkenaan dengan penerapan keterampilan teknik dalam situasi permainan. Dengan demikian, siswa makin memahami kaitan antara teknik dan taktik. Keuntungan lainnya, pendekatan ini tepat untuk mengajarkan keterampilan bermain sesuai dengan keinginan siswa.

**Tabel 2. Perbandingan Model Pembelajaran Pendekatan Teknik dengan Model Pembelajaran Pendekatan Taktik**

	<b>Model Teknik (behaviorst)</b>	<b>Model Taktik (construtivist)</b>
<b>Mengapa diajarkan? (pandangan filosof dan sejarah)</b>		
Budaya	Pabrik/ Model hasil	Pendewasaan / Pendidikan yang progresif
Sistem kepercayaan	Dualisme	Mengintegrasikan akal, tubuh dan jiwa
Keadaan/ suasana	Tertutup, berhubungan dengan pelatihan dan olahraga profesional	Mengintegrasikan sekolah dan masyarakat
Latihan	Efisiensi/ dipengaruhi sistem kemiliteran	Pendidikan gerak
Pengalaman	Kekhususan/ olahraga	Integrasi dan bersifat inklusif
<b>Apa yang diajarkan? (kurikulum)</b>		
Tujuan	Kemahiran pengetahuan	Konstruksi dari arti
Sasaran	Menjelaskan apa yang kita tahu	Menemukan apa yang kita tidak ketahui dan menerapkan apa yang kita ketahui
Hasil keluaran	Penampilan	Pemikiran dan pengambilan keputusan
Kerangka permainan	Aktivitas musiman	Pembagian tingkat
<b>Bagaimana diajarkan? (pedagogi)</b>		
Pembelajaran	Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa, perkembangan dan progresif
Strategi	Bagian-keseluruhan	Keseluruhan- bagian-keseluruhan
Konteks/ keadaan	Interaksi guru ke murid	Interaksi multidimensi
Peran guru	Transmisi informasi	Fasilitator dan membantu memecahkan masalah
Peran siswa	Pembelajaran pasif	Pembelajaran aktif
Evaluasi	Penguasaan	Mempraktekkan dari kepehaman dan sumbangan dari proses

**Sumber: Joy & Barbara dalam Saryono & Soni Nopembri (2009: 92)**

Pambudi (2012: 14-15), menyatakan pendekatan taktik melibatkan empat kategori dan sub kategori adalah *invasion games*, *net games/dinding*, *target games* dan *striking/fielding games*. Berdasarkan empat kategori itu dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a. *Target games* (permainan target) adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau sejenisnya baik dilempar maupun dipukul akan mengenai sasaran yang sudah ditentukan.
- b. *Invasion games* (permainan serangan) adalah permainan tim dimana skor diperoleh jika pemain secara beregu mampu memanipulasi bola atau sejenisnya untuk dimasukkan ke gawang lawan atau kedaerah tertentu lebih banyak daripada lawan dan mampu mempertahankan daerahnya untuk tidak kemasukan oleh lawan.
- c. *Net games* (permainan net) adalah permainan tim atau individu dimana skor didapat apabila mampu memberikan bola atau sejenisnya jatuh pada lapangan lawan agar tidak bisa dikembalikan dengan jalan melewatkan bola atau sejenisnya melalui net dengan tinggi tertentu.
- d. *Striking/fielding games* (permainan pukul-tangkap-lari) adalah permainan tim yang cara mendapatkan skor dengan cara memukul bola atau sejenisnya untuk ditempatkan pada daerah kosong agar tidak bisa tertangkap oleh pemain jaga sehingga pemukul mampu berlari menuju daerah aman dan berkeliling untuk kembali ketempat semula.

Berikut adalah tabel yang menunjukkan pembagian atau klasifikasi permainan yang terdapat dalam Model Pembelajaran Taktik Pendekatan Taktik.

**Tabel 3. Sistem Klasifikasi dalam Permainan**

<b>Invasi</b>	<b>Jaring/ dinding</b>	<b>Lapangan/ skoring-lari</b>	<b>Target</b>
Bolabasket	<b>Net</b>	Baseball	Golf
Netball	Badminton	Softball	Croquet
Bolatangan	Tenis	Rounders	Bowling
Polo air	Tenis meja	Cricket	Bowling lapangan
Sepakbola	Bolavoli	Kickball	Billiards
Hoki	<b>Wall</b>		Snooker
Speedball	Squash		
Rugby	Ragquetball		

**Sumber : Subroto (2001: 8)**

Model pembelajaran pendekatan taktik membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran permainan saat pembelajaran PJOK. Selain itu siswa tidak merasa bosan dengan pengulangan keterampilan yang diajarkan. Dengan menggunakan pendekatan taktik maka siswa akan merasa senang karena siswa akan lebih banyak bermain dan juga siswa secara otomatis akan mempelajari teknik dan juga taktik permainan yang sedang mereka pelajari tersebut. Siswa menjadi lebih aktif karena terlibat langsung dalam permainan yang dilakukan dan guru sebagai fasilitator bagi siswa yang menghadapi masalah-masalah yang muncul dalam permainan juga dapat menilai berbagai aspek terkait PJOK.

Memiliki pengetahuan tentang berbagai model pembelajaran khususnya untuk pembelajaran PJOK adalah hal yang penting bagi semua guru PJOK Sekolah Dasar. Sebagaimana diketahui, untuk melaksanakan pembelajaran tidak hanya menggunakan satu model pembelajaran. Dengan menguasai serta menggunakan berbagai model pembelajaran dalam menyampaikan materi pembelajaran PJOK akan membuat pembelajaran tidak membosankan

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan Yusrona Rizki Isnaini tahun 2013 yang berjudul “Tingkat Kognisi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi 2010 terhadap Model Pembelajaran Pendekatan Taktik”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai sejauh mana tingkat kognisi mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi angkatan 2010 tentang materi model pembelajaran taktik. Metode penelitian menggunakan tes tertulis. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa tingkat kognisi mahasiswa PJKR tentang materi model pembelajaran pendekatan taktik dari 158 responden adalah 12 mahasiswa (7,59%) berada pada kategori kurang sekali; 34 mahasiswa (21,52%) berada pada kategori kurang; 52 mahasiswa (32,91) berada pada kategori cukup; 57 mahasiswa (36,08%) berada pada kategori baik; dan 3 mahasiswa (1,90%) berada pada kategori sangat baik. Penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat kognisi mahasiswa PJKR termasuk dalam kategori baik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Febyan Aditya Krisnanto tahun 2014 yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas”. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai sejauh mana tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Metode penelitian menggunakan tes tertulis. Penelitian tersebut menghasilkan bahwa tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani tentang materi permainan bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas dari

30 responden 2 responden (6,67%) termasuk kategori tinggi, 20 responden (66,67%) termasuk kategori cukup, 7 responden (23,33%) termasuk kategori kurang, dan 1 responden (3,33%) termasuk kategori rendah. Penelitian ini menyimpulkan bahwa tingkat pengetahuan guru pendidikan jasmani SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas termasuk dalam kategori cukup baik.

### **C. Kerangka Berpikir**

Penguasaan terhadap suatu model pembelajaran, khususnya model pembelajaran pada PJOK adalah penting bagi calon guru PJOK. Selama ini masih banyak kita jumpai beberapa sekolah khususnya sekolah dasar yang masih menggunakan metode tradisional yaitu dengan pengulangan latihan teknik atau biasa kita sebut metode *drill*. Metode semacam ini membuat siswa terus melakukan keterampilan yang sama secara berulang-ulang hal ini diharapkan siswa akan memiliki keterampilan yang terus meningkat. Namun metode ini membuat siswa jenuh dan merasa bosan terhadap pengulangan keterampilan yang terus menerus.

Model pembelajaran pendekatan taktik merupakan salah satu model pembelajaran PJOK yang berbeda dengan metode *drill*. Metode pendekatan taktik ini menggunakan permainan sebagai pelaksanaan pembelajarannya. Dengan permainan maka siswa akan merasakan langsung ke dalam situasi permainan itu sendiri sehingga teknik permainan tersebut dapat langsung diaplikasikan dan juga mengembangkan taktik permainan kedalam situasi permainan tersebut. Dengan menggunakan metode pendekatan taktik, siswa tidak hanya dikembangkan aspek psikomotornya, namun juga aspek kognitif serta afektifnya juga dikembangkan.

Sebagai calon guru PJOK atau mahasiswa PGSD Penjas yang bertugas mengajarkan pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan, sudah seharusnya mengetahui berbagai macam metode dalam pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan kemampuan profesional guru untuk mengetahui berbagai macam pendekatan dalam pembelajaran termasuk pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan. Dengan menggunakan metode pendekatan taktik maka siswa tidak akan merasa cepat bosan, guru juga dapat menilai perkembangan ketiga aspek dari siswa itu sendiri. Guru bisa juga memodifikasi permainan yang disesuaikan dengan sarpras yang dimiliki sekolah. Sehingga siswa dapat menjalani pembelajaran dengan senang tanpa ada rasa bosan walaupun permainan yang dilakukan bukan permainan yang sesungguhnya.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Tentang pendekatan taktik” ini termasuk penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2010: 14), metode penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan keadaan suatu obyek yaitu tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik dengan persentase dan metode pengumpulan data menggunakan angket pilihan ganda. Usman (2014: 57) menyatakan bahwa angket ialah pernyataan atau pertanyaan yang dikirim kepada responden, baik secara langsung atau tidak langsung (melalui pos atau perantara)

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

Tempat penelitian Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Tentang pendekatan taktik ini dilaksanakan di Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY. Khususnya pada mahasiswa PGSD Penjas angkatan 2015. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2018.

## **C. Populasi Penelitian dan Sampel Penelitian**

### **1. Populasi Penelitian**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Sasaran populasi dalam penelitian ini adalah Mahasiswa Prodi PGSD Penjas FIK UNY angkatan 2014 dan 2015 yang berjumlah 240 mahasiswa.

### **2. Sampel Penelitian**

Sugiyono (2010: 118), menyatakan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah penarikan sampel satu tahap. Menurut Prasetyo dan Jannah (2010: 132-133) teknik pengambilan sampel satu tahap atau *cluster random sampling* adalah teknik yang digunakan jika sifat atau karakteristik kelompok adalah homogen. Karena populasi yang akan diteliti adalah seluruh mahasiswa prodi PGSD Penjas angkatan 2014 dan 2015 memiliki karakter yang sama sehingga teknik pengambilan sampel ini bisa digunakan. Peneliti menggunakan undian sehingga didapatkan kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian. Peneliti mengambil 2 kelas dari tiap angkatan 2014 dan 2015 sehingga didapatkan kelas B dan C dari angkatan 2014 dan kelas A dan C dari angkatan 2015.

Pedoman pengambilan sampel menurut Surachmat yang dikutip oleh Cholid (2007: 110) yakni apabila populasi cukup homogen (serba sama) terhadap populasi dibawah 100 dapat digunakan sampel sebesar 50% diatas 1000 sebesar 15%.

**Tabel 4. Sampel Penelitian**

<b>No</b>	<b>Kelas</b>	<b>Jumlah Mahasiswa</b>
1	PGSD Penjas B 2014	32
2	PGSD Penjas C 2014	30
3	PGSD Penjas A 2015	35
4	PGSD Penjas C 2015	35
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>

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

Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu tingkat pengetahuan dari mahasiswa PGSD Penjas FIK UNY angkatan 2014 dan 2015 terhadap model pembelajaran pendekatan taktik. Adapun faktor-faktor yang terkait dalam ranah pengetahuan adalah mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Sugiyono (2010: 60) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Tingkat pengetahuan dalam penelitian ini diartikan sebagai kemampuan mahasiswa dalam memahami, mengungkapkan, atau menerangkan apa yang mereka ketahui atau hal yang terkait dengan model pembelajaran pendekatan taktik. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas terhadap model pembelajaran pendekatan taktik, salah satunya dapat diukur dengan menggunakan tes pengetahuan dengan enam faktor yaitu mengingat, memahami, mengaplikasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Tes ini berupa lembar soal yang akan

diisi oleh mahasiswa yang berperan sebagai responden penelitian. Dengan hasil dari tes tersebut maka akan dapat diketahui tingkat pengetahuan mahasiswa terhadap model pembelajaran tersebut.

## **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

### **1. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan tentang model pembelajaran pendekatan taktik. Waktu pelaksanaan pengumpulan data dilakukan pada tanggal 17 sampai 25 Mei 2018 di FIK UNY. Mahasiswa yang dijadikan sampel penelitian dikelompokkan berdasarkan mahasiswa yang telah mendapatkan mata kuliah pembelajaran permainan yaitu mahasiswa semester VI dan VIII atau mahasiswa PGSD Penjas angkatan 2014 dan 2015. Pada setiap mahasiswa diberikan lembar tes pengetahuan yang akan diisi oleh mahasiswa tersebut. Selain dengan diberikan lembar tes pengambilan data pada penelitian ini juga menggunakan tes secara online. Bentuk tes online sama dengan tes yang diberikan pada lembar tes pengetahuan hanya saja tes diisi secara online dan jawaban langsung dikirim kepada peneliti.

### **2. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes pengetahuan. Dalam tes tersebut terdapat enam faktor yang masuk dalam ranah pengetahuan. Keenam faktor tersebut antara lain faktor mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta.

Langkah penyusunan tes pengetahuan ini yaitu dengan menyusun kisi-kisi tes yang terdiri dari enam faktor. Berikut adalah penjabaran kisi-kisi tes pengetahuan dalam penelitian ini:

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

Variabel	Faktor	Materi	Butir Tes	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Tentang pendekatan taktik	Mengingat	Pengertian dan konsep pendekatan taktik	1,2,3,8,18,20,36	7
	Memahami	Konsep klasifikasi dan kategori permainan	7,13,26,27,29,30	6
	Menerapkan	Tujuan, fungsi, dan tahapan pembelajaran	5,6,9,10,12,14,17,21,23,24,34,35	12
	Menganalisis	Keunggulan dan peran guru	11,15,22,32,33,37	6
	Mengevaluasi	Konsep penilaian	4,16,31	3
	Mencipta	Media dan modifikasi permainan	19,25,28	3

Pada kisi-kisi tes pengetahuan sudah diujikan pada mahasiswa PJKR di tahun 2013 dengan hasil 37 soal valid namun tes ini belum diujicobakan pada mahasiswa PGSD Penjas. Maka dari itu sebelum dilakukan pengambilan data untuk penelitian ini perlu dilakukan ujicoba agar penelitian ini dapat memenuhi syarat sebagai alat pengumpul data.

## **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

### **1. Validitas Instrumen**

Menurut Sugiyono (2010: 363), validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan daya yang dapat dilaporkan oleh

peneliti. Validitas adalah keadaan yang menggambarkan tingkat instrumen yang bersangkutan mampu mengukur apa yang akan diukur (Suharsimi Arikunto, 2007: 167). Dengan demikian data yang valid adalah data yang “sama” antara data yang dilaporkan peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek penelitian.

Penelitian ini menggunakan instrumen dari peneliti sebelumnya yaitu penelitian Yusrona Isnaini yang sudah diuji validitasnya. Penelitian tersebut menggunakan instrumen dengan 37 butir tes pilihan ganda.

Hasil uji validitas instrumen untuk mahasiswa PGSD Penjas angkatan 2014 dan 2015 menunjukkan bahwa beberapa butir instrumen dinyatakan valid. Berikut hasil dari pengolahan data tersebut:

**Tabel 6. Hasil Uji Validitas**

Variabel	Faktor	Jumlah butir	Nomor butir gugur	Jumlah butir gugur	Jumlah butir valid
Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Tentang pendekatan taktik	Mengingat	7	8, 20	2	5
	Memahami	6	7	1	5
	Menerapkan	12	21, 23	2	10
	Menganalisis	6	15	1	5
	Mengevaluasi	3	-	-	3
	Mencipta	3	19	1	2
<b>Total</b>		<b>37</b>	<b>7</b>	<b>7</b>	<b>30</b>

Setelah mengetahui hasil validasi tersebut, maka berikut adalah kisi-kisi instrumen setelah validasi.

**Tabel 7. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Setelah Validasi**

Variabel	Faktor	Materi	Butir tes	Jumlah
Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Tentang pendekatan taktik	Mengingat	Pengertian dan konsep pendekatan taktik	1, 2, 3, 15, 29	5
	Memahami	Konsep klasifikasi dan kategori permainan	11, 19, 20, 22, 23	5
	Menerapkan	Tujuan, fungsi, dan tahapan pembelajaran	5, 6, 7, 8, 10, 12, 14, 17, 27, 28	10
	Menganalisis	Keunggulan dan peran guru	9, 16, 25, 26, 30	5
	Mengevaluasi	Konsep penilaian	4, 13, 24	3
	Mencipta	Media dan modifikasi permainan	18, 21	2

## 2. Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas instrumen dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen tersebut sudah mampu mengungkapkan data yang diteliti dengan baik. Sugiyono (2010: 364), berpendapat bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan. Suatu instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan memperoleh hasil data yang dapat dipercaya juga. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius untuk mengarahkan responden memilih jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan.

Reliabilitas dari instrumen yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yaitu Yusrona Isnaini (2013) sebesar 0,600. Hasil tersebut menunjukkan bahwa instrumen tes pengetahuan sudah reliabel, sehingga dapat digunakan untuk pengambilan data. Jadi instrumen yang valid dan reliabel merupakan syarat mutlak

untuk mendapatkan hasil penelitian yang valid dan reliabel. Hal ini tidak berarti bahwa dengan menggunakan instrumen yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, otomatis hasil (data) penelitian menjadi valid dan reliabel.

Sementara hasil perhitungan reliabilitas dari instrumen yang dilakukan pada mahasiswa PGSD Penjas angkatan 2014 dan 2015 yaitu:

**Tabel 8. Hasil Analisis Reliabilitas**

<b>Variabel</b>	<b><i>Cronbach's alpha</i></b>	<b>Keterangan</b>
Tingkat pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik	0,696	Reliabel

#### **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik dilakukan dengan cara deskriptif kuantitatif. Dalam membantu pengolahan data atau pembacaan data digunakan perhitungan, yaitu menghitung skor dari masing-masing jawaban dari lembar soal tes yang telah diisi oleh mahasiswa. Hasil perhitungan ditunjukkan dalam pengkategorian skor. Pengkategorian skor tersebut menggunakan penyusunan urutankedudukan atas lima ranking. Patokan yang digunakan adalah sebagai berikut (Anas Sudijono, 2009: 452-453):

—————> Sangat Baik  
 M + 1,5 SD  
 —————> Baik  
 M + 0,5 SD  
 —————> Cukup  
 M - 0,5 SD  
 —————> Kurang  
 M - 1,5 SD  
 —————> Kurang Sekali

Keterangan:

M = mean/rata-rata

SD = standar deviasi

Dengan menggunakan patokan tersebut maka pengkategorian dapat diterapkan pada tabel norma nilai berikut:

**Tabel 9. Norma Penilaian**

Kategori	Interval Nilai
Sangat Baik	>M + 1,5 SD
Baik	M + 0,5 SD s.d M + 1,5 SD
Cukup	M - 0,5 SD s.d M + 0,5 SD
Kurang	M - 1,5 SD s.d M - 0,5 SD
Kurang Sekali	<M - 1,5 SD

Untuk perhitungan standar deviasi dari data yang diperoleh adalah menggunakan rumus varians sebagai berikut:

$$s^2 = \frac{n\sum xi^2 - (\sum xi)^2}{n(n - 1)}$$

Karena simpangan baku merupakan akar kuadrat dari varians maka nilai dari simpangan baku adalah menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s = \sqrt{s^2}$$

Keterangan:

- s = simpangan baku/standar deviasi
- n = jumlah sampel
- xi = skor yang diperoleh tiap responden

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik secara keseluruhan diukur dengan tes yang terdiri dari 30 butir soal pilihan ganda. Hasil penelitian terhadap 132 responden nantinya akan dimasukkan pada tabel penilaian. Dengan pengkategorian mulai dari kurang sekali, kurang, cukup, baik dan baik sekali. Untuk skor yang diperoleh keseluruhan responden berikut hasilnya:

**Tabel 10. Data Skor yang diperoleh Keseluruhan Responden**

Jumlah data	132
Rata-rata	15,62
Nilai tengah	16,00
Nilai yang paling banyak muncul	15
Standar deviasi	4,569
Nilai maksimum	25
Nilai minimum	4
Jarak	21
Jumlah total skor	2062

Setelah melihat perhitungan keseluruhan skor yang diperoleh dari responden, maka pengkategorian penilaiannya adalah sebagai berikut:

**Tabel 11. Hasil Norma Penilaian**

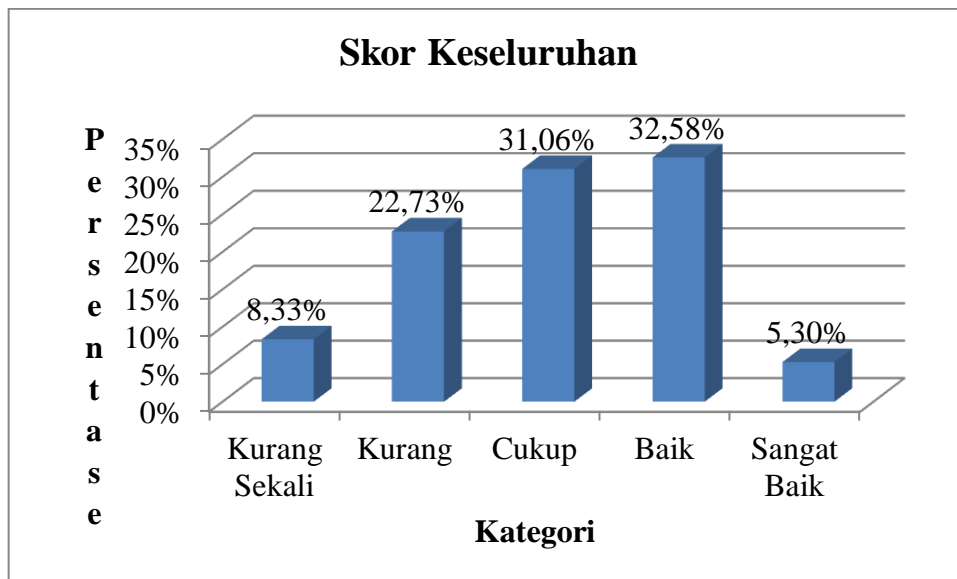
Kategori	Interval Nilai	Hasil Perhitungan Interval Nilai
Baik Sekali	$X > 22,48$	Lebih dari 22
Baik	$17,91 < X \leq 22,48$	18 – 22
Cukup	$13,34 < X \leq 17,91$	14 – 17
Kurang	$8,77 < X \leq 13,34$	9 - 13
Kurang sekali	$X \leq 8,77$	13 kebawah

Berikut adalah data hasil penilaian keseluruhan sampel:

**Tabel 12. Data Pengelompokan Kategori Keseluruhan Sampel**

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	7	5,3%
Baik	43	32,6%
Cukup	41	31,1%
Kurang	30	22,7%
Kurang sekali	11	8,3%
<b>Jumlah</b>	<b>132</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram batang agar memudahkan untuk melihat jumlah sampel yang masuk dalam kategori tertentu. Berikut diagram batang dari penilaian keseluruhan sampel:



**Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Keseluruhan Sampel**

Dari tabel 12 dan gambar 1 di atas dapat dilihat bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa prodi PGSD Penjas tentang pendekatan taktik.; 11 mahasiswa (8,33%) berada pada kategori kurang sekali; 30 mahasiswa (22,73%) berada pada kategori kurang. 41 mahasiswa (31,1%) berada pada kategori cukup, 43 mahasiswa (32,58%)

berada pada kategori baik, 7 mahasiswa (5,30%) berada pada kategori sangat baik. Mayoritas mahasiswa yang dijadikan sampel memiliki tingkat pengetahuan yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan frekuensi terbesar terdapat pada kategori cukup, yakni 43 mahasiswa atau 32,58% dari keseluruhan sampel. Sedangkan berdasar nilai rata-rata, tingkat pengetahuan mahasiswa prodi PGSD Penjas berada pada skor 15,62 yang berada pada interval 14-17 yakni pada kategori cukup.

Sedangkan untuk pengategorian berdasarkan tiap-tiap faktor, yaitu; mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta akan dijelaskan satu per satu. Pembagian kategori menggunakan cara yang sama dengan pengategorian keseluruhan skor. Yaitu dengan menghitung rata-rata skor dari masing-masing faktor dan menghitung standar deviasinya serta menentukan interval nilai pada tiap faktor tersebut. Berikut hasil perhitungan dari tiap-tiap faktor:

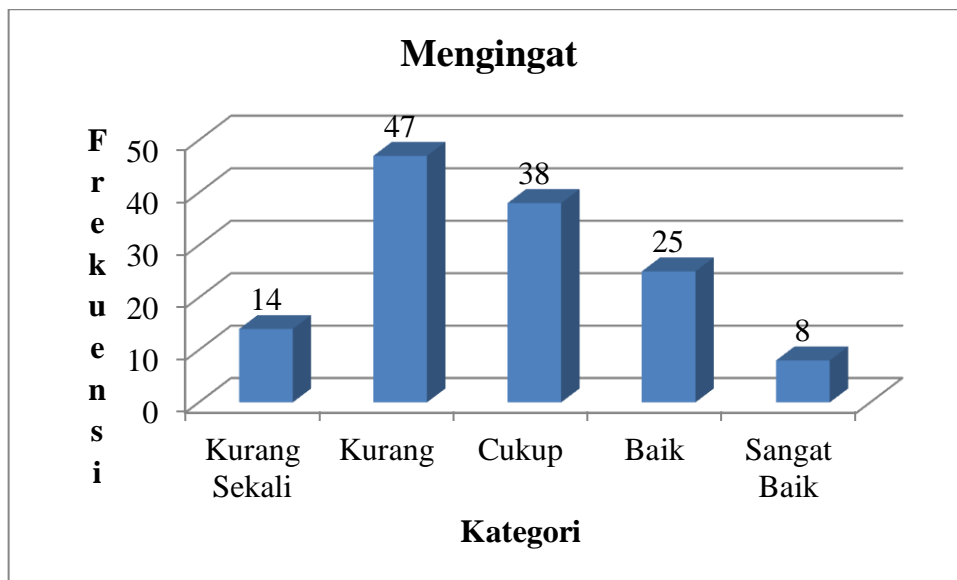
#### 1. Mengingat

Mengingat merupakan pembagian aspek pengetahuan yang pertama. Seperti yang sudah dijelaskan pada bab II bahwa mengingat adalah kemampuan menyebutkan kembali informasi/ pengetahuan yang tersimpan dalam ingatan. Dari hasil penghitungan skor yang diperoleh dari keseluruhan responden, didapatkan rata-rata skor untuk faktor mengingat adalah 2,74 dan standar deviasi sebesar 1,07. Dari hasil tersebut maka dapat disusun pengategorian untuk faktor ini. Berikut adalah tabel yang berisi perhitungan dari faktor mengingat:

**Tabel 13. Data Pengategorian Faktor Mengingat**

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X > 4,35$	8	6,1%
Baik	$3,28 < X \leq 4,35$	25	18,9%
Cukup	$2,21 < X \leq 3,28$	38	28,8%
Kurang	$1,13 < X \leq 2,21$	47	35,6%
Kurang Sekali	$X \leq 1,13$	14	10,6%
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak adalah pada kategori kurang, yaitu 47 responden atau 35,6% dari 132 responden. Sedangkan untuk kategori lain yaitu 8 responden berada pada kategori sangat baik, 25 responden pada kategori baik, 38 responden pada kategori cukup, dan 14 responden pada kategori kurang sekali. Berikut adalah diagram batang dari pengategorian tersebut:



**Gambar 2. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Mengingat**

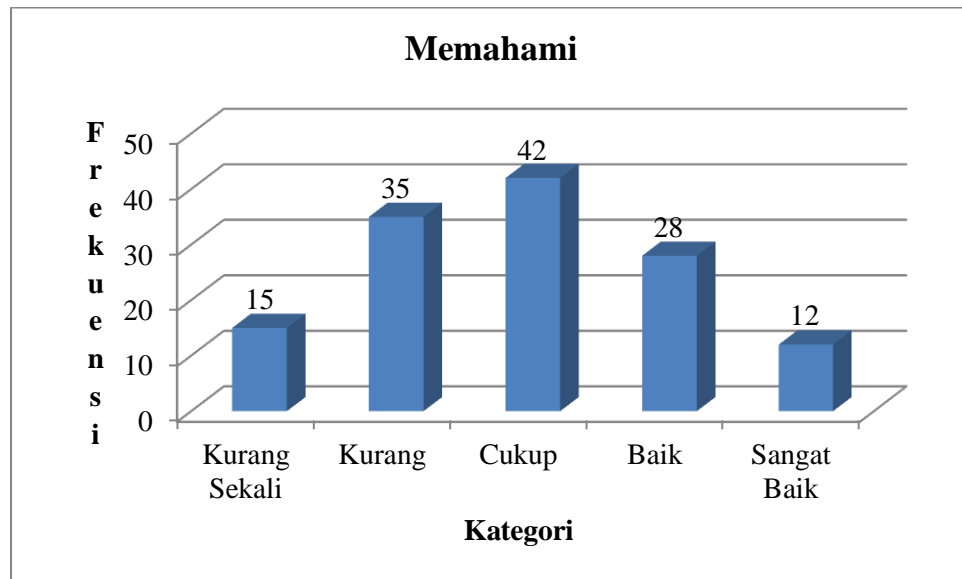
## 2. Memahami

Memahami merupakan tingkatan kedua setelah mengingat dari kemampuan pengetahuan seseorang. Kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/ makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun grafik/ diagram. Dari hasil penghitungan skor yang diperoleh dari keseluruhan responden didapatkan rata-rata skor 2,86 dan standar deviasi sebesar 1,22 untuk faktor ini. Maka didapatkan data hasil penghitungan rata-rata dan standar deviasi yang menghasilkan pengategorian untuk faktor memahami sebagai berikut:

**Tabel 14. Data Pengategorian Faktor Memahami**

<b>Kategori</b>	<b>Interval</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X > 4,69$	12	9,1%
Baik	$3,47 < X \leq 4,69$	28	21,2%
Cukup	$2,26 < X \leq 3,47$	42	31,8%
Kurang	$1,04 < X \leq 2,26$	35	26,5%
Kurang Sekali	$: X \leq 1,04$	15	11,4%
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>100%</b>

Dari data yang disajikan diatas dapat dilihat bahwa mayoritas responden memiliki tingkat pemahaman yang cukup. Yaitu sebanyak 79 responden berada pada kategori cukup dengan persentase 31,8% dari 132 responden. Berikut akan disajikan diagram batang dari data tersebut:



**Gambar 3. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Memahami**

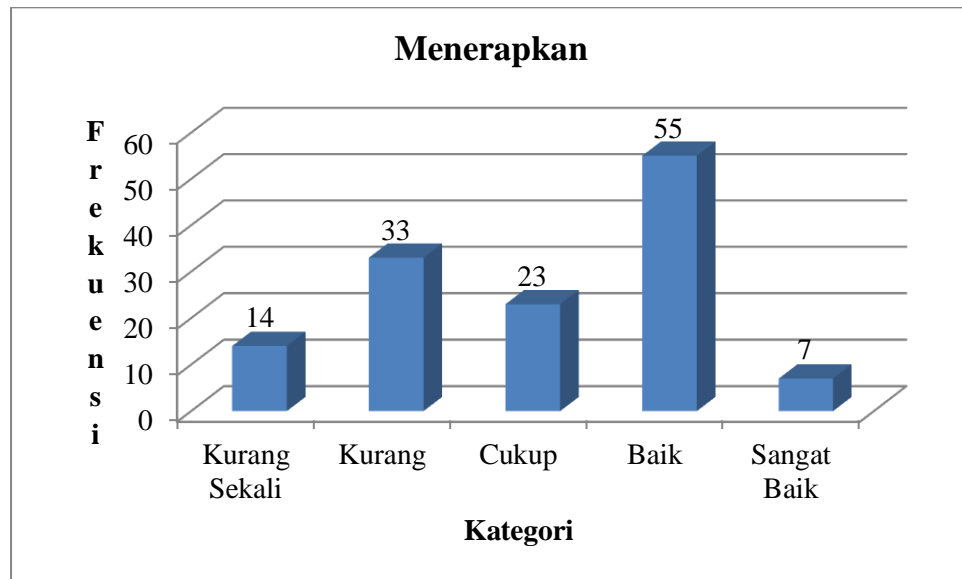
### 3. Menerapkan

Faktor yang selanjutnya adalah menerapkan. Menerapkan merupakan kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu. Penghitungan data didapatkan rata-rata skor untuk faktor ini adalah 5,06 dan standar deviasi sebesar 1,83. Berikut adalah perhitungan dari data yang didapatkan.

**Tabel 15. Data Pengategorian Faktor Menerapkan**

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X > 7,81$	7	10,6%
Baik	$5,98 < X \leq 7,81$	55	25,0%
Cukup	$4,14 < X \leq 5,98$	23	17,4%
Kurang	$2,31 < X \leq 4,14$	33	41,7%
Kurang Sekali	$X \leq 2,31$	14	5,3%
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>100%</b>

Setelah dibuat tabel pengategorian seperti yang telah disajikan diatas, maka data yang diperoleh dapat dimasukkan ke dalam bentuk diagram batang seperti berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Menerapkan**

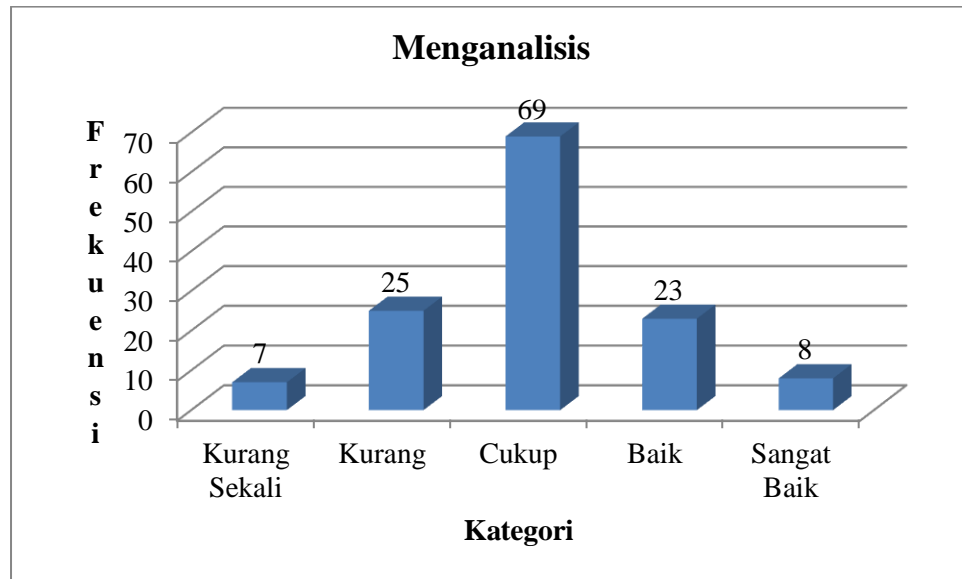
#### 4. Menganalisis

Bagian dari kemampuan pengetahuan yang selanjutnya adalah menganalisis. Kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh. Hasil perhitungan skor untuk kategori ini didapatkan skor rata-rata sebesar 2,52 dan standar deviasi sebesar 1,29 Berikut adalah tabel yang menunjukkan hasil pengategorian dari faktor ini:

**Tabel 16. Data Pengategorian Faktor Menganalisis**

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X > 4,45$	8	6,1%
Baik	$3,16 < X \leq 4,45$	23	17,4%
Cukup	$1,87 < X \leq 3,16$	69	52,3%
Kurang	$0,58 < X \leq 1,87$	25	18,9%
Kurang Sekali	$X \leq 0,58$	7	5,3%
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>100%</b>

Setelah dibuat tabel pengategorian seperti yang telah disajikan tersebut, maka data yang diperoleh dapat dimasukkan ke dalam bentuk diagram batang seperti berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Menganalisis**

Penjabaran dari data tersebut adalah sebagai berikut: 8 mahasiswa berada pada kategori sangat baik, 23 mahasiswa berada pada kategori baik, 69 mahasiswa berada pada kategori cukup, 25 mahasiswa berada pada kategori kurang, dan 7 mahasiswa berada pada kategori kurang sekali.

#### 5. Mengevaluasi

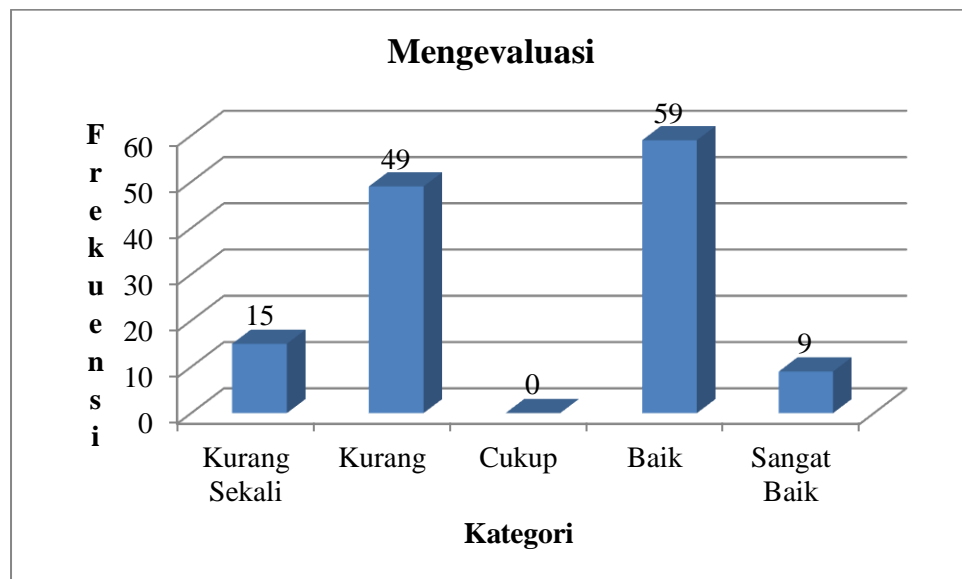
Kemampuan selanjutnya adalah mengevaluasi. Mengevaluasi adalah kemampuan menetapkan derajat sesuatu berdasarkan norma, kriteria atau patokan tertentu. Dengan perhitungan skor rata-rata sebesar 1,47 dan standar deviasi sebesar 0,79 maka dapat dibuat pengategorian dengan tiga kategori. Berikut adalah tabel

yang menunjukkan pengategorian dari hasil penghitungan skor pada faktor mengevaluasi:

**Tabel 17. Data Pengategorian Faktor Mengevaluasi**

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X > 2,65$	9	6,8%
Baik	$1,86 < X \leq 2,65$	59	44,7%
Cukup	$1,08 < X \leq 1,86$	0	0%
Kurang	$0,29 < X \leq 1,08$	49	37,1%
Kurang Sekali	$X \leq 0,29$	15	11,4%
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>100%</b>

Dari data pada tabel tersebut dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak berada pada kategori baik, yaitu 59 responden berada pada kategori ini. Sedangkan pada kategori sangat baik ada 9 responden, kategori kurang ada 49 responden dan 15 responden berada pada kategori kurang sekali. Berikut adalah penyajian data dalam bentuk diagram batang untuk kategori ini:



**Gambar 6. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Mengevaluasi**

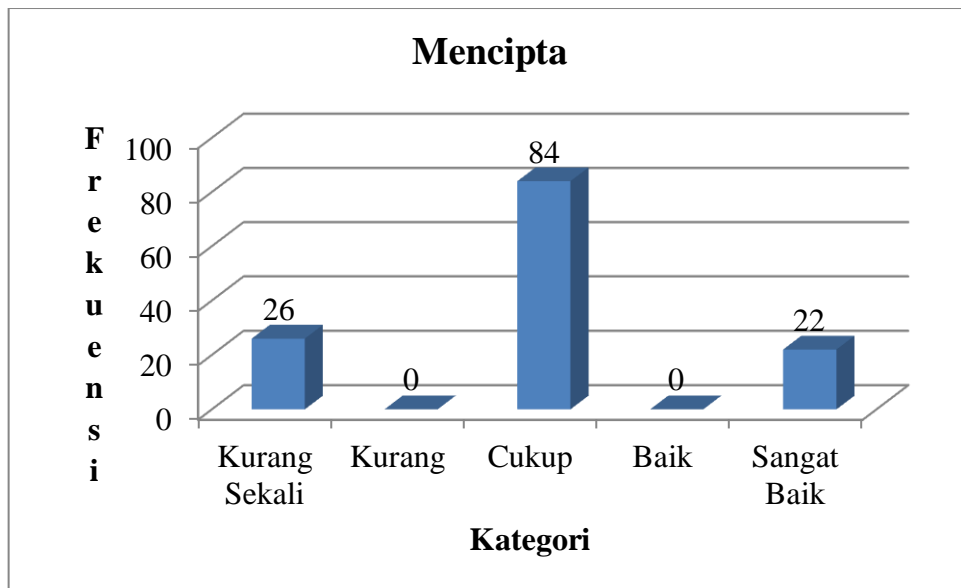
## 6. Mencipta

Mencipta merupakan faktor yang terakhir dalam tingkat pengetahuan seseorang. Mencipta merupakan kemampuan memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk baru yang utuh dan koheren, atau membuat sesuatu yang orisinal. Setelah dilakukan perhitungan skor diperoleh rata-rata sebesar 0,97 dan standar deviasi sebesar 0,60 maka dapat dibuat pengategorian dengan tiga kategori. Berikut akan disajikan tabel pengategorian dari faktor ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 18. Data Pengategorian Faktor Mencipta**

Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X \geq 2,48$	22	16,7%
Cukup	$X < 2,48$	84	63,6%
Kurang Sekali	$X < 1,07$	26	19,7%
<b>Jumlah</b>		<b>132</b>	<b>100%</b>

Setelah dibuat tabel pengategorian seperti yang telah disajikan tersebut, maka data yang diperoleh dapat dimasukkan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



**Gambar 7. Diagram Batang Hasil Pengategorian Faktor Mencipta**

Penjabaran dari data tersebut adalah sebagai berikut: 22 responden berada pada kategori sangat baik, 84 responden pada kategori cukup dan 26 responden berada pada kategori kurang sekali. Artinya mayoritas responden pada kategori mencipta berada pada kemampuan yang cukup.

## **B. Pembahasan**

Dari hasil penghitungan nilai rata-rata yang dari keseluruhan faktor pada tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik maka tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas berada pada kategori cukup, dengan skor rata-rata 15,62 yang berada pada interval 14-17.

Hasil secara keseluruhan dapat dijelaskan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik adalah sebagai berikut; 7 mahasiswa (5,3%) berada pada kategori sangat baik, 43 mahasiswa (32,6%) berada pada kategori baik, 41 mahasiswa (31,1%) berada pada kategori cukup, 30 mahasiswa (22,7%) berada pada kategori kurang, dan 11 mahasiswa (8,3%) berada pada kategori kurang sekali. Mayoritas mahasiswa yang dijadikan sampel memiliki tingkat pengetahuan yang baik. Hal ini ditunjukkan dengan frekuensi terbesar terdapat pada kategori baik, yaitu 43 mahasiswa atau 32,6% dari keseluruhan sampel.

Pembahasan dari setiap faktor yang terkait dengan kemampuan pengetahuan, yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi dan mencipta akan dijelaskan sebagai berikut:

## 1. Mengingat

Dari hasil pengolahan data terhadap faktor ini menunjukkan bahwa kemampuan mengingat mahasiswa PGSD Penjas berada pada kategori kurang. Sebanyak 35,6% atau 47 mahasiswa memiliki kemampuan mengingat yang kurang. Mengingat adalah kemampuan berpikir yang paling rendah. Meskipun demikian faktor mengingat akan berpengaruh pada kemampuan pengetahuan selanjutnya. Dengan demikian maka mahasiswa PGSD Penjas yang berada pada kategori ini agar lebih dapat meningkatkan kemampuan mengingatnya agar ada pada kategori baik.

## 2. Memahami

Frekuensi terbanyak dari responden pada faktor ini terdapat pada kategori cukup. Sebanyak 42 responden (31,8%) menempati kategori ini. Utari (2011: 10-11), menyatakan bahwa memahami merupakan kemampuan memahami instruksi dan menegaskan pengertian/ makna ide atau konsep yang telah diajarkan baik dalam bentuk lisan, tulisan, maupun grafik/ diagram. Dari perhitungan data mayoritas mahasiswa PGSD Penjas yang dijadikan responden berada pada kategori cukup dan yang berada diatas cukup sebanyak 40 responden sedangkan yang berada di bawah cukup ada 50 responden. dengan hasil yang cukup mahasiswa PGSD Penjas sebagai calon guru harus meningkatkan kemampuannya karena kelak juga akan bertugas memahamkan materi kepada siswanya. Kemampuan pemahaman juga akan berpengaruh pada kemampuan yang selanjutnya dan kemampuan tingkat pengetahuan secara keseluruhan.

### 3. Menerapkan

Berdasarkan hasil pengategorian sebanyak 55 mahasiswa atau 41,7% dari 132 mahasiswa berada pada kategori baik. Hal ini dapat dijadikan masukan supaya para mahasiswa bisa mempertahankan dan meningkatkan kemampuannya lagi. Menerapkan adalah kemampuan melakukan sesuatu dan mengaplikasikan konsep dalam situasi tertentu (Utari: 2011: 10-11). Kemampuan menerapkan ini adalah kelanjutan dari dua faktor sebelumnya yaitu mengingat dan memahami. Dengan kemampuan ini dapat membantu untuk menerapkan apa yang responden pahami dan ketahui di situasi yang nyata. Melihat dari hasil pengolahan data bahwasanya mahasiswa PGSD Penjas di faktor menerapkan berada pada kategori baik maka mahasiswa harus dapat mempertahankan dan bisa meningkat pada kategori sangat baik.

### 4. Menganalisis

Dari data yang telah disampaikan, terlihat bahwa kemampuan menganalisis dari keseluruhan responden frekuensi terbanyak pada faktor ini terdapat pada kategori cukup. Sebanyak 69 responden (52,3%) menempati kategori ini. Dengan hasil seperti itu maka para mahasiswa yang berada pada kategori cukup ini hendaknya bisa lebih meningkatkan kemampuannya.

Menganalisis adalah kemampuan memisahkan konsep kedalam beberapa komponen dan menghubungkan satu sama lain untuk memperoleh pemahaman atas konsep tersebut secara utuh (Utari, 2011: 10-11). Dari penjabaran tersebut maka kemampuan menganalisis sangat penting bagi calon guru PJOK. Kemampuan

menganalisis dapat digunakan untuk menyusun materi yang akan disampaikan kepada siswa maupun analisis hasil belajarnya. Kemampuan menganalisis yang cukup ini perlu ditingkatkan. Bagi mahasiswa yang sudah ada dalam kategori baik perlu dipertahankan dan bagi mahasiswa yang masih di bawah kategori baik harus banyak belajar.

#### 5. Mengevaluasi

Frekuensi terbanyak pada faktor ini terdapat pada kategori baik. Sebanyak 59 responden (44,7%) menempati kategori ini. Hal ini dapat menjadi bahan masukan agar kemampuan mahasiswa yang berada pada kategori baik bisa dipertahankan dan yang masih dibawah kategori baik bisa ditingkatkan lagi. Karena sebagai calon guru PJOK kemampuan evaluasi yang baik akan sangat berguna untuk memberikan penilaian pada pembelajaran yang telah diberikan. Penilaian harus dilakukan seobyektif mungkin agar hasil yang didapatkan juga baik. Maka dari itu kemampuan mengevaluasi pada mahasiswa PGSD Penjas perlu untuk ditingkatkan.

#### 6. Mencipta

Dari perhitungan faktor yang terakhir ini menunjukkan hasil mayoritas mahasiswa berada pada kategori cukup yaitu 84 responden (63,6%) sedangkan yang berada pada kategori kurang sekali lebih banyak daripada kategori sangat baik. Dengan melihat hasil yang demikian maka diperlukan peningkatan kemampuan pada aspek ini.

Mencipta adalah bagian paling akhir dari kemampuan pengetahuan seseorang. Dengan kemampuan ini maka mahasiswa PGSD Penjas sebagai calon

guru PJOK dapat lebih kreatif lagi dalam merancang pembelajaran. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan siswa tidak menjadi bosan kemampuan mencipta ini sangat dibutuhkan. Misalnya, dengan memodifikasi peralatan, lapangan ataupun aturan main itu dapat membuat siswa merasa tidak bosan dan senang mengikuti pembelajaran PJOK. Dengan demikian kemampuan mencipta sangat penting dimiliki mahasiswa ataupun guru PJOK agar pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan baik.

Dari pengolahan data yang telah diambil dari responden yaitu mahasiswa PGSD Penjas angkatan 2014 dan 2015 yang telah mendapatkan mata kuliah dengan materi pelajaran permainan dengan pendekatan taktik mendapatkan hasil dengan rata-rata mahasiswa berada pada kategori cukup. Kemampuan pengetahuan dengan kategori cukup ini dapat menjadi bahan agar mahasiswa PGSD Penjas dapat lebih meningkatkan kemampuan pengetahuannya agar berada pada kategori baik. Dengan kemampuan pengetahuan yang baik maka akan sangat berguna saat menjadi guru PJOK nantinya. Kemampuan pengetahuan yang baik akan sangat membantu agar guru dapat menguasai berbagai model pembelajaran yang nantinya akan diterapkan di sekolah. Hal ini agar pembelajaran di sekolah juga dapat berjalan dengan baik.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik berada pada kategori cukup dengan skor 15,62 yang berada pada interval 14-17. Dari hasil tersebut diketahui tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas masih berada pada kategori cukup maka diharapkan untuk kedepannya bisa lebih meningkat pada kategori baik. Untuk meningkatkan pengetahuan mahasiswa supaya berada pada kategori baik maka diperlukan dukungan dari berbagai pihak baik itu mahasiswa, dosen maupun fakultas agar kualitas lulusan PGSD Penjas FIK UNY menjadi lebih baik.

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

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik secara rata-rata berada pada kategori cukup. Sehingga implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil dari implementasi tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik dapat menjadi indikasi bahwa pengetahuan mahasiswa masih berada pada kategori cukup dan masih perlu ditingkatkan.
2. Bagi dosen yang mengajar di Prodi PGSD Penjas yang mengampu mata kuliah pembelajaran permainan agar bisa lebih meningkatkan proses perkuliahan dengan

menggunakan metode yang mudah dipahami mahasiswa baik secara teori maupun praktik karena pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas untuk materi pembelajaran permainan dengan pendekatan taktik masih berada pada kategori cukup.

3. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan penelitian selanjutnya.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Di dalam pelaksanaan penelitian tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik, peneliti menyadari akan adanya keterbatasan dan kekurangan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk tes soal dan dilakukan secara kolektif jumlah subyeknya yang diteliti juga cukup banyak maka peneliti tidak dapat mengawasi satu persatu dalam pengisian instrumen sehingga masih bisa terjadi kecurangan yang dilakukan responden.
2. Selain tes dilakukan secara manual peneliti juga melakukan tes secara online, untuk kelemahan tes secara online peneliti tidak mengetahui apakah dalam pengisian instrumen, responden mencari sumber jawaban atau menanya orang lain.
3. Jumlah soal untuk masing-masing faktor yang terdapat dalam instrumen masih kurang seimbang jumlahnya.

### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan mahasiswa PGSD Penjas tentang pendekatan taktik di atas, maka terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan oleh peneliti. Saran tersebut antara lain:

1. Bagi dosen FIK UNY yang mengampu mata kuliah pembelajaran permainan dan menggunakan model pendekatan taktik diharapkan dapat membantu para mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan pengetahuan mahasiswa dalam bidang pendekatan taktik. Pemberian materi pendekatan taktik perlu ditingkatkan baik di dalam kelas secara teori maupun dilapangan secara praktik agar mahasiswa dapat lebih memperdalam pengetahuannya dalam bidang pendekatan taktik dalam pembelajaran permainan.
2. Bagi Fakultas Ilmu keolahragaan UNY supaya bisa memperbanyak referensi buku pembelajaran pendekatan taktik dengan bahasa Indonesia agar dapat dijadikan sumber pengetahuan mahasiswa.
3. Bagi para mahasiswa PGSD Penjas diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan dapat dijadikan motivasi agar lebih meningkatkan pengetahuannya tentang pendekatan taktik.
4. Bagi peneliti selanjutnya supaya lebih memperbanyak sampel agar dapat menggambarkan keadaan total mahasiswa PGSD Penjas dan lebih mengembangkan instrumen yang digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto (2010). Diakses dari <http://erepo.unud.ac.id/17356/3/1102106009-3-2%20Tinjauan%20Pustaka.pdf>. Pada tanggal 5 Maret 2018. Pukul 22.20
- Budiman & Riyanto, A. (2014). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika
- FIK UNY. (2015). *Kurikulum 2014 Fakultas Ilmu Keolahragaan: Program studi PGSD Penjas*. Yogyakarta: FIK UNY
- Isnaini, Y.R. (2013). *Tingkat Kognisi Mahasiswa Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Angkatan 2010 Terhadap Model Pembelajaran Pendekatan Taktik. Skripsi*. FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
- Janawi.(2013). *Metodologi dan Pendekatan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak
- Krisnanto, F.A. (2014). *Tingkat Pengetahuan Guru Penjas terhadap Materi Permainan Bolabasket SMA Negeri se-Kabupaten Banyumas. Skripsi*. FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta
- Pambudi, A.F. (2012). *Pengetahuan Mahasiswa Prodi PJKR FIK UNY Angkatan 2011 Terhadap Konsep dan Materi Ajar Permainan Target TGfU*. Yogyakarta: UNY
- Purwanto, N. (2013). *Prinsip-Prinsip dan teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Prasetyo, B & Jannah, L.M. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi* Jakarta: Rajawali Pers
- Saryono & Nopembri, S. (2009). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU)*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 6, No. 1. Hlm 87-95.
- Soekamto, S. (2009). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers
- Subroto, D. (2001). *Pembelajaran Keterampilan dan Konsep Olahraga Di Sekolah Dasar: Sebuah Pendekatan Permainan Taktis*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas.

Sugiyono (2010). *Metode Penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta


Sukintaka (2001). *Teori Pendidika Jasmani*. Solo: Esa Grafika

Usman & Husaini. (2014). *Manajemen: teori, praktik dan riset pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara

Utari, R. (2011). *Taksonomi Bloom: Apa dan Bagaimana Menggunakannya?* Pusdiklat KNPK: USB

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Persetujuan Pembimbing TAS

 KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092,586168

---

Nomor : 03/PGSD Penjas/I/2018  
Lamp : 1 Bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

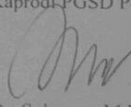
Kepada Yth : **Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D**  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

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


Nama : Siti Meissyaroh  
NIM : 14604221069  
Judul Skripsi : Survei Keterlaksanaan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* Dalam Permainan Kasti Sekolah Dasar Se-Kecamatan Temon Kabupaten Kulonprogo

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan. Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 3 Januari 2018  
Kaprod PGSD Penjas.

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

## Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

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


Nomor : 07.17/UN.34.16/PP/2018. 16 Juli 2018.  
Lamp. : 1 Eks.  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.  
Kaprodi PGSD Penjas FIK UNY  
di Tempat.

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 : Siti Meissyaroh  
NIM : 1464221069  
Program Studi : PGSD Penjas  
Dosen Pembimbing : Soni Nopembri, Ph.D.  
NIP : 197911122003121002  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Jul 2018 s/d selesai  
Tempat : Mahasiswa Prodi PGSD Penjas FIK UNY.  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas Terhadap Pembelajaran Permainan dengan Pendekatan Taktik.

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

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

Tembusan :

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

### Lampiran 3. Surat Validasi Instrumen

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI  
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

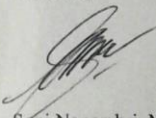
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D  
NIP : 19791112 200312 1 002  
Jurusan : POR

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Siti Meissyaroh  
NIM : 14604221069  
Jurusan/Prodi : POR/PGSD Penjas  
Judul TAS : "Tingkat Pengetahuan Mahasiswa PGSD Penjas tentang Pembelajaran Permainan dengan Pendekatan Taktik"

Telah memenuhi syarat sebagai instrumen penelitian guna pengambilan data.

Yogyakarta, 20 Mei 2018  
Validator,  
  
Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D  
NIP: 19791112 200312 1 002

#### Lampiran 4. Instrumen Penelitian dan Kunci Jawaban Sebelum Validasi

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### Petunjuk pengisian

- Isilah data diri anda di bawah ini dengan lengkap.
- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tepat.

**Nama** : .....

**NIM** : .....

**Prodi/ Kelas** : .....

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Yang dimaksud pendekatan taktik adalah....
  - a. Pendekatan permainan yang berpusat pada bermain taktik itu sendiri
  - b. Pendekatan permainan yang berpusat pada bermain teknik itu sendiri
  - c. Pendekatan permainan yang berpusat pada sarana prasarana
  - d. Pendekatan permainan yang berpusat pada guru
2. Alasan mengapa pendekatan taktik diperkenalkan dalam pembelajaran adalah....
  - a. Ketergantungan siswa terhadap guru untuk membuat keputusan
  - b. Siswa tidak senang belajar permainan dengan cara bermain
  - c. Siswa harus menguasai teknik permainan
  - d. Guru mengetahui banyak tentang permainan
3. Komponen dari model pendekatan taktik atau TGfU meliputi.....
  - a. Game form, game appreciation, tactical awarness, making model, skill execution, performance
  - b. Game form, game appreciation, tactical awarness, making appropriate, skill execution, performance
  - c. Game form, game aprpreciation, tactical awareness, making model, skill fight, performance
  - d. Game form, game appreciation, tactical awareness, making appropriate decision, skill conclusion, performance

4. Model pendekatan taktik dapat menggunakan penilaian dengan cara.....
  - a. Statistik permainan dan statistik psikologis
  - b. GPAI dan kuis
  - c. Kuis dan uji keterampilan
  - d. Statistik permainan dan GPAI
  
5. Fungsi peraturan dalam permainan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Mengarahkan siswa pada teknik permainan
  - b. Memberi bentuk pada permainan
  - c. Mengarahkan siswa pada penghargaan guru
  - d. Memaksimalkan teknik dalam permainan
  
6. Tujuan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Meminimalisir sarana dan prasarana
  - b. Memunculkan penampilan siswa dengan mengkombinasikan kesadaran teknik dan eksekusi keterampilan
  - c. Memperbaiki penampilan siswa dengan mengkombinasikan antara kesadaran taktik dan pemahaman teori
  - d. Memperbaiki penampilan siswa dengan mengkombinasikan antara kesadaran taktik dan eksekusi keterampilan
  
7. Berikut adalah contoh-contoh permainan target, kecuali.....
  - a. Panahan, *bowling*, *snooker*
  - b. *Snooker*, *billiards*, *golf*
  - c. *Softball*, *water polo*, *soccer*
  - d. Panahan, *wood ball*, *golf*
  
8. Nama lain pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Teaching Games for Understanding
  - b. Teaching Games for Unforgatable
  - c. Teaching Games for Understanding
  - d. Teaching Games for Unavailable
  
9. Urutan pengembangan permainan menggunakan model pendekatan taktik adalah.....
  - a. Permainan target- permainan *striking/fielding*- permainan net- permainan invasi
  - b. Permainan target- permainan net- permainan *striking/fielding*- permainan invasi
  - c. Permainan net- permainan *striking/fielding*- permainan invasi- permainan target

- d. Permainan invasi- permainan target- permainan *striking/ fielding*- permainan net
10. Tahap-tahap pembelajaran dalam model TGfU adalah.....
- Game 1- questions, game 2- practice task
  - Game 1- practice task- questions- game 2
  - Game 1- game 2- questions- practice task
  - Game 1- questions- practice task- game 2
11. Keunggulan penggunaan model pembelajaran pendekatan taktik adalah...
- Model pembelajaran pendekatan taktik tidak selalu menggunakan lapangan yang luas
  - Model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan lapangan yang luas
  - Model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan sarana dan prasarana yang memadai
  - Model pembelajaran pendekatan taktik mengutamakan pendekatan teknik
12. Tujuan modifikasi permainan dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah....
- Mengarahkan guru untuk mengambil keputusan dalam permainan secara tepat dan cepat
  - Mengarahkan siswa untuk mengambil keputusan dalam permainan secara tepat dan cepat
  - Mengarahkan siswa untuk melakukan teknik secara benar
  - Mengarahkan guru untuk mengambil keputusan dalam permainan
13. Berikut klasifikasi permainan dalam pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Target game, invasi game, striking/ fielding*
  - Invasi game, target game, net game, striking/ fielding*
  - Target game, invasi game, net game, striking/ fielding*
  - Target game, invasi game, dan net game*
14. Tujuan dalam pendekatan taktik adalah....
- Memunculkan taktik dalam permainan
  - Mengembangkan taktik dalam permainan
  - Memodifikasi taktik dalam permainan
  - Memadukan taktik dalam permainan
15. Keunggulan pembelajaran menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik dibanding yang lain adalah.....
- Menitikberatkan pada respon gerak spesifik
  - Membantu anak untuk mencapai level keterampilan yang baru

- c. Memiliki progres belajar yang lemah
  - d. Berasumsi bahwa keterampilan akan ditransfer ke suatu permainan
16. Fungsi dari evaluasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- a. Penguasaan skill
  - b. Menemukan apa yang tidak kita ketahui dan menerapkan apa yang kita ketahui
  - c. Mempraktikkan dari pemahaman dan sumbangan dari proses
  - d. Transmisi informasi
17. Tujuan pendekatan menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- a. Kemahiran pengetahuan
  - b. Kemahiran taktik
  - c. Konstruksi dari arti
  - d. Konstruksi dari sifat
18. Konsep menstransfer dilihat dari implikasi pengembangan dalam model pembelajaran pendekatan taktik diartikan sebagai.....
- a. Sentral dalam pengajaran dan pembelajaran pendekatan taktik
  - b. Sentral dalam pengajaran dan pembelajaran pendekatan teknik
  - c. Membantu siswa memahami dari satu teknik permainan ke teknik permainan selanjutnya
  - d. Mengidentifikasi tingkat-tingkat kompleksitas teknik pada setiap permainan
19. Prinsip pemanfaatan media dalam pembelajaran penjas menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah .....
- a. Menjadikan siswa aktif untuk bergerak
  - b. Menambah jam pembelajaran penjasorkes
  - c. Menghambat proses pembelajaran siswa
  - d. Membutuhkan biaya produksi media
20. Meningkatkan ketertarikan yang tinggi untuk belajar permainan, merupakan salah satu dasar teoritis model pembelajaran pendekatan taktik dipandang dari segi .....
- a. Konstruktivistik
  - b. Rasional
  - c. Behavioristik
  - d. Edukatif
21. Pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktik sangat cocok untuk dilaksanakan pada .....
- a. Taman kanak-kanak
  - b. Sekolah Dasar
  - c. Sekolah Menengah
  - d. Sekolah Menengah Atas

- b. Sekolah Dasar
- d. Sekolah Menengah Atas
22. Usaha kreatif yang dilakukan guru ketika akan mengajarkan permainan melalui pendekatan taktik adalah...
- Mengidentifikasi taktik kemudian mengaitkannya dengan urutan pembelajaran yang tepat
  - Mengidentifikasi taktik kemudian mengajarkannya kepada siswa.
  - Mengidentifikasi taktik pada sesuai tahap perkembangan siswa
23. Tingkat kompleksitas taktik permainan yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar diimplementasikan dalam bentuk.....
- Jangkauan dan keluasan taktik
  - Jangkauan dan urutan taktik
  - Jangkauan dan kerumitan taktik
  - Jangkauan dan tingkat kesulitan taktik
24. Pembelajaran pendekatan taktik yang dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar agar siswa terlibat bersama dengan permainan, dan mandiri dalam....
- Kelompok-kelompok besar
  - Kelompok-kelompok putra
  - Kelompok-kelompok putri
  - Kelompok-kelompok kecil
25. Maksud dari pelaksanaan pembelajaran permainan melalui permainan *small-sided* adalah .....
- Modifikasi lapangan dan jumlah siswa
  - Modifikasi peralatan dan jumlah pemain
  - Modifikasi lapangan dan peralatan
  - Modifikasi jumlah siswa saja
26. Kategori permainan dengan taktik yang paling kompleks adalah.....
- Permainan target
  - Permainan Net/ Wall
  - Permainan striking/ fielding
  - Permainan invasi
27. Permasalahan utama dalam permainan invasi adalah.....
- Mengoper bola
  - Menggiring bola
  - Mencetak gol
  - Mendekati gawang
28. Komponen bentuk permainan merupakan permainan awal yang akan menggunakan versi asli dari permainan yang meliputi dua karakteristik esensial, yaitu.....
- Representasi dan delegasi
  - Interpretasi dan eksagerasi
  - Representasi dan aksigerasi
  - Eksagerasi dan representasi

29. Fokus dari model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Taktik
  - Permainan
  - teknik
  - Latihan
30. Fokus seorang guru dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah....
- Mendesain bentuk-bentuk taktik
  - Mendesain bentuk-bentuk latihan teknik
  - Mendesain bentuk-bentuk permainan
  - Mendesain bentuk-bentuk pertanyaan
31. Empat elemen yang muncul dalam permainan tim dalam bermacam-macam kekuatan dan kompleksitas adalah.....
- Oposisi, kerjasama, penyerangan, dan pertahanan
  - Oposisi, disiplin, kekompakan, dan kerjasama
  - Oposisi, kerjasama, akomodasi, dan interaksi
  - Oposisi, pertahanan, menyerang, dan posisi
32. Model pembelajaran pendekatan taktik memiliki keutamaan dalam proses pelaksanaan, yaitu.....
- Keefektifan siswa dan metode
  - Keaktifan guru dan tujuan pembelajaran
  - Keaktifan siswa dan media
  - Keaktifan siswa dan guru
33. Hambatan yang diyakini para calon guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Waktu dan pengalaman
  - Waktu dan tenaga
  - Pengalaman dan sarana prasarana
  - Pengalaman dan pengetahuan
34. Peran penilaian dalam pembelajaran pendekatan taktik adalah bahwa pembelajaran pendekatan taktik memastikan bahwa siswa mengembangkan....
- Kepercayaan diri, kemampuan, dan penampilan
  - Kemahiran, kompetisi, dan kepercayaan diri
  - Kemahiran, keterampilan, dan penampilan
  - Kemahiran, kompetisi, dan kepercayaan diri
35. *Team Sport Assessment Procedure* (TSAP) merupakan salah satu metode penilaian formal dalam model pembelajaran pendekatan taktik yang difokuskan pada.....
- Kesenangan dan perasaan
  - Kesenangan dan mental
  - Kesenangan dan kesulitan
  - Kesenangan dan keterampilan

36. Dua metode penilaian dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Metode formal dan nonformal
  - Metode informal dan nonformal
  - Metode formal dan informal
  - Metode informal dan tidak formal
37. Kesamaan model pembelajaran pendekatan taktik dan model *sport education* adalah.....
- Berorientasi pada pengalaman bermain
  - Berorientasi pada kesenangan permainan
  - Berorientasi pada permainan yang dimodifikasi
  - Berorientasi pada taktik permainan

Kunci Jawaban Instrumen Penelitian

1. A	11. A	21. B	31. A
2. A	12. B	22. A	32. D
3. B	13. C	23. B	33. D
4. D	14. B	24. D	34. D
5. B	15. B	25. A	35. D
6. D	16. C	26. D	36. C
7. C	17. C	27. C	37. A
8. C	18. A	28. D	
9. A	19. A	29. B	
10. D	20. B	30. C	

## Lampiran 5. Jawaban Tes Sebelum Validasi

99

**INSTRUMEN PENELITIAN**

**Petunjuk pengisian**

- Isilah data diri anda di bawah ini dengan lengkap.
- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tepat.

Nama : Muh. Ahmad DP

NIM : 1304221091

Prodi/ Kelas : PGSD Pengas / C

**INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Yang dimaksud pendekatan taktik adalah....
  - a. Pendekatan permainan yang berpusat pada bermain taktik itu sendiri
  - b. Pendekatan permainan yang berpusat pada bermain teknik itu sendiri
  - c. Pendekatan permainan yang berpusat pada sarana prasarana
  - d. Pendekatan permainan yang berpusat pada guru
2. Alasan mengapa pendekatan taktik diperkenalkan dalam pembelajaran adalah.....
  - a. Ketergantungan siswa terhadap guru untuk membuat keputusan
  - b. Siswa tidak senang belajar permainan dengan cara bermain
  - c. Siswa harus menguasai teknik permainan
  - d. Guru mengetahui banyak tentang permainan
3. Komponen dari model pendekatan taktik atau TGfU meliputi.....
  - a. Game form, game appreciation, tactical awarness, making model, skill execution, performance
  - b. Game form, game appreciation, tactical awarness, making appropriate, skill execution, performance
  - c. Game form, game appreciation, tactical awareness, making model, skill fight, performance
  - d. Game form, game appreciation, tactical awareness, making appropriate decision, skill conclusion, performance
4. Model pendekatan taktik dapat menggunakan penilaian dengan cara.....
  - a. Statistik permainan dan statistik psikologis
  - b. GPAI dan kuis
  - c. Kuis dan uji keterampilan
  - d. Statistik permainan dan GPAI

5. Fungsi peraturan dalam permainan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Mengarahkan siswa pada teknik permainan
  - Memberi bentuk pada permainan
  - Mengarahkan siswa pada penghargaan guru
  - Memaksimalkan teknik dalam permainan
6. Tujuan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Meminimalisir sarana dan prasarana
  - Memunculkan penampilan siswa dengan mengkombinasikan kesadaran teknik dan eksekusi keterampilan
  - Memperbaiki penampilan siswa dengan mengkombinasikan antara kesadaran taktik dan pemahaman teori
  - Memperbaiki penampilan siswa dengan mengkombinasikan antara kesadaran taktik dan eksekusi keterampilan
7. Berikut adalah contoh-contoh permainan target, kecuali.....
- Panahan, *bowling, snooker*
  - Snooker, billiards, golf*
  - Softball, water polo, soccer*
  - Panahan, *wood ball, golf*
8. Nama lain pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Teaching Guns for Understanding
  - Teaching Games for Unforgatable
  - Teaching Games for Understanding
  - Teaching Games for Unavailable
9. Urutan pengembangan permainan menggunakan model pendekatan taktik adalah.....
- Permainan target- permainan *striking/ fielding*- permainan net- permainan invasi
  - Permainan target- permainan net- permainan *striking/fielding*- permainan invasi
  - Permainan net- permainan *striking/ fielding*- permainan invasi- permainan target
  - Permainan invasi- permainan target- permainan *striking/ fielding*- permainan net
10. Tahap-tahap pembelajaran dalam model TGfU adalah.....
- Game 1- questions, game 2- practice task
  - Game 1- practice task- questions- game 2
  - Game 1- game 2- questions- practice task
  - Game 1- questions- practice task- game 2
11. Keunggulan penggunaan model pembelajaran pendekatan taktik adalah...
- Model pembelajaran pendekatan taktik tidak selalu menggunakan lapangan yang luas
  - Model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan lapangan yang luas
  - Model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan sarana dan prasarana yang memadai
  - Model pembelajaran pendekatan taktik mengutamakan pendekatan teknik

12. Tujuan modifikasi permainan dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah....
- Mengarahkan guru untuk mengambil keputusan dalam permainan secara tepat dan cepat
  - Mengarahkan siswa untuk mengambil keputusan dalam permainan secara tepat dan cepat
  - Mengarahkan siswa untuk melakukan teknik secara benar
  - Mengarahkan guru untuk mengambil keputusan dalam permainan
13. Berikut klasifikasi permainan dalam pembelajaran pendekatan taktik adalah....
- Target game, invasi game, striking/ fielding*
  - Invasi game, target game, net game, striking/ fielding*
  - Target game, invasi game, net game, striking/ fielding*
  - Target game, invasi game, dan net game*
14. Tujuan dalam pendekatan taktik adalah....
- Memunculkan taktik dalam permainan
  - Mengembangkan taktik dalam permainan
  - Memodifikasi taktik dalam permainan
  - Memadukan taktik dalam permainan
15. Keunggulan pembelajaran menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik dibanding yang lain adalah....
- Menitikberatkan pada respon gerak spesifik
  - Membantu anak untuk mencapai level keterampilan yang baru
  - Memiliki progres belajar yang lemah
  - Berasumsi bahwa keterampilan akan ditransfer ke suatu permainan
16. Fungsi dari evaluasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Penguasaan skill
  - Menemukan apa yang tidak kita ketahui dan menerapkan apa yang kita ketahui
  - Mempraktikkan dari pemahaman dan sumbang dari proses
  - Transmisi informasi
17. Tujuan pendekatan menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- Kemahiran pengetahuan
  - Kemahiran taktik
  - Konstruksi dari arti
  - Konstruksi dari sifat
18. Konsep menstransfer dilihat dari implikasi pengembangan dalam model pembelajaran pendekatan taktik diartikan sebagai.....
- Sentral dalam pengajaran dan pembelajaran pendekatan taktik
  - Sentral dalam pengajaran dan pembelajaran pendekatan teknik
  - Membantu siswa memahami dari satu teknik permainan ke teknik permainan selanjutnya
  - Mengidentifikasi tingkat-tingkat kompleksitas teknik pada setiap permainan

19. Prinsip pemanfaatan media dalam pembelajaran penjas menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah .....
- a. Menjadikan siswa aktif untuk bergerak
  - b. Menambah jam pembelajaran penjasorkes
  - c. Menghambat proses pembelajaran siswa
  - d. Membutuhkan biaya produksi media
20. Meningkatkan ketertarikan yang tinggi untuk belajar permainan, merupakan salah satu dasar teoritis model pembelajaran pendekatan taktik dipandang dari segi .....
- a. Konstruktivistik
  - b. Rasional
  - c. Behavioristik
  - d. Edukatif
21. Pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan taktik sangat cocok untuk dilaksanakan pada .....
- a. Taman kanak-kanak
  - b. Sekolah Dasar
  - c. Sekolah Menengah
  - d. Sekolah Menengah Atas
22. Usaha kreatif yang dilakukan guru ketika akan mengajarkan permainan melalui pendekatan taktik adalah...
- a. Mengidentifikasi taktik kemudian mengaitkannya dengan urutan pembelajaran yang tepat
  - b. Mengidentifikasi taktik kemudian mengajarkannya kepada siswa.
  - c. Mengidentifikasi taktik pada sesuai tahap perkembangan siswa
23. Tingkat kompleksitas taktik permainan yang sesuai dengan perkembangan siswa sekolah dasar diimplementasikan dalam bentuk.....
- a. Jangkauan dan keluasan taktik
  - b. Jangkauan dan urutan taktik
  - c. Jangkauan dan kerumitan taktik
  - d. Jangkauan dan tingkat kesulitan taktik
24. Pembelajaran pendekatan taktik yang dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar agar siswa terlibat bersama dengan permainan, dan mandiri dalam...
- a. Kelompok-kelompok besar
  - b. Kelompok-kelompok putra
  - c. Kelompok-kelompok putri
  - d. Kelompok-kelompok kecil
25. Maksud dari pelaksanaan pembelajaran permainan melalui permainan *small-sided* adalah .....
- a. Modifikasi lapangan dan jumlah siswa
  - b. Modifikasi peralatan dan jumlah pemain
  - c. Modifikasi lapangan dan peralatan
  - d. Modifikasi jumlah siswa saja
26. Kategori permainan dengan taktik yang paling kompleks adalah.....
- a. Permainan target
  - b. Permainan Net/ Wall
  - c. Permainan striking/ fielding
  - d. Permainan invasi
27. Permasalahan utama dalam permainan invasi adalah.....

- a. Mengoper bola  
b. Menggiring bola
- Mencetak gol  
d. Mendekati gawang
28. Komponen bentuk permainan merupakan permainan awal yang akan menggunakan versi asli dari permainan yang meliputi dua karakteristik esensial, yaitu.....
- a. Representasi dan delegasi  
b. Interpretasi dan eksagerasi  
c. Representasi dan aksigerasi  
d. Eksagerasi dan representasi
29. Fokus dari model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- a. Taktik  
b. Permainan  
c. teknik  
d. Latihan
30. Fokus seorang guru dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah....
- a. Mendesain bentuk-bentuk taktik  
b. Mendesain bentuk-bentuk latihan teknik  
c. Mendesain bentuk-bentuk permainan  
d. Mendesain bentuk-bentuk pertanyaan
31. Empat elemen yang muncul dalam permainan tim dalam bermacam-macam kekuatan dan kompleksitas adalah.....
- a. Oposisi, kerjasama, penyerangan, dan pertahanan  
b. Oposisi, disiplin, kekompakan, dan kerjasama  
c. Oposisi, kerjasama, akomodasi, dan interaksi  
d. Oposisi, pertahanan, menyerang, dan posisi
32. Model pembelajaran pendekatan taktik memiliki keutamaan dalam proses pelaksanaan, yaitu.....
- a. Keefektifan siswa dan metode  
b. Keaktifan guru dan tujuan pembelajaran  
c. Keaktifan siswa dan media  
d. Keaktifan siswa dan guru
33. Hambatan yang diyakini para calon guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- a. Waktu dan pengalaman  
b. Waktu dan tenaga  
c. Pengalaman dan sarana prasarana  
d. Pengalaman dan pengetahuan
34. Peran penilaian dalam pembelajaran pendekatan taktik adalah bahwa pembelajaran pendekatan taktik memastikan bahwa siswa mengembangkan....
- a. Kepercayaan diri, kemampuan, dan penampilan  
b. Kemahiran, kompetisi, dan kepercayaan diri  
c. Kemahiran, keterampilan, dan penampilan  
d. Kemahiran, kompetisi, dan kepercayaan diri
35. *Team Sport Assessment Procedure* (TSAP) merupakan salah satu metode penilaian formal dalam model pembelajaran pendekatan taktik yang difokuskan pada.....

- a. Kesenangan dan perasaan
- b. Kesenangan dan mental
- c. Kesenangan dan kesulitan
- d. Kesenangan dan keterampilan

36. Dua metode penilaian dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....

- a. Metode formal dan nonformal
- b. Metode informal dan nonformal
- c. Metode formal dan informal
- d. Metode informal dan tidak formal

37. Kesamaan model pembelajaran pendekatan taktik dan model *sport education* adalah.....

- a. Berorientasi pada pengalaman bermain
- b. Berorientasi pada kesenangan permainan
- c. Berorientasi pada permainan yang dimodifikasi
- d. Berorientasi pada taktik permainan

## Lampiran 6. Hasil Uji Validitas

### Correlations

Tingkat_Pengetahuan	Pearson Correlation	Sig. (2-tailed)	N
Item 1	.286**	.001	132
Item 2	.328**	.000	132
Item 3	.353**	.000	132
Item 4	.207*	.017	132
Item 5	.269**	.002	132
Item 6	.308**	.000	132
Item 7	-.142	.105	132
Item 8	-.025	.776	132
Item 9	.259**	.003	132
Item 10	.348**	.000	132
Item 11	.266**	.002	132
Item 12	.201*	.021	132
Item 13	.252**	.004	132
Item 14	.386**	.000	132
Item 15	.087	.322	132
Item 16	.304**	.000	132
Item 17	.345**	.000	132
Item 18	.375**	.000	132
Item 19	.150	.086	132
Item 20	.161	.066	132
Item 21	.025	.779	132
Item 22	.407**	.000	132
Item 23	-.068	.439	132
Item 24	.442**	.000	132
Item 25	.387**	.000	132
Item 26	.383**	.000	132
Item 27	.349**	.000	132
Item 28	.263**	.002	132
Item 29	.295**	.001	132
Item 30	.184*	.035	132
Item 31	.227**	.009	132
Item 32	.366**	.000	132
Item 33	.379**	.000	132
Item 34	.254**	.003	132
Item 35	.305**	.000	132
Item 36	.278**	.001	132
Item 37	.322**	.000	132
Tingkat_Pengetahuan	1		132

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

\* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

## Lampiran 7. Statistik Data Penelitian Sebelum Validasi Frequencies

		Statistics					
		Mengingat	Memahami	Menerapkan	Menganalisis	Mengevaluasi	Mencipta
N	Valid	132	132	132	132	132	132
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		3.93	3.58	6.15	3.07	1.47	1.77
Median		4.00	4.00	6.00	3.00	2.00	2.00
Mode		4	3	7	3	2	2
Std. Deviation		1.180	1.185	1.835	1.399	.786	.705
Variance		1.392	1.405	3.366	1.957	.617	.498
Range		5	6	8	6	3	3
Minimum		2	0	2	0	0	0
Maximum		7	6	10	6	3	3
Sum		519	473	812	405	194	234

**Lampiran 8. Hasil Kategorisasi Sebelum Validasi**

**HASIL KATEGORISASI**

**Skor Keseluruhan**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Kurang Sekali	12	9.1	9.1	9.1
Kurang	27	20.5	20.5	29.5
Cukup	52	39.4	39.4	68.9
Baik	33	25.0	25.0	93.9
Sangat Baik	8	6.1	6.1	100.0
Total	132	100.0	100.0	

## Lampiran 9. Instrumen Penelitian dan Kunci Jawaban

### INSTRUMEN PENELITIAN

#### Petunjuk pengisian

- Isilah data diri anda di bawah ini dengan lengkap.
- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda silang (X) pada jawaban yang tepat.

**Nama** : .....

**NIM** : .....

**Prodi/ Kelas** : .....

### **INSTRUMEN PENELITIAN**

1. Yang dimaksud pendekatan taktik adalah....
  - a. Pendekatan permainan yang berpusat pada bermain taktik itu sendiri
  - b. Pendekatan permainan yang berpusat pada bermain teknik itu sendiri
  - c. Pendekatan permainan yang berpusat pada sarana prasarana
  - d. Pendekatan permainan yang berpusat pada guru
2. Alasan mengapa pendekatan taktik diperkenalkan dalam pembelajaran adalah.....
  - a. Ketergantungan siswa terhadap guru untuk membuat keputusan
  - b. Siswa tidak senang belajar permainan dengan cara bermain
  - c. Siswa harus menguasai teknik permainan
  - d. Guru mengetahui banyak tentang permainan
3. Komponen dari model pendekatan taktik atau TGfU meliputi.....
  - a. Game form, game appreciation, tactical awarness, making model, skill execution, performance
  - b. Game form, game appreciation, tactical awarness, making appropriate, skill execution, performance
  - c. Game form, game aprpreciation, tactical awareness, making model, skill fight, performance
  - d. Game form, game appreciation, tactical awareness, making appropriate decision, skill conclusion, performance

4. Model pendekatan taktik dapat menggunakan penilaian dengan cara.....
  - a. Statistik permainan dan statistik psikologis
  - b. GPAI dan kuis
  - c. Kuis dan uji keterampilan
  - d. Statistik permainan dan GPAI
  
5. Fungsi peraturan dalam permainan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Mengarahkan siswa pada teknik permainan
  - b. Memberi bentuk pada permainan
  - c. Mengarahkan siswa pada penghargaan guru
  - d. Memaksimalkan teknik dalam permainan
  
6. Tujuan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Meminimalisir sarana dan prasarana
  - b. Memunculkan penampilan siswa dengan mengkombinasikan kesadaran teknik dan eksekusi keterampilan
  - c. Memperbaiki penampilan siswa dengan mengkombinasikan antara kesadaran taktik dan pemahaman teori
  - d. Memperbaiki penampilan siswa dengan mengkombinasikan antara kesadaran taktik dan eksekusi keterampilan
  
7. Urutan pengembangan permainan menggunakan model pendekatan taktik adalah.....
  - a. Permainan target- permainan *striking/ fielding*- permainan net- permainan invasi
  - b. Permainan target- permainan net- permainan *striking/fielding*- permainan invasi
  - c. Permainan net- permainan *striking/ fielding*- permainan invasi- permainan target
  - d. Permainan invasi- permainan target- permainan *striking/ fielding*- permainan net
  
8. Tahap-tahap pembelajaran dalam model TGfU adalah.....
  - a. Game 1- questions, game 2- practice task
  - b. Game 1- practice task- questions- game 2
  - c. Game 1- game 2- questions- practice task
  - d. Game 1- questions- practice task- game 2

9. Keunggulan penggunaan model pembelajaran pendekatan taktik adalah...
  - a. Model pembelajaran pendekatan taktik tidak selalu menggunakan lapangan yang luas
  - b. Model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan lapangan yang luas
  - c. Model pembelajaran pendekatan taktik menggunakan sarana dan prasarana yang memadai
  - d. Model pembelajaran pendekatan taktik mengutamakan pendekatan teknik
10. Tujuan modifikasi permainan dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah...
  - a. Mengarahkan guru untuk mengambil keputusan dalam permainan secara tepat dan cepat
  - b. Mengarahkan siswa untuk mengambil keputusan dalam permainan secara tepat dan cepat
  - c. Mengarahkan siswa untuk melakukan teknik secara benar
  - d. Mengarahkan guru untuk mengambil keputusan dalam permainan
11. Berikut klasifikasi permainan dalam pembelajaran pendekatan taktik adalah....
  - a. *Target game, invasi game, striking/ fielding*
  - b. *Invasi game, target game, net game, striking/ fielding*
  - c. *Target game, invasi game, net game, striking/ fielding*
  - d. *Target game, invasi game, dan net game*
12. Tujuan dalam pendekatan taktik adalah...
  - a. Memunculkan taktik dalam permainan
  - b. Mengembangkan taktik dalam permainan
  - c. Memodifikasi taktik dalam permainan
  - d. Memadukan taktik dalam permainan
13. Fungsi dari evaluasi pembelajaran menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Penguasaan skill
  - b. Menemukan apa yang tidak kita ketahui dan menerapkan apa yang kita ketahui
  - c. Mempraktikkan dari pemahaman dan sumbangan dari proses
  - d. Transmisi informasi
14. Tujuan pendekatan menggunakan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
  - a. Kemahiran pengetahuan
  - b. Kemahiran taktik
  - c. Konstruksi dari arti
  - d. Konstruksi dari sifat

15. Konsep menstransfer dilihat dari implikasi pengembangan dalam model pembelajaran pendekatan taktik diartikan sebagai.....
  - a. Sentral dalam pengajaran dan pembelajaran pendekatan taktik
  - b. Sentral dalam pengajaran dan pembelajaran pendekatan teknik
  - c. Membantu siswa memahami dari satu teknik permainan ke teknik permainan selanjutnya
  - d. Mengidentifikasi tingkat-tingkat kompleksitas teknik pada setiap permainan
  
16. Usaha kreatif yang dilakukan guru ketika akan mengajarkan permainan melalui pendekatan taktik adalah...
  - a. Mengidentifikasi taktik kemudian mengaitkannya dengan urutan pembelajaran yang tepat
  - b. Mengidentifikasi taktik kemudian mengajarkannya kepada siswa.
  - c. Mengidentifikasi taktik pada sesuai tahap perkembangan siswa
  
17. Pembelajaran pendekatan taktik yang dilaksanakan pada tingkat sekolah dasar agar siswa terlibat bersama dengan permainan, dan mandiri dalam....
  - a. Kelompok-kelompok besar
  - b. Kelompok-kelompok putra
  - c. Kelompok-kelompok putri
  - d. Kelompok-kelompok kecil
  
18. Maksud dari pelaksanaan pembelajaran permainan melalui permainan *small-sided* adalah .....
  - a. Modifikasi lapangan dan jumlah siswa
  - b. Modifikasi peralatan dan jumlah pemain
  - c. Modifikasi lapangan dan peralatan
  - d. Modifikasi jumlah siswa saja
  
19. Kategori permainan dengan taktik yang paling kompleks adalah.....
  - a. Permainan target
  - b. Permainan Net/ Wall
  - c. Permainan striking/ fielding
  - d. Permainan invasi
  
20. Permasalahan utama dalam permainan invasi adalah.....
  - a. Mengoper bola
  - b. Menggiring bola
  - c. Mencetak gol
  - d. Mendekati gawang
  
21. Komponen bentuk permainan merupakan permainan awal yang akan menggunakan versi asli dari permainan yang meliputi dua karakteristik esensial, yaitu.....
  - a. Representasi dan delegasi
  - b. Interpretasi dan eksagerasi
  - c. Representasi dan aksigerasi
  - d. Eksagerasi dan representasi
  
22. Fokus dari model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....

- a. Taktik
  - b. Permainan
  - c. teknik
  - d. Latihan
23. Fokus seorang guru dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah....
- a. Mendesain bentuk-bentuk taktik
  - b. Mendesain bentuk-bentuk latihan teknik
  - c. Mendesain bentuk-bentuk permainan
  - d. Mendesain bentuk-bentuk pertanyaan
24. Empat elemen yang muncul dalam permainan tim dalam bermacam-macam kekuatan dan kompleksitas adalah....
- a. Oposisi, kerjasama, penyerangan, dan pertahanan
  - b. Oposisi, disiplin, kekompakan, dan kerjasama
  - c. Oposisi, kerjasama, akomodasi, dan interaksi
  - d. Oposisi, pertahanan, menyerang, dan posisi
25. Model pembelajaran pendekatan taktik memiliki keutamaan dalam proses pelaksanaan, yaitu.....
- a. Keefektifan siswa dan metode
  - b. Keaktifan guru dan tujuan pembelajaran
  - c. Keaktifan siswa dan media
  - d. Keaktifan siswa dan guru
26. Hambatan yang diyakini para calon guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....
- a. Waktu dan pengalaman
  - b. Waktu dan tenaga
  - c. Pengalaman dan sarana prasarana
  - d. Pengalaman dan pengetahuan
27. Peran penilaian dalam pembelajaran pendekatan taktik adalah bahwa pembelajaran pendekatan taktik memastikan bahwa siswa mengembangkan....
- a. Kepercayaan diri, kemampuan, dan penampilan
  - b. Kemahiran, kompetisi, dan kepercayaan diri
  - c. Kemahiran, keterampilan, dan penampilan
  - d. Kemahiran, kompetisi, dan kepercayaan diri

28. *Team Sport Assessment Procedure* (TSAP) merupakan salah satu metode penilaian formal dalam model pembelajaran pendekatan taktik yang difokuskan pada.....

- a. Kesenangan dan perasaan
- b. Kesenangan dan mental
- c. Kesenangan dan kesulitan
- d. Kesenangan dan keterampilan

29. Dua metode penilaian dalam model pembelajaran pendekatan taktik adalah.....

- a. Metode formal dan nonformal
- b. Metode informal dan nonformal
- c. Metode formal dan informal
- d. Metode informal dan tidak formal

30. Kesamaan model pembelajaran pendekatan taktik dan model *sport education* adalah.....

- a. Berorientasi pada pengalaman bermain
- b. Berorientasi pada kesenangan permainan
- c. Berorientasi pada permainan yang dimodifikasi
- d. Berorientasi pada taktik permainan

#### Kunci Jawaban

- |      |       |       |       |       |       |
|------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 1. A | 6. D  | 11. C | 16. A | 21. D | 26. D |
| 2. A | 7. A  | 12. B | 17. D | 22. B | 27. D |
| 3. B | 8. D  | 13. C | 18. A | 23. C | 28. D |
| 4. D | 9. A  | 14. C | 19. D | 24. A | 29. C |
| 5. B | 10. B | 15. A | 20. C | 25. D | 30. A |

**Lampiran 10. Statistik Hasil Data Penelitian**

**HASIL STATISTIK DESKRIPTIF**

**Frequencies**

**Statistics**

Skor Keseluruhan		
N	Valid	132
	Missing	0
Mean		15.62
Median		16.00
Mode		15
Std. Deviation		4.569
Variance		20.878
Range		21
Minimum		4
Maximum		25
Sum		2062

**Frequencies**

**Statistics**

		Mengingat	Memahami	Menerapkan	Menganalisis	Mengevaluasi	Mencipta
N	Valid	132	132	132	132	132	132
	Missing	0	0	0	0	0	0
Mean		2.74	2.86	5.06	2.52	1.47	.97
Median		3.00	3.00	5.00	3.00	2.00	1.00
Mode		2	3	6	3	2	1
Std. Deviation		1.074	1.216	1.832	1.293	.786	.605
Variance		1.155	1.477	3.355	1.672	.617	.365
Range		4	5	8	5	3	2
Minimum		1	0	1	0	0	0
Maximum		5	5	9	5	3	2
Sum		362	378	668	332	194	128

## Lampiran 11. Perhitungan Kategorisasi

Skor Keseluruhan (Skor Tingkat Pengetahuan)		
skor max	=	25
skor min	=	4
M	=	15.62
Sd	=	4.57
Sangat Baik	:	$X > M + 1,5 Sd$
Baik	:	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	:	$M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	:	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	:	$X \leq M - 1,5 Sd$
<b>Kategori</b>		<b>Skor</b>
Sangat Baik	:	$X > 22.48$
Baik	:	$17.91 < X \leq 22.48$
Cukup	:	$13.34 < X \leq 17.91$
Kurang	:	$8.77 < X \leq 13.34$
Kurang Sekali	:	$X \leq 8.77$

Mengingat		
skor max	=	5
skor min	=	1
M	=	2.74
Sd	=	1.07
Sangat Baik	:	$X > M + 1,5 Sd$
Baik	:	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	:	$M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	:	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	:	$X \leq M - 1,5 Sd$
<b>Kategori</b>		<b>Skor</b>

Sangat Baik	:	$X > 4.35$
Baik	:	$3.28 < X \leq 4.35$
Cukup	:	$2.21 < X \leq 3.28$
Kurang	:	$1.13 < X \leq 2.21$
Kurang Sekali	:	$X \leq 1.13$

<b>Memahami</b>	
skor max	= 5
skor min	= 0
M	= 2.86
Sd	= 1.22
Sangat Baik	: $X > M + 1,5 Sd$
Baik	: $M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	: $M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	: $M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	: $X \leq M - 1,5 Sd$
<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Baik	: $X > 4.69$
Baik	: $3.47 < X \leq 4.69$
Cukup	: $2.26 < X \leq 3.47$
Kurang	: $1.04 < X \leq 2.26$
Kurang Sekali	: $X \leq 1.04$

<b>Menerapkan</b>	
skor max	= 9
skor min	= 1
M	= 5.06
Sd	= 1.83

Sangat Baik	: $X > M + 1,5 Sd$
Baik	: $M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	: $M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	: $M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	: $X \leq M - 1,5 Sd$

Kategori	Skor
Sangat Baik	: $X > 7.81$
Baik	: $5.98 < X \leq 7.81$
Cukup	: $4.14 < X \leq 5.98$
Kurang	: $2.31 < X \leq 4.14$
Kurang Sekali	: $X \leq 2.31$

#### Menganalisis

skor max	=	5
skor min	=	0
M	=	2.52
Sd	=	1.29

Sangat Baik	: $X > M + 1,5 Sd$
Baik	: $M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	: $M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	: $M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	: $X \leq M - 1,5 Sd$

Kategori	Skor
Sangat Baik	: $X > 4.45$
Baik	: $3.16 < X \leq 4.45$
Cukup	: $1.87 < X \leq 3.16$
Kurang	: $0.58 < X \leq 1.87$
Kurang Sekali	: $X \leq 0.58$

#### Mengevaluasi

skor max	=	3
skor min	=	0
M	=	1.47

Sd	=	0.79
Sangat Baik	:	$X > M + 1,5 Sd$
Baik	:	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	:	$M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	:	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	:	$X \leq M - 1,5 Sd$
<b>Kategori</b>		
Sangat Baik	:	$X > 2.65$
Baik	:	$1.86 < X \leq 2.65$
Cukup	:	$1.08 < X \leq 1.86$
Kurang	:	$0.29 < X \leq 1.08$
Kurang Sekali	:	$X \leq 0.29$

<b>Mencipta</b>		
skor max	=	2
skor min	=	0
M	=	0.97
Sd	=	0.60
Sangat Baik	:	$X > M + 1,5 Sd$
Baik	:	$M + 0,5 Sd < X \leq M + 1,5 Sd$
Cukup	:	$M - 0,5 Sd < X \leq M + 0,5 Sd$
Kurang	:	$M - 1,5 Sd < X \leq M - 0,5 Sd$
Kurang Sekali	:	$X \leq M - 1,5 Sd$
<b>Kategori</b>		
Sangat Baik	:	$X > 1.88$
Baik	:	$1.27 < X \leq 1.88$
Cukup	:	$0.67 < X \leq 1.27$
Kurang	:	$0.06 < X \leq 0.67$
Kurang Sekali	:	$X \leq 0.06$

## Lampiran 12. Hasil Kategorisasi

### HASIL KATEGORISASI

#### Skor Keseluruhan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	11	8.3	8.3	8.3
	Kurang	30	22.7	22.7	31.1
	Cukup	41	31.1	31.1	62.1
	Baik	43	32.6	32.6	94.7
	Sangat Baik	7	5.3	5.3	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

### HASIL KATEGORI UNTUK MASING-MASING FAKTOR

#### Mengingat

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	14	10.6	10.6	10.6
	Kurang	47	35.6	35.6	46.2
	Cukup	38	28.8	28.8	75.0
	Baik	25	18.9	18.9	93.9
	Sangat Baik	8	6.1	6.1	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

#### Memahami

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	15	11.4	11.4	11.4
	Kurang	35	26.5	26.5	37.9
	Cukup	42	31.8	31.8	69.7
	Baik	28	21.2	21.2	90.9
	Sangat Baik	12	9.1	9.1	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

### Menerapkan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	14	10.6	10.6	10.6
	Kurang	33	25.0	25.0	35.6
	Cukup	23	17.4	17.4	53.0
	Baik	55	41.7	41.7	94.7
	Sangat Baik	7	5.3	5.3	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

### Menganalisis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	7	5.3	5.3	5.3
	Kurang	25	18.9	18.9	24.2
	Cukup	69	52.3	52.3	76.5
	Baik	23	17.4	17.4	93.9
	Sangat Baik	8	6.1	6.1	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

### Mengevaluasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	15	11.4	11.4	11.4
	Kurang	49	37.1	37.1	48.5
	Baik	59	44.7	44.7	93.2
	Sangat Baik	9	6.8	6.8	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

### Mencipta

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang Sekali	26	19.7	19.7	19.7
	Cukup	84	63.6	63.6	83.3
	Sangat Baik	22	16.7	16.7	100.0
	Total	132	100.0	100.0	

### Lampiran 13. Kartu Bimbingan

**KARTU BIMBINGAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

Nama Mahasiswa : Siti Messyarah  
 NIM : 1460221069  
 Program Studi : PGSD Penjas  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Pembimbing : Soni Nopembri, M.Pd. → Ph.D

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	3 Januari 2018	Perubahan topik dan wilayah penelitian	
2.	11 Jan 2018	perubahan bab I dan paragraf penulisan bab II	
3.	17 Feb 2018	perubahan bab I dan perubahan Bab II	
4.	02/02/2018	perubahan bab II	
5.	12/03/2018	perubahan bab II dibuat bab III	
6.	02/4/2018	perubahan bab II	
7.	12/4/2018	Perubahan Bab 1 - 3	
8.	26/6/2018	Perubahan bab 1-5, lampiran + daftar pustaka.	
9.	9/7/2018	perubahan dan melengkapi silabus lampiran	
10.	06/7/2018	perubahan dan melengkapi silabus dokumen, serta disahkan untuk mengajukan ujian.	

Mengetahui  
 Kaprodi PGSD Penjas.

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

**Lampiran 13. Dokumentasi**



