

**PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS
MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2
KRETEK KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Riga Argadita
NIM. 14601241017

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2019**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS
MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2
KRETEK KABUPATEN BANTUL**

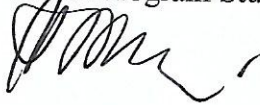
Disusun Oleh:

Riga Argadita
NIM. 14601241017

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

Yogyakarta, 12 Maret 2019

Mengetahui,
an Ketua Program Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Sujarwo, M.Or.
NIP. 198303142008011012

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riga Argadita
NIM : 14601241017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran
Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2
Kretek Kabupaten Bantul

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

Yogyakarta, 22 Maret 2019
Yang Menyatakan,



Riga Argadita
NIM. 14601241017

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 KRETEK KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Riga Argadita
NIM. 14601241017

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 8 April 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Sujarwo, M.Or.

Ketua Penguji

Dr. Yudanto, M.Pd.

Sekretaris Penguji

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

Penguji Utama



24/4-19

24/4-19

18/4-19

Yogyakarta, April 2019

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr.

Wawan S. Suherman, M.Ed

19640707 198812 1 0019

MOTTO

1. Jika kamu menginginkan sesuatu, kamu akan menemukan caranya. Namun jika tak serius, kamu hanya akan mendapatkan alasannya (Jim Rohn)
2. Apabila anda berbuat kebaikan kepada orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri (Benyamin Franklin)
3. Bunga yang tidak akan layu sepanjang jaman adalah kebajikan (William Cowper)
4. Kebanggaan kita yang terbesar adalah bukan tidak pernah gagal, tetapi bangkit kembali setiap kali kita jatuh (Confusius)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Tri Handoyo dan Ibu Agustianti Puji Lestari yang telah memberikan dukungan moril maupun materi serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan saya, karena tiada kata seindah lantunan doa dan tiada doa yang paling khusuk selain doa yang terucap dari orangtua. Ucapan terimakasih saja takkan pernah cukup untuk membalas kebaikan orangtua, karena itu terimalah persembahan bakti dan cintaku untuk kalian, bapak ibuku.
2. Untuk adikku, Regi Tuska yang senantiasa memberikan dukungan, semangat, senyum, dan doanya untuk keberhasilan ini, cinta kalian adalah memberikan kobaran semangat yang menggebu, terimakasih dan sayangku untuk kalian.

**PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS
MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2
KRETEK KABUPATEN BANTUL**

Oleh:

Riga Argadita
NIM. 14601241017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa positif persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek Bantul yang berjumlah 107 peserta didik, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik), “kurang positif” sebesar 35,51% (38 peserta didik), “cukup positif” sebesar 21,50% (23 peserta didik), “positif” sebesar 28,04% (30 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik).

Kata kunci: persepsi, peserta didik kelas VIII, pembelajaran permainan bolavoli

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Sujarwo, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Staf dan peserta didik SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua teman-teman PJKR yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT/Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 22 Maret 2019
Penulis,



Riga Argadita
NIM. 14601241017

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Hasil Penelitian	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	9
1. Konsep Persepsi.....	9
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	19
3. Hakikat Permainan Bolavoli.....	29
4. Karakteristik Peserta Didik SMP.....	34
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Populasi dan Sampel Penelitian	43
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	44
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	44
F. Validitas dan Reliabilitas	46
G. Teknik Analisis Data	48
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	50
1. Faktor Internal	52

2. Faktor Eskternal.....	54
B. Pembahasan	56
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	59
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	61
B. Implikasi.....	61
C. Saran.....	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir	41
Gambar 2. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul	50
Gambar 3. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Internal	52
Gambar 4. Diagram Persentase Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Indikator pada Faktor Internal.....	54
Gambar 5. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Eksternal	56
Gambar 6. Diagram Persentase Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Indikator pada Faktor Eksternal	57

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian	43
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	44
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen.....	44
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	46
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 6. Norma Penilaian.....	47
Tabel 7. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul	50
Tabel 8. Distribusi Frekuensi Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul	51
Tabel 9. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Internal.....	52
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Internal.....	53
Tabel 11. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Eksternal.....	54
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Eksternal.....	55

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi	68
Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas	69
Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari SMP Negeri 1 Kretek.....	70
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas.....	71
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 2 Kretek	72
Lampiran 6. Instrumen Skala Psikologi	73
Lampiran 7. Data Uji Coba	76
Lampiran 8. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	79
Lampiran 9. Tabel r.....	80
Lampiran 10. Data Penelitian.....	81
Lampiran 11. Deskriptif Statistik.....	86
Lampiran 12. Dokumentasi Penelitian.....	88

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan pembangunan suatu bangsa (Ningsih, 2012: 123). Undang-undang Sisdiknas No 20 Tahun 2003, menyatakan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia serta keterampilan yang diperuntukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Berdasarkan pengertian tersebut adanya pendidikan diharapkan dapat membentuk manusia yang cerdas dan berkarater dalam berbagai aspek, sehingga nantinya ilmu yang diperoleh dapat bermanfaat. Pendidikan dapat dilakukan secara nonformal dan formal.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 31 menyebutkan bahwa pendidikan nonformal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Adapun contoh dari pendidikan nonformal adalah lembaga kursus, kelompok belajar, kelompok bermain, organisasi pemuda, dan lain-lain. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 6, pendidikan formal adalah jalur pendidikan

yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK merupakan suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1).

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di semua sekolah baik sekolah negeri maupun swasta mulai SD, SMP, dan SMA. Oleh karena itu pendidikan jasmani di sekolah merupakan sebuah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, Pendidikan jasmani mempunyai pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan, seperti yang distandarkan secara internasional oleh *ICHPER-SD UNESCO* dalam Nopembri & Saryono (2012: 1) bahwa pendidikan jasmani dan olahraga di

sekolah harus menggambarkan disiplin pengetahuan, keterampilan serta perilaku yang meliputi ranah psikomotor, kognitif, serta afektif. Tuntutan inilah yang mengakibatkan perlunya pendekatan pembelajaran yang bisa melibatkan seluruh aspek pendidikan tersebut.

Ruang lingkup mata pelajaran PJOK di sekolah meliputi aspek-aspek seperti permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas. Aktivitas gerak yang diajarkan dalam pendidikan jasmani di sekolah salah satunya adalah permainan bolavoli. Permainan bolavoli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani yang telah berkembang di tanah air dan permainan bolavoli merupakan olahraga untuk semua orang, dapat dimainkan pria maupun wanita dari anak-anak hingga dewasa. Hal ini terbukti dengan banyaknya kegiatan olahraga bolavoli yang dilakukan oleh masyarakat baik di kota maupun di pedesaan. Bolavoli merupakan salah satu permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu setiap regu terdiri atas enam pemain, dalam permainan bolavoli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau *jarring* dan setiap regu berusaha mematikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan. Adapun beberapa teknik dasar dalam permainan bolavoli, yaitu: servis, *passing*, *smash*, dan *block*.

Pembelajaran permainan bolavoli dijadikan sebagai alat untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai yaitu yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor dan pembelajaran bolavoli seharusnya dilakukan melalui suatu hubungan kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan arah untuk

tumbuhnya kreativitas, berpikir kritis, dan percaya diri. Pembelajaran bolavoli mengajak peserta didik untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya. Pada kenyataan di lapangan pembelajaran bolavoli masih menjadi suatu mata pelajaran yang kurang diminati peserta didik khususnya di SMP Negeri 2 Kretek. Berdasarkan pengamatan peserta didik pada saat pelaksanaan PPL antusias peserta didik kurang dalam mengikuti pembelajaran bolavoli.

Berdasarkan anggapan di atas, tentu saja akan mempengaruhi perilaku peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal tersebut menguatkan fakta di lapangan bahwa masih ditemukan adanya peserta didik yang belum mengoptimalkan waktu pembelajaran dengan sebaik mungkin. Keadaan tersebut bisa dilihat dengan adanya peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Peserta didik yang menganggap PJOK tidak terlalu penting lebih memilih untuk duduk, berteduh, dan mengobrol pada saat proses pembelajaran berlangsung bahkan ada juga yang asyik bergurau dan bermain sendiri.

Pada jenjang SMP, materi pembelajaran bolavoli diajarkan mulai kelas VIII sampai IX. Berdasarkan kurikulum 2013 pendidikan jasmani termasuk di dalamnya permainan bolavoli merupakan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan jasmani di sekolah termasuk bolavoli dalam pembelajaran harus dirancang secara seksama dan teliti agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik pada anak (Depdiknas, 2003: 2). Secara teori

mungkin bolavoli itu mudah dilakukan namun dalam praktik banyak peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kesulitan tersebut di antaranya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bolavoli dan metode yang digunakan masih menggunakan metode tradisional dan dalam menyampaikan pembelajaran melalui permainan masih menekankan pada bermain/*game* langsung. Sehingga waktu yang digunakan peserta didik untuk merasakan permainan sangat sedikit. Akibatnya, peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan bolavoli. Selain itu, peserta didik kurang mendapatkan banyak pengalaman dalam bermain sehingga peserta didik sering kali mengalami hambatan untuk melakukan penampilan yang terarah pada kerjasama dan kompetisi.

Keadaan seperti ini dapat diantisipasi dengan kreativitas guru pendidikan jasmani untuk menciptakan rasa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran permainan bolavoli. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran dihubungkan dengan karakteristik peserta didik dan situasi lingkungan sekolah, penerapan model pembelajaran taktik sebagai alternatif untuk pengembangan pemahaman peserta didik dalam belajar permainan bolavoli, seperti pola penyerangan untuk mencetak poin dan pola bertahan, yaitu pola penyerangan dengan pukulan *smash* atau dengan tipuan untuk mengecoh lawan sehingga mendapat poin dan pola bertahan dengan melihat kemana arah jatuhnya bola untuk mengantisipasi terjadinya poin

untuk tim lawan. Baru peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan permainan bolavoli yang sesungguhnya.

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik dan guru yang dilakukan peneliti selama PPL di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul, ternyata pembelajaran pendidikan jasmani permainan bolavoli di sekolah tersebut masih mengutamakan pendekatan teknik dan menggunakan metode *drill*, yaitu peserta didik latihan secara terus menerus dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru, selain itu bahwa perilaku peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran permainan bolavoli kurang antusias dan kurang sungguh-sungguh. Guru sebatas menyampaikan materi dan peserta didik menerima apa yang disampaikan oleh guru. Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.

Keadaan ini tentunya tidak boleh terjadi mengingat banyak tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani bisa menjadi daya tarik maka dibutuhkan kreativitas guru pendidikan jasmani pada peserta didik dengan pendekatan dan metode yang tepat yaitu menggunakan pendekatan taktik sehingga akan dapat menambah motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK khususnya permainan bolavoli di SMP akan tercapai secara maksimal dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Persepsi Peserta

Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Masih ada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul yang mengalami kesulitan saat pembelajaran permainan bolavoli.
2. Guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada
3. Dalam pembelajaran PJOK permainan bolavoli masih konvensional, sehingga penguatan hanya pada ranah fisik.
4. Belum diketahui seberapa positif persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul.

C. Batasan Masalah

Mengingat permasalahan tentang pemahaman di atas sangatlah luas, maka agar penelitian ini menjadi lebih fokus dan berbobot, maka permasalahan dalam penelitian ini difokuskan pada: “Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul”.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus perumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu

“Seberapa besar persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan memiliki manfaat yang positif, antara lain manfaat secara teoritik dan praktik. Adapun dari kedua manfaat tersebut adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak tertentu, instansi, dan organisasi terkait dengan dunia pendidikan terutama pendidikan Sekolah Menengah Pertama.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti: dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.
- b. Bagi guru: mengetahui bagaimana persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul.
- c. Bagi peserta didik: hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran bolavoli.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Thoha, 2010: 141-142). Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi. Diahsari (2001: 32), menerangkan bahwa “persepsi merupakan suatu proses kognitif dasar di dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak”. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium (Slameto, 2010: 102). Rakhmat (2008: 51), menyatakan bahwa “persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”. Muchlas (2008: 112) mendefinisikan “persepsi sebagai proses di mana individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan impresi sensorinya supaya dapat memberikan arti kepada lingkungan sekitarnya”.

Baharuddin (2007: 107), menyatakan bahwa “Persepsi adalah peristiwa datangnya perangsang yang sudah menjadi tanggapan yang belum kita sadari

(sifatnya pasif)". Terkait dengan persepsi, Shaleh (2004: 88) menyatakan bahwa, "Persepsi adalah proses yang menggabungkan dan mengorganisasi data. Penginderaan untuk dikembangkan sedemikian sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita".

Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah penelitian bagaimana kita mengintegrasikan sensasi ke dalam percept objek, dan bagaimana kita selanjutnya menggunakan percepts itu untuk mengenali dunia (*percepts* adalah hasil dari proses perseptual). Walgito (dalam Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke alat indra manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi. Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera (Sugihartono, 2007: 7).

Persepsi ada dua bentuk, Rakhmat (2008) menyebutkan "persepsi dibagi menjadi dua bentuk yaitu positif dan negatif, apabila objek yang dipersepsi sesuai dengan penghayatan dan dapat diterima secara rasional dan emosional maka manusia akan mempersepsikan positif atau cenderung menyukai dan menanggapi

sesuai dengan objek yang dipersepsikan”. Apabila tidak sesuai dengan penghayatan maka persepsinya negatif atau cenderung menjauhi, menolak dan menanggapi secara berlawanan terhadap objek persepsi tersebut.

Persepsi positif, menurut Robbins & Judge (2002: 42) merupakan “penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada, sedangkan persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada”. Penyebab munculnya persepsi negatif seseorang dapat muncul karena adanya ketidakpuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya ketidaktahuan individu serta tidak adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan dan sebaliknya, penyebab munculnya persepsi positif seseorang karena adanya kepuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya pengetahuan individu, serta adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan.

Dari berbagai pengertian dan pendapat para ahli tentang persepsi di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi adalah suatu proses di dalam menginterpretasi atau menafsirkan suatu bentuk stimulus yang diterima oleh alat indera, diteruskan ke otak sehingga terwujud dalam bentuk sikap atau tindakan.

b. Faktor yang mempengaruhi Persepsi

Persepsi seseorang tidaklah timbul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Thoah (2010: 149-

157) menyatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi proses belajar (*learning*), motivasi dan kepribadianya, sedangkan faktor eksternal meliputi intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal-hal yang baru berikut ketidakasingan”. Pendapat lain, Muchlas (2008: 119-122) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut:

1) Pelaku persepsi

Jika seseorang melihat sebuah target dan mencoba untuk memberikan interpretasi tentang yang dilihatnya, interpretasi tersebut sangat dipengaruhi oleh karakteristik pribadinya (masing-masing pelaku persepsi). Terdapat tiga karakteristik pribadi yang dapat mempengaruhi persepsi yaitu sikap, motif, *interest* (perhatian), pengalaman masa lalu dan ekspektasi.

2) Objek/target persepsi

Karakteristik dalam target persepsi yang sedang diobservasi mempengaruhi segala hal yang dipersepsikan. Gerakan, suara, ukuran dan berbagai atribut lainnya dapat memperbaiki cara persepsi objek yang kita lihat sebelumnya.

3) Dalam konteks situasi dimana persepsi itu dibuat

Elemen-elemen dalam lingkungan sekitar dapat mempengaruhi persepsi kita. Hal ini pelaku persepsi maupun target persepsi yang berubah, melainkan situasinya yang berbeda.

Irwanto (2004: 96-97), menjabarkan beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu:

- 1) Perhatian yang selektif, artinya rangsang (stimulus) yang harus dihadapi tetapi individu cukup memusatkan perhatian pada rangsang tertentu saja.
- 2) Ciri-ciri rangsang, artinya intensitas rangsang yang paling kuat, rangsang yang bergerak atau dinamis menarik perhatian untuk diminati.
- 3) Nilai kebutuhan, artinya antara individu yang satu dengan yang lain tidak sama, tergantung pada nilai hidup dan kebutuhannya.
- 4) Pengalaman terdahulu sangat mempengaruhi bagaimana seseorang mempersepsi dunia sekitarnya.

Pendapat Walgito (2007: 54-55) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu;

- 1) Faktor eksternal, yaitu stimulus dan sifat-sifat yang menonjol pada lingkungan yang melatarbelakangi objek yang merupakan suatu kebulatan atau kesatuan yang sulit dipisahkan, antara lain: sosial dan lingkungan.
- 2) Faktor internal, yaitu faktor yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berasal dari hubungan dengan segi, mental, kecerdasan, dan kejasmanian.

Khairani (2013: 63-65) membagi faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut:

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

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

Senada dengan hal tersebut, Rakhmat (2008: 51) menyebutkan bahwa persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural.

1) Faktor fungsional

Faktor fungsional adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang disebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor fungsional yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi, misalnya dalam penelitian ini objek pembelajaran PJOK di antaranya materi pelajaran, guru, sarana prasarana, dan lingkungan sekolah.

2) Faktor struktural

Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu, yaitu siswa itu sendiri. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila ingin memahami suatu peristiwa tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam hubungan keseluruhan. Adapun pendapat dari Rakhmat (2008: 51), menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pemahaman individu

terhadap dampak dan stimuli yang dihasilkan, atau bisa disebut manfaat yang diperoleh dari stimuli yang dihasilkan, sedangkan faktor struktural atau faktor situasional adalah faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman individu terhadap stimuli yang ada. Sugihartono (2007: 9) perbedaan hasil persepsi dipengaruhi oleh:

- 1) Pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang.
Besarnya pengetahuan seseorang serta banyaknya pengalaman yang dimiliki seseorang dan luasnya wawasan yang diperoleh seseorang sangat mempengaruhi persepsi seseorang.
- 2) Kebutuhan seseorang
Perbedaan kebutuhan seseorang terhadap sesuatu juga mempengaruhi persepsi seseorang terhadap suatu hal.
- 3) Kesenangan atau hobi seseorang
Kesenangan atau hobi seseorang terhadap suatu hal sangat mempengaruhi persepsi, misalnya dua orang yang masing-masing menyukai dan tidak menyukai senam akan berbeda persepsi jika ditanya pendapat tentang olahraga senam.
- 4) Kebiasaan atau pola hidup sehari-hari
Kebiasaan hidup dan pola hidup seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari juga mempengaruhi persepsi seseorang.

Dari pengertian persepsi di atas maka persepsi adalah proses rangsangan dari luar melalui alat penginderaan diteruskan kepusat otak untuk dilakukan penyeleksian, penyaringan, dan pengorganisasian sehingga dapat diinterpretasikan atau diungkapkan dalam bentuk sikap atau perilaku. Perilaku dipengaruhi oleh beberapa faktor. Oleh karena adanya perbedaan individu, maka persepsi itu bersifat subjektif. Persepsi juga dapat dipengaruhi oleh pertalian yang efektif, rangsangan menarik, nilai kebutuhan, dan pengalaman terdahulu.

c. Proses terjadinya Persepsi

Persepsi seseorang tidak terjadi begitu saja, melainkan ada sebuah proses terjadinya persepsi. Walgito (2007: 54-56) menyatakan bahwa objek

menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor (proses fisik). Stimulus yang diterima oleh alat indera dilanjutkan syaraf sensoris ke otak (proses fisiologis). Kemudian terjadilah suatu proses di otak, sehingga individu dapat menyadari apa yang ia terima dengan reseptor itu, sebagai suatu akibat dari stimulus yang diterimanya. Proses yang terjadi dalam otak atau pusat kesadaran itulah yang dinamakan proses psikologis. Dengan demikian taraf terakhir dari proses persepsi ialah individu menyadari tentang apa yang diterima melalui alat indera atau perseptor.

Liliweri (2011: 157) dalam bukunya mengatakan bahwa tahap-tahap yang terjadi dalam proses persepsi ini adalah: (1) Individu memperhatikan dan membuat seleksi. (2) Individu mengorganisasikan objek yang di tangkap indera, (3) Individu membuat interpretasi. Proses terbentuknya persepsi dikemukakan oleh Handayani, (2013: 16) yaitu:

- 1) Stimulus atau situasi yang hadir
Awal mula terjadinya persepsi ketika seseorang dihadapkan pada stimulus atau situasi. Stimulus atau situasi tersebut biasanya berupa stimulus pengindraan dekat dan langsung atau berupa lingkungan sosiokultural dan fisik yang menyeluruh dari stimulus tersebut.
- 2) Regristasi
Merupakan suatu gejala yang nampak yaitu mekanisme fiksik untuk mendengar dan melihat suatu informasi maka mulailah orang tersebut mendaftar, mencerna, dan menyerap suatu informasi.
- 3) Interpretasi
Tahap selanjutnya setelah informasi terserap proses terakhirnya adalah penafsiran terhadap informasi tersebut. Interpretasi ini merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang amat penting karna proses tergantung pada proses pendalaman, motifasi dan keperibadian seseorang berbeda dengan orang lain sehingga interpretasi seseorang terhadap informasi atau stimulus akan berbeda dengan orang lain.
- 4) Umpan Balik
Merupakan suatu proses yang terakhir dimana setelah seseorang menafsirkan informasi tersebut akan memunculkan reaksi yaitu reaksi positif dan negatif, maka akan muncul reaksi memberikan apabila

jawabannya bersifat menerima maka reaksi yang muncul akan berbentuk positif pula.

Menurut Sunaryo (2004: 98) syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut: (1) Adanya objek yang dipersepsi, (2) Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi, (3) Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, (4) Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai-bagai macam bentuk. Keadaan ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan individu dikenai berbagai-bagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar (Walgito, 2007: 55). Tetapi tidak semua stimulus akan diberikan responnya. Hanya beberapa stimulus yang menarik individu yang akan diberikan respon. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilih dan diterima oleh individu, individu menyadari dan memberikan respon sebagai reaksi terhadap stimulus tersebut.

Lebih lanjut Walgito (2007: 54) menyatakan bahwa syarat-syarat terjadinya persepsi sebagai berikut.

- 1) Adanya objek yang dipersepsikan. Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptor.
- 2) Adannya alat indera atau reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, di samping itu harus ada pula saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptor ke pusat susunan saraf yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respons diperlukan saraf motoris.
- 3) Untuk menyadari atau untuk mengadakan persepsi sesuatu diperlukan pula adanya perhatian, yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi. Syarat terjadinya persepsi perlu adanya proses fisik, fisiologis, dan psikologis.

Menurut Thoha (2003: 145), proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Stimulus atau Rangsangan
Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya.
- 2) Registrasi
Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftarkan semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.
- 3) Interpretasi
Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

Dengan demikian maka yang dipersepsi oleh individu selain tergantung pada stimulusnya juga tergantung kepada keadaan individu itu sendiri. Walgito (2007: 56) menyatakan bahwa stimulus akan mendapat pemilihan dari individu tergantung kepada bermacam-macam faktor, salah satu faktor ialah perhatian dari individu, yang merupakan aspek psikologis individu dalam mengadakan persepsi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka proses terjadinya persepsi adalah diawali dengan adanya suatu bentuk objek yang memberikan stimulus atau rangsangan terhadap individu. Selanjutnya diproses di dalam otak, sehingga akhirnya akan direspon oleh individu tersebut berupa suatu tindakan-tindakan tertentu. Dalam penelitian ini, objeknya berupa penggunaan media gambar yang dipersepsikan oleh guru sehingga terwujud tindakan-tindakan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara guru dan peserta didik dengan terencana dalam sistem pendidikan untuk menyampaikan materi dengan pola pendekatan sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan sesuai keragaman dan kemampuan peserta didik yang berbeda-beda. Artinya peserta didik akan berhasil melakukannya dengan waktu dan macam gerak berbeda sesuai keterampilannya. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu (Priastuti, 2015: 138).

Mulyasa (2002: 24) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat peserta didik belajar melalui interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik.

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Hamalik (2010: 57) menyatakan bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tujuan

pembelajaran. Selain itu pembelajaran merupakan proses belajar yang dilakukan peserta didik dalam memahami materi kajian yang tersirat dalam pembelajaran dan kegiatan mengajar guru yang berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu dan mengembangkan peserta didik agar dapat belajar lebih baik.

Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Ditambahkan Mulyaningsih (2008: 34) bahwa dalam proses pembelajaran, agar ada interaksi edukatif dan dapat berjalan dengan lancar, maka paling tidak harus ada komponen-komponen sebagai berikut: (1) adanya tujuan yang hendak dicapai; (2) adanya materi atau bahan ajaran yang menjadi isi kegiatan; (3) adanya peserta didik yang menjadi subjek dan objek yang aktif mengalami; (4) adanya guru yang melaksanakan kurikulum; (5) adanya sarana dan prasarana yang menunjang terselenggaranya proses pembelajaran; (6) adanya

Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan

yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran hingga mencapai sesuatu objektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (aspek afektif), serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Pengajaran memberi kesan hanya sebagai pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan guru saja. Sedangkan pembelajaran juga menyiratkan adanya interaksi antara guru dengan peserta didik. *Instruction* atau pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Hamalik, 2010: 58).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh peserta didik) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, peserta didik, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”. Yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finish. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum didalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi,

menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Peserta didik

Peserta didik atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan peserta didik akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan peserta didik akan rendah atau bahkan tidak peserta didik akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas peserta didik, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar peserta didik yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat peserta didik belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri peserta didik yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan

berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32).

Suryobroto (2004: 16), menyatakan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Tugas utama guru pendidikan jasmani ialah mengelola persiapan dan keterkaitan keempat unsur tersebut dalam sebuah mata rantai, berawal pada perencanaan tujuan dan berakhir pada gambaran tentang pencapaian tujuan (Suherman, 2000: 7).

Sementara Khomsin (dalam Sartinah, 2008: 63) menganggap bahwa mata pelajaran PJOK memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya,

karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Sukintaka (2004: 55), menyatakan pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui proses pembelajaran jasmani diharapkan akan terjadi perubahan pada peserta didik. Proses belajar tersebut terjadi karena ada rangsang yang dilakukan oleh guru. Guru memberikan rangsang dengan aneka pengalaman belajar gerak, di sisi lain peserta didik akan membalas respon melalui aktivitas fisik yang terbimbing. Melalui respon itulah akan terjadi perubahan perilaku. Pelaksanaan pembelajaran praktik pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan secara garis besar dilakukan dalam tiga tahapan yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup (Suherman, 2000: 34). Agar mempunyai profil guru pendidikan jasmani yang disebutkan di atas, menurut Sukintaka (dalam Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015) guru pendidikan jasmani dapat memenuhi persyaratan sebagai berikut: (1) sehat jasmani maupun rohani, dan berprofil olahragawan, (2)

Berpenampilan menarik, (3) tidak gagap, (4) tidak buta warna, (5) pandai (cerdas), (6) energik dan berketerampilan motorik.

Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh peserta didik, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar peserta didik (Hendrayana, dkk., 2018).

Seaton (dalam Thamrin, 2006: 4) menyatakan bahwa “tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan kesegaran jasmai, keterampilan motorik, pengetahuan, sosial dan keindahan”. Kesegaran jasmani menyangkut fisik, kesegaran organik dan kesegaran motorik. Fisik meliputi proporsi tubuh, hubungan antar tulang, lemak, otot, tinggi dan berat badan. Kesegaran organik

menyangkut efisiensi peralatan tubuh seperti jantung, paru, hati, ginjal dan sebagainya. Kesegaran motorik berhubungan dengan kekuatan, kelincahan, keseimbangan dan kelentukan. Drowatzky (dalam Thamrin, 2006: 4) memerinci tujuan pendidikan jasmani sebagai berikut: “(1) perkembangan individu, menyangkut efisiensi fisiologis dan keseimbangan fisik (2) mengatasi lingkungan yang menekankan pada orientasi spisial dan manipulasi objek (3) interaksi sosial, meliputi: komunikasi, interaksi antar kelompok dan budaya”.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau peserta didik melalui aktivitas jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

3. Hakikat Permainan Bolavoli

a. Pengertian Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli sudah sangat familiar di Indonesia. Permainan bolavoli adalah suatu cabang olahraga beregu dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring (net) yang bertujuan memainkan bola hilir mudik di atas jaring secara teratur sampai bola menyentuh tanah (bola mati) di daerah lawan dan mencegah atau berusaha bola agar tidak mati di petak lapangan permainan sendiri (Bachtiar, 2004: 2.3). Ma'mun & Subroto (2001: 37) menyatakan prinsip dasar permainan bolavoli adalah memantul-mantulkan bola agar jangan sampai bola menyentuh lantai, bola dimainkan sebanyak-banyaknya tiga kali sentuhan dalam lapangan sendiri dan

mengusahakan bola hasil sentuhan itu diseberangkan ke lapangan lawan melewati jaring masuk sesulit mungkin.

Bolavoli merupakan suatu permainan yang dimainkan dalam bentuk team work atau kerjasama tim, dimana daerah masing-masing tim dibatasi oleh net. Setiap tim berusaha untuk melewatkan bola secepat mungkin ke daerah lawan, dengan menggunakan teknik dan taktik yang sah dan memainkan bolanya (Mawarti, 2009: 69). Lapangan permainan bolavoli berbentuk persegi panjang, dengan ukuran lapangan bolavoli yang umum adalah lebar 9 m dan panjang 18 m. Garis batas serang untuk pemain belakang berjarak 3 meter dari garis tengah (sejajar dengan jaring). Garis tengah tersebut membagi lapangan permainan menjadi dua bagian yang sama, yaitu masing-masing 9 meter persegi (Suhadi & Sujarwo, 2009: 71).

Ahmadi (2007: 20) menyatakan bahwa “Permainan bolavoli merupakan suatu permainan yang kompleks yang tidak mudah dilakukan oleh setiap orang, sebab dalam permainan bolavoli dibutuhkan koordinasi gerak yang benar-benar bisa diandalkan untuk melakukan semua gerakan yang ada dalam permainan bolavoli”. Bolavoli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Dengan bermain bolavoli akan berkembang secara baik unsur-unsur daya pikir kemampuan dan perasaan. Di samping itu, kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya (Koesyanto, 2003: 8).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip dasar permainan bolavoli yaitu bola selalu di voli (dipantulkan) dan bola harus dimainkan sebelum menyentuh lantai atau tanah dengan seluruh anggota badan. Dasar permainan bolavoli adalah bola dimainkan tiga kali berturut-turut secara bergantian, untuk dapat bermain bolavoli secara efektif diperlukan teknik-teknik dasar meliputi *servis*, *passing*, *smas* dan sebagainya.

b. Teknik Dasar Permainan Bolavoli

Bermain bolavoli dengan baik, diperlukan penguasaan teknik dasar. Beutelstahl (2008: 9) menyatakan “teknik adalah prosedur yang dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema gerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”. Permainan bolavoli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, pemain harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bolavoli dengan baik. Adapun teknik dasar dalam permainan bolavoli dijelaskan Suharno (1993: 12), yaitu: “(1) servis tangan bawah, (2) servis tangan atas, (3) *passing* bawah, (4) *passing* atas, (5) teknik umpan (*set up*), (6) *smash*, (7) blok (bendungan)”. Hal senada, Beutelsthal (2008: 8) menjelaskan ada enam jenis teknik dasar dalam permainan bolavoli, yaitu: “*service*, *dig* (penerimaan bola dengan menggali), *attack* (menyerang), *volley* (melambungkan bola), *block*, dan *defence* (bertahan). Teknik dasar dalam permainan bolavoli meliputi: (a) *service*, (b) *passing*, (c) umpan (*set-up*), (d) *smash* (*spike*), dan (e) bendungan (*block*)”.

Menguasai teknik dasar dalam bolavoli merupakan faktor penting agar mampu bermain bolavoli dengan terampil. Suharno (1993: 11) menyatakan bahwa teknik dasar adalah suatu proses melahirkan keaktifan jasmani dan pembuktian dalam praktik dengan sebaik mungkin untuk menyelesaikan tugas secara tuntas dalam cabang permainan bolavoli. Sebagai olahraga yang sering dipertandingkan, bolavoli dapat dimainkan di lapangan terbuka (*out door*) maupun di lapangan tertutup (*indoor*). Karena makin berkembang, bolavoli dimainkan di pantai yang dikenal dengan bolavoli pantai. Dalam bolavoli terdapat bermacam-macam teknik. Ahmadi (2007: 20), menyatakan teknik yang harus dikuasai dalam permainan bolavoli, yaitu terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash*. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa macam-macam teknik bolavoli yaitu: (1) servis tangan bawah, (2) servis tangan atas, (3) *passing* bawah, (4) *passing* atas, (5) umpan (*set up*), (6) *smash*, (7) blok (bendungan).

c. Pembelajaran Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek

Setiap pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu yang penting karena terciptanya tujuan pembelajaran adalah tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Demikian halnya dengan pembelajaran permainan bolavoli, dalam proses pembelajaran PJOK tidak terlepas dari materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PJOK kurikulum 2013 materi pembelajaran bolavoli yaitu: KI 3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar dan KD 3. 3.

Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, kelompok mata pelajaran PJOK yang mengalokasi waktu per minggu adalah 2 jam pelajaran. Kegiatan pembelajaran bolavoli membutuhkan alokasi waktu sebanyak 2x pertemuan (4 x 45 menit). Pembelajaran bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek dilaksanakan di lapangan bolavoli yang terletak di halaman belakang sekolah. Pembelajaran bolavoli dengan pendekatan taktik di SMP Negeri 2 Kretek misalnya menangkap bola dari lontaran orang lain, Berpindah-pindah dari melontarkan ke pass atas, melakukan pass bola dari bola *service* dari Tangkap sambil bergerak arah yang berbeda. Sederhana, *passing* atas ke *tosser* dengan bola yang di *toss* ringan oleh guru atau pasangan. Kompleks, *passing* atas dengan bola dari serve ke arah pemain kiri atau pemain kanan. Aksi menerima-menguasai benda yang datang ke arah anak dari arah, ketinggian, atau kecepatan yang berbeda dalam posisi diam atau bergerak

Menurut silabus PJOK SMP Negeri 2 Kretek kegiatan pembelajaran bolavoli diantaranya:

- 1) Melakukan servis atas, *passing* atas dan bawah secara berpasangan dan kelompok.
- 2) Melakukan servis atas/bawah dan *smash* tanpa awalan secara berpasangan atau kelompok.
- 3) Melakukan variasi teknik dasar secara berpasangan atau kelompok.

4) Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi.

3. Karakteristik Peserta Didik SMP

Anak SMP rata-rata berusia antara 12-15 tahun, dalam usia ini anak akan memasuki masa remaja. Untuk merumuskan sebuah definisi yang memadai tentang remaja tidaklah mudah, sebab kapan masa remaja berakhir dan kapan anak remaja tumbuh menjadi seorang dewasa tidak dapat ditetapkan secara pasti. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa.

Masa remaja adalah masa transisi dalam rentang kehidupan manusia, menghubungkan masa kanak-kanak dan masa dewasa (Santrock, 2003: 47). Remaja, yang dalam bahasa aslinya disebut *adolescence*, berasal dari bahasa Latin *adolescere* yang artinya “tumbuh atau tumbuh untuk mencapai kematangan”. Bangsa primitif dan orang-orang purbakala memandang masa puber dan masa remaja tidak berbeda dengan periode lain dalam rentang kehidupan. Masa remaja adalah periode peralihan dari masa anak ke masa dewasa (Widyastuti, Rahmawati, & Purnamaningrum; 2009). Lebih lanjut dikemukakan Widyastuti, Rahmawati, & Purnamaningrum (2009: 11) yang menyatakan ”Masa remaja yakni antara usia 10-19 Tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut Masa Pubertas”.

Menurut Mappiare dalam Ali & Asrori (2004: 9) “Masa remaja berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai dengan 22 tahun bagi pria”. Hal ini berarti remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju ke usia dewasa, perkembangan masa remaja itu sendiri berbeda antara laki-laki dan perempuan, dikarenakan perempuan

mengalami perkembangan biologis (bentuk fisik/tubuh) dan psikologis (pemikiran/kematangan emosi) cenderung lebih cepat dari laki-laki.

Dewi (2012: 4) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19 tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2009: 190) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Dengan demikian usia remaja dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia 12-15 tahun.

Desmita (2009: 36) mengungkapkan beberapa karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP) antara lain: (1) terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan; (2) mulai timbul ciri-ciri seks sekunder; (3) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua; (4) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa; (5) mulai mempertanyakan secara *skeptik* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan; (6) reaksi dan ekspresi emosi masih labil; (7) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang

sesuai dengan dunia sosial; dan (8) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa. Izzaty (2013: 36), menyatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 tahun 17 tahun sampai 18 tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Periodisasi remaja ini sifatnya relatif karena masing-masing ahli maupun Negara menggunakan pendekatan yang berbeda-beda. Izzaty, (2013: 38) menjelaskan ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Masa remaja sebagai periode penting, karena akibatnya yang langsung terhadap sikap dan perilaku dan akibat jangka panjangnya, juga akibat fisik dan akibat psikologis.
- b. Masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa, sehingga mereka harus meninggalkan segala sesuatu yang bersifat kenak-kanakan serta mempelajari pola perilaku dan sikap baru untuk menggantikan perilaku dan sikap yang sudah ditinggalkan.
- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, selama masa remaja terjadi perubahan fisik yang sangat pesat, juga perubahan perilaku dan sikap yang berlangsung pesat.
- d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas, pada masa ini mereka mulai mendambakan identitas diri dan tidak puas lagi dengan menjadi sama dengan teman-teman dalam segala hal, seperti pada masa sebelumnya.
- e. Usia bermasalah, karena pada masa remaja pemecahan masalah sudah tidak seperti pada masa sebelumnya yang dibantu oleh orang tua dan gurunya.
- f. Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan/kesulitan, karena pada masa remaja sering timbul pandangan yang kurang baik atau bersifat negatif.

- g. Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik, pada masa ini remaja cenderung memandang dirinya dan orang lain sebagaimana adanya, lebih-lebih cita-citanya.
- h. Masa remaja sebagai ambang masa dewasa, menjelang menginjak masa dewasa, mereka merasa gelisah untuk meninggalkan masa belasan tahunnya.

Siswa SMP biasanya berumur 13-15 tahun, Sukintaka (2004: 45),

menjelaskan anak SMP mempunyai ciri-ciri tertentu diantaranya:

- a. Jasmani
 - 1) Laki-laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang.
 - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
 - 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.
 - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi.
 - 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
 - 6) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik
- b. Psikis atau mental
 - 1) Banyak mengeluarkan energi dan fantasinya.
 - 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
- c. Sosial
 - 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
 - 2) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Siswa SMP sebagai peserta didik dinyatakan sebagai individu yang berada pada tahap yang tidak jelas dalam proses perkembangannya. Ternyata dari hasil ketidakjelasan tersebut diakibatkan karena sedang ada pada periode transisi yakni dari periode anak-anak menuju remaja. SMP Negeri 2 Kretek daerah ini termasuk dalam perkotaan, sehingga anak cenderung lebih banyak bermain *game* setelah pulang sekolah, atau bermain bersama teman-temannya. Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) termasuk dalam taraf masa perkembangan atau berada pada masa remaja usia 12-15 tahun. Masa remaja ini merupakan perubahan menuju masa dewasa yang pada

usia ini terjadi perubahan yang menonjol pada diri anak baik perubahan fisik maupun pola berpikir.

B. Penelitian yang Relevan

Manfaat dari penelitian yang relevan yaitu sebagai acuan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi lebih jelas. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fachryanti (2015) yang berjudul “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Mlati Sleman“. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran PJOK. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis persentase, metode yang digunakan adalah metode survei dengan instrumen berupa angket. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani SD Negeri se- Kecamatan Mlati Sleman yang berjumlah 30 Guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD Negeri si-Kecamatan Mlati Sleman adalah baik (77,2). Sebesar 1 guru (3,30%) memiliki persepsi sangat baik, 18 guru (60,0%) memiliki persepsi baik, 9 guru (30,0%) memiliki persepsi sedang, 2 guru (6,70) memiliki persepsi kurang baik dan 0 guru (0%) memiliki persepsi tidak baik.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015) yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VI terhadap Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan di SD N

Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015”. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrument angket. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan rumus presentase. Data yang diperoleh adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan, selanjutnya diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah responden dan diperoleh presentase. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan, gambaran persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran senam lantai guling depan dengan kategori baik (60%). Persepsi terhadap faktor pengetahuan/ pengalaman berkategori sangat baik (60%). Persepsi terhadap faktor kebutuhan siswa berkategori sangat baik (50%). Persepsi terhadap faktor kesenangan/hobi berkategori sangat baik (35%). Persepsi terhadap faktor kebiasaan/pola hidup sehari-hari berkategori baik (55%).

3. Penelitian yang dilakukan oleh Setyanto (2017) yang berjudul “Persepsi Siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan TGFU (*Teaching Games For Uderstanding*)”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Ngaglik berjumlah 36 responden. Uji reliabilitas sebesar 0,852. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU adalah

baik sebanyak 66,67%, disusul kategori cukup dengan persentase 27,78%, sangat baik dengan persentase 5,55%, dan tidak ada siswa yang mempunyai buruk atau sangat buruk. Analisis faktor-faktor secara rinci adalah sebagai berikut: (1) sebagian besar siswa memiliki perhatian yang sangat baik dengan jumlah 66,67% dan kategori baik dengan 33,33%. (2) siswa memiliki pengalaman belajar yang cukup dengan jumlah 61,11%, disusul dengan kategori baik dengan 30,56%, kategori sangat baik 5,56% dan kategori buruk 2,78%. (3) sebagian siswa memiliki pemahaman objek yang baik dengan jumlah 47,22%, kemudian kategori cukup dengan 44,44%, kategori sangat baik dengan jumlah 5,56%, dan kategori buruk 2,78%..

C. Kerangka Berpikir

Pembelajaran permainan bolavoli dijadikan sebagai alat untuk dapat mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai yaitu yang mencakup kognitif, afektif dan psikomotor dan pembelajaran bolavoli seharusnya dilakukan melalui suatu hubungan kreatif, kritis, dan interaktif yang memberikan arah untuk tumbuhnya kreativitas, berpikir kritis, dan percaya diri. Pembelajaran bolavoli mengajak siswa untuk dapat berkembang sesuai dengan keinginannya. Pada kenyataan di lapangan pembelajaran bolavoli masih menjadi suatu mata pelajaran yang kurang diminati siswa khususnya di SMP Negeri 2 Kretek. Berdasarkan pengamatan pada saat pelaksanaan PPL antusias siswa kurang dalam mengikuti pembelajaran bolavoli.

Dalam pelaksanaan pengajaran, biasanya guru hanya berdasarkan pada struktur kurikulum bidang studi dan deskripsi pengajaran. Dalam kaitanya dengan

proses pelaksanaan program pengajaran, diperlukan strategi tertentu untuk mengevaluasi hasil belajar, sehingga umpan balik penyempurnaan pelaksanaan program pengajaran dapat memiliki keefektifan program pengajaran.

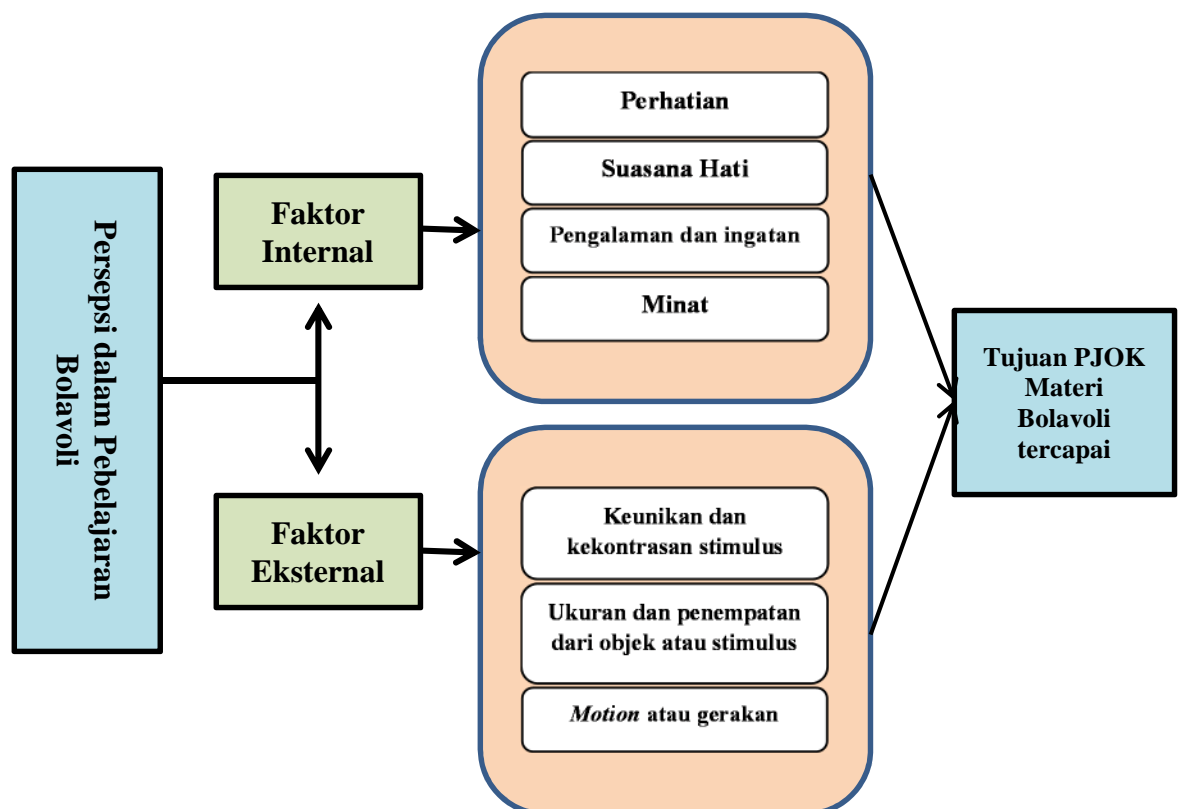
Berdasarkan hal tersebut, dapat menimbulkan persepsi yang berbeda dari setiap peserta didik terhadap pembelajaran bolavoli. Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah penelitian bagaimana kita mengintegrasikan sensasi ke dalam percept objek, dan bagaimana kita selanjutnya menggunakan percepts itu untuk mengenali dunia (*percepts* adalah hasil dari proses perseptual). Walgito (dalam Subagyo, Komari, & Pambudi, 2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Persepsi positif, menurut Robbins & Judge (2002: 42) merupakan “penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada, sedangkan persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015) menunjukkan gambaran persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran senam lantai guling depan dengan kategori baik (60%). Persepsi terhadap faktor pengetahuan/ pengalaman berkategori sangat baik (60%). Persepsi terhadap faktor

kebutuhan siswa berkategori sangat baik (50%). Persepsi terhadap faktor kesenangan/hobi berkategori sangat baik (35%). Persepsi terhadap faktor kebiasaan/pola hidup sehari-hari berkategori baik (55%).

Dalam penelitian ini akan mengungkapkan gambaran tingkat persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul. Dilakukan dengan instrumen berupa skala psikologi untuk mengungkap faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi siswa terhadap pembelajaran penjas materi bolavoli. Skala psikologi berupa pernyataan yang mengidentifikasi faktor internal dan faktor eksternal. Secara keseluruhan hasil penelitian akan berupa persentase yang kemudian dideskripsikan.



Gambar 1. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Arikunto (2010: 139) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan skala psikologi. Arikunto (2010: 312) menyatakan bahwa metode survei merupakan penelitian yang biasa dilakukan dengan subjek yang banyak, dimaksudkan untuk mengumpulkan pendapat atau informasi mengenai status gejala pada waktu penelitian berlangsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul. Penelitian ini dilaksanakan selama 1 hari, yaitu pada bulan Februari 2019.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Arikunto (2010: 108), menyatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek Bantul yang berjumlah 107 peserta didik. Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2010: 109). Sugiyono (2007: 56) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Keseluruhan populasi diambil semua untuk menjadi subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau *total sampling*. Rincian sampel penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	VIII A	25
2.	VIII B	28
3	VIII C	27
4	VIII D	28
Jumlah		107

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto, (2010: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul. Persepsi di sini merupakan tanggapan dan pengalaman peserta didik tentang pembelajaran permainan bolavoli yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan, berdasarkan faktor pengetahuan pengalaman, faktor kebutuhan peserta didik, faktor kesenangan hobi, dan faktor kebiasaan pola hidup sehari-hari yang diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket tertutup. Hasil yang didapatkan yaitu berupa skor dari pengisian instrumen angket. Hasil tersebut menunjukkan persepsi siswa terhadap pembelajaran Penjas materi permainan bolavoli.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Arikunto (2010: 101), menyatakan bahwa “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi

tertutup. Arikunto (2010: 102-103) menyatakan bahwa skala psikologi tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Dalam angket ini disediakan empat alternatif jawaban, dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut;

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Butir	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak Setuju	2	3
Sangat Tidak Setuju	1	4

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Faqih Uddin (2017) Instrumen tersebut telah diujicobakan sebelumnya dan diperoleh validitas sebesar 0,762 dan reliabilitas sebesar 0,876. Kemudian peneliti melakukan validasi ulang kepada dosen ahli, yaitu Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Butir	
			+	-
Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul	Internal	Perhatian	1, 2, 3, 4	
		Suasana hati	5, 6, 7, 8	9
		Pengalaman dan ingatan	10	11, 12
		Minat	13, 15, 16	14, 17
	Eksternal	Keunikan dan kekontrasan stimulus	18, 20, 21, 23	19, 22
		Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus	24, 25, 26, 27, 28	
		Motion atau gerakan	30	29, 31, 32
Jumlah			32	

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: peneliti mengurus surat izin penelitian dari fakultas, kemudian peneliti menemui pihak sekolah untuk meminta izin. Peneliti mencari data peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek Bantul, setelah didapatkan data peserta didik, selanjutnya peneliti menentukan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Setelah ditentukan besarnya sampel yang akan diteliti, peneliti menyebarkan skala psikologi kepada responden. Selanjutnya peneliti mengumpulkan skala psikologi dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket, selanjutnya peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Uji coba dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kretek yang berjumlah 68 siswa. Hal tersebut dikarenakan mempunyai karakteristik yang hampir sama dan sekolah berdekatan. Uji coba dilakukan pada tanggal 4 Januari 2019. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Arikunto (2010: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus

korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2006: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 68;5%)	Keterangan
01	0,924	0,235	Valid
02	0,370	0,235	Valid
03	0,428	0,235	Valid
04	0,924	0,235	Valid
05	0,585	0,235	Valid
06	0,924	0,235	Valid
07	0,924	0,235	Valid
08	0,635	0,235	Valid
09	0,924	0,235	Valid
10	0,460	0,235	Valid
11	0,924	0,235	Valid
12	0,924	0,235	Valid
13	0,924	0,235	Valid
14	0,869	0,235	Valid
15	0,485	0,235	Valid
16	0,924	0,235	Valid
17	0,841	0,235	Valid
18	0,635	0,235	Valid
19	0,791	0,235	Valid
20	0,638	0,235	Valid
21	0,869	0,235	Valid
22	0,635	0,235	Valid
23	0,924	0,235	Valid
24	0,460	0,235	Valid
25	0,545	0,235	Valid
26	0,460	0,235	Valid
27	0,820	0,235	Valid
28	0,900	0,235	Valid
29	0,585	0,235	Valid
30	0,869	0,235	Valid
31	0,924	0,235	Valid
32	0,906	0,235	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 32 butir semua butir valid hal tersebut dikarenakan $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$, sehingga 32 valid yang digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2006: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,972	32

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Azwar (2016: 163) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) dalam tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 \text{ SD} < X$	Sangat Positif
2	$M + 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 1,5 \text{ SD}$	Positif
3	$M - 0,5 \text{ SD} < X \leq M + 0,5 \text{ SD}$	Cukup Positif
4	$M - 1,5 \text{ SD} < X \leq M - 0,5 \text{ SD}$	Kurang Positif
5	$X \leq M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Kurang Positif

(Sumber: Azwar, 2016: 163)

Keterangan:

M : nilai rata-rata (*mean*)

X : skor

S : *standar deviasi*

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa besar persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul, yang diungkapkan dengan skala psikologi yang berjumlah 32 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal dan (2) faktor eksternal. Hasil analisis data persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul didapat skor tekurang positif (*minimum*) 65,00, skor terpositif (*maksimum*) 120,00, rerata (*mean*) 95,15, nilai tengah (*median*) 92,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 86,00, *standar deviasi* (SD) 15,02. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul

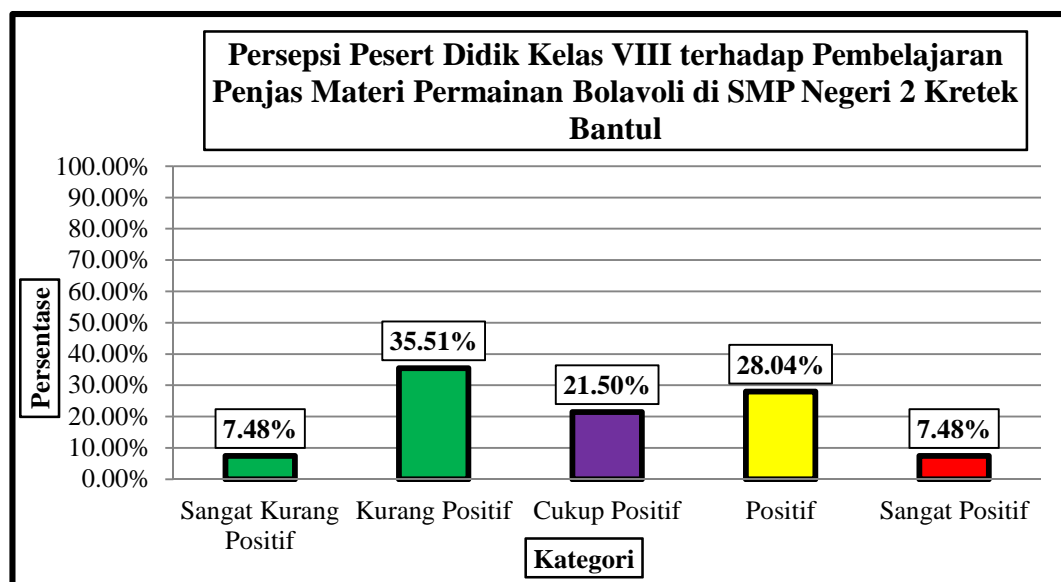
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	95,1495
<i>Median</i>	92,0000
<i>Mode</i>	86,00
<i>Std, Deviation</i>	15,01685
<i>Minimum</i>	65,00
<i>Maximum</i>	120,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Distribusi Frekuensi Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$117,67 < X$	Sangat Positif	8	7,48%
2	$102,66 < X \leq 117,67$	Positif	30	28,04%
3	$87,64 < X \leq 102,66$	Cukup Positif	23	21,50%
4	$72,62 < X \leq 87,64$	Kurang Positif	38	35,51%
5	$X \leq 72,64$	Sangat Kurang Positif	8	7,48%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik), “kurang positif” sebesar 35,51% (38 peserta didik), “cukup positif” sebesar 21,50% (23 peserta didik), “positif” sebesar 28,04% (30 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik).

1. Faktor Internal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor internal didapat skor tekurang positif (*minimum*) 34,00, skor terpositif (*maksimum*) 64,00, rerata (*mean*) 51,24, nilai tengah (*median*) 50,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 47,00, *standar deviasi* (SD) 8,27. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Internal

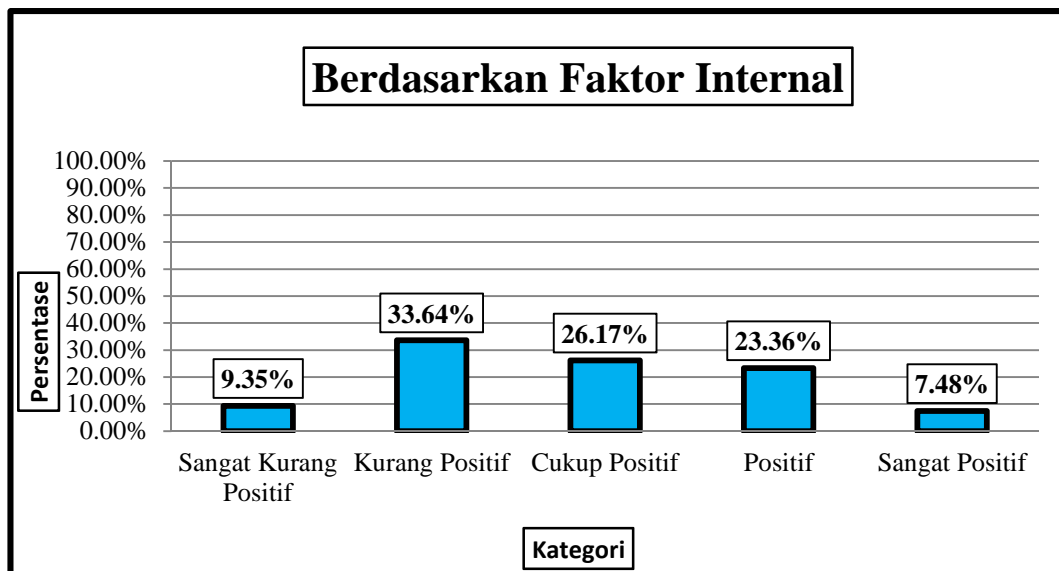
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	51,2430
<i>Median</i>	50,0000
<i>Mode</i>	47,00
<i>Std, Deviation</i>	8,27344
<i>Minimum</i>	34,00
<i>Maximum</i>	64,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor internal pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Internal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$63,65 < X$	Sangat Positif	8	7,48%
2	$55,38 < X \leq 63,65$	Positif	25	23,36%
3	$47,11 < X \leq 55,38$	Cukup positif Positif	28	26,17%
4	$38,83 < X \leq 47,11$	Kurang Positif	36	33,64%
5	$X \leq 38,83$	Sangat Kurang Positif	10	9,35%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 10 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor internal dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Internal

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor internal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 9,35% (10 peserta didik), “kurang positif” sebesar 33,64% (36 peserta didik), “cukup positif” sebesar 26,17% (28 peserta didik), “positif” sebesar 23,36% (25 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik).

2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor eksternal didapat skor tekurang positif (*minimum*) 31,00, skor terpositif (*maksimum*) 56,00, rerata (*mean*) 43,91, nilai tengah (*median*) 41,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 39,00, *standar deviasi* (SD) 7,04. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Eksternal

Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	43,9065
<i>Median</i>	41,0000
<i>Mode</i>	39,00
<i>Std. Deviation</i>	7,03701
<i>Minimum</i>	31,00
<i>Maximum</i>	56,00

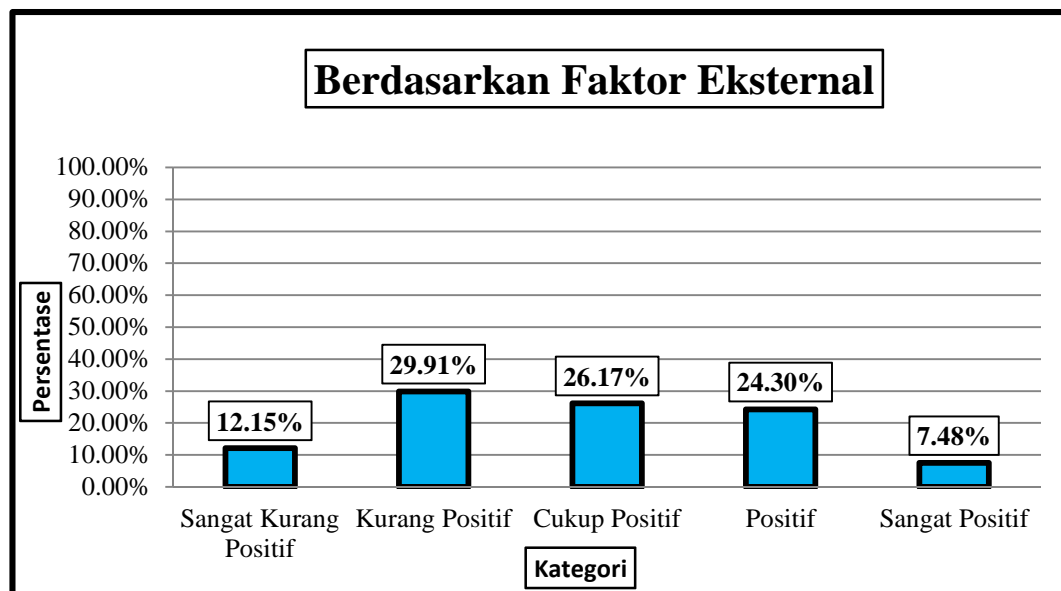
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP

Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor eksternal pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Eksternal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$54,46 < X$	Sangat Positif	8	7,48%
2	$47,43 < X \leq 54,46$	Positif	26	24,30%
3	$40,39 < X \leq 47,43$	Cukup Positif	28	26,17%
4	$33,35 < X \leq 40,39$	Kurang Positif	32	29,91%
5	$X \leq 35,35$	Sangat Kurang Positif	13	12,15%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 12 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor eksternal dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul Berdasarkan Faktor Eksternal

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berdasarkan faktor eksternal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 12,15% (13 peserta didik), “kurang positif” sebesar 29,91% (32 peserta didik), “cukup positif” sebesar 26,17% (28 peserta didik), “positif” sebesar 24,30% (26 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 32 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal dan (2) faktor eksternal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul masuk dalam kategori “cukup positif”. Secara rinci, kategori paling tinggi yaitu kurang positif sebanyak 38 peserta didik atau 35,51%, selanjutnya pada kategori positif sebanyak 30 peserta didik atau sebesar 28,04%, dan pada kategori cukup positif sebanyak 23 peserta didik atau 21,50%. Hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul sangat beragam, akan tetapi kecenderungan paling tinggi yaitu pada kategori kurang positif. Hal ini disebabkan oleh sarana dan prasana pembelajaran pendidikan jasmani yang belum memadai. Keadaan ini mempengaruhi proses pembelajaran pendidikan jasmani

khususnya materi pembelajaran permainan bolavoli. Sarana dan prasarana yang terbatas menyebabkan materi pembelajaran permainan sepakbola tidak dapat berjalan dengan maksimal dan siswa kurang memiliki kesempatan untuk melakukan permainan dengan leluasa. Di mana karakteristik peserta didik SMP yang masih cenderung dengan dunia bermain mengharuskan sekolah untuk mampu memberikan fasilitas pembelajaran yang memadai agar siswa memiliki kesempatan bergerak dan meningkatkan kemampuannya dengan maksimal. Pengalaman pembelajaran permainan bolavoli yang dimiliki oleh siswa dengan terbatasnya sarana dan prasarana pembelajaran pendidikan jasmani ini membuat siswa untuk memberikan respon yang kurang baik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk menciptakan proses belajar yang efektif, hal yang harus dipahami guru adalah fungsi dan peranannya dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu sebagai pembimbing, fasilitator, narasumber, atau pemberi informasi (Kawuryan, 2009: 32). Sejalan dengan pendapat tersebut guru dan sekolah harus mampu memberikan sumber pengalaman bagi siswa untuk dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotornya. Sumber belajar yang memadai maka guru akan lebih mudah dalam mengemas pembelajaran dan siswa pun memiliki motivasi dan minat belajar yang baik.

Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Rakhmat, 2008: 51). Persepsi adalah memberi makna pada stimuli inderawi (*sensory stimuli*). Persepsi mempunyai sifat subjektif, karena bergantung pada kemampuan dan keadaan dari masing-masing individu, sehingga akan

ditafsirkan berbeda oleh individu yang satu dengan yang lain. Persepsi yang baik terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul diharapkan dapat memberikan nilai lebih bagi siswa dalam rangka meningkatkan aktivitas belajarnya di sekolah dan dapat tercapainya tujuan pendidikan jasmani. Persepsi yang baik dari peserta didik terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul diharapkan dapat memberi nilai lebih bagi siswa dalam rangka meningkatkan aktivitas belajarnya di sekolah. Adanya aktivitas yang meningkat ini diharapkan dapat merubah cara belajar siswa dari belajar pasif menjadi belajar aktif, sehingga dapat lebih mudah memahami materi yang dipelajari.

Pendidikan sebagai upaya mengembangkan kemampuan atau potensi individu sehingga dapat hidup secara optimal baik sebagai pribadi ataupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral sebagai pedoman hidupnya. Proses pembelajaran PJOK akan berjalan dengan lancar bilamana peserta didik dan guru sama-sama aktif dalam melakukan kegiatan. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu tanggung jawab guru atau pengajar, sedangkan unsur-unsur yang lain berfungsi sebagai pendukungnya seperti sarana dan prasarana yang sangat menentukan. Persepsi siswa yang baik tentang proses belajar mengajar dan sarana prasarana pendukungnya akan mampu mendorong minat dan motivasi siswa mengikuti pembelajaran tersebut dengan sungguh-sungguh. Terjadinya persepsi melalui suatu proses yaitu melalui beberapa tahap sebagai berikut: (1) suatu objek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami

dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman. (2) stimulus suatu objek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologis, yaitu berfungsinya alat indera secara normal. (3) otak selanjutnya memproses stimulus hingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini juga disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadi adanya proses persepsi, yaitu suatu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya (Walgito, 2007: 54).

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan skala psikologi. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil skala psikologi, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian skala psikologi. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.

3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran instrumen skala psikologi penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik), “kurang positif” sebesar 35,51% (38 peserta didik), “cukup positif” sebesar 21,50% (23 peserta didik), “positif” sebesar 28,04% (30 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Bagi guru, sebagai sarana evaluasi melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani yang telah dilakukan.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan untuk peserta didik agar mau meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran materi bolavoli untuk meningkatkan kemampuan dan keterampilan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru PJOK supaya dalam melaksanakan pembelajaran lebih optimal dan penyampaian semua materi bisa tersampaikan dengan baik, baik faktor internal maupun eksternal.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul dengan menggunakan model lain.
3. Guru PJOK diharapkan menyampaikan materi menyeluruh, sehingga peserta didik mampu menyerap banyak materi dan dapat meningkatkan pembelajaran penjas materi permainan bolavoli.
4. Bagi peserta didik diharapkan lebih bersungguh-sungguh lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mengetahui manfaat yang didapat dalam mengikuti pembelajaran penjas materi permainan bolavoli.
5. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan olahraga bola voli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Ali, M & Asrori, M. (2004). *Psikologi remaja (perkembangan peserta didik)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan Pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Bachtiar. (2004). *Permainan besar ii bola voli dan bola tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Baharuddin. (2007). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Group.
- Beutelstahl, D. (2008). *Belajar bermain bola voli*. Bandung. Pionir Jaya.
- Depdiknas. (2003). *Standar kompetensi mata pelajaran pendidikan jasmani*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Diahsari, E.Y. (2001). *Pengantar psikologi lingkungan*. Yogyakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Ahmad Dahlan.
- Fachryanti. (2015). *Persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Mlati Sleman*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.

- Handayani. (2013). *Psikologi umum*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Irwanto. (1989). *Psikologi umum*. Jakarta: Kerja sama APTIK dan Gramedia.
- Izzaty, R.E. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Koesyanto, H. (2003). *Belajar bermain bola volley*. Semarang: FIK UNNES.
- Khairani, M. (2013). *Psikologi umum*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Kurniawan. (2015). *Persepsi siswa kelas vi terhadap pembelajaran senam lantai guling depan di SD N Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi serba ada serba makna*. Kencana : Jakarta.
- Lutan, R. (2004). *Belajar keterampilan motorik pengantar teori dan metode*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud.
- Ma'mum, A & Subroto, T. (2001). *Pendekatan keterampilan taktis dalam permainan bola voli konsep & metode pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Muchlas, M. (2008). *Perilaku organisasi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Mulyaningsih, F. (2008). Efektivitas pembelajaran senam pada Prodi PJKR FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 5, Nomor 2.
- _____. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- Ningsih, N. (2012). Hambatan guru pendidikan kewarganegaraan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMAN 1 Sanden. *Jurnal Citizenship*, Vol. 1 No. 2

- Nopembri, S & Saryono. (2012) *Model pembelajaran pendidikan jasman: fokus pada pendekatan taktik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan sampai pada siswa kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi komunikasi. edisi kesepuluh*. Bandung: Rosdakarya.
- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2002). *Perilaku organisasi, buku 1, edisi 12*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Santrock. (2003). *Adolescence. Perkembangan remaja. Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Setyanto. (2017). *Persepsi siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU (Teaching Games For Understanding)*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Shaleh, A.R. (2004). *Psikologi suatu. pengantar dalam perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. (2010). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo, Komari, A & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.

- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi & Sujarwo. (2009). *Volleyball for all*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharno. (1993). *Metodik melatih permainan bola volley*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Suherman, A. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.
- Sunaryo. (2004). *Psikologi untuk keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Suryobroto, A. S. (2004). *Sarana dan prasarana pendidikan jamani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Thamrin, M.H. (2006). Peranan pendidikan jasmani dalam pembangunan nasional. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 3, Nomor 3.
- Thoha, M. (2003). *Perilaku organisasi konsep dasar dan aplikasinya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- _____. (2010). *Kepemimpinan dan manajemen*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Walgito, B. (2007). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Widyastuti Y, Rahmawati A, & Purnamaningrum, YE. (2009). *Kesehatan reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi

SURAT VALIDASI AHLI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Ari Wibowo, M.Or.
NIP : NIP. 19811021 200604 1 001

Menerangkan bahwa saudara:

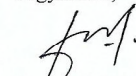
Nama : Riga Argadita
NIM : NIM. 14601241117
Jurusan : PJKR
Judul : Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Pernyataan disetujui dengan kajian teori yang ada. Kajian teori yang saudara gunakan bilahkan dilengkapi.
2. Kata-kata dan kalimat diperbaiki dengan subjek penelitian.



Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,



Yuyun Ari Wibowo, M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

Lampiran 2. Surat Izin Uji Coba dari Fakultas

	KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN <small>Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp. (0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541</small>
<hr/>	
Nomor : 02.8/UN.34.16/PP/2019.	4 Februari 2019.
Lamp. : 1 Eks.	
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.	
 Kepada Yth. Kepala SMP Negeri Kretek Bantul di Tempat.	
 Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan uji coba penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:	
Nama	: Riga Argadita
NIM	: 14601241017
Program Studi	: PJKR
Dosen Pembimbing	: Sujarwo, M.Or.
NIP	: 198303142008011012
Uji Coba Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: Januari s/d Februari 2019
Tempat	: SMP Negeri 1 Kretek Bantul
Judul Skripsi	: Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul.
 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 PJKR. 2. Pembimbing Tas. 3. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 3. Surat Keterangan Uji Coba dari SMP Negeri 1 Kretek



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA (SMP) NEGERI 1 KRETEK
SEKOLAH STANDAR NASIONAL
Alamat : Donotirto Kretek Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta Tlp 731 042 Kp. 55772

SURAT KETERANGAN
No. 421.3/ 22

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. ISBANDANA, M.M
Nip : 19630729 198403 1 005
Pangkat/ Gol : Pembina/IV A
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : RIGA ARGADITA
N I M : 14601241017
Fakultas / Jurusan : F I K / P O R
Program Studi : P J K R
Jenjang : S I
Lokasi Uji coba Angket : SMP NEGERI 1 KRETEK BANTUL
Asal Perguruan Tinggi : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

Benar benar telah melaksanakan : Uji coba Angket pada

Hari / Waktu Penelitian : Rabu, 6 Pebruari 2019
Tempat/ Obyek : SMP Negeri I Kretek, Donotirto, Kretek, Bantul.
Tugas : " PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP
PEMBELAJARAN PENJAS MATERI PERMAINAN BOLA
VOLI DI SMP NEGERI 2 KRETEK KABUPATEN BANTUL "

Demikian surat keterangan ini , dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kretek, 7 Pebruari 2019
Kepala Sekolah

Drs. ISBANDANA, M.M
NIP : 19630729 198403 1 005

Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas



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

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pswh: 282, 299, 291, 541

Nomor : 02.28/UN.34.16/PP/2019.

13 Februari 2019.

Lamp. : 1 Eks.

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta

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

Nama : Riga Argadita

NIM : 14601241017

Program Studi : PJKR.

Dosen Pembimbing : Sujarwo, M.Or.

NIP : 198303142008011012

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Januari s/d Februari 2019.

Tempat : SMP Negeri 2 Kretek.

Judul Skripsi : **Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Pembeajaran Penjas Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul.**

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. Kepala SMP Negeri 2 Kretek.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing Tas.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian dari SMP Negeri 2 Kretek

 DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA KABUPATEN BANTUL
SMP 2 KRETEK
ALAMAT: PARANGTRITIS KRETEK BANTUL YOGYAKARTA. KP. 55772 TELP. (0274) 2813518 EMAIL: spn2kretk@yahoo.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 422/032/KRE.P.02/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Kretek, Kecamatan Kretek, Kabupaten Bantul, menerangkan bahwa:

Nama : RIGA ARGADITA
NIM : 14601241017
Tempat, Tanggal Lahir : Bantul, 10 Desember 1995
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK)
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)

Mahasiswa tersebut benar telah melaksanakan penelitian di SMP 2 Kretek pada bulan Februari 2019 dengan judul “ **Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul.**” untuk memenuhi syarat menyusun Skripsi.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 14 Februari 2019
Kepala Sekolah

KUSTINAH, M.Pd..
NIP 19611012 198303 2 013



Lampiran 6. Instrumen Skala Psikologi

**PERSEPSI SISWA KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS
MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2
KRETEK KABUPATEN BANTUL**

Identitas diri

Nama :

Kelas :

Jenis Kelamin :

Kerahasiaan identitas diri anda akan senantiasa terjaga dan dijamin oleh peneliti. Mohon diisi dengan lengkap. Angket ini berisi pernyataan dan pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui **“Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul”**. Sehubungan dengan ini berilah respon terhadap setiap pernyataan berikut ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang anda pilih. Pilih salah satu yang sesuai dengan anda, yaitu:

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Warna bendera Negara Indonesia adalah merah putih.	✓			

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

Jawablah pernyataan sesuai dengan jawaban yang sebenarnya!

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Saya selalu memerhatikan ketika guru menjelaskan materi bolavoli				
2	saya selalu bertanya jika kurang paham dengan permainan bolavoli				
3	Pembelajaran permainan bola voli dengan bentuk bermain sangat menambah pengalaman saya				
4	Pembelajaran permainan bola voli dalam bentuk permainan sangat penting dan bermanfaat bagi diri saya				
5	Pembelajaran bola voli dengan bentuk permainan sangat menarik bagi saya				
6	Dengan mengetahui cara bermain salah satu olahraga permainan membuat saya merasa lebih menikmati permainan tersebut				
7	Saya merasa waktu berjalan dengan cepat ketika pembelajaran bolavoli				
8	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran bolavoli yang diajarkan oleh guru				
9	Saya lebih senang duduk di bawah pohon ketika pembelajaran bolavoli berlangsung				
10	Cara mengajar yang sekarang lebih menarik bagi saya				
11	Saya merasa kesulitan dalam mengikuti pelajaran dengan cara mengajar yang diterapkan guru				
12	Saya merasa kesulitan dalam melakukan teknik <i>passing</i> bawah				
13	Saya akan memperbaiki penampilan permainan saya dalam bermain bolavoli				
14	Saya tidak menyukai pelajaran dengan banyak pemain				
15	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela-sela pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi				
16	Saya menyukai pelajaran dengan banyak bermain				
17	Saya tidak mendapat kesempatan untuk bertanya saat berlangsungnya pembelajaran				
18	Dalam mengikuti pembelajaran tersebut, saya merasa ingin lebih mengerti dengan permainan				
19	Saya lebih suka menendang bola daripada				

	memasingnya				
20	Saya selalu mematuhi peraturan-peraturan permainan dalam pembelajaran				
21	Saya merasa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara mengajar yang diterapkan guru				
22	Saya tidak memahami peraturan bermain bolavoli dalam permainan yang diajarkan guru				
23	Pembelajaran dalam bentuk permainan lebih memerlukan konsentrasi				
24	Cara mengajar yang disampaikan guru berbeda dengan cara mengajar yang biasanya				
25	Saya mendapatkan kesempatan bertanya pada saat pembelajaran berlangsung				
26	Saya mampu memainkan permainan bolavoli yang sederhana peraturannya				
27	Saya memahami peraturan permainnya dan saya merasa puas dalam bermain bolavoli				
28	Saya mengerti apa yang harus saya lakukan pada saat bermain bolavoli				
29	Saya tidak memahami peraturan permainan yang akan dimainkan meskipun peraturan sangat sederhana				
30	Saya selalu mempraktikkan gerakan-gerakan yang dicontohkan oleh guru				
31	Ketika saya kurang paham dengan materi, saya selalu bertanya				
32	Saya lebih suka bermain bolavoli sesuka hati saya				

Lampiran 7. Data Uji Coba

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Σ
1	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	118
2	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	102
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	104
4	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	108
5	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	120
6	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	112
7	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	85
8	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	84
9	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	83
10	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	86
11	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	84
12	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	74
13	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	90
14	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	90
15	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	92
16	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	3	71
17	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	92
18	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	73
19	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	112
20	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	74
21	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	84
22	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	83
23	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	82
24	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2	85
25	3	1	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	83

26	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	65		
27	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	85	
28	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	96		
29	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	96		
30	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	112
31	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	115
32	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	114
33	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	114
34	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	118
35	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	3	3	4	3	2	3	4	3	2	4	2	3	2	3	4	3	3	4	3	102
36	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	104
37	4	3	3	4	2	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	2	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	108
38	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	120
39	4	4	2	4	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	112
40	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	85
41	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	84
42	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	83
43	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	4	86
44	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	84
45	2	2	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	2	3	74
46	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	90
47	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	90
48	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	92
49	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	71
50	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	92
51	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	73
52	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	2	112

[illegible]

Lampiran 8. Uji Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
BUTIR 01	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 02	183.7941	885.838	0.370	Valid
BUTIR 03	183.5000	891.358	0.428	Valid
BUTIR 04	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 05	183.1765	881.342	0.585	Valid
BUTIR 06	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 07	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 08	183.6765	882.789	0.635	Valid
BUTIR 09	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 10	183.5000	888.791	0.460	Valid
BUTIR 11	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 12	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 13	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 14	183.0000	871.104	0.869	Valid
BUTIR 15	183.4706	888.193	0.485	Valid
BUTIR 16	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 17	183.0588	874.146	0.841	Valid
BUTIR 18	183.6765	882.789	0.635	Valid
BUTIR 19	183.1176	873.478	0.791	Valid
BUTIR 20	183.2941	876.748	0.638	Valid
BUTIR 21	183.0000	871.104	0.869	Valid
BUTIR 22	183.6765	882.789	0.635	Valid
BUTIR 23	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 24	183.5000	888.791	0.460	Valid
BUTIR 25	183.3824	882.270	0.545	Valid
BUTIR 26	183.5000	888.791	0.460	Valid
BUTIR 27	182.9706	872.089	0.820	Valid
BUTIR 28	183.0294	866.178	0.900	Valid
BUTIR 29	183.5294	871.536	0.585	Valid
BUTIR 30	183.0000	871.104	0.869	Valid
BUTIR 31	182.9706	868.148	0.924	Valid
BUTIR 32	183.1765	899.610	0.906	Valid
Total	93.0588	226.026	1.000	.972

Keterangan: $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}} (df\ 68 = 0,235) = \text{valid}$

Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.972	32

Lampiran 9. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 10. Data Penelitian

No	Faktor Internal																	Faktor Eksternal													Σ											
	Perhatian				Suasana hati					Pengalaman dan ingatan			Minat					Keunikan dan kekontrasan stimulus						Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus					Motion atau gerakan													
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	3	1	4	1	5	1	6	1	7	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	2	9	3	0	3	1	3	2		
1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	86	
2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	87		
3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	105		
4	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	85	
5	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	89	
6	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	86	
7	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	2	112	
8	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	86	
9	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	87
10	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	105	
11	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	85	
12	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3	3	2	3	3	2	89		
13	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	86	
14	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	2	112	
15	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	4	3	4	4	3	114	
16	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	1	2	2	2	3	2	3	72		
17	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	116	
18	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	92	
19	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	119		
20	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	3	3	2	92	
21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	94	
22	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	119		

23	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	120	
24	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	71
25	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	120	
26	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	114	
27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	94	
28	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	73
29	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	117	
30	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	116	
31	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	115	
32	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	114	
33	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	112
34	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	105
35	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	87
36	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
37	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	85
38	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	89
39	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
40	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	1	2	2	3	72
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	92
42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	92
43	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	94
44	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	87
45	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	96
46	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	96
47	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	105
48	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	114
49	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	105

50	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
51	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	87
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	105	
53	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	85
54	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	2	3	4	2	3	3	2	89
55	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
56	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	112
57	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	114
58	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	72
59	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	116
60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	92
61	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	119
62	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	92
63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	94
64	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	119
65	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	120
66	2	1	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	71
67	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	120
68	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	2	2	4	4	3	114
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	94
70	2	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	73
71	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	117
72	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	116
73	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	115
74	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	114
75	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	2	4	2	4	3	4	4	4	2	112
76	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	105

77	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	87	
78	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
79	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	85
80	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	2	89
81	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
82	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	1	2	2	3	72
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	92
84	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	2	92
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	94
86	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	87
87	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	96
88	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	96
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	105
90	4	4	2	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	2	4	4	4	3	114
91	4	3	3	4	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	105
92	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	3	72
93	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	86
94	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	85
95	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	84
96	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	2	4	3	3	2	87
97	3	1	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	3	3	2	84
98	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	65
99	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	78
100	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	79
101	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	78
102	3	1	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	74
103	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	1	1	79

104	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	84
105	3	3	2	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	81
106	4	4	1	4	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	1	84
107	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	81

Lampiran 11. Deskriptif Statistik

Statistics				
		Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli	Faktor Internal	Faktor Eksternal
N	Valid	107	107	107
	Missing	0	0	0
Mean		95.1495	51.2430	43.9065
Median		92.0000	50.0000	41.0000
Mode		86.00	47.00	39.00
Std. Deviation		15.01685	8.27344	7.03701
Minimum		65.00	34.00	31.00
Maximum		120.00	64.00	56.00
Sum		10181.00	5483.00	4698.00

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	65	1	.9	.9	.9
	71	2	1.9	1.9	2.8
	72	5	4.7	4.7	7.5
	73	2	1.9	1.9	9.3
	74	1	.9	.9	10.3
	78	2	1.9	1.9	12.1
	79	2	1.9	1.9	14.0
	81	2	1.9	1.9	15.9
	84	4	3.7	3.7	19.6
	85	6	5.6	5.6	25.2
	86	11	10.3	10.3	35.5
	87	8	7.5	7.5	43.0
	89	5	4.7	4.7	47.7
	92	8	7.5	7.5	55.1
	94	6	5.6	5.6	60.7
	96	4	3.7	3.7	64.5
	105	9	8.4	8.4	72.9
	112	5	4.7	4.7	77.6
	114	8	7.5	7.5	85.0
	115	2	1.9	1.9	86.9
	116	4	3.7	3.7	90.7
	117	2	1.9	1.9	92.5
	119	4	3.7	3.7	96.3
120	4	3.7	3.7	100.0	
Total		107	100.0	100.0	

Faktor Internal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	34	1	.9	.9	.9
	36	2	1.9	1.9	2.8
	37	5	4.7	4.7	7.5
	38	2	1.9	1.9	9.3
	42	3	2.8	2.8	12.1
	43	1	.9	.9	13.1
	44	3	2.8	2.8	15.9
	45	1	.9	.9	16.8
	46	8	7.5	7.5	24.3
	47	20	18.7	18.7	43.0
	48	5	4.7	4.7	47.7
	50	4	3.7	3.7	51.4
	51	14	13.1	13.1	64.5
	52	5	4.7	4.7	69.2
	59	4	3.7	3.7	72.9
	60	5	4.7	4.7	77.6
	61	4	3.7	3.7	81.3
	63	12	11.2	11.2	92.5
	64	8	7.5	7.5	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Faktor Eksternal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	31	2	1.9	1.9	1.9
	34	1	.9	.9	2.8
	35	10	9.3	9.3	12.1
	36	1	.9	.9	13.1
	37	3	2.8	2.8	15.9
	38	3	2.8	2.8	18.7
	39	18	16.8	16.8	35.5
	40	7	6.5	6.5	42.1
	41	14	13.1	13.1	55.1
	43	6	5.6	5.6	60.7
	46	8	7.5	7.5	68.2
	51	4	3.7	3.7	72.0
	52	7	6.5	6.5	78.5
	53	13	12.1	12.1	90.7
	54	2	1.9	1.9	92.5
	55	4	3.7	3.7	96.3
	56	4	3.7	3.7	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Lampiran Dokumentasi Penelitian



Peneliti menjelaskan instrumen penelitian



Responden sedang mengisi angket



Responden sedang mengisi angket



Responden sedang mengisi angket