

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 MUARO
JAMBI TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:

YATMI PURWANINGSIH
14601241092

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 MUARO JAMBI TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Disusun Oleh :

YATMI PURWANINGSIH
14601241092

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

Yogyakarta, 7 Desember 2020

Mengetahui Disetujui

Ketua Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO
NIP: 1961073119900011001.



Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas.M.Or.
NIP: 198305092008121002.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

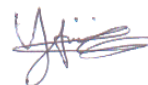
Nama :Yatmi Purwaningsih
NIM :14601241092
Program Studi : Pendidikan Jasinani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS :Tanggapan Peserta Didik Sma Negeri 4 Muaro Jambi
Terhadap permainan 3 VS 3 Bola Volly

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar benar merupakan pekerjaan saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan maupun pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau hasil pemikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan maka saya bersedia dikenakan sanksi tergantung dari berat ringannya tindakan plagiasi yang dilakukan. Sanksi dapat berupa perbaikan skripsi dan ujian ulang, melakukan penelitian baru, atau pencabutan ijazah S1

Yogyakarta, 6 November 2020

Yang membuat pernyataan,



Yatmi Purwaningsih
14601241092

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas akhir skripsi

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 MUARO JAMBI TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Disusun Oleh:
Yatmi Purwaningsih
14601241092

Telah dipertahankan di depan TIM Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri
Yogyakarta

Pada Tanggal 7 Desember 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Yuyun Ari Wibowo, M. Or.
Ketua Penguji/Pembimbing



12/11/2021

Danang Pujo Broto, M. Or.



13/11/2021

Sekretaris

Dr. Jaka Sunardi, M. Kes., AIFO
Penguji



14/11/2021

Yogyakarta, 14 Januari 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

1. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
2. Sesungguhnya sesudah kesulitan ada kemudahan. (QS.Al Insyirah: 5-6).
3. Dan yang bisa merubah takdir hanyalah doa (Ust. Evie Efendi).
4. Sukses bukanlah datang dari orang yang luar biasa namun datang dari orang yang biasa yang mau melakukan usaha dan doa yang luar biasa (Harsoyo).

PERSEMBAHAN

Seiring doa dan rasa syukur Kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karya ini dipersembahkan untuk:

1. Kepada ke dua orang tua saya Bapak Kusman dan Ibu Semi yang selalu membimbing, memberi nasehat, semangat motivasi, kasih sayang, serta doa setiap saat.
2. Kakak dan Adik saya, yang selalu memberi semangat, motivasi, dan doanya.
3. Sahabat-Sahabat terbaikku Ayulia, Kurniati, Mayreni, yang telah senantiasa memberi arahan dukungan serta motivasi.
4. Terimakasih Jurusan Fakultas Ilmu Keolahragaan PJKRC angkatan 2014 kebersamaan kita adalah kenangan yang tak akan terlupakan.
5. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang selalu memberikan yang terbaik bagi mahasiswanya.
6. Bapak Yuyun Ariwibowo selaku dosen pembimbing saya, Almamaterku Tercinta UNY Yogyakarta serta semua pihak yang turut memberikan semangat dan doa sehingga skripsiku ini dapat terselesaikan.

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 MUARO JAMBI TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Oleh
Yatmi Purwaningsih
14601241092

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tanggapan Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 VS 3 Bola Voli yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru yang berada di sekolah tersebut maupun sekolah lain.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Subjek penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas X A dan B SMA Negeri 4 Muaro Jambi yang berjumlah 60 peserta didik. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik melalui permainan 3 vs 3 pada *passing* bawah bola voli peserta didik kelas X A dan B SMA Negeri 4 Muaro Jambi berada pada kategori “tinggi” yaitu sebesar 73,125%. hal ini menunjukkan peserta didik memberikan tanggapan dengan baik dalam teknik *passing* bawah bola voli melalui permainan 3vs3.

Kata Kunci : *Tanggapan, Pembelajaran, Penjasorkes.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana Pendidikan dengan judul “Tanggapan peserta didik SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3vs3 bola voli” 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 terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Yuyun Ari Wibowo, M. Pd selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Bambang Sugiharto, S. Pd selaku guru olahraga sekaligus Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M. Kes.,AIFO selaku Ketua Jurusan dan Ketua Program Studi Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staff yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses pra proposal sampai selesainya TAS ini.
4. Prof. Dr. Sumaryanto, M. Kes. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan TAS ini.
5. Bapak Kepala Sekolah SMA Negeri 4 Muaro Jambi yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan TAS ini.

Akhirnya semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak diatas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 6 November 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Pembatasan Masalah.....	6
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	 8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Tanggapan	8
2. Hakikat Permainan 3 VS 3	13
3. Kemampuan <i>Passing</i> Bawah	17
4. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.....	19
5. Karakteristik Peserta Didik SMA	23
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 28

A. Desain Penelitian	28
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	28
C. Populasi dan Sampel.....	28
1. Populasi Penelitian.....	28
2. Sampel.....	29
D. Definisi Operasional Variabel	29
E. Instrumen Penelitian	30
F. Teknik Pengumpulan Data	31
G. Uji Coba Instrumen.....	32
1. Uji Validitas.....	32
2. Uji Reliabilitas	33
H. Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
A. Hasil Penelitian.....	37
1. Deskripsi Penelitian	37
2. Analisis tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah peserta didik kelas X A dan B SMA Negeri 4 Muaro Jambi melalui permainan 3 vs 3	40
B. Pembahasan	47
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	49
A. Kesimpulan.....	49
B. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA	50

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah populasi kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020.....	31
Tabel 2. Kisi-kisi instrumen	33
Tabel 3. Kategori <i>Skala Likert</i>	34
Tabel 4. Kategori Jenjang Skala.....	37
Tabel 5. Hasil Persentase Angket Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi.....	40
Tabel 6. Hasil rata-rata tanggapan siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	41
Tabel 7. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	42
Tabel 8. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	43
Tabel 9. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	44
Tabel 10. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	44
Tabel 11. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	45
Tabel 12. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	46
Tabel 13. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	47
Tabel 14. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	47
Tabel 15. Jawaban Tanggapan Siswa kelas X A dan B SMA N 4 Muaro Jambi	48

Tabel 16. Jawaban Tanggapan Siswa kelas XB SMA N 4 Muaro Jambi	
.....	49

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	53
Lampiran 2 Angket peserta didik.....	55
Lampiran 3 Hasil Skor Angket Tanggapan peserta didik.....	56
Lampiran 4 Statistik Validitas Instrumen	58
Lampiran 5 Hasil Tanggapan peserta didik.....	59
Lampiran 6 Validasi Instrumen.....	63
Lampiran 7 Jawaban Angket Peserta didik	67
Lampiran 8 Lembar Konseling Bimbingan.....	78
Lampiran 9 Dokumentasi.....	82

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian pendidikan keseluruhan, pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang disajikan di sekolah, mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Pendidikan jasmani memiliki beberapa unsur, diantaranya adalah kurikulum, proses pembelajaran (strategi, model, dan teknik mengajar), guru, pengelola pendidikan, dan faktor peserta didik atau anak didik, serta sarana dan prasarana (Suhadi, 2008: 38).

Cabang olahraga yang menjadi salah satu materi yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas adalah bola voli. Bola voli merupakan cabang olahraga yang sudah tidak asing lagi bagi masyarakat di Indonesia, baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat pedesaan karena untuk melakukan olahraga ini tidak membutuhkan biaya yang terlalu banyak, sarana dan prasarana pun mudah didapatkan. Banyak masyarakat yang menyukai olahraga ini sehingga banyak pula masyarakat yang ingin mempelajari permainan bola voli ini secara lebih jauh. Sekolah

merupakan salah satu tempat yang tepat untuk bisa belajar tentang permainan bola voli dengan teknik- teknik yang benar.

Menurut Syarifuddin dan Muhadi (1992: 187-193) dalam pembelajaran bola voli sendiri terdapat beberapa teknik dasar yaitu:

1. *Servis* terdiri dari *servis* bawah dan *servis* atas
2. *Passing* terdiri dari *passing* bawah dan *passing* atas
3. *Smash*
4. *Block*

Dari keempat teknik dasar diatas *passing* merupakan salah satu teknik yang penting dan fundamental dalam permainan bola voli. Bagi para pemula selain *servis*, *passing* bawah sangat menentukan jalannya permainan pada bola voli, oleh karena itu untuk pembelajaran bola voli di sekolah *passing* bawah adalah teknik terpenting yang harus dipelajari dan di kuasai dengan baik oleh peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Muaro Jambi, dengan melakukan wawancara dan diskusi dengan salah satu guru penjasorkes, diperoleh informasi bahwa di SMA Negeri 4 Muaro Jambi minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran penjasorkes masih kurang, dimana peserta didik lebih suka duduk-duduk atau bergurau sendiri, pada saat jam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya *passing* bawah bola voli. Hanya beberapa peserta didik yang benar benar mengikuti pelajaran penjasorkes dengan baik dan sungguh-sungguh.

Selain itu juga diperoleh data bahwa nilai bola voli khususnya *passing* bawah pada peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi masih rendah dan masih banyak yang belum dapat memenuhi standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan di sekolah tersebut yaitu 73, dimana dari 60 anak khususnya kelas XA dan XB hanya 8 anak yang memenuhi standar KKM. Sebagai guru penjasorkes untuk mengantisipasi hal tersebut maka harus pandai-pandai membuat inovasi pembelajaran sebaik mungkin untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didiknya sehingga dengan Kriteria Ketuntasan Minimal yang telah ditentukan dapat terpenuhi. Oleh karena itu diperlukan metode baru yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli.

Banyak faktor yang menjadi penyebab kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran penjasorkes yang pada akhirnya akan berpengaruh terhadap nilai penjasorkes itu sendiri. Salah satunya adalah faktor internal pada peserta didik, dimana peserta didik merasa jenuh atau bosan dengan materi yang diajarkan oleh guru, karena guru hanya memberikan materi pokok tanpa disertai permainan atau variasi pembelajaran yang menarik yang dapat meningkatkan minat atau motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes.

Sehingga perlu diadakannya materi pembelajaran yang bervariasi dan menarik yang sesuai dengan karakteristik peserta didik SMA khususnya kelas X. Guru diharapkan mampu menerapkan model

pembelajaran yang berupa permainan, agar peserta didik tidak merasa bosan dan tidak hanya bermain-main saja tapi juga belajar. Oleh karena itu perlunya metode pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk bergerak, salah satunya adalah metode pembelajaran *passing* bawah bola voli menggunakan permainan 3vs3. Dimana dengan permainan ini selain bertujuan untuk meningkatkan motivasi atau minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes di sekolah, yang pada akhirnya dengan adanya minat peserta didik tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *passing* bawah bola voli. Sehingga dengan diterapkannya modifikasi permainan tersebut dalam pembelajaran dapat menciptakan proses belajar mengajar yang menyenangkan dan tercapainya tujuan dari pembelajaran tersebut.

Permainan 3 vs 3 merupakan suatu modifikasi permainan bola voli yang diciptakan untuk menarik minat peserta didik dalam mengikuti pelajaran penjasorkes dan juga dapat membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *passing* bawah bola voli. Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat memperhatikan perubahan kemampuan atau kondisi anak, dan dapat membantu mendorong ke arah perubahan tersebut. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan peserta didik yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Selama ini yang melekat dibenak peserta didik permainan 3 vs 3 adalah suatu permainan memiliki cara dan teknik yang harus sama dengan aturan sesungguhnya. Padahal permainan 3 vs 3 dibentuk dan dimodifikasi sedemikian rupa agar lebih mudah untuk di praktekkan. Dari segi modifikasi fokus pada aturan, sarana prasarana, dan tidak terikat pada aturan olahraga. Maka dari itu, metode pembelajaran *passing* bawah bola voli menggunakan permainan 3 vs 3, dapat dikatakan peserta didik di SMA Negeri 4 Muaro Jambi belum seluruhnya menanggapi dengan antusias dan dapat dilaksanakan dengan baik, karena peserta didik beranggapan modifikasi permainan 3 vs 3 tersebut sama sulitnya dengan aturan bola voli pada umumnya.

Dari keseluruhan penjelasan di atas, belum diketahuinya bagaimana tanggapan peserta didik terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dengan menggunakan model permainan 3 vs 3. Sehingga menjadikan tanggapan peserta didik yang berbeda-beda, ada yang baik dan ada yang buruk. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ***“Tanggapan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 VS 3 Bola Voli”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang bersemangat apabila diampu oleh guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional.
2. Peserta didik merasa jenuh atau bosan dengan materi yang diajarkan karena hanya memberikan materi pokok tanpa disertai permainan atau modifikasi pembelajaran yang menarik.
3. Belum diketahuinya tanggapan peserta didik terhadap permainan 3 vs 3 Bola Voli.

C. Pembatasan Masalah

Agar dalam melakukan penelitian ini tidak terlalu luas pembahasannya, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah “Tanggapan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 vs 3 Bola Voli”.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar pembatasan masalah di atas maka perlu adanya perumusan masalah. Perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana Tanggapan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 vs 3 Bola Voli?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Tanggapan Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 vs 3 Bola Voli.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah informasi yang berkaitan dengan Tanggapan Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 vs 3 Bola Voli.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu mengukur diri sendiri seberapa besar tanggapan peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan model permainan 3vs3 Bola Voli sehingga peserta didik semakin antusias dalam mengikuti pembelajaran.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan guru penjas tentang seberapa besar tanggapan positif atau negatif peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan menggunakan model permainan 3 vs 3 Bola Voli sehingga dapat digunakan sebagai bahan evaluasi demi kemajuan pembelajaran di kelas.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Tanggapan

a. Pengertian Tanggapan

Tanggapan didefinisikan sebagai bayangan yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan (Suryabrata, 2012: 36). Tanggapan adalah bayangan yang dihasilkan dari pengamatan dikembangkan dengan konteks pengalaman waktu sekarang serta antisipasi keadaan untuk masa yang akan datang (Soemanto, 2016: 25). Sedangkan menurut Sujanto (2011: 31) tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal dalam kesadaran manusia setelah mengamati. Sementara itu, Ahmadi (2014: 64) mengatakan bahwa tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, dimana objek yang diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan.

Dari beberapa pengertian yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa tanggapan merupakan kesan-kesan atau gambaran yang didapat setelah individu mengadakan pengamatan.

b. Macam-Macam Tanggapan

Tanggapan kita tidak hanya menghidupkan kembali apa yang telah diamati (di masa lampau), akan tetapi dapat mengantisipasi yang akan datang atau mewakili yang sekarang. Menurut Suryabrata (2012: 36-37) mengemukakan adanya tiga macam tanggapan, yaitu:

- 1) Tanggapan masa lampau atau tanggapan ingatan
- 2) Tanggapan masa datang atau tanggapan mengantisipasi

3) Tanggapan masa kini atau tanggapan *representative* tanggapan mengimajinasikan).

Dengan adanya macam-macam tanggapan tersebut, maka dapat diklasifikasikan dalam tipe-tipe tertentu berdasarkan fungsi indera yang mendasarinya. Suryabrata (2012: 39) mengklasifikasikan tanggapan menjadi lima tipe yaitu: 1) *visual*, 2) *auditif*, 3) *taktil*, 4) *gusiatif* dan 5) *olfoktoris*. Sedangkan Ahmadi (2014: 23-24) menjelaskan macam-macam tipe tanggapan sebagai berikut:

- a) Tipe *visual*, artinya manusia itu mempunyai ingatan yang baik/kuat dari apa yang dilihat.
- b) Tipe *auditif*, artinya manusia mempunyai ingatan yang kuat dari apa yang didengar.
- c) Tipe *motorik*, artinya manusia mempunyai ingatan yang kuat dari rangsangan yang bergerak.
- d) Tipe *tekstual*, artinya manusia mempunyai ingatan yang baik dari apa yang diraba.
- e) Tipe campuran, artinya semua indera memiliki kemampuan yang seimbang, sehingga pada waktu seseorang mengindra menggunakan semua indera.

Pembagian tanggapan di atas, menunjukkan bahwa panca indera sebagai modal dasar pengamatan sangatlah penting, karena secara tidak langsung merupakan modal bagi adanya tanggapan sebagai satu fungsi jiwa yang dipandang sebagai kekuatan psikologis yang dapat ditimbulkan keseimbangan atau merintangi keseimbangan. Selain dari panca indera, tanggapan jiwa akan didasari oleh adanya

ingatan serta cara tanggapan tersebut diungkapkan dalam kata-kata. Oleh karena itulah tanggapan menjadi suatu yang perlu dilihat dan diukur guna mengetahui gambaran atas pengamatan seseorang terhadap suatu hal.

c. Proses Terjadinya Tanggapan

Tanggapan adalah gambaran atau bayangan yang menjadi kesan dalam ingatan seseorang manakala ia telah melakukan pengamatan. Ini berarti tanggapan akan muncul pada jiwa seseorang jika ia telah melakukan penginderaan-penginderaan terhadap suatu obyek. Suryabrata (2012: 37-38) menyatakan gejala terjadinya tanggapan, yaitu :

- 1) Pengamatan adalah kesan-kesan yang diterima sewaktu perangsang mengenai indera dan perangsangnya masih ada.
- 2) Bayangan pengiring yaitu bayangan yang timbul setelah kita melihat suatu warna. Bayangan pengiring itu terbagi dua, yang bersifat positif dan bersifat negatif. Bayangan pengiring positif adalah bayangan pengiring yang sama dengan warna objeknya, sedangkan bayangan pengiring negatif adalah bayangan pengiring yang tidak sama dengan warna objeknya.
- 3) Bayangan *eidetic* yaitu bayangan yang sangat jelas dan hidup sehingga menyerupai pengamatan.
- 4) Tanggapan yaitu bayangan yang tinggal setelah melakukan pengamatan.

Sardiman (2017: 218) mengemukakan bahwa sikap menerima atau senang akan menimbulkan perilaku seperti diam penuh perhatian, ikut berpartisipasi aktif dan mungkin akan bertanya karena kurang jelas. Sikap yang kedua adalah acuh tak acuh akan tercermin dalam perilaku yang setengah-setengah antara sikap pertama dan

sikap kedua. Selanjutnya yang ketiga adalah sikap menolak yang tampak pada perilaku negatif, misalnya bermain sendiri, mengalihkan perhatian kelas, mengganggu teman yang lain bahkan mempermainkan guru.

Dari penjelasan di atas mengisyaratkan bahwa proses terjadinya tanggapan itu bermula dari pengamatan, bayangan pengiring, kemudian bayangan *eidetic* maka timbullah tanggapan.

d. Faktor-faktor yang mempengaruhi tanggapan

Adanya keberagaman tanggapan antara macam-macam orang, ada pula hal lain yang menyebabkan satu objek yang sama dipersepsikan berbeda oleh dua atau lebih yang berbeda. Menurut Fauzi (2007: 37) perbedaan persepsi dapat disebabkan oleh hal-hal dibawah ini:

- 1) Perhatian, biasanya kita tidak menangkap seluruh rangsangan sekaligus yang ada di sekitar kita, tetapi kita memfokuskan perhatian pada satu atau dua objek saja. Perbedaan antara satu orang dengan orang lainnya, menyebabkan perbedaan persepsi antara mereka.
- 2) *Set* adalah harapan seseorang tentang rangsangan yang akan timbul.
- 3) Kebutuhan adalah kebutuhan-kebutuhan sesaat maupun yang menetapkan pada diri seseorang mempengaruhi persepsi orang tersebut.
- 4) Sistem nilai yang berlaku dalam masyarakat berpengaruh pula terhadap persepsi.
- 5) Ciri kepribadian adalah ciri kepribadian yang akan mempengaruhi tanggapan.
- 6) Gangguan kejiwaan gangguan kejiwaan dapat menimbulkan kesalahan tanggapan yang di sebut halusinasi.¹⁰

Sedangkan menurut Udai Preeck (2014: 14), tanggapan dapat di pengaruhi oleh beberapa faktor:

a) Faktor Eksteren

- (1) *Intensitas* adalah pada umumnya yang intensif mendapat lebih banyak tanggapan dari pada rangsangan yang kurang intensif.
- (2) *Ukuran* adalah pada umumnya benda-benda yang lebih besar lebih menarik perhatian, berbagai yang cepat dilihat.
- (3) *Kontras* adalah biasanya apa yang kita lihat akan cepat menarik perhatian.
- (4) *Gerakan* adalah hal yang bergerak lebih menarik perhatian dari pada hal-hal yang diam.
- (5) *Ulangan* adalah biasanya hal-hal yang berulang-ulang akan lebih menarik perhatian.
- (6) *Keakraban* adalah yang dikenal lebih menarik perhatian.
- (7) *Sesuatu yang baru* hal-hal yang baru juga menarik perhatian.

b) Faktor Interen

- (1) Latar belakang mempengaruhi hal-hal yang dipilih dalam persepsi.
- (2) Pengalaman yang mempersiapkan seseorang untuk mencari sesuatu, hal-hal dan segala yang mungkin serupa pengalamannya.
- (3) Kepribadian juga mempengaruhi persepsi seseorang.
- (4) Penerimaan diri: penerimaan diri merupakan sifat penting yang mempengaruhi persepsi.

2. Hakikat Permainan 3 VS 3

a. Pengertian Permainan

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak-anak untuk memperoleh kesenangan sebagai hiburan, sedang kegiatan orang dewasa dikategorikan sebagai rekreasi atau mengisi waktu luang. Menurut W.R. Smith yang dikutip oleh (Soemitro, 1992: 2) mengatakan bahwa, “bermain adalah dorongan langsung dari dalam dari setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegemaran”.

Bermain mempunyai keterkaitan dengan pendidikan. Keterkaitan itu salah satunya adalah makna bermain dalam pendidikan. Menurut

Sukintaka (1992:7), makna bermain dalam pendidikan sebagai berikut:

- 1) Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan sukarela atas dasar rasa senang.
- 2) Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
- 3) Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, kadang-kadang memerlukan kerja sama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

b. Pengertian 3 vs 3

Permainan 3 vs 3 merupakan permainan bola voli yang dimodifikasi sedemikian rupa dari jumlah pemain, ukuran lapangan dan tinggi net, dengan tujuan

untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *Passing* bawah bola voli. Selain itu juga agar peserta didik lebih aktif bergerak sehingga anak merasa gembira dan tertarik untuk melakukan teknik yang paling mendasar dalam permainan bola voli ini. Permainan 3 vs 3 mengandung unsur pendidikan, dimana dalam melakukan permainan bisa melatih anak untuk lebih kreatif dalam menentukan sesuatu atau tindakan, mengembangkan daya tangkap serta imajinasinya, dapat bekerja sama, melatih kejujuran dan meningkatkan jiwa sosial.

c. Klasifikasi Umur, Anggota Regu, Luas Lapangan dan Tinggi Net

Menurut Horst Baacke, yang dikutip oleh Yunus (1992: 189), jumlah regu, ukuran lapangan dan ketinggian net untuk berbagai tingkat umur dalam permainan 3 VS 3 dikemukakan seperti tabel berikut ini:

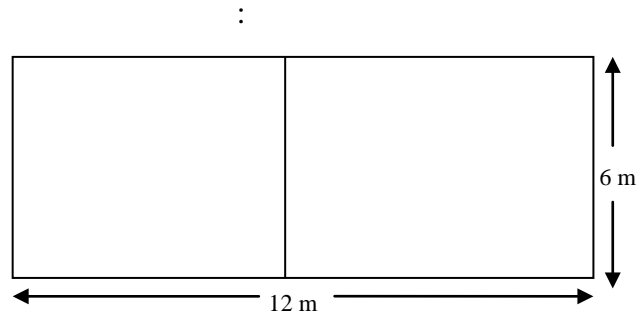
Tabel 1. Umur, anggota regu, luas lapangan dan tinggi net

Umur	10-13Th	14-16 Th	15-17 Th
Regu	2 VS 2	3 VS 3	4 VS 4
Lapangan	3 x 9 m 4,5 x 9 m	6 x 9 m 6 x 12 m	8 x 12 m 9 x 12 m
Net	210 ± 5 cm	210 ± 5 cm	220 ± 5 cm

Sesuai dengan karakteristik umur peserta didik SMA kelas X yang rata-rata berkisar antara 14 – 17 tahun, pedoman ukuran lapangan dan ketinggian net yang digunakan untuk permainan 3 VS 3 pada bola voli adalah sebagai berikut:

- 1) Panjang lapangan : 9 m

- 2) Lebar lapangan : 6 m
- 3) Tinggi net putri : 210 cm = 2,10 m
- 4) Tinggi net putra : 215 cm = 2,15 m



Gambar 1. Lapangan 3 VS 3 bola voli

d. Peraturan permainan 3 VS 3

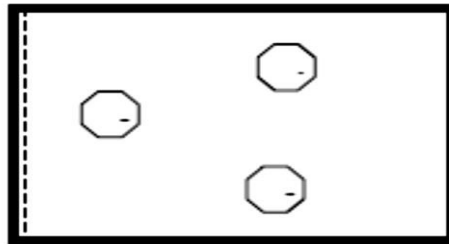
Permainan 3 VS 3 dalam bola voli ini merupakan permainan modifikasi sehingga selain dari ukuran lapangan, untuk peraturan permainannya juga mengalami perubahan sebagai berikut:

- 1) Angka, Set dan Memenangkan Pertandingan
 - a) Mendapatkan angka. Perhitungan angka dengan sistem *rally point*. Tim yang memenangkan setiap rally maka memperoleh poin 1.
 - b) Memenangkan satu set. Untuk permainan 3 vs 3 bola voli ini permainan selesai apabila salah satu tim mencapai angka 25. Dalam kedudukan 24-24, permainan dilanjutkan sampai tercapai selisih 2 (dua) angka (26-24, 27-25, dst).
 - c) Memenangkan satu pertandingan. Adalah apabila satu regu yang dapat memenangkan set. Permainan ini diterapkan dalam pembelajaran sehingga

hanya dimainkan dengan 1 kali kemenangan karena keterbatasan waktu atau dapat disesuaikan dengan waktu yang tersedia.

2) Posisi Pemain Dan Rotasi (perputaran)

a) Posisi



Gambar 2. Posisi pemain di lapangan

Posisi 1 adalah yang melakukan *serve*, selanjutnya secara berurutan posisi 2, 3 adalah mengikuti lawan arah jarum jam.

b) Rotasi (perputaran)

Rotasi dilakukan apabila satu regu dapat memenangkan *rally*, yaitu bergeser satu posisi menurut arah jarum jam.

3) Memainkan Bola

a) Setiap regu diperkenankan terlebih dahulu memantulkan bola maksimal 5x sebelum mengembalikan bola melewati atas net.

b) Seorang pemain boleh memantulkan bola 2x.

c) Pemain dapat melakukan sentuhan bola hanya dengan menggunakan *Passing* bawah.

4) Servis

Menurut PBVSI (2005: 33), “servis adalah suatu upaya untuk menempatkan bola ke dalam permainan oleh pemain kanan belakang yang berada di daerah servis

(posisi 1)”. Teknik yang digunakan adalah dengan cara mengayunkan lengan dari bawah untuk memukul bola. Dalam permainan ini menggunakan servis bawah.

Bola dinyatakan dalam permainan apabila bola telah dipukul dan melewati net. Permainan dilanjutkan hingga bola menyentuh lantai dan jika bola keluar atau satu tim gagal mengembalikan bola. Dalam permainan 3 VS 3 ini tim yang memenangkan sebuah reli memperoleh satu angka (*Rally Point System*).

Setiap tim yang memenangkan *rally*, pemain melakukan rotasi untuk melakukan servis. Tidak ada pemain yang melakukan servis 2X berturut-turut.

5) Pukulan/Serangan

Dalam permainan ini hanya diperbolehkan menggunakan *Passing* bawah dalam mengumpan/mengoper bola. Apabila salah satu dari anggota tim menggunakan teknik selain *Passing* bawah maka bola dinyatakan “mati” dan poin didapatkan oleh tim lawan.

3. Kemampuan *Passing* Bawah

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. *Set-up* atau umpan adalah usaha atau upaya seseorang pemain bola voli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang memiliki tujuan menyajikan bola yang dimainkannya kepada teman seregu yang selanjutnya dapat melakukan serangan (*smash*) terhadap regu lawan. Dalam permainan bola voli, *Passing* dapat dilakukan dengan cara *Passing* bawah dan *Passing* atas (Ahmadi, 2007: 22-23).

Menurut Syarifuddin (1992:189) *Passing* bawah adalah pengambilan bola yang berada dibawah badan atau bola dari bawah dan biasanya dilakukan dengan kedua lengan bagian bawah (dari sikut sampai pergelangan tangan yang dirapatkan), baik untuk dioperkan kepada kawan, maupun langsung ke lapangan lawan melalui diatas jaring. Selain itu, *Passing* bawah merupakan salah satu macam bentuk *Passing* yang berfungsi untuk mengangkat bola rendah di bawah dada dan menggunakan kedua lengan bawah.

Passing bawah merupakan cara yang paling tepat untuk meredam bola yang keras, sehingga bola dapat dimainkan kepada teman seregu dan untuk memulai serangan. Dengan kata lain, *Passing* bawah merupakan teknik dalam permainan bola voli yang mempunyai fungsi sebagai pertahanan terhadap serangan *smash* dan untuk menerima servis dari lawan sehingga dengan memakai *Passing* bawah, bola dapat diarahkan sesuai dengan arah yang dikehendaki.

Jadi kemampuan *Passing* adalah kecakapan dalam mengoper bola kepada teman sendiri dalam suatu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai awal untuk menyusun pola serangan kepada lawan.

Langkah-langkah dalam melakukan *Passing* bawah menurut Suharno (1986:22-27), adalah sebagai berikut:

1) Sikap Permulaan

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

2) Sikap Saat Perkenaan

Pada saat akan mengenakan bola pada bagian sebelah atas (bagian *proximal*) dari pada pergelangan tangan ambillah terlebih dahulu posisi sedemikian rupa sehingga badan berada dalam posisi menghadap pada bola. Begitu bola berada pada jarak yang tepat maka segeralah ayunkan lengan yang telah lurus dan difiksir tadi dari arah bawah ke atas depan. Tangan pada saat itu telah berpegangan satu dengan yang lain. Perkenaan bola harus diusahakan tepat di bagian *proximal* daripada pergelangan tangan dan dengan bidang yang selebar mungkin agar bola dapat melambung secara stabil dan agar bola selama menempuh lintasannya tidak banyak putaran. Pantulan bola setelah mengenai bagian *proximal* daripada pergelangan tangan akan memantul ke atas depan dengan lambungan yang cukup tinggi dan dengan pantulan 90 derajat.

3) Sikap Akhir

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

4. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik sebagai media utama untuk mencapai tujuan. Menurut Megasari (2012: 9), bentuk aktivitas fisik yang lazim digunakan oleh peserta didik akan sesuai dengan muatan yang tercantum dalam kurikulum adalah bentuk gerak olahraga, sehingga

pendidikan jasmani di sekolah akan memuat cabang olahraga dengan tujuan untuk menggali potensi peserta didik.

Pendidikan jasmani merupakan sarana untuk mengaktualisasikan seluruh potensi aktivitasnya sebagai manusia berupa sikap, tindakan dan karya yang diberi bentuk, isi dan arah menuju kebulatan pribadi sesuai cita-cita kemanusiaan. Dalam beberapa literatur terdapat berbagai definisi tentang pendidikan jasmani yang bervariasi antara satu dengan yang lainnya.

Kesamaan pandangan mengenai pendidikan jasmani adalah terletak pada gerak jasmani. Dalam hal ini Supandi dalam Saputra (2010) mengemukakan bahwa “Pendidikan jasmani adalah suatu aktivitas yang menggunakan fisik atau tubuh sebagai alat untuk mencapai tujuan melalui aktivitas-aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani dalam pengertian ini dipaparkan sebagai kegiatan pelaku gerak untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif dan sosial. Aktivitas ini harus dipilih dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan peserta didik.

Melalui kegiatan keolahragaan diharapkan peserta didik akan tumbuh dan berkembang secara sehat dan segar jasmaninya, serta dapat berkembang kepribadiannya agar lebih harmonis. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses seseorang sebagai individu maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak.

b. Fungsi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Menurut Lutan (2001;9), pendidikan olahraga dapat difungsikan sebagai proses yang potensial untuk mendidik agar anak-anak memiliki perilaku olahraga yang baik (*good sporting behavior*) dengan ciri-ciri antara lain sebagai berikut :

- 1) Mengetahui adanya musim-musim pertandingan olahraga di samping unit-unit pelajaran penjas
- 2) Mengetahui adanya jadwal formal secara khusus untuk pertandingan/perlombaan.
- 3) Menghayati adanya kelompok-kelompok (tim) yang seimbang
- 4) Menumbuhkan rasa seperti tanggung jawab, kemandirian, kejujuran, dan kedisiplinan
- 5) Memodifikasikan aturan-aturan pertandingan termasuk alat, ukuran lapangan, dan jumlah tim
- 6) Mencatat dan mempublikasikan prestasi atau hasil-hasil pertandingan/perlombaan
- 7) Menghayati dan mengikuti secara aktif pertandingan/perlombaan dalam pekan olahraga yang merupakan kulminasi kegiatan

Dengan adanya pendidikan olahraga maka peserta didik akan lebih erat mengenali bagaimana olahraga secara menyeluruh. Pendidikan olahraga sebagai suatu model alternatif dalam pendidikan jasmani yang digunakan sebagai suatu suplemen efektif dari program pendidikan jasmani secara langsung.

c. Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Dalam hal pembelajaran dan pengajaran tujuan penjasorkes harus berorientasi pada setiap peserta didik. Pendekatan pemecahan masalah merupakan cara yang

baik apabila digunakan dalam pengajaran atau pelajaran pendidikan jasmani. Karena pendekatan ini dapat meningkatkan partisipasi secara maksimal, memberikan keleluasaan gerak yang memadai dan meningkatkan kemungkinan keberhasilan pendidikan jasmani.

Lutan (2001:30), menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan jasmani biasanya mencakup butir-butir sebagai berikut:

- 1) Perkembangan Pribadi
 - a) Pertumbuhan fisik optimal
 - b) Sehat fisik, mental, dan sosial
 - c) Kesegaran jasmani optimal
 - d) Cerdas
 - e) Kreatif dan inovatif
 - f) Terampil dalam gerak dan memecahkan masalah
 - g) Jujur, disiplin, percaya diri, dan tanggungjawab
- 2) Hubungan Antar Pribadi dan Lingkungan
 - a) Hormat pada sesama
 - b) Gotong royong
 - c) Luwes (mudah menyesuaikan diri)
 - d) Komunikatif dalam ide (konsep dan pemikiran)
 - e) Etika (sopan santun)
 - f) Menghargai kondisi lingkungan
 - g) Melestarikan lingkungan yang sehat dan harmonis
- 3) Ketahanan Nasional

Politik:

- a) Cinta tanah air
- b) Demokrasi Pancasila
- c) Loyal pada Pancasila dan UUD 1945
- d) Ekonomi
- e) Penguasaan informasi dan teknologi
- f) Etos kerja

Sosial Budaya:

- a) Tertib hukum
- b) Kesetiakawanan sosial

Budaya:

- a) Menghargai karya orang lain
- b) Berfikir kritis
- c) Toleransi penerapan Iptek

Hankam:

- a) Kesiapan membela negara
- b) Partisipasi dalam Hankamrata

5. Karakteristik Peserta Didik SMA

Peserta didik merupakan salah satu komponen yang menempati posisi sentral dalam pendidikan. Dalam tahap perkembangan, peserta didik SMA rata-rata berada pada usia antara 15-19 tahun berada pada masa remaja madya (*middle adolescence*). Dalam Panduan Umum Pelayanan BK Berbasis Kompetensi (Pusat Kurikulum, 2012) karakteristik masa usia SMA ada 9 di antaranya:

- a. Mencapai kematangan dalam beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa
- b. Mencapai kematangan dalam hubungan dengan teman sebaya, serta kematangan dalam peranannya sebagai pria atau wanita.
- c. Mencapai kematangan pertumbuhan jasmaniah yang sehat.
- d. Mengembangkan penguasaan ilmu, teknologi dan seni sesuai dengan program kurikulum dan persiapan karir atau melanjutkan pendidikan tinggi, serta berperan dalam kehidupan masyarakat yang lebih luas.
- e. Mencapai kematangan dalam pilihan karir.
- f. Mencapai kematangan gambaran dan sikap tentang kehidupan mandiri secara emosional, sosial, intelektual dan ekonomi.
- g. Mencapai kematangan gambaran dan sikap tentang kehidupan berkeluarga, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- h. Mengembangkan kemampuan komunikasi sosial dan intelektual, serta apresiasi seni.
- i. Mencapai kematangan dalam sistem etika dan nilai.

Kemampuan atau karakteristik siswa SMA yang setara dengan siswa kelas X dan XI menurut Sukintaka (1992: 45-46) adalah sebagai berikut:

1) Karakteristik Jasmani

- a) Kekuatan dan daya tahan otot berkembang dengan baik
- b) Senang kepada keterampilan yang baik bahkan mengarah kepada akrobatik
- c) Anak laki-laki keadaan jasmaninya sudah cukup matang
- d) Anak puteri proporsi tubuhnya makin menjadi baik

e) Mampu menggunakan energi dengan baik.

2) Karakter Psikis

a) Banyak memikirkan dirinya sendiri.

b) Mental menjadi stabil dan matang

c) Membutuhkan berbagai pengalaman dari berbagai segi

3) Karakter Sosial

a) Sadar dan peka terhadap lawan jenis

b) Lebih bebas

c) Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik

d) Senang dengan masalah perkembangan sosial

e) Senang dengan kebebasan diri dan berpetualang

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah penelitian yang sudah dibuktikan kebenarannya, validitas nya, dan reliabilitas nya untuk membandingkan skripsi yang ditulis oleh penulis. Penelitian tersebut adalah :

1. Eriek Satya Haprabu (2017) yang berjudul *Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bola Voli Dengan Menggunakan Media Bola Modifikasi Dan Permainan Sederhana Pada peserta didik Kelas V SD Negeri Karang Turi Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017*". Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan pembelajaran Menggunakan Media Bola Modifikasi Dan Permainan Sederhana dapat meningkatkan hasil belajar hasil Pembelajaran Kemampuan *Passing* Bawah Bola voli pada peserta didik dari pra siklus ke siklus satu dan dari siklus satu ke siklus dua. Dari analisis data diperoleh hasil

pada siklus satu terjadi peningkatan hasil Pembelajaran Kemampuan *Passing* Bawah Bola voli untuk peserta didik yang tuntas yaitu 75% atau 21 peserta didik yang tuntas. Sedangkan pada siklus dua peningkatan hasil belajar Kemampuan *Passing* Bawah Bola voli sebesar 89.29% atau 25 siswa yang tuntas

2. Dedi Supriadi (2018) yang berjudul “Implementasi Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) Terhadap Keterampilan Bermain dalam *Strike and Fielding Games*”. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikan sebesar $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari *Teaching Games For Understanding* terhadap Keterampilan Bermain dalam *Strike and Fielding Games* mahasiswa.

C. Kerangka Berpikir

Untuk dapat bermain bola voli secara baik terlebih dahulu harus menguasai teknik-teknik dasar yang ada dalam permainan ini, antara lain teknik *servis*, *passing*, *smash*. Tanpa penguasaan teknik dasar tersebut tidak dapat bermain secara baik pula. Banyak sekali faktor yang mempengaruhi keberhasilan diantaranya kondisi fisik, mental, taktik dalam bermain bola voli, banyak latihan, dan sebagainya. Pada intinya penguasaan teknik atau keterampilan dapat dikuasai atau diperoleh apabila dilatih atau dipelajari dengan persyaratan tertentu, salah satu diantaranya adalah kegiatan pembelajaran atau latihan tersebut dilakukan secara terus-menerus dalam jangka waktu yang memadai.

Pembelajaran *passing* bawah di sekolah merupakan suatu proses belajar yang dilakukan dengan cara bimbingan, pemberian pengetahuan atau materi

tentang *passing* bawah secara rinci dan terprogram pada peserta didik. Pemberian materi juga harus memperhatikan siapa yang akan diberikan materi tersebut, karena tiap jenjang pendidikan memiliki karakter yang berbeda pada peserta didiknya. Dengan melihat karakteristik peserta didik SMA maka seorang guru penjasorkes harus pandai-pandai membuat inovasi atau variasi model pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik untuk dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Untuk bisa mengikuti pembelajaran yang baik harus didasari dengan suka terlebih dahulu, karena apabila peserta didik sudah tidak suka terhadap model pembelajaran yang diberikan oleh guru maka peserta didik akan malas atau merasa bosan untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman diatas, maka peserta didik diharapkan mampu menerima dan menyukai modifikasi suatu model pembelajaran yang menyenangkan seperti permainan 3 vs 3 bola voli sehingga tidak merasa bosan dan dapat mengikuti pembelajaran dengan baik.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya (Sugiyono, 2013:13). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan desain yang digunakan peneliti adalah deskriptif. Deskriptif merupakan prosedur atau cara memecahkan masalah penelitian dengan memaparkan objek yang diteliti berdasarkan fakta-fakta aktual pada saat sekarang (Sugiyono, 2013: 45). Dalam hal ini dilakukan pada responden yang telah ditentukan sebelumnya untuk mengetahui bagaimana tanggapan peserta didik terhadap permainan 3 vs 3 bola voli pada peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Muaro Jambi.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Muaro Jambi yang beralamat di Jalan Bougenfil, Marga, Kecamatan Sungai Bahar, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 2-3 Juni 2020.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X Negeri 4 Muaro Jambi Tahun Pelajaran

2019/2020. Jumlah populasi kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Jumlah populasi kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	X A	30
2	X B	30
	Total	60

Dari tabel diatas dapat dilihat keseluruhan jumlah populasi kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi sebanyak 60 peserta didik yang terdiri dari kelas X A dan X B.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono,2013:118). Selain itu sampel juga didefinisikan sebagai sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174). Untuk menentukan anggota sampel yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sampel secara acak (*simple random sampling*) yang dipilih melalui undian maka yang terpilih menjadi sampel pada penelitian ini yakni kelas XA dan XB berjumlah 60 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Menurut Suharsimi Arikunto (2010; 161), yang dimaksud dengan variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Untuk menghindari salah pengertian tentang bahan penelitian ini maka perlu adanya bahasan operasional variabel sebagai berikut: Variabel yang menjadi objek

dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tanggapan peserta didik kelas X terhadap pembelajaran permainan bola voli di SMA Negeri 4 Muaro Jambi. Tanggapan adalah kesan tertinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan, jadi yang dimaksud tanggapan dalam penelitian adalah kesan yang tertinggal dalam ingatan kita setelah pembelajaran permainan 3 vs 3 bola voli di SMA Negeri 4 Muaro Jambi yang ditinjau dari faktor internal dan eksternal yang diukur melalui skor dari kuesioner.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap dan sistematis sehingga mudah diolah (Sugiyono, 2013: 92). Selanjutnya Suharsimi Arikunto (2013: 152), menyatakan bahwa angket atau kuesioner dapat dibedakan atas beberapa jenis yang terkandung pada sudut pandang antara lain.

a. Dipandang dari cara menjawab

- 1) Kuesioner terbuka, yang memberikan kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri.
- 2) Kuesioner tertutup, yang sudah disediakan jawaban sehingga responden tinggal memilih.

b. Dipandang dari jawaban yang diberikan

- 1) Kuesioner langsung, yaitu responden menjawab tentang dirinya.
- 2) Kuesioner tidak langsung, yaitu jika responden menjawab tentang orang lain.

c. Dipandang dari bentuknya

- 1) Kuesioner pilihan ganda, yang dimaksud adalah sama dengan kuesioner tertutup.
- 2) Kuesioner isian, yang dimaksud adalah kuesioner terbuka.
- 3) *Check list*, sebuah daftar, dimana responden tinggal membubuhkan tanda *check* (✓) pada kolom yang sesuai.
- 4) *Rating-scale*, (skala bertingkat), yaitu sebuah pernyataan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan misalnya mulai dari sangat setuju sampai dengan sangat tidak setuju.

Adapun kisi-kisi instrumen adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi instrumen

Variabel	Indikator	No. Item	Jumlah
Tanggapan Peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap permainan 3 vs 3 bola voli	Rasa tertarik	1,2	2
	Menjadi Aktif	3,8	2
	Mudah dipahami	4,5,6	3
	Suasana hati	7,9,10	3
Jumlah	10		

F. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan peserta didik kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi terhadap permainan 3 vs 3 bola voli adalah menggunakan angket dengan skala *likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan tanggapan seorang atau

kelompok orang tentang fenomena sosial (Sugiyono, 2013: 93). Skor dari jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Kategori *Skala Likert*

No	Penilaian	Nilai
1	Sangat setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-ragu	3
4	Tidak setuju	2
5	Sangat tidak setuju	1

G. Uji Coba Instrumen

Dalam penelitian ini uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui validitas instrumen dan reliabilitas instrumen yang digunakan untuk mengungkapkan tanggapan peserta didik kelas IX terhadap permainan 3 vs 3 bola voli di SMA Negeri 4 Muaro Jambi. Langkah-langkah adalah sebagai berikut:

1. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang berguna untuk menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu instrumen penelitian. Instrumen yang valid haruslah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya jika instrumen kurang valid berarti validitas nya rendah (Suharsimi Arikunto, 2013: 168). Uji validitas yang digunakan dalam instrumen penelitian ini merupakan validitas internal berupa validitas butir soal. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui apakah butir soal yang digunakan sah atau valid. Analisis butir soal dalam kuesioner ini menggunakan rumus *Person Product Moment* (Suharsimi Arikunto, 2013:213).

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan :

r : Korelasi product moment

N : Jumlah kasus $\sum x_1$ Jumlah X_1

$\sum x_2$: Jumlah X_2

$\sum y$: Jumlah y

$\sum y^2$: Jumlah y^2

\sum : Jumlah perkalian antara x dan y

Secara teknis proses diolah dan dianalisis dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu *Microsoft Office Excel 2007* dan *SPSS 18* jika harga koefisien korelasi yang diperoleh (r_{xy} atau r_{hitung}) dibandingkan dengan nilai r_{tabel} . Apabila harga r_{hitung} yang diperoleh lebih tinggi dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% maka butir soal dinyatakan valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} , maka butir soal dinyatakan tidak valid/gugur.

Berdasarkan hasil analisis validitas yang dilakukan diperoleh koefisien r_{hitung} bergerak antara 0.307-0.777. Sedangkan r_{tabel} , N 30 dengan taraf signifikan 5% sebesar 0,432, berdasarkan r_{tabel} sebesar 0,432 dapat diketahui bahwa tidak ada butir soal yang gugur karena memiliki r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} .

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas artinya dapat dipercaya, menurut Suharsimi Arikunto (2013: 221), reliabel menunjukkan pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut

sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Untuk menganalisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dinyatakan oleh Suharsimi Arikunto, (2013:223), yaitu :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma^2_t} \right]$$

Keterangan

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ^2_t : Varians butir

Secara teknis proses diolah dan dianalisis dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu SPSS 18, kemudian hasilnya diinterpretasikan terhadap koefisien korelasi yang dikutip oleh Suharsimi Arikunto (2013: 276) yaitu:

- a. Antara 0,800 sampai dengan 1,00 = sangat tinggi
- b. Antara 0,600 sampai dengan 0,800 = tinggi
- c. Antara 0,400 sampai dengan 0,600 = cukup
- d. Antara 0,200 sampai dengan 0,400 = rendah
- e. Antara 0,00 sampai dengan 0,200 = sangat rendah

Berdasarkan validasi yang dilakukan telah diperoleh hasil reliabilitas sebesar 0,749 oleh karena itu koefisien lebih dari 0,600 maka instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan saintifik reliabel.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode statistik deskriptif yang ada di dalamnya akan dikemukakan cara – cara penyajian data dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi, grafik garis maupun batang, dan diagram lingkaran serta penjelasan kelompok melalui modus, median, mean, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Sugiyono 2013: 147). Data yang telah diperoleh merupakan data kasar dari tiap-tiap butir. Selanjutnya data kasar tersebut diubah menjadi nilai dengan cara memasukkan ke dalam kategori yang telah ditentukan. Pada pengelompokan data, akan ditentukan terlebih dahulu kategori faktor tanggapan berdasarkan acuan klasifikasi kategori, yaitu :

Tabel 4. Kategori Jenjang

Kategori	Skor
Sangat Baik	$X \geq M.i + 1.8 SD.i$
Baik	$Mean.i + 0.6 SD.i \leq X < M.i + 1.8 SD.i$
Cukup	$Mean.i - 0.6 SD.i \leq X < M.i + 0.6 SD.i$
Kurang Baik	$Mean.i - 1.8 SD.i \leq X < M.i - 0.6 SD.i$
Kurang Sekali	$X \leq M.i - 1.8 SD.i$

(Saifuddin Azwar, 2013: 163)

Keterangan:

X : Skor nilai rata-rata

Mi : Mean Ideal {Rumus $Mi = \frac{1}{2}(\text{Skor Tertinggi} + \text{Skor Terendah})$ }

SD.i : Standar Deviasi Ideal {Rumus $SD.i = \frac{1}{6}(\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah})$ }

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data dengan rumus persentase yang dikemukakan oleh Anas Sudijono (2011: 43) sebagai berikut :

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

Keterangan: p = persentase

f = frekuensi yang sedang dicari n = jumlah responden.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi yang berjumlah 60 peserta didik. Hasil data kemampuan *passing* bawah peserta didik pada Kelas X A dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi didapat dari nilai praktek kelas penjasorker sebelumnya dengan rata-rata nilai 55,0. Dari data yang telah didapatkan mengenai *survey* kemampuan *passing* bawah peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi sebelumnya masih terbilang rendah dikarenakan masih minim pengetahuan dan tanggapan peserta didik terhadap teknik bola voli. Setelah dilakukan pengenalan teknik *passing* bawah melalui pemain 3 vs 3 maka perbandingan antara kemampuan peserta didik melakukan *passing* bawah (praktek) dengan tanggapan peserta didik mengenai kemampuan *passing* bawah melalui permainan 3 vs 3 di dapatkan tanggapan peserta didik lebih tinggi dibandingkan dengan praktiknya hal ini dibuktikan dengan nilai persentase peserta didik saat melakukan pengisian angket tanggapan kemampuan *passing* bawah melalui permainan 3 vs 3 yaitu 73,125% termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran peserta didik PJKOR lebih berkonsentrasi dalam mengerjakan soal di dalam kelas, sedangkan dalam praktek lapangan peserta didik kurang berkonsentrasi karena banyaknya gangguan-gangguan yg ada di lapangan. Hasil tanggapan peserta didik mengenai

kemampuan teknik *passing* bawah pada bola voli melalui permainan 3 vs 3 dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 5 Hasil Presentase Angket Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

NO	SS	S	TS	STS
ITEM	4	3	2	1
1	30	12	14	4
2	19	20	14	7
3	13	25	14	8
4	4	52	4	0
5	26	18	15	1
6	11	20	21	8
7	7	24	6	23
8	31	13	11	5
9	31	6	22	1
10	32	15	12	1
JML	204	205	133	58
JMLSKOR	816	615	266	58
TOTSKOR	1755			
%	73,125			

Dari tabel di atas menjelaskan jumlah skor adalah jumlah dari skor masing-masing butir pernyataan hasil angket yang dikalikan bobot skor menurut skala *Likert*. Skor maksimal adalah skor maksimal pada skala *likert* yang dikalikan dengan jumlah butir soal dan dikalikan dengan jumlah tanggapan, sehingga $4 \times 10 \times 60 = 2400$. Perhitungan persentase angket menggunakan rumus adalah sebagai berikut:

$$\Sigma \text{skor} = (\text{jumlah} \times \text{skor SS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor S}) + (\text{jumlah} \times \text{skor TS}) + (\text{jumlah} \times \text{skor STS})$$

$$\Sigma \text{skor} = (204 \times 4) + (205 \times 3) + (133 \times 2) + (58 \times 1)$$

$$\Sigma \text{skor} = 1755$$

Sedangkan presentase angket peserta didik sebagai berikut:

$$\text{Presentase Tanggapan peserta didik} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor yang semestinya}} \times 100$$

$$\frac{1755}{2400} \times 100\% = 73,125\%$$

Berikut nilai rata-rata hasil angket tanggapan peserta didik mengenai *passing* bawah bola voli melalui permainan 3 vs 3 pada peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Hasil rata-rata tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

No	Kategori	Nilai
1	Nilai Tertinggi	4
2	Nilai Terendah	1
3	Skor Maksimal	205
4	Skor Minimal	58
5	Rata-Rata	73,125

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang keterampilan *passing* bawah peserta didik Kelas X SMA Negeri 4 Muaro Jambi didapat skor terendah 58, skor tertinggi 205, rata rata 73,125 Nilai rata-rata tanggapan peserta didik dalam kemampuan teknik *passing* bawah pada bola voli melalui permainan 3 vs 3 dapat dikategorikan tinggi dibandingkan nilai rata-rata yang didapat dari nilai praktek kelas penjasorker sebelumnya dengan rata-rata nilai 55,0.

2. Analisis tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran teknik *passing* bawah peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi melalui permainan 3 vs 3

Dalam analisis ini dijelaskan mengenai tanggapan peserta didik yang diukur berdasarkan pengetahuan dan minat peserta didik terhadap pembelajaran teknik *passing* bawah melalui permainan 3 vs 3. Untuk mengetahui jawaban peserta didik, maka peneliti menyebarkan kuesioner kepada 60 orang peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi. Adapun hasil jawaban kuesioner tersebut dapat dilihat pada pembahasan berikut ini:

- a. Rasa senang peserta didik ketika mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui bermain 3 vs 3.

Tabel 7. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	30	120	50,0
Setuju (S)	3	12	36	20,0
Tidak Setuju (TS)	2	14	28	23,33
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4	4	6.67
Total		60	188	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan pertama yaitu perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui permainan 3 vs 3 sebanyak 30 peserta didik (50%) menyatakan sangat setuju. Hal ini dapat dikatakan pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui pendekatan

bermain 3 vs 3 membuat peserta didik sangat senang dan peserta didik jadi mudah melakukannya.

- b. Permainan/alat yang digunakan pada pembelajaran *passing* bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan

Tabel 8. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	19	76	31,67
Setuju (S)	3	20	60	33,3
Tidak Setuju (TS)	2	14	28	23,33
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	7	7	11,67
Total		60	171	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan kedua yaitu peserta didik menyatakan setuju jika permainan/alat yang digunakan pada pembelajaran *passing* bawah bola voli dengan permainan 3vs3 sangat menyenangkan yaitu sebanyak 20 peserta didik (33,3%).

- c. Melalui permainan 3vs3 peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran teknik *passing* bawah pada bola voli. Adapun hasil persentase dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 9. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas X A dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	13	52	21,67
Setuju (S)	3	25	75	41,7
Tidak Setuju (TS)	2	14	28	23,3

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	8	8	13,33
Total		60	163	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan ketiga yaitu sebanyak 25 peserta didik (41,7%) mengatakan setuju, melalui permainan 3 vs 3 peserta didik lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran teknik *passing* bawah pada bola voli.

d. Melalui pembelajaran permainan 3 vs 3 peserta didik lebih mudah memahami materi *passing* bawah yang diberikan oleh guru.

Adapun hasil persentase tanggapan dengan pembelajaran permainan 3 vs 3 peserta didik lebih mudah memahami materi *passing* bawah yang diberikan oleh guru dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 10. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4

Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	4	16	6,67
Setuju (S)	3	52	156	86,7
Tidak Setuju (TS)	2	4	8	6,7
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	0	0	0
Total		60	180	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan keempat yaitu melalui pembelajaran permainan 3vs3 peserta didik lebih mudah memahami materi *passing* bawah yang diberikan oleh guru, peserta didik menyatakan setuju sebanyak 52 peserta didik (86,7 %).

e. Melalui pembelajaran permainan 3vs3 *passing* bawah mudah untuk dipraktekkan.

Adapun hasil persentase tanggapan peserta didik melalui pembelajaran permainan 3 vs 3 *passing* bawah mudah untuk dipraktekkan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 11. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas X A dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	26	104	43,33
Setuju (S)	3	18	54	30,0
Tidak Setuju (TS)	2	15	30	25
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1	1	1,67
Total		60	189	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan kelima yaitu melalui pembelajaran permainan 3vs3 peserta didik lebih mudah mempraktekkan teknik *passing* bawah, peserta didik menyatakan sangat setuju sebanyak 26 peserta didik (43,3%).

f. Melalui teknik-teknik permainan 3 vs 3 dapat membuat peserta didik semakin paham melakukan *passing* bawah.

Adapun hasil persentase tanggapan peserta didik melalui teknik-teknik permainan 3vs3 dapat membuat peserta didik semakin paham melakukan *passing* bawah dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 12. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas X A dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	11	44	18,33
Setuju (S)	3	21	60	35,0
Tidak Setuju (TS)	2	20	42	33,3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	8	8	13,33
Total		60	154	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan keenam yaitu peserta didik mengatakan setuju jika melalui teknik-teknik permainan 3 vs 3 ini dapat membuat peserta didik semakin paham melakukan *passing* bawah sebanyak 21 peserta didik (35,0%). Hal ini menunjukkan dengan permainan 3 vs 3 pada bola voli membuat peserta didik mengetahui dan memahami teknik-teknik *passing* bawah pada bola voli dengan baik dan benar.

g. Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat peserta didik selalu gembira dan tidak cepat bosan.

Adapun hasil persentase tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 13. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	7	28	11,67
Setuju (S)	3	24	72	40,0
Tidak Setuju (TS)	2	6	12	10,0
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	23	23	38,33
Total		60	135	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan ketujuh yaitu peserta didik mengatakan setuju sebanyak 24 peserta didik (40,0%). Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat peserta didik selalu gembira dan tidak cepat bosan.

- h. Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat peserta didik lebih aktif dan bergerak secara bebas.

Tabel 14. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	31	124	51,67
Setuju (S)	3	13	39	21,7
Tidak Setuju (TS)	2	11	22	18,3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5	5	8,33
Total		60	190	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan kedelapan yaitu peserta didik mengatakan sangat setuju sebanyak 31 peserta didik (51,67%)

mengatakan bahwa dengan pembelajaran teknik *passing* bawah melalui permainan 3 vs 3 membuat peserta didik lebih aktif dan bergerak secara bebas.

- i. Pembelajaran bola voli dengan permainan 3 vs 3 membuat peserta didik lebih berani melakukan teknik *passing* bawah.

Adapun hasil persentase tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel 15 di bawah ini.

Tabel 15. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	37	148	61,67
Setuju (S)	3	6	18	10
Tidak Setuju (TS)	2	16	32	26,7
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1	1	1,67
Total		60	187	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan kesembilan yaitu peserta didik mengatakan sangat setuju sebanyak 37 peserta didik (61,67%). Hal ini menunjukkan pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat peserta didik berani melakukan teknik *passing* bawah.

- j. Pembelajaran teknik *passing* bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.

Adapun hasil persentase tanggapan peserta didik dapat dilihat pada tabel 16 di bawah ini.

Tabel 16. Jawaban Tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro
Jambi

Tanggapan	Bobot Skor	Frekuensi (F)	Jumlah Skor	Persentase (%)
Sangat Setuju (SS)	4	32	128	53,33
Setuju (S)	3	15	45	25
Tidak Setuju (TS)	2	12	24	20
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1	1	1,67
Total		60	198	100

Sumber: data primer diolah 2020

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan pada butir pertanyaan terakhir yaitu siswa mengatakan sangat setuju sebanyak 32 peserta didik (53,3%). Hal ini menunjukkan dengan pembelajaran teknik *passing* bawah menggunakan permainan 3 vs 3 dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa tingkat tanggapan peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi dalam kategori tinggi yaitu sebesar 73,125%. Dari tanggapan peserta didik mengatakan senang dengan pembelajaran bola voli teknik *passing* bawah melalui permainan 3 vs 3. Dalam pembelajaran penjas khususnya teknik dasar kemampuan *passing* bawah bola voli peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi melalui permainan 3vs3, tanggapan peserta didik mengatakan lebih mudah dipahami dan mudah dipraktikkan dan membuat peserta didik selalu gembira serta tidak cepat bosan.

Peserta didik mengetahui teknik *passing* bawah yang baik dan benar, terutama pada sikap awalan dan perkenaan. Pada sikap awalan yang seharusnya posisi badan rendah, kaki ditekuk, akan tetapi banyak peserta didik yang masih dalam posisi tegap. *Passing* berarti mengumpan atau mengoper, teknik ini adalah teknik dasar yang cukup sulit dan digunakan dalam permainan bola voli. Penguasaan *passing* bawah harus dikuasai oleh seorang peserta didik, karena akan menentukan cara bermain peserta didik dalam permainan 3 vs 3 pada bola voli, penerimaan *passing* yang baik adalah awal dari keberhasilan *smash* dan apabila *passing* baik maka permainan akan berjalan dengan baik juga. *Passing* bawah merupakan teknik dasar bola voli. Teknik ini digunakan untuk menerima servis, menerima *spike*, memukul bola setinggi pinggang ke bawah dan memainkan bola yang memantul dari net. *Passing* bawah merupakan awal dari sebuah penyerangan dalam bola voli. Keberhasilan penyerangan tergantung dari baik buruknya *passing* bawah. Apabila bola yang dioperkan jelek, maka pengumpan akan mengalami kesulitan untuk menempatkan bola yang baik untuk para penyerang.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa tanggapan peserta didik melalui permainan 3 vs 3 pada *passing* bawah bola voli peserta didik kelas XA dan XB SMA Negeri 4 Muaro Jambi berada pada kategori “tinggi” hal ini menunjukkan peserta didik memberikan tanggapan dengan baik dalam teknik *passing* bawah bola voli melalui permainan 3vs3.

Pembelajaran melalui permainan 3vs3 mempunyai dampak positif, yaitu dapat meningkatkan teknik *passing* bawah bola voli peserta didik yang ditunjukan dengan rata-rata jawaban peserta didik yang menyatakan bahwa setuju dengan metode pembelajaran tersebut sehingga mereka menjadi suka, senang dan tidak cepat bosan untuk belajar teknik *passing* bawah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi Peserta Didik

Agar peserta didik dapat dengan mudah dalam memahami materi pembelajaran bola voli khususnya materi *passing* bawah melalui permainan 3 VS 3.

b. Bagi Guru Penjasorkes

Agar guru penjasorkes lebih praktis dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui permainan 3 VS 3 dalam pembelajaran bola voli pada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Gramedia Pustaka Jaya.
- Ahmadi, Nuril. 2007. *Panduan Olahraga BolaVoli*. Solo: Era Pustaka Utama.
- Aip Syarifuddin dan Muhadi. 1992. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta. : Depdikbud.
- Ali Maksum. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa. University Press.
- Amung, M dan Subroto, T. 2001. *Pendekatan Keterampilan Bolavoli*. Direktorat Jendral Olahraga. Depdiknas.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aris Fajar Pambudi. 2010. *Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010).
- Dedi Supriadi. 2018. *Implementasi Model Teaching Games For Understanding (TGfU) Terhadap Keterampilan Bermain dalam Strike and Fielding Games*. *Jurnal Penelitian Pendidikan*. ISSN 1412-565X e-ISSN 2541-4135.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Eriek Satya Haprabu. 2017. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah Bola Voli Dengan Menggunakan Media Bola Modifikasi Dan Permainan Sederhana Pada Siswa Kelas V SD Negeri Karang Turi Wonogiri Tahun Ajaran 2016/2017*. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, ISSN; 1411-8319 Vol. 17 No. 1 Tahun 2017.

Faqih Uddin. 2017. *Persepsi Siswa Kelas Vii Terhadap Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan Teaching Games For Understanding (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta 2017.

Farizal Fetrianto. 2016. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Bawah Bolavoli Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas VI SD Negeri Polowijen 02 Kecamatan Blimbing Kota Malang*. Jurnal Kepelatihan Olahraga, Vol 1 No 1 Oktober 2016.

Hoedaya, Danu. 2001. *Pendekatan Keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta: Direktorat Jenderal Olahraga.

Holt, N.I., dkk. 2002. *Expending The Teaching Games For Understanding Model, New avenues for future research and practice & jurnal of teaching*.

Lutan Rusli. 2001. *Asas-Asas Pendidikan Jasmani: Pendekatan Pendidikan. Gerak di Sekolah Dasar*. Dirjen Olahraga. Depdiknas.

M. Saputra, Yudha. 2010. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.

M. Yunus. 1992. *Bolavoli Olahraga Pilihan*. Jakarta: Depdikbud Direktorat. Jenderal Pendidikan Tinggi.

PBVSJ. 2005. *Peraturan Permainan Bolavoli*. Jakarta: PP. PBVSJ.

Saryono & Soni Nopembri. 2012. *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.

Saryono dan Soni Nopembri. 2009. *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia.

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Soni Nopembri dan Nur Rohmah Muktiani. 2010. *Perbandingan Penerapan Gaya Mengajar Mosston dan Model Pembelajaran Metzler dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Laporan Penelitian*. FIK UNY.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.

Suharno, H. P. 1984. *Dasar-dasar Permainan Bolavoli*. FPOK IKIP IKIP Yogyakarta.

Suharno, H.P. 1986. *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Yogyakarta: FPOK IKIP Yogyakarta.

Sukardi. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Varibut Arif Risalian. 2015. *Pengembangan Model Pembelajaran Passing. Bawah Bola Voli Melalui Permainan Taval untuk siswa Kelas VIII SMP Negeri 1. Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang*.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat: Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55181
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 551, 6274-550826, Fax 0274-513992
Laman: id.umsida.ac.id E-mail: umsida@umsida.ac.id

Nomor : 258/UN34.16/PT/01.04/2020

5 Juni 2020

Lamp : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala Sekolah SMA N 4 Muaro Jambi Provinsi Jambi

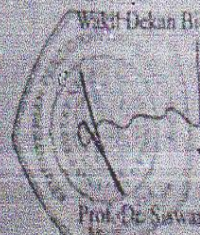
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama	: Yatni Purwaningsih
NIM	: 14601241092
Program Studi	: Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Permainan 3 vs 3 Berbasis Teaching Games For Understanding (TGUFU) untuk meningkatkan kemampuan passing bawah dalam pembelajaran bola voli peserta didik kelas X SMA N 4 Muaro Jambi
Waktu Penelitian	: Selasa - Rabu, 2 - 3 Juni 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik



Prof. Dr. Sutawantoyo, S.Pd., M.Kes.
NIDN 19720310 199903 1 002

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH PROVINSI JAMBI
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 4 MUARO JAMBI

Jl. Bougenville 2 Desa Marga, Sungai Bahar, Kab.Muaro Jambi, Prov.Jambi KP. 36365

SURAT KETERANGAN

Nomor : 281 / 420-SMAN.4 / VI / 2020

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SMA Negeri 4 Muaro Jambi, berdasar surat nomor: 258/UN34.16/PT.01.04/2020, perihal Izin Penelitian, dengan ini menerangkan bahwa

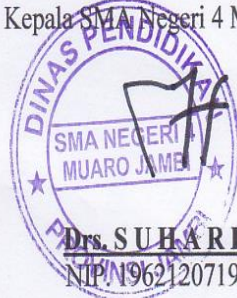
:

Nama : YATMI PURWANINGSIH
NIM : 14601241092
Program Study : Pend.Jasmani Kesehatan & Rekreasi-S1

Telah melaksanakan penelitian Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang berjudul : “ **Tanggapan Peserta Didik SMAN 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 versus 3 Bola Volly** ” yang dilaksanakan pada tanggal 2-3 Juni 2020.

Demikianlah Surat Keterangan ini di buat untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya.

Sungai Bahar, 09 Juni 2020
Kepala SMA Negeri 4 Muaro Jambi



Drs. SUHARDI, M. Pd
NIP. 196212071997021001

LAMPIRAN

Lampiran Angket

d. ANGKET

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA NEGERI 4 MUARO JAMBI

TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Tanggal :

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban

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

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3 on 3.				
2	Permainan/alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 on 3 sangat menyenangkan.				
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.				
4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.				

5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 on 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.				
6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.				
7	Pembelajaran dengan permainan 3 on 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.				
8	Pembelajaran dengan permainan 3 on 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.				
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 on 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.				
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 on 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.				

Lampiran Hasil Skor Angket Tanggapan peserta didik

No RES	NOMOR PERTANYAAN										
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOT
1	4	2	2	4	4	4	1	4	4	4	33
2	1	2	3	3	4	2	1	4	4	4	28
3	4	4	1	3	3	3	1	4	4	3	28
4	4	2	3	3	2	4	4	1	2	2	27
5	4	2	2	3	4	2	1	1	2	2	23
6	4	3	3	3	2	2	1	1	2	3	24
7	4	4	2	4	2	2	1	2	2	2	25
8	4	2	3	3	2	1	4	4	4	1	28
9	4	1	4	3	4	2	1	4	4	4	31
10	1	4	2	3	2	4	1	4	4	4	29
11	3	3	3	3	4	2	1	4	4	4	31
12	3	2	4	2	4	4	3	4	4	4	34
13	2	2	2	3	4	2	1	4	4	4	34
14	2	2	3	3	4	2	1	4	4	4	29
15	3	4	1	3	2	2	3	4	4	3	29
16	2	3	2	3	4	4	1	4	4	4	31

No RES	NOMOR PERTANYAAN										
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOT
17	4	4	3	3	4	2	1	4	4	4	33
18	3	3	3	3	4	2	1	2	2	2	25
19	4	3	3	3	3	1	1	3	3	3	27
20	3	3	3	3	3	1	4	3	2	2	27
21	4	4	2	3	3	1	1	2	2	3	25
22	4	4	4	3	3	2	1	3	4	4	32
23	4	4	4	3	1	1	1	1	1	2	32
24	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	25
25	2	1	4	3	4	1	1	4	2	4	26
26	2	4	1	3	3	3	2	3	2	3	26
27	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	25
28	4	2	4	3	3	3	2	3	2	3	29
29	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	27
30	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	34
31	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	37
32	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
33	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	37
34	3	4	3	3	4	4	3	4	2	4	34
35	3	3	4	3	4	4	3	4	2	4	34
36	2	3	2	3	3	3	3	4	4	4	31
37	4	4	3	3	4	3	3	4	2	2	32
38	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	34
39	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	31
40	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	31
41	4	2	4	3	4	3	3	4	2	4	33
42	4	2	4	3	4	3	3	4	2	4	33
43	4	2	3	3	4	3	3	4	2	3	31
44	2	3	4	3	3	2	1	3	4	4	29
45	4	3	3	3	4	3	1	4	2	4	31
46	4	3	3	3	4	3	1	4	2	4	31
47	2	1	3	3	3	3	2	3	4	4	28
48	2	1	3	3	3	2	2	3	4	4	27
49	4	3	2	3	4	2	2	4	4	4	32
50	4	3	2	3	3	2	1	2	4	4	28
51	2	3	4	3	3	2	3	3	4	3	30
52	1	2	2	3	3	2	3	3	4	3	26
53	3	4	3	3	2	2	1	2	4	4	28
54	2	1	1	3	2	2	1	2	4	2	20
55	2	1	1	2	2	2	1	2	4	4	21

No RES	NOMOR PERTANYAAN										
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	TOT
56	3	4	4	2	2	2	1	3	4	2	27
57	2	1	1	2	2	2	1	2	4	4	21
58	1	2	2	3	2	1	1	2	4	2	20
59	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	36
60	4	4	3	3	2	1	1	1	2	4	25

Lampiran. Statistik Validitas Instrumen

Validitas Ujicoba Instrumen

No	r Hitung	r tabel	Keterangan
1	0,402	0,176	Valid
2	0,348	0,176	Valid
3	0,457	0,176	Valid
4	0,316	0,176	Valid
5	0,628	0,176	Valid
6	0,613	0,176	Valid
7	0,488	0,176	Valid
8	0,708	0,176	Valid
9	0,193	0,176	Valid
10	0,356	0,176	Valid

Reliabilitas ujicoba

Case Processing Summary

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,749	30

		N	%
Cases	Valid	60	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	60	100,0

a. Listwise deletion based

Lampiran Hasil Tanggapan peserta didik

Frequency Table

Butir 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	30	50.0	50.0	50.0
	Setuju	12	20.0	20.0	70.0
	Tidak Setuju	14	23.3	23.3	93.3
	Sangat Tidak Setuju	4	6.6	6.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	19	31.7	31.7	31.7
	Setuju	20	33.3	33.3	65
	Tidak Setuju	14	23.3	23.3	88.3
	Sangat Tidak Setuju	7	11.7	11.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	13	21.7	21.7	21.7
	Setuju	25	41.7	41.7	63.4
	Tidak Setuju	14	23.3	23.3	86.7
	Sangat Tidak Setuju	8	13.3	13.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	4	6.7	6.7	3.3
	Setuju	52	86.7	86.6	93.3
	Tidak Setuju	4	6.7	6.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	26	43.3	43.3	43.3
	Setuju	18	30.0	30.0	73.3
	Tidak Setuju	15	25.0	25.0	98.3
	Sangat Tidak Setuju	1	1.7	1.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	11	18.4	18.4	18.4
	Setuju	21	35.0	35.0	53.4
	Tidak Setuju	20	33.3	33.3	86.7
	Sangat Tidak Setuju	8	13.3	16.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	7	11.7	11.7	11.7
	Setuju	24	40.0	40.0	51.7
	Tidak Setuju	6	10.0	10.0	61.7
	Sangat Tidak Setuju	23	38.3	38.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	31	51.7	51.7	51.7
	Setuju	13	21.7	21.7	73.4
	Tidak Setuju	11	18.3	18.3	91.7
	Sangat Tidak Setuju	5	8.3	8.3	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	37	61.6	61.6	61.6
	Setuju	6	10.0	10.0	71.6
	Tidak Setuju	16	26.7	26.7	98.3
	Sangat Tidak Setuju	1	1.7	1,7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Butir 10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Setuju	32	53.3	53.3	53.3
	Setuju	15	25.0	25.0	78.3
	Tidak Setuju	12	20.0	20.0	98.3
	Sangat Tidak Setuju	1	1.7	1.7	100.0
	Total	60	100.0	100.0	

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Yatmi Purwaningsih

NIM : 14601241092

Program Studi : Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi

Judul TA :Tanggapan Peserta didik SMA Negeri 4 Muaro Jambi terhadap permainan 3 vs 3 bola volly

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

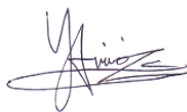
Mengetahui,



Yuyun Ari Wibowo,M.Pd
NIP. 198305092008121002

Yogyakarta, 30 september2020

Pemohon,



Yatmi Purwaningsih
NIM.14601241092

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

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

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Yatmi Purwaningsih
NIM : 14601241092
Program Studi : Pendidikan Jasmani kesehatan Dan Rekreasi
Judul TA :Tanggapan Peserta didik SMA Negeri 4 Muaro Jambi terhadap permainan 3 vs 3 bola volly

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

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

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,30 september 2020

Validator,



Yuyun Ari Wibowo,S.P.d.Jas.M.Or.

NIP:198305092008121002

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Bapak Bambang Sugiharto, S.Pd

Guru Olahraga

di SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Yatmi Purwaningsih

NIM : 14601241092

Program Studi : Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi

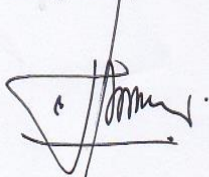
Judul TA : Tanggapan Peserta didik SMA Negeri 4 Muaro Jambi terhadap permainan 3 vs 3 bola voli

Dengan hormat mohon Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TAS, dan (3) draf instrumen penelitian TAS.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terima kasih.

Jambi, 30 September 2020

Mengetahui,



Bambang Sugiharto, S.Pd
NIP. 196801142005011003

Pemohon,



Yatmi Purwaningsih
NIM. 14601241092

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bambang Sugiharto,S.Pd
NIP : 196801142005011003
Jabatan : Guru Olahraga SMA Negeri 4 Muaro Jambi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Yatmi Purwaningsih
NIM : 14601241092
Program Studi : Pendidikan Jasmani kesehatan Dan Rekreasi
Judul TA : Tanggapan Peserta didik SMA Negeri 4 Muaro Jambi terhadap permainan 3 vs 3 bola volly

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

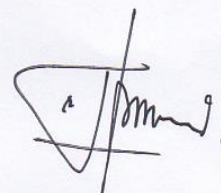
- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan dengan perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jambi,30 September 2020

Validator,



Bambang Sugiharto,S.Pd
NIP.196801142005011003

Lampiran Jawaban Angket Peserta didik

e. ANGKET

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA N 4 MUARO JAMBI
TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI**

Nama Siswa :

Kelas/Semester :

Tanggal :

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (√) pada kolom jawaban
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

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

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3 vs 3.	√			
2	Permainan / alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan.			√	
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.			√	

4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.	√			
5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 vs 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.	√			
6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.	√			
7	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.				√
8	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.	√			
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 vs 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.	√			
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.	√			

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA N 4 MUARO JAMBI

TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

Keterangan: SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju

STS = Sangat

Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3 vs 3.	✓			
2	Permainan / alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan.			✓	
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.		✓		
4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.		✓		
5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 vs 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.	✓			

6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.			√	
7	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.				√
8	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.	√			
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 vs 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.	√			
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.	√			

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA N 4 MUARO JAMBI

TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

Keterangan: SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3vs 3.	✓			
2	Permainan / alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan.	✓			
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.				✓
4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.		✓		
5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 vs 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.		✓		

6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.		✓		
7	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.				✓
8	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.	✓			
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 vs 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.	✓			
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.		✓		

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA N 4 MUARO JAMBI

TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

Keterangan: SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3 vs 3.	✓			
2	Permainan / alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan.			✓	
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.		✓		
4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.		✓		
5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 vs 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.			✓	

6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.	✓			
7	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.	✓			
8	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.				✓
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 vs 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.			✓	
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.			✓	

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA N 4 MUARO JAMBI

TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

Keterangan: SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3 vs 3.	✓			
2	Permainan / alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan.			✓	
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.			✓	
4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.		✓		
5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 vs 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.	✓			

6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.			✓	
7	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.				✓
8	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.				✓
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 vs 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.			✓	
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.			✓	

TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMA N 4 MUARO JAMBI

TERHADAP PERMAINAN 3 VS 3 BOLA VOLI

Petunjuk pengisian angket

1. Isilah identitas diri anda dengan jelas dan lengkap
2. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban
3. Jawablah dengan jujur, karena objektivitas kejujuran anda sangat membantu kami.
4. Kami ucapkan terima kasih atas kesediaanya dalam pengisian angket ini.

Keterangan: SS = Sangat Setuju S = Setuju TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS
1	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli melalui pendekatan bermain 3vs 3.	✓			

2	Permainan / alat yang digunakan saat pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli dengan permainan 3 vs 3 sangat menyenangkan.		✓		
3	Dengan model pembelajaran seperti ini, saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran <i>passing</i> bawah bola voli.		✓		
4	Dalam pembelajaran seperti ini, saya lebih mudah memahami materi <i>passing</i> bawah yang diberikan oleh guru.		✓		
5	Model pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui pendekatan bermain 3 vs 3 seperti ini, menjadi mudah untuk dipraktekkan.			✓	
6	Melalui teknik-teknik permainan ini dapat membuat semakin paham melakukan <i>passing</i> bawah.			✓	
7	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat saya selalu gembira dan tidak cepat bosan.				✓
8	Pembelajaran dengan permainan 3 vs 3 membuat kita lebih aktif dan bergerak secara bebas.				✓
9	Dengan pembelajaran menggunakan permainan 3 vs 3, saya lebih berani melakukan teknik <i>passing</i> bawah.			✓	
10	Pembelajaran teknik <i>passing</i> bawah dengan menggunakan permainan 3 vs 3, dapat menciptakan pembelajaran berlangsung tertib dan teratur.		✓		

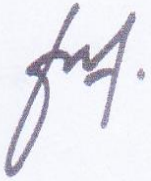
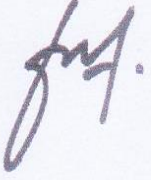
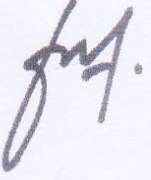
Kartu Bimbingan Skripsi

Judul Skripsi : Tanggapan Peserta didik SMA Negeri 4 Muaro Jambi Terhadap Permainan 3 VS 3 pada Bola Voly

Nama Mahasiswa : Yatmi Purwaningsih

No Mahasiswa : 14601241092

Dosen Pembimbing : Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas.M.Or

NO	Hari/Tanggal bimbingan	Materi bimbingan	TTD Pembimbing
1	16-9-2019	Pembahasan Judul	
2	24-9-2019	Konsul Judul Dan Latar Belakang	
3	1-10-2019	Perbaikan Latar Belakang	

4	5-11-2019	BoB I	ful.
5	21-11-2019	Reviser BoB I	ful.
6	5-02-2020	BoB II	ful.
7	2-03-2020	Reviser BoB II	ful.
8	15-04-2020	BoB III	ful.

9	2-06-2020	Terjun Penelitian.	ful.
10	10-08-2020	Revisi Bab <u>III</u> dan <u>IV</u>	ful.
11	18-08-2020	Instrumen dan ekspedimen guru dan Dosen Pembimbing	ful.
12	22-09-2020	Revisi, Variasi, Dan	ful.
13	20-10-2020	Bab <u>V</u>	ful.

1a.	10 - 20 - 2020	Bob <u>I</u> , <u>II</u> , <u>III</u> , <u>IV</u> , <u>V</u> Tolah Di Seksakan.	fy.
-----	----------------	--	-----

DOKUMENTASI



