

**TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP
PERMAINAN BOLA VOLI DI MAN 1 KUDUS TAHUN AJARAN
2020/2021 PADA MASA PANDEMI *COVID-19***

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Lia Kofifah
NIM. 17601241010

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

2021

**TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP
PERMAINAN BOLA VOLI DI MAN 1 KUDUS TAHUN AJARAN
2020/2021 PADA MASA PANDEMI COVID-19**

Oleh:
Lia Kofifah
17601241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi COVID-19.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021. Sampel penelitian ini menggunakan teknik *Propositional Random Sampling*. Penelitian ini menggunakan teknik *One Shoot* dengan menggunakan kuesioner *google formulir*. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif.

Hasil perhitungan data yang telah dilakukan pada penelitian tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi COVID-19 berada pada kategori tinggi dengan terbagi menjadi beberapa indikator diantaranya: a) indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 37 peserta didik (74%), sedang 0 peserta didik (0%), rendah 10 peserta didik (20%) dan sangat rendah 3 peserta didik (6%). b) indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 22 peserta didik (44%), sedang 15 peserta didik (30%), rendah 13 peserta didik (26%) dan sangat rendah 0 peserta didik (0%). c) indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 21 peserta didik (42%), sedang 20 peserta didik (40%), rendah 7 peserta didik (14%) dan sangat rendah 2 peserta didik (4%). d) indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 23 peserta didik (46%), sedang 21 peserta didik (42%), rendah 0 peserta didik (0%) dan sangat rendah 6 peserta didik (12%). e) indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 21 peserta didik (42%), sedang 24 peserta didik (48%), rendah 0 peserta didik (0%) dan sangat rendah 5 peserta didik (10%).

Kata kunci: *pemahaman, permainan bola voli, PJOK.*

**LEVEL OF COMPREHENSION OF THE TENTH GRADE STUDENTS ON
THE VOLLEYBALL GAME AT MAN 1 KUDUS IN 2020/2021 SCHOOL
YEAR DURING THE COVID-19 PANDEMIC**

ABSTRACT

This research aims to determine how high the comprehension of the tenth grade students towards the volleyball games at MAN 1 Kudus (Kudus 1 Islamic High School) in the 2020/2021 school year during the COVID-19 pandemic.

This research was a descriptive quantitative study. The research population was the tenth grade students of MAN 1 Kudus in the 2020/2021 school year. The research sample used the Proportional Random Sampling technique. This study used the One Shoot technique with a Google Form questionnaire. The data analysis technique used the descriptive quantitative data analysis.

The results of data calculations that have been carried out on the research on the level of comprehension of the tenth grade students on the volleyball games at MAN 1 Kudus in the 2020/2021 school year during the COVID-19 pandemic are in the high level as it is divided into several indicators including: a) able to mention the basic techniques of volleyball game, with a very high level at 0 students (0%), in the high level at 37 students (74%), in the medium level at 0 students (0%), in the low level at 10 students (20%) and in the very low level at 3 students (6%). b) Able to translate the basic techniques of playing volleyball, with the very high level at 0 students (0%), in the high level at 22 students (44%), in the medium level at 15 students (30%), in the low level at 13 students (26%) and in the very low level at 0 students (0%). c) Combine information from students with the material presented by the Physical Education teacher, in the very high level at 0 students (0%), in the high level at 21 students (42%), in the medium level at 20 students (40%), in the low level at 7 students (14%) and in the very low level at 2 students (4%). d) Basic motion indicators in the basic techniques of volleyball, with the very high level at 0 students (0%), in the high level at 23 students (46%), in the medium level at 21 students (42%), in the low level at 0 students (0%) and in the very low level at 6 students (12%). e) Indicators of explaining the rules and infrastructure in the volleyball games, with the very high level at 0 students (0%), in the high level at 21 students (42%), in the medium level at 24 students (48%), in the low level at 0 students (0%), and in the very low level at 5 students (10%).

Keywords: comprehension, volleyball game, Physical Education.

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP
PERMAINAN BOLA VOLI DI MAN 1 KUDUS TAHUN AJARAN
2020/2021 PADA MASA PANDEMI *COVID-19***

Disusun Oleh:

Lia Kofifah

NIM. 17601241010

Yogyakarta, 28 Juni 2021

Mengetahui

Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes

NIP. 19610731 199001 1 001

Disetujui

Dosen Pembimbing



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

NIP. 19590607 198703 2 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Lia Kofifah
NIM : 17601241010
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X Terhadap Permainan Bola Voli Di Man 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 Pada Masa Pandemi *COVID-19*

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

Yogyakarta, 28 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Lia Kofifah

NIM. 17601241010

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PERMAINAN BOLA VOLI DI MAN 1 KUDUS TAHUN AJARAN 2020/2021 PADA MASA PANDEMI COVID-19

Disusun Oleh:

Lia Kofifah
NIM 17601241010

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

Pada tanggal 9 Juli 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Ketua Penguji		21 Juli 2021
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. Sekretaris		21 Juli 2021
Yyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or. Anggota		19 Juli 2021

Yogyakarta, 23 Juli 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,

Dekan,



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

MOTTO

Diatas langit masih ada langit
Jangan pernah menyerah sebelum garis finish dan *I Can do It!*

-Lia Kofifah-

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya ucapkan kepada Allah SWT yang telah mempermudah langkah saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Selain itu skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda tercinta Gunarti, seseorang yang tak henti-hentinya mendoakan, memberi dukungan, dan curahan kasih sayang yang tak ternilai harganya, yang selalu memberikan semangat dan dukungan kepada saya untuk menuntaskan kewajiban dalam masa studi.
2. Ayahanda tersayang Kusnin, yang selalu mendoakan, memberikan motivasi, dan memberikan dukungan kepada saya dalam menuntaskan masa studi ini.
3. Kakak tersayang Wahid Gilang Fahrizal dan adik tercinta Zuanis Nuril Laili, yang selalu menjadi motivasi saya dalam menyelesaikan kewajiban saya dengan rasa penuh semangat.
4. Teman-teman yang telah memberikan semangat serta dukungan.
5. Almamater tercinta, Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X Terhadap Permainan Bola Voli di Man 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 pada Masa Pandemi *COVID-19*” dapat disusun secara lancar sesuai dengan harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Ketua Jurusan yang telah banyak memberikan semangat serta dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
4. Guru penjas MAN 1 Kudus bapak Isnen Juniadi, S.Pd., yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

5. Peserta didik kelas X MAN 1 Kudus yang telah bersedia untuk mengisi angket penelitian sebagai data penelitian dalam Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala sesuatu bantuan yang telah diberikan semua pihak tersebut menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 28 Juni 2021

Penulis,



Lia Kofifah

NIM. 17601241010

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
a. Hakikat Pemahaman.....	8
b. Hakikat Pendidikan Jasmani	11
c. Hakikat Permainan Bola Voli.....	14
d. Pembelajaran Daring di Masa Pandemi <i>COVID-19</i>	30
e. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Atas	36
B. Penelitian Yang Relevan.....	38
C. Kerangka Berpikir.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	41
A. Desain Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	41

C. Populasi Penelitian	41
a. Populasi Penelitian	41
b. Sampel Penelitian	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	43
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data	43
a. Instrumen Penelitian.....	43
b. Teknik Pengumpulan Data	45
F. Validasi dan Reliabilitas	45
a. Uji Validitas Instrumen	45
b. Uji Reliabilitas.....	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Hasil Penelitian	49
a. Hasil Uji Validitas	49
b. Hasil Uji Reliabilitas	51
c. Hasil Pengkategorian Tingkat Pemahaman.....	51
B. Pembahasan.....	58
C. Keterbatasan Penelitian.....	61
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	62
A. Kesimpulan	62
B. Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	64
LAMPIRAN	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Hasil Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menyebutkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli	52
Gambar 2. Diagram Hasil Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menerjemahkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli	53
Gambar 3. Diagram Hasil Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menggabungkan Informasi dari Peserta Didik dengan Materi yang disampaikan oleh Guru PJOK.....	55
Gambar 4. Diagram Hasil Pengkategorian Gerak Dasar dalam Teknik Dasar Permainan Bola Voli	56
Gambar 5. Diagram Hasil Pengkategorian Menjelaskan Peraturan dan Sarana Prasarana dalam Permainan Bola Voli	57

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rincian Jumlah Populasi Penelitian Siswa Kelas X MAN 1 Kudus .	43
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	45
Tabel 3. Norma Penilaian.....	48
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Butir Soal pada Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 5. Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menyebutkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli	52
Tabel 6. Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menerjemahkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli	54
Tabel 7. Pengkategorian Berdasarkan Indikator Menggabungkan Informasi dari Peserta Didik dengan Materi yang disampaikan oleh Guru.....	55
Tabel 8. Pengkategorian Berdasarkan Indikator Gerak Dasar dalam Teknik Dasar Permainan Bola Voli.....	56
Tabel 9. Pengkategorian Berdasarkan Indikator Menjelaskan Peraturan dan Sarana Prasarana dalam Permainan Bola Voli	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	68
Lampiran 2. Balasan Surat Izin Penelitian	69
Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	70
Lampiran 4. Soal Instrumen Penelitian.....	71
Lampiran 5. Data Penelitian.....	76

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran yang ada dalam sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama, dan sekolah dasar yang bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia, terutama dalam hal kesehatan jasmani atau fisik. Rosdiani (2013: 23) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dalam proses pelaksanaannya, yang kemudian dirancang secara sistematis untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif serta emosional dalam rangka sistem pendidikan nasional. PJOK memiliki peran yang sangat penting bagi perkembangan peserta didik, melalui PJOK peserta didik dapat mengembangkan aspek fisik dan psikomotor yang dimiliki. Selain aspek fisik dan psikomotor peserta didik juga dapat mengembangkan aspek kognitif dan afektif melalui pembelajaran PJOK yang ada di sekolah. Pendidikan jasmani merupakan landasan untuk dapat membentuk karakter peserta didik dengan mengembangkan sikap sportif, disiplin, jujur, kerjasama, bertanggung jawab, dan percaya diri yang dilakukan melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani juga dapat membentuk kepribadian peserta didik menjadi kepribadian yang cerdas dalam mengambil keputusan dalam waktu yang singkat.

Menurut Suprihatiningrum (2013: 75) pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan oleh pendidik untuk membantu peserta didik agar dapat menerima

pengetahuan yang diberikan serta membantu memudahkan untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran PJOK di sekolah memberikan peran penting bagi peserta didik untuk dapat terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang dilakukan melalui aktivitas jasmani untuk dapat meningkatkan keadaan fisik, pengetahuan, kecerdasan emosi, dan keterampilan motorik.

Pada saat ini di Indonesia mengalami pandemi wabah virus *COVID-19*. Virus *COVID-19* adalah virus yang menyerang sistem pernapasan. Dengan adanya virus *COVID-19* semua kegiatan pembelajaran dilakukan secara daring sehingga semua peserta didik diharuskan untuk belajar di rumah, sesuai dengan Surat Edaran yang dikeluarkan pemerintah pada 18 Maret 2020 yang segala kegiatan di luar ruangan di semua sektor sementara waktu ditunda demi mengurangi penyebaran *COVID-19* terutama pada sektor pendidikan. Sesuai dengan yang dikeluarkan oleh Menteri Nadiem Anwar Makarim yaitu Surat Edaran Nomor 3 tahun 2020 pada Satuan Pendidikan dan Nomor 36962/MPK.A/HK/2020 tentang pelaksanaan pendidikan dalam masa darurat *COVID-19* maka kegiatan belajar dilakukan secara daring (*online*) dalam rangka pencegahan penyebaran *COVID-19*.

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilakukan tanpa adanya kegiatan tatap muka, sehingga dalam pelaksanaannya hanya dilakukan secara daring (dalam jaringan) atau *online*. Melalui pembelajaran daring peserta didik memiliki keleluasaan waktu untuk belajar, serta kegiatan belajar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran daring menjadi solusi tepat yang dapat digunakan sebagai pembelajaran jarak jauh di masa pandemi *COVID-*

19, sehingga pembelajaran tetap berjalan. Dengan adanya pembelajaran daring kegiatan belajar-mengajar secara tatap muka dihentikan untuk sementara. Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui *platform* seperti *zoom*, *goole meet*, *Telegram*, *WhatsApp*, *edmodo*, *google classroom*. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran daring tidak semudah yang dibayangkan, karena terdapat kendala yang dialami oleh peserta didik terutama dalam mata pelajaran PJOK yang pada dasarnya didominasi oleh aspek psikomotorik (keterampilan fisik). Seperti yang terjadi pada peserta didik kelas X di MAN 1 Kudus, bahwa peserta didik membutuhkan waktu untuk beradaptasi menghadapi perubahan yang secara tidak langsung mempengaruhi pemahaman dan daya serap setiap peserta didik, baik dalam hal teori maupun praktik. Dimana terdapat gangguan konsentrasi pada saat pembelajaran daring berlangsung, serta koneksi internet yang kurang mendukung sehingga dalam penyampaian materi menjadi terganggu. Dalam praktiknya peserta didik terbatas melakukan gerak, dan daya serap setiap peserta didik berbeda sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan terutama pada materi permainan bola voli.

Permainan bola voli merupakan permainan beregu yang dimainkan oleh 2 tim yang saling berlawanan dengan masing-masing tim memiliki enam orang pemain. Permainan bola voli merupakan salah satu permainan olahraga yang sering diajarkan di sekolah, bahkan sering dimainkan di kalangan masyarakat dan menjadi salah satu olahraga populer yang ada di kalangan masyarakat. Meskipun permainan bola voli telah populer namun tidak menjamin peserta didik kelas X di MAN 1 Kudus setelah melakukan pembelajaran daring dapat memahami

bagaimana permainan bola voli, mulai dari sejarah permainan bola voli, teknik dasar permainan bola voli, peraturan permainan bola voli, sarana dan prasarana permainan bola voli.

Menurut Ulinnuha (2017: 4) pemahaman merupakan kemampuan seseorang dalam mengerti sesuatu setelah sesuatu itu diingat, memahami adalah mengerti atau dapat menjelaskan apa yang diingat dan dipelajari dari sesuatu yang telah didapatkan. Fauzi (2020: 38) menjelaskan bahwa pemahaman merupakan dapat mengerti atau menjelaskan apa yang telah diingat serta telah dipelajari dari suatu hal yang telah didapatkan, dengan banyaknya manfaat akan pemahaman dalam pembelajaran PJOK maka peserta didik akan lebih cepat bisa melakukan pembelajaran setelah memahami apa yang akan dipelajari. Pemahaman merupakan hal yang penting dilakukan oleh peserta didik, terutama dalam pembelajaran PJOK. Dimana saat peserta didik tidak dapat memahami materi permainan bola voli yang disampaikan oleh guru PJOK baik berupa teori maupun praktik maka pembelajaran tidak dapat berlangsung secara baik dan efektif sehingga akan menghambat tercapainya tujuan pembelajaran.

Dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di MAN 1 Kudus bahwa pada saat melakukan penilaian praktik teknik dasar permainan bola voli masih banyak peserta didik yang melakukan kesalahan dalam melakukan gerakan teknik dasar permainan bola voli, pengambilan nilai praktek dilakukan dengan cara peserta didik mengambil video dirinya sendiri sedang melakukan gerakan servis, *passing*, *smash* ataupun *blocking*. Video praktik teknik dasar permainan bola voli yang dikirim oleh peserta didik menunjukkan banyak terjadi kesalahan dalam

melakukan gerakan teknik dasar permainan bola voli, mulai dari perkenaan bola dengan tangan, arah bola, dan posisi badan, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami tentang materi permainan bola voli selama pembelajaran daring di MAN 1 Kudus. Pada dasarnya pembelajaran PJOK didominasi oleh kegiatan praktik yang dipandu langsung oleh guru PJOK di sekolah. Tetapi realitanya dalam sistem pembelajaran daring ini, penyampaian materi bola voli hanya diberikan secara teori saja. Padahal setidaknya dapat dilakukan dengan cara memberikan contoh gerakan melalui video.

Pemaparan diatas menerangkan bahwa perlu adanya penelitian mengenai tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap pembelajaran permainan bola voli di MAN 1 Kudus setelah pembelajaran daring dilaksanakan. Tingkat pemahaman tersebut akan digunakan sebagai bahan evaluasi kekurangan dan kelebihan dari pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru PJOK di MAN 1 Kudus. Pemahaman peserta didik sendiri dapat dipengaruhi oleh faktor eksternal maupun faktor internal dari diri peserta didik. Faktor eksternal dapat berasal dari adanya gangguan konsentrasi yang terjadi pada saat pembelajaran daring berlangsung, sedangkan faktor internal berasal dari segi mental dan kecerdasan peserta didik.

Berdasarkan latar belakang diatas, masih belum diketahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap pelajaran PJOK permainan bola voli yang dilakukan secara daring. Maka penulis ingin mengadakan penelitian tentang Tingkat Pemahaman Peserta didik Kelas X Terhadap Pembelajaran Daring Materi Pelajaran Bola Voli pada Mata Pelajaran PJOK di MAN 1 Kudus.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya pemahaman peserta didik terhadap materi permainan bola voli dengan menggunakan sistem pembelajaran daring.
2. Penyampaian materi permainan bola voli yang hanya didominasi oleh pembelajaran teori tanpa adanya praktik.
3. Belum diketahuinya tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap materi bola voli pada pelajaran PJOK dengan menggunakan sistem pembelajaran daring di MAN 1 Kudus.

C. Batasan Masalah

Permasalahan penelitian ini perlu dibatasi, agar masalah yang akan dikaji lebih fokus dan tidak meluas. Adapun permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: Seberapa Tinggi Tingkat Pemahaman Peserta didik Kelas X Terhadap Permainan Bola Voli Di Man 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 Pada Masa Pandemi *COVID-19*.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui seberapa tinggi pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19*.

F. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini.

Baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara Teoritis

- a) Dapat digunakan sebagai bahan informasi serta wawasan bagi guru PJOK untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi bola voli dalam pembelajaran daring.
- b) Sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang sehubungan dengan hal yang sama.

2. Secara Praktis

- a) Bagi peserta didik, sebagai masukan untuk dapat meningkatkan pemahaman pada pelajaran PJOK dalam pembelajaran daring terutama pada materi permainan bola voli.
- b) Bagi guru PJOK, dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau evaluasi untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran penjas secara daring.
- c) Bagi peneliti, dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan dapat menjadi sumber wawasan tentang penelitian ini dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pemahaman

Menurut Sudaryono (2012: 44) pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk mengerti dan memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui atau diingat, mencakup kemampuan untuk menangkap makna dari sesuatu hal yang telah dipelajari, dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan dan disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain. Sedangkan Purwanto (2013: 44) menjelaskan bahwa pemahaman adalah kemampuan seseorang di mana diharapkan mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta fakta yang diketahui sehingga seseorang tidak hanya hafal secara verbal tetapi juga dapat memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan. Dengan arti lain, memahami adalah mengerti tentang sesuatu serta dapat melihatnya dari berbagai segi.

Pada pelaksanaan proses pembelajaran hal terpenting yang diharapkan adalah tercapainya tujuan pembelajaran, sehingga nantinya siswa mampu memahami suatu hal atau mendapatkan suatu hal berdasarkan dari pengalaman belajarnya. Di dalam proses pembelajaran unsur pemahaman tidak dapat dipisahkan dari unsur-unsur psikologi yang berpengaruh dalam proses belajar siswa. Bersamaan dengan unsur motivasi, konsentrasi, serta reaksi, maka siswa dapat mengembangkan ide/gagasan dan kemampuan dalam proses belajar.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Uliyandari (2014: 6) yang menyatakan bahwa pemahaman memiliki sifat dinamis, dengan hal ini diharapkan pemahaman dapat bersifat kreatif. Sehingga dapat menghasilkan imajinasi dan gagasan dalam proses pembelajaran, hal tersebut terjadi apabila siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, maka siswa akan siap memberikan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan atau berbagai masalah dalam belajar. Dengan demikian, pemahaman merupakan unsur psikologis yang sangat penting dalam proses belajar bagi siswa. Pemahaman adalah suatu kemampuan untuk menangkap informasi yang diberikan oleh guru, serta mampu menyajikan kembali informasi yang didapat dalam bentuk lain secara sistematis.

Pencapaian pemahaman peserta didik dapat dilihat pada saat proses pembelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar berupaya untuk mengetahui tingkat keberhasilan (pemahaman) peserta didik dalam mencapai tujuan yang diterapkan, maka evaluasi hasil belajar dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diharapkan. Evaluasi hasil belajar memiliki ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan pembelajaran yang diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

Menurut Daryanto (2005: 106) kemampuan pemahaman berdasarkan tingkat kepekaan dan penyerapan materi dapat dibagi dalam tiga tingkatan, yaitu:

a) Menerjemahkan (*translation*). Arti dari pemahaman pada tingkat

menerjemahkan bukan hanya pengalihan arti dari bahasa yang satu ke dalam bahasa yang lain, tetapi juga berarti dari konsep abstrak menjadi suatu model simbolik untuk mempermudah orang dalam mempelajarinya.

- b) Menafsirkan (*interpretation*). Pada tingkat menafsirkan memiliki arti lebih luas daripada menerjemahkan. Menafsirkan merupakan kemampuan untuk mengenal dan memahami. Menafsirkan dapat dilakukan dengan menghubungkan pengetahuan yang lalu dengan pengetahuan yang baru didapatkan, menghubungkan antara grafik dengan kondisi yang dijabarkan, serta membedakan antara yang pokok dan tidak pokok dalam pembahasan.
- c) Mengekstrapolasi (*extrapolation*). Ekstrapolasi memiliki tingkatan lebih tinggi dari menerjemahkan dan menafsirkan, karena pada tingkat mengekstrapolasi menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi sehingga seseorang dituntut untuk bisa melihat sesuatu dibalik sebuah tulisan.

Menurut Purwanto (2013: 44), Pemahaman atau komprehensi dibedakan menjadi tiga tingkatan, yaitu:

- a. Terjemahan, menjelaskan arti Bhineka Tunggal Ika dan dapat menjelaskan fungsi hijau daun bagi suatu tanaman.
- b. Komprehensi penafsiran, menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, dapat menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian atau dapat membedakan yang

pokok dari yang bukan pokok.

- c. Komprehensi ekstrapolasi, seseorang diharapkan mampu melihat dibalik yang tertulis, atau dapat membuat ramalan tentang konsekuensi sesuatu, atau dapat memperluas persepsinya dalam arti waktu, dimensi, kasus, atau masalahnya.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pemahaman merupakan kemampuan seseorang untuk dapat mengerti dan mampu memahami arti dari suatu hal atau konsep yang telah diketahui dan dapat menguraikan atau menyajikannya kembali dalam bentuk lain.

2. Hakikat Pendidikan Jasmani

- a. Pengertian Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran wajib di semua jenjang sekolah di Indonesia, dan juga merupakan salah satu program studi yang ada di perguruan tinggi. Mata pelajaran pendidikan jasmani telah mengalami beberapa kali perubahan nama dan substansi kajiannya, dan pada saat ini istilah atau nama yang digunakan adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Menurut Suherman (2018: 37) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, serta kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur sedemikian rupa untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan

semua ranah, jasmani, psikomotor, kognitif dan afektif dari setiap peserta didik.

Susanto (2017: 17) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Lingkungan belajar dibentuk secara seksama dengan tujuan untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotorik, kognitif, dan afektif setiap peserta didik.

Dari beberapa pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan mengembangkan keterampilan psikomotor, sosial, pengetahuan, serta kecerdasan emosi.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani

Susanto (2017: 7) menyebutkan bahwa tujuan pendidikan jasmani diharapkan dapat bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral. Beberapa tujuan pendidikan jasmani meliputi:

- a) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- b) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.

- c) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- d) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- e) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (Outdoor education).
- f) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- g) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- h) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- i) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Tujuan pendidikan jasmani yang tertuang dalam kurikulum 2006, pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis dengan tujuan mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional yang terdapat dalam kerangka pendidikan nasional.

3. Hakikat Permainan Bola Voli

a. Sejarah Bola Voli

Pada tahun 1895 William G. Morgan, seorang guru pendidikan jasmani di *Young Man Christian Association* (YMCA) di kota Holykono mencoba permainan sejenisnya. Morgan menggunakan net tenis yang digantungkan setinggi 216 cm. Permainan ini dimainkan dengan cara memantulkan bola secara terus-menerus melewati atas net tanpa terjatuh. Pada saat itu permainan yang diciptakan oleh G. Morgan diberi nama “Minonette”. Pada tanggal 18 April 1947 terbentuk organisasi voli internasional *International Volley Ball Federation* (IVBF) di Paris, kantor pusat IVBF berlokasi di Paris dan Paul Lisaud dari Perancis menjadi presiden IVBF yang pertama. Jumlah anggota IVBF pada waktu itu berjumlah 15 negara, diantaranya: Belgia, Brazil, Mesir, Prancis, Belanda, Hongaria, Italia, Lebanon, Polandia, Portugal, Rumania, Republik Ceko, Amerika Serikat, Yugoslavia, dan Uruguay.

Bola voli masuk ke Indonesia pada tahun 1928 yang dibawa oleh para guru pendidikan jasmani Belanda yang bertugas di sekolah-sekolah lanjutan (HBS dan AMS). Bola voli resmi dipertandingkan dalam Pekan Olahraga Nasional (PON) II pada tahun 1951 di Jakarta. Pada pertengahan tahun 1954 Pengurus Ikatan Perhimpunan Volleyball Soerabaya (IPVOS) dalam rapat pengurus memutuskan untuk membentuk induk organisasi bola voli di Indonesia.

b. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Permainan bola voli merupakan permainan yang kompleks, sehingga dalam memainkannya dibutuhkan koordinasi gerakan yang baik. Dalam permainan bola voli terdapat beberapa teknik dasar yang harus dikuasai untuk bisa memainkan, teknik dasar permainan bola voli terdiri atas servis, passing, block, dan smash.

a. **Servis**

Nuril (2007: 20) menjelaskan bahwa servis merupakan pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis lapangan melampaui net dan menuju arah lawan, pukulan servis dilakukan di awal permainan dan setelah terjadi pelanggaran. Pada saat melakukan pukulan servis haruslah meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan. Terdapat beberapa jenis servis dalam permainan bola voli, diantaranya: servis tangan bawah (*underhand service*), servis mengambang (*floating service*), servis *Topspin*, *Jumping Service*.

1) Servis Tangan Bawah (*Underhand Service*)

Posisi awal untuk melakukan servis ini adalah dengan posisi berdiri kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu kaki di depan dan kaki yang berada di depan berlawanan dengan tangan yang akan memukul. Tangan yang akan digunakan untuk memukul bola harus lurus dan kencang.

a. **Persiapan**

Posisi kaki dibuka selebar bahu dengan salah satu kaki berada di depan, berat badan terbagi dengan seimbang, bahu sejajar dengan net, bola dipegang setinggi pinggang, bola berada di depan tubuh dan pandangan ke arah bola

b. Pelaksanaan

Ayunkan lengan ke belakang, berat badan berada pada kaki belakang, ayunkan lengan ke depan, pindahkan berat badan ke kaki depan, pukul bola pada posisi setinggi pinggang.

2) Servis Mengambang (*Float Service*)

Dinamakan servis mengambang karena gerakan bola yang dipukul tidak mengandung putaran (bola berjalan mengapung/mengambang). Kelebihan dari servis ini adalah bola akan sulit diterima oleh lawan karena bola tidak bergerak dalam satu lintasan turun dan kecepatan bola yang dihasilkan tidak teratur, serta arah datangnya bola sulit untuk diprediksi. Kelemahan dari servis mengambang ini adalah kurang bertenaga dan bola yang dihasilkan tidak bergerak terlalu ke atas hingga keluar lapangan. Tahap pelaksanaan gerak servis mengambang adalah (Nuril, 2007: 21):

a. Persiapan

Berdiri di luar garis belakang lapangan permainan dengan kaki kiri di depan, tangan kiri memegang bola dan tangan kanan dengan posisi telapak tangan terbuka siap untuk memukul bola, bola dilambungkan dengan tangan kiri, ketinggian bola saat dilambungkan harus lebih tinggi dari kepala, tangan kanan ditarik ke arah belakang atas kepala.

b. Pelaksanaan

Pukul bola di depan atas kepala dengan cara mendorong, gaya dorongan tangan terhadap bola harus memotong garis tengah bola, pukul bola tanpa atau dengan sedikit spin, bila menghendaki tanpa putaran maka

pergelangan tangan harus diregangkan, pengenaan tangan pada bola adalah pada telapak tangan gerak lanjutan. Teruskan perpindahan berat badan ke depan dengan cara melangkahkan kaki belakang (kanan) ke depan dan jatuhkan lengan pemukul dengan perlahan sebagai gerak lanjutan.

3) Servis Topspin

Nuril (2007: 22), servis topspin memiliki kelebihan yaitu bola bergerak dan jatuh dengan cepat. Kelemahan dari servis ini adalah bola melayang dengan stabil, sulit untuk dilakukan, dan tingkat konsistensi yang dihasilkan lebih rendah.

4) Servis Jumping

Cara melakukannya yaitu dengan berdiri di garis belakang lapangan dan menghadap ke arah net. Kedua tangan memegang bola, kemudian bola dilambungkan dengan ketinggian meter berada di depan badan. Setelah itu tekuk kedua lutut untuk melakukan gerakan lompatan. Pukul bola pada saat berada di ketinggian, sama seperti melakukan gerakan smash, lecutkan pergelangan tangan secepat-cepatnya sehingga menghasilkan pukulan topspin yang tinggi agar bola secepat mungkin turun ke daerah lapangan lawan (Nuril, 2007: 22).

a. Passing

Menurut Nuril (2007: 22-23), passing merupakan upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoper bola ke teman seregu untuk di mainkan atau diberikan umpan (*set-up*). Umpan (*set-*

up) merupakan usaha seorang pemain untuk menyajikan bola yang dimainkan kepada teman se-regu yang bertujuan untuk melakukan serangan (*smash*) kepada tim lawan. Dalam permainan bola voli terdapat 2 macam teknik *passing*, yaitu: *passing* bawah dan *passing* atas.

a) *Passing* bawah

Nuril (2007: 23-25), memainkan bola dengan menggunakan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Teknik dalam melakukan teknik dasar *passing* bawah, sebagai berikut:

1) *Persiapan*

Bergerak ke arah datangnya bola dan mengatur posisi badan, genggam jari tangan, kaki dalam posisi meregang dengan santai, bahu terbuka lebar, lutut pada posisi ditekuk, tahan tubuh pada posisi rendah, bentuk landasan dengan lengan, sikut terkunci, lengan sejajar dengan paha, pinggang lurus, pandangan ke arah bola.

2) *Pelaksanaan*

Terima bola di depan badan, kaki sedikit diulurkan, berat badan dialihkan ke depan, pukul bola jauh dari badan, pinggul bergerak ke depan, perhatikan bola saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas di antara kedua pergelangan lengan dan siku.

3) *Gerak lanjutan*

Jari tangan tetap digenggang, sikut tetap terkunci, landasan mengikuti bola ke sasaran, berat badan berpindah ke arah sasaran dan perhatian ke

arah bola.

Kesalahan-kesalahan yang terjadi saat melakukan teknik dasar passing bawah:

- a. Saat memukul bola siku ditekuk sehingga mengakibatkan papan pemukul (lengan) menjadi sempit, menyebabkan bola berputar dan gerak bola tidak teratur atau bergerak ke berbagai arah.
- b. Terlalu banyak melakukan gerakan lengan ke arah depan dibandingkan ke arah atas, sehingga sudut datangnya bola terhadap lengan pemukul tidak sampai 90.
- c. Bola jatuh pada kepalan telapak tangan.
- d. Lengan pemukul berada pada posisi kurang sejajar.
- e. Kurangnya koordinasi antara lengan, badan, dan kaki.
- f. Gerak ayunan lengan terlalu berlebihan sehingga arah bola bergerak terlalu jauh menyeleweng.
- g. Posisi lutut kurang menekuk pada langkah persiapan pelaksanaan.
- h. Persentuhan bola dengan lengan bawah kurang cepat (terlambat) sehingga bola mengarah ke atas belakang yang menyebabkan arah bola tidak sesuai tujuan passing.
- i. Terlambat melakukan gerakan langkah kaki ke arah samping atau ke depan sehingga bola terkurung di depan badan sebelum bola menyentuh lengan pemukul.
- j. Lengan pemukul digerakan dua kali dan gerakan lengan pemukul diayunkan lebih tinggi dari bahu.

b) Passing Atas

Nuril (2007: 25-29), teknik passing atas dilakukan dengan cara jari-jari tangan terbuka lebar dan telapak tangan membentuk mangkok dengan posisi telapak tangan menghadap ke atas dan hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, posisi lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut yang terbentuk antara siku dengan badan sebesar 45°. Bola disentuh dengan posisi meluruskan kedua kaki dengan lengan, sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah. Teknik melakukan passing atas adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Bergerak ke arah datangnya bola menyiapkan posisi, bahu sejajar dengan sasaran, kaki merenggang santai, bungkukkan sedikit lengan, kaki, dan pinggul, tahan tangan 6 atau 8 inci di depan pelipis, tahan tangan di depan pelipis, melihat datangnya bola melalui celah yang dibentuk tangan, ikuti bola ke sasaran.

2. Pelaksanaan

Penerimaan bola di bagian belakang bawah, terima bola dengan dua persendian atau ruas teratas dari jari dan ibu jari, luruskan lengan dan kaki ke arah sasaran, pindahkan berat badan ke arah sasaran, arahkan bola sesuai dengan keinginan.

3. Gerak Lanjutan

Luruskan tangan secara penuh, arahkan bola ke sasaran, pinggul bergerak maju ke arah sasaran, pindahkan berat badan ke arah sasaran

dan bergerak ke arah umpan.

Kesalahan-kesalahan umum pada saat melakukan teknik dasar passing atas yakni:

- 1) Kurang cepat menempatkan posisi badan di bawah bola dan malas menekuk lutut dalam persiapan pelaksanaan.
- 2) Jari-jari terbuka secara lebar dan lurus sehingga tidak membentuk cekungan dari jari-jari telapak tangan.
- 3) Sikut terlalu terbuka lebar atau terlalu rapat ke dalam sehingga bentuk cekungan jari-jari dan telapak tangan menjadi datar.
- 4) Pergelangan tangan kurang lentur, sehingga cekungan jari-jari dan telapak tangan kurang sempurna.
- 5) Lengan telah lurus ke atas sebelum menyentuh bola, sehingga tidak ada kekuatan untuk mendorong bola ke arah depan atas.
- 6) Kurangnya harmonisasi gerak antara jari-jari, pergelangan tangan, lengan, badan, dan kaki.
- 7) Perkenaan bola pada telapak tangan.
- 8) Menggerakkan pergelangan tangan hanya ke arah depan.

b. Bendungan (*Block*)

Nuril (2007: 30), block adalah suatu teknik yang merupakan benteng pertahanan utama untuk menangkis serangan lawan, persentase keberhasilan block sebagai tangkisan dari serangan lawan relative kecil karena arah bola smash sepenuhnya dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan block ditentukan oleh tingginya loncatan dan jangkauan tangan pada bola smash yang

dipukul oleh lawan. Block dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (tangan digerakkan ke arah kanan atau kiri ketika melakukan block) atau dengan pergerakan tangan pasif (tangan hanya dijulurkan ke atas net tanpa bergerak). Block dapat dilakukan oleh satu, dua, atau tiga pemain secara bersama-sama. Cara melakukan teknik block yaitu:

- 1) Berdiri menghadap net dengan jarak 1 langkah dari net.
- 2) Kaki dibuka selebar bahu, lutut ditekuk.
- 3) Kedua tangan siap di depan dada.
- 4) Pandangan mengawasi pergerakan bola dan memperhatikan smasher yang akan melakukan pukulan.
- 5) Melompat dengan menolakkan kedua kaki sambil lengan dijulurkan ke atas net.
- 6) Kedua telapak tangan dirapatkan dengan jari-jari diregangkan, posisi kedua tangan menutup daerah yang menjadi sasaran datangnya bola.

c. Smash

Nuril (2007: 31), pukul keras (smash) atau disebut juga spike merupakan pukulan bola keras dari atas ke bawah dan jalannya bola menukik sebagai bentuk serangan untuk memperoleh nilai oleh suatu tim. Konsep dasar spike terbagi dalam 4 tahapan yaitu awalan, tolakan, perkenaan saat udara (melayang), dan pendaratan. Teknik awalan dilakukan dengan mengatur jarak, selanjutnya berlari atau melangkah ke arah bola dengan irama yang teratur sesuai dengan umpan bola. Bersamaan dengan langkah terakhir kedua lengan bergerak dengan cepat dan siku diluruskan,

kemudian berayun ke belakang untuk mengambil momentum. Pada langkah terakhir menentukan posisi tolakan, yaitu pada jangkauan tangan.

Posisi tolakan saat melakukan lompatan sangat mempengaruhi kualitas lompatan. Oleh sebab itu, selain menempatkan tangan pada jangkauan bola juga diharapkan untuk menjaga jarak kedua kaki antara 10-30 cm. pada saat melayang, tangan pemukul ditarik sejauh-jauhnya ke arah belakang kepala dan tangan lainnya menjaga keseimbangan, pandangan selalu mengarah ke bola, serta sikap tubuh melenting seperti bentuk busur.

c. Peraturan Permainan Bola Voli

Sama seperti permainan yang lainnya, permainan bola voli juga memiliki peraturan-peraturan dalam memainkannya. Peraturan-peraturan yang terdapat dalam permainan bola voli yaitu:

a) Posisi Bola dalam Permainan

1) Bola dinyatakan masuk

Bola dinyatakan masuk apabila menyentuh lantai dalam lapangan permainan termasuk garis-garis batas lapangan permainan.

2) Bola dinyatakan keluar

Bola dinyatakan keluar apabila:

- i. Jatuh seluruhnya di luar garis-garis lapangan permainan.
- ii. Menyentuh benda di luar lapangan permainan, langit-langit, atau seseorang di luar lapangan permainan.
- iii. Menyentuh tali, Antena, tiang, net diluar batas Antena atau pita samping.

b) Kesalahan dalam Permainan

Segala bentuk kegiatan yang berlawanan dengan peraturan dalam permainan bola voli merupakan suatu kesalahan dalam permainan bola voli. Wasit akan meniup peluit atas kesalahan yang dilakukan serta akan memberikan hukuman sesuai dengan peraturan yang ada. Konsekuensi dari kesalahan yang telah dilakukan antara lain:

- 1) Kehilangan reli, dan regu yang memenangkan reli akan memperoleh satu poin.
- 2) Apabila regu lawan mendapat giliran untuk melakukan servis, maka regu tersebut akan mendapatkan poin dan berhak melakukan pukulan servis.
- 3) Apabila terjadi kesalahan kedua kalinya atau lebih secara berturut-turut, maka kesalahan yang dilakukan pertama kali dianggap sebuah kesalahan dan akan mendapat hukuman.
- 4) Apabila dua atau lebih terjadi kesalahan oleh kedua regu yang saling berlawanan, maka kesalahan ini dihitung sebagai kesalahan ganda (*double fault*) dan permainan harus diulang.

c) Memainkan Bola

- 1) Setiap regu berhak memukul bola maksimal 3 kali (kecuali blocking) untuk mengembalikan bola ke lapangan lawan.
- 2) Pukulan bola dari regu tidak hanya pukulan yang disengaja, tetapi juga pukulan yang tidak disengaja oleh pemain akan tetap dihitung sebagai sentuhan atau pukulan.

- 3) Seorang pemain dilarang memukul atau melakukan sentuhan pada bola 2 kali secara berturut-turut.

d) Bola pada Net

a. Bola melewati net

- 1) Bola yang diarahkan ke lapangan lawan haruslah melewati atas net di dalam ruang lintasan bola. Ruang lintasan bola merupakan bagian dari latar vertical net yang dibatasi oleh tepi atas net.
- 2) Bola yang mengarah ke daerah lawan melalui sisi luar lintasan masih dapat dimainkan, jika bola saat disentuh belum sepenuhnya melewati latar vertikal net.
- 3) Bola dinyatakan keluar apabila bola secara keseluruhan melewati ruang vertikal net.

b. Bola menyentuh net

Ketika melewati atas net, bola boleh bersentuhan dengan net termasuk pada saat servis.

e) Servis

a. Servis pertama dalam suatu set

- 1) Servis pertama pada set 1 dan 5 merupakan hak regu yang memenangkan undian.
- 2) Set berikutnya dimulai oleh servis dari regu yang tidak melakukan servis pertama pada set sebelumnya

b. Urutan servis

- 1) Para pemain diharuskan mengikuti urutan servis berdasarkan pada

daftar posisi.

2) Setelah servis pertama dalam suatu set, pemain yang melakukan servis ditentukan sebagai berikut:

- Jika regu servis memenangkan reli, maka pemain yang sama melakukan servis kembali.
- Jika regu penerima servis memenangkan reli, maka regu tersebut memperoleh giliran servis dan berputar. Pemain pada posisi depan kanan bergeser ke arah posisi belakang kanan untuk melakukan servis.

c. Pelaksanaan servis

- 1) Pada saat melakukan servis maka pemain tersebut tidak diperbolehkan untuk menginjak lapangan permainan (termasuk garis akhir). Setelah melakukan pukulan barulah diperbolehkan untuk masuk ke lapangan permainan.
- 2) Pemain yang melakukan servis haruslah memukul bola dalam waktu 5 detik setelah wasit utama membunyikan peluitnya.
- 3) Servis yang dilakukan sebelum wasit membunyikan peluit haruslah diulang kembali.
- 4) Bola servis harus dipukul menggunakan satu tangan.

d. Sarana dan Prasarana Permainan Bola Voli

1. Lapangan Permainan Bola Voli

- a. Lapangan permainan bola voli berbentuk persegi panjang, dengan panjang 18 meter dan lebar 9 meter. Lapangan dikelilingi oleh daerah bebas selebar 3 meter dan penghalang 7 meter.

b. Garis batas lapangan

- 1) Garis tengah (poros) sebagai batas lapangan permainan atau pembagi lapangan permainan menjadi dua bagian lapangan permainan yang masing- masing berukuran 9 x 9 meter. Garis tengah (poros) terentang di bawah jaring net dari garis samping ke garis samping lainnya.
- 2) Semua garis lapangan memiliki ukuran selebar 5 cm, haruslah berwarna terang dan berbeda dengan warna lantai.

c. Daerah lapangan permainan

- 1) Daerah depan, pada setiap bagian lapangan permainan dibatasi oleh garis tengah (garis poros) dan garis serang yang berjarak 3 meter dari garis tengah.
- 2) Daerah servis, memiliki lebar 9 meter dan berada di belakang garis akhir. Setiap sisi dibatasi oleh garis-garis pendek dengan panjang 15 cm.
- 3) Daerah pergantian, merupakan perpanjangan dari kedua garis serang yang berada di dekat meja pencatat.
- 4) Daerah pemanasan, berada pada sudut samping bangku cadangan di luar daerah bebas dengan ukuran 3 x 3 meter.

2. Net Permainan Bola Voli

- a. Net pada permainan bola voli memiliki ukuran lebar 1 meter dan panjang 9,50 meter, dipasang secara vertikal di atas garis tengah lapangan permainan.
- b. Mata jaring net berukuran 10 cm dan berwarna hitam.

- c. Pada tepi atas net diberi pita horizontal selebar 5 cm. pita tersebut terbuat dari kanvas putih yang dilipat menjadi 2 dan dijahitkan pada sepanjang tepian atas net.
- d. Di dalam pita tepian terdapat seutas tali baja yang kuat untuk mengikat dan menegangkan bagian atas net ke tiang.
- e. Di tepian bawah net (tanpa pita horizontal) terdapat seutas tali yang dimasukkan ke mata-mata jala bagian bawah untuk mengikat dan menegangkan bagian bawah net ke tiang.
- f. Di bagian samping net terdapat dua buah pita putih dengan lebar 5 cm dan panjang 1 meter dipasangkan pada sisi-sisi net. Pita tersebut tegak lurus pada titik potong garis samping dengan garis tengah. Kedua pita tersebut termasuk bagian dari net.
- g. Antena
 - 1) Antena adalah tongkat lentur dengan panjang 1.80 meter dan diameter 10 mm.
 - 2) Antena terbuat dari *fiber glass* atau bahan sejenisnya.
 - 3) Masing-masing sisi luar setiap pita samping dipasangi antena, tepat di atas perpotongan garis samping dan garis tengah.
 - 4) Antena dianggap sebagai bagian dari net dan batas-batas samping ruang lintasan bola.
 - 5) Tinggi setiap antena adalah 80 cm dan memiliki garis-garis dengan warna kontras sepanjang 10 cm.
- h. Tinggi Net

- 1) Tinggi net untuk putra adalah 2,43 meter dan untuk putri adalah 2,24 meter.
- 2) Tinggi net harus diukur dari tengah-tengah lapangan dengan tongkat pengukuran. Kedua ujung net (di atas garis samping) harus mempunyai ketinggian yang sama dari permukaan lapangan dan tidak boleh lebih dari 2 cm di atas ketinggian net.

i. Tiang Net

- 1) Tiang net harus bulat dan licin dengan ketinggian 2,55 meter, dan sebaiknya ketinggiannya dapat diatur.
- 2) Tiang harus dipasang dengan kuat di lantai dengan jarak 0,50-1 meter dari setiap garis samping. Dilarang mendirikan tiang dengan menggunakan tali penegak atau dengan menggunakan cara lain yang dapat membahayakan.

3. Bola

Bola terbuat dari kulit lunak dan lentur, atau bahan kulit sintetis dan sejenisnya. Penggunaan bahan sintetis untuk membuat bola voli haruslah mendapat persetujuan dari FIVB, berikut merupakan ketentuan bola voli adalah:

- Warna : seragam dan terang
- Keliling : 165-167 cm
- Berat : 200-280 gram
- Tekanan udara : tekanan udara 0,30-0,325 kg/cm² atau 294,3–318,82 mbar

4. Pembelajaran Daring di Masa Pandemi COVID-19

a. Pembelajaran

Hamalik (2010: 57) mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kombinasi antara manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang tersusun dan saling mempengaruhi untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Sedangkan Sudjana (dalam Sugihartono, 2007: 80) berpendapat bahwa pembelajaran adalah usaha yang sengaja dilakukan oleh seorang guru untuk dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses berbagi ilmu pengetahuan yang dilakukan oleh seorang pendidik (guru) kepada peserta didik. Pada proses pembelajaran seorang guru memiliki peran penting dalam terlaksananya kegiatan pembelajaran, karena dengan adanya pengawasan dari seorang guru maka kegiatan pembelajaran dapat terkondisikan dengan baik.

Rahyubi (2014: 234) menjelaskan terdapat komponen-komponen penting yang harus ada dalam pembelajaran, antara lain:

a) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran yang diharapkan yaitu terjadinya proses belajar mengajar antara peserta didik dan guru, pada tujuan pembelajaran terdapat tiga aspek yang harus dicapai yaitu aspek afektif, aspek kognitif, dan aspek psikomotor.

b) Kurikulum

Suherman (2018: 8) menjelaskan bahwa kurikulum merupakan pengalaman- pengalaman dan kegiatan-kegiatan yang direncanakan oleh sekolah dengan tujuan memodifikasi perilaku peserta didik menjadi hal yang diharapkan. Kurikulum adalah pedoman atau materi belajar yang memungkinkan peserta didik mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan.

c) Pendidik (Guru)

Menurut Rohman (dalam Siswoyo, 2013: 116) bahwa pendidik adalah orang yang dengan sengaja mempengaruhi orang lain untuk mencapai tingkat kemanusiaan yang lebih tinggi dari sebelumnya. Guru merupakan pendidik yang berada di lingkungan sekolah, tugas utama seorang guru antara lain mendidik, mengajar, membimbing, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik.

d) Peserta didik

Rohman (dalam Siswoyo, 2013: 85) menjelaskan bahwa peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya sendiri melalui proses pendidikan.

e) Metode

Hendrowibowo (dalam Siswoyo, 2013: 130) menjelaskan bahwa metode merupakan cara yang berfungsi sebagai alat untuk mencapai suatu tujuan. Metode pendidikan adalah cara-cara yang digunakan oleh seorang guru untuk membimbing peserta didik dengan perkembangan yang dialami menuju kearah tujuan yang akan dicapai.

f) Materi

Suherman (2018: 47) menyatakan bahwa materi pelajaran merupakan wahana yang ada dalam proses pembelajaran yang dimaksudkan untuk mewujudkan peserta didik yang memiliki gaya hidup aktif dan kompeten.

g) Alat pendidikan (Media)

Hedrowibowo (dalam Siswoyo, 2013: 134) menjelaskan bahwa alat pendidikan adalah segala sesuatu yang membantu terwujudnya tujuan pendidikan, alat pendidikan merupakan faktor pendidikan yang sengaja dibuat dan digunakan demi tercapainya tujuan pendidikan.

h) Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan mengumpulkan data yang seluas-luasnya sedalam-dalamnya untuk mengetahui kemampuan peserta didik dan dapat mendorong perkembangan peserta didik.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik (guru) dengan peserta didik (peserta didik) dimana terjadi proses transfer ilmu pengetahuan dari guru ke peserta didik. Pada proses tersebut melibatkan tiga aspek antara lain aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor. Dengan adanya proses pembelajaran peserta didik diharapkan menuju ke arah yang lebih baik, baik dalam hal pengetahuan, moral, maupun sosial dari diri peserta didik.

b. Pembelajaran Daring

Pembelajaran daring merupakan pembelajaran yang dilaksanakan baik dari rumah atau di tempat manapun yang dilakukan secara online (dalam

jaringan) dengan tujuan memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik. Dewi (2020: 56) menjelaskan bahwa dengan adanya pembelajaran daring maka peserta didik dapat memiliki waktu yang luas untuk belajar dan kegiatan belajar dilakukan dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran daring dapat dilakukan melalui aplikasi atau *platform* yang sudah ada seperti *google classroom*, *google meet*, *zoom*, *edmodo*, *whatsApp*, *Telegram*, *video conference* dan lain sebagainya. Dengan adanya pembelajaran daring ini seorang guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam memberikan tugas pada peserta didik.

Pembelajaran daring kini telah dilakukan disemua sekolah yang ada di Indonesia bahkan di dunia, hal ini disebabkan karena penyebaran virus *COVID-19* yang sangat tinggi dan meluas. Dewi (2020: 56) menjelaskan bahwa virus *covid- 19* merupakan virus yang memiliki gejala ringan hingga berat. Virus *COVID-19* memiliki gejala yang sama dengan penyakit flu biasa seperti demam, pilek, batuk, dan sesak napas. Masa inkubasi dari virus *COVID-19* ini rata-rata selama 5-6 hari dengan 14 hari masa inkubasi terpanjang yang dimiliki oleh virus *COVID-19* ini. Dampak dari virus *COVID-19* telah nyata dirasa oleh berbagai sektor seperti ekonomi, pariwisata, dan juga pada sektor pendidikan.

Dampak dari wabah virus *COVID-19* pada sektor pendidikan adalah dimana pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka harus berubah menjadi pembelajaran jarak jauh yang dilakukan menggunakan sistem daring (*online*). Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik

Indonesia (2020) menyatakan pembelajaran *online* yang diberlakukan pada sektor pendidikan merupakan upaya nyata untuk memutus rantai penyebaran virus *COVID-19* yang dilakukan oleh pemerintah.

Syah (2020: 397-398) menyebutkan empat kendala yang harus dihadapi dunia pendidikan di masa pandemi virus *COVID-19* yakni: a) terbatasnya pendidik dalam menguasai internet; b) sarana prasarana yang masih kurang; c) kurangnya akses internet; d) dana kondisi darurat masih kurang siap. Pada pembelajaran PJOK seorang guru haruslah memiliki inovasi dan kreatifitas agar mampu memberikan pelajaran PJOK yang menarik dan efisien bagi peserta didik, dimana pelajaran PJOK merupakan pelajaran yang dilakukan di luar kelas.

Adanya pembelajaran daring ini seorang guru PJOK haruslah membuat atau memiliki media pembelajaran yang tepat untuk dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan. Pada dasarnya pelajaran PJOK merupakan pelajaran yang memiliki banyak kegiatan praktik yang dilakukan di luar ruangan.

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran daring dilakukan sebagai usaha untuk memutus rantai penyebaran virus *COVID-19*, pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan sistem pembelajaran daring (*online*) sehingga pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun. Adanya pembelajaran daring tentu akan menyebabkan berkurangnya pemahaman peserta didik terhadap pelajaran PJOK yang pada dasarnya didominasi oleh kegiatan praktik.

c. Pembelajaran Permainan Bola Voli

Haryanto (2015: 124-126) menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran PJOK, guru diharapkan dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat. Pembelajaran juga merupakan penyampaian informasi dan aktivitas yang diarahkan untuk mempermudah tujuan belajar secara spesifik dan diharapkan. Pembelajaran bisa dilakukan dengan menggunakan berbagai media. Pendidikan jasmani selalu berhubungan dengan aktivitas fisik, namun media pembelajaran seperti media komputer juga sangat diperlukan. Hal ini bertujuan agar mata PJOK tidak terkesan membosankan dan ketinggalan zaman. Media interaktif merupakan suatu media sangat kompleks yang menggabungkan beberapa unsur media yang melibatkan teks, grafis, gambar foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi. Dengan adanya multimedia pembelajaran yang interaktif dapat membantu pendidik untuk mendesain pembelajaran secara kreatif agar proses pembelajaran menjadi inovatif, menarik, lebih interaktif kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja. Salah satunya media interaktif berupa PPT tersebut, dengan saran pembuatan sebagai berikut: (a) Warna font pada setiap slide disesuaikan dengan warna gambar latar (background); (b) Efek suara transisi pada setiap slide disamakan dengan slide berikutnya; (c) Pemilihan jenis huruf (font) yang digunakan lebih tepat agar lebih menarik,

(d) Ukuran gambar pada setiap slide diperbesar agar terlihat jelas.

Yudiana (2015: 99 - 100) menyatakan bahwa pembelajaran bola voli dalam proses pelaksanaannya menekankan pada pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kritis memberi arahan tepat dalam proses berpikir dan bekerja, berfungsi efektif pada aspek kehidupan lainnya serta dapat membantu menentukan keterkaitan suatu hal dengan hal lain dengan lebih akurat. Oleh karena itu, kemampuan dalam berpikir kritis dibutuhkan dalam proses pemecahan masalah serta pencarian solusi.

Pembelajaran permainan bola voli pada mata pelajaran PJOK di MAN 1 Kudus dilakukan secara daring dengan cara menyampaikan materi pembelajaran dalam grup *WhatsApp* kelas, kemudian peserta didik diberikan pertanyaan tentang materi yang telah disampaikan. Peserta didik diharapkan dapat memecahkan masalah dalam pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru.

5. Karakteristik Peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA)

Peserta didik SMA merupakan individu yang berada dalam usia remaja, masa remaja merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Dalam kehidupan remaja masa SMA identik mengambil peran penting bagi pengalaman remaja. Desmita (2009: 190) menjelaskan fase remaja (pubertas) antara umur 12-21 tahun, dengan terbagi menjadi 3 bagian antara 12-15 tahun masuk pada fase remaja awal, 15-18 tahun masuk pada fase remaja pertengahan, dan masa remaja akhir pada usia 18-21 tahun. Peserta didik yang ada dalam penelitian ini termasuk

dalam fase remaja pertengahan sesuai dengan pembagian usia pada fase remaja yang telah dipaparkan. Masa remaja merupakan masa dimana seorang individu belum memiliki kematangan emosi atau kestabilan emosi.

Peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) memiliki perkembangan yang berbeda antara satu dengan yang lainnya, perbedaan ini dapat terlihat dalam bentuk fisik yang terjadi pada diri remaja. Hal ini diperkuat oleh pendapat Yusuf (2012: 193-209) yang menyatakan bahwa remaja akan mengalami beberapa perkembangan yang akan terjadi di hidupnya, antara lain perkembangan fisik, perkembangan emosi, perkembangan sosial, perkembangan moral, perkembangan pengetahuan, perkembangan kepribadian, dan perkembangan kesadaran dalam beragama. Seorang perempuan akan mengalami perkembangan lebih cepat dibandingkan dengan laki-laki pada masa remajanya, terutama dari segi fisik. Perkembangan reproduksi yang dialami perempuan akan lebih cepat matang dibandingkan dengan laki-laki. Dengan demikian perkembangan naluri seorang perempuan akan lebih sensitif dibandingkan dengan naluri seorang laki-laki, dan setiap orang baik itu laki-laki maupun perempuan memiliki pemahaman tentang suatu hal dengan tingkat yang berbeda.

Berdasarkan dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa setiap peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Begitu juga dengan tingkat pemahaman dari setiap peserta didik yang belum tentu akan sama dalam memahami materi pelajaran permainan bola voli dalam pembelajaran PJOK yang dilakukan secara daring selama masa pandemi virus *COVID-19*.

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk memperkuat kajian teori yang sudah ada, sehingga dapat dijadikan acuan dalam penelitian yang dilakukan. Penelitian yang relevan pada penelitian yang dilakukan meliputi:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Al Amin Rois (2018) yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas X Terhadap Permainan Bola Besar Di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman” yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Kabupaten Sleman. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman sebanyak 76 siswa. Pengumpulan data dengan menggunakan tes pilihan ganda. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman terhadap permainan bola besar adalah yang berkategori sangat baik 2,63% (2 siswa), baik sebesar 36,84% (28 siswa), sedang 32,89% (25 siswa), rendah 21,05% (16 siswa), sangat rendah 6,58% (5 siswa). Kesimpulan yang didapat bahwa tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola besar di Madrasah Aliyah Assalafiyah Mlangi Sleman pada kategori sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Febria Leny Sundari pada tahun 2016 yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Permainan Kasti Di Sd N Jlaban Kecamatan Sentolo Kabupaten Kulon Progo” yang bertujuan untuk untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban, Sentolo, Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian ini metode survei dengan instrumen penelitian berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban berada pada kategori sangat tinggi sebesar 10,8% (7 siswa), kategori tinggi sebesar 16,9% (11 siswa), kategori sedang sebesar 43,1% (28 siswa), kategori rendah sebesar 21,5% (14 siswa), dan kategori sangat rendah sebesar 7,7% (5 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas atas terhadap permainan kasti di SD Negeri Jlaban masuk dalam kategori sedang.

C. Kerangka Berpikir

Pemahaman merupakan proses peserta didik dapat menangkap informasi yang telah diberikan oleh guru, dan dapat menyajikan kembali informasi yang sudah didapatkan dalam bentuk lain secara sistematis. Proses terjadinya pemahaman dapat melalui panca indera yang meliputi penglihatan, pendengaran, perasa, dan peraba. Pemahaman bersifat subjektif tergantung pada kemampuan masing-masing.

Pembelajaran PJOK merupakan salah satu pelajaran yang menjadi

bagian dalam pendidikan nasional. Dalam proses pelaksanaannya dilakukan melalui aktivitas jasmani untuk mengajarkan pola hidup sehat dan bersih. Pembelajaran PJOK secara umum dilakukan dalam keadaan sadar dan sistematis, sehingga dapat membuat peserta didik tumbuh dan berkembang dengan baik, baik dari segi fisik, mental, maupun sosial agar dapat berjalan secara seimbang.

Permainan bola voli merupakan olahraga populer yang sering dimainkan dalam lingkungan masyarakat. Permainan bola voli menjadi salah satu materi ajar dalam pelajaran PJOK di sekolah. Pelaksanaan pembelajaran PJOK pada dasarnya didominasi oleh kegiatan praktek, pada proses kegiatan praktek yang biasanya dilakukan secara langsung dengan pengawasan dari guru kini hanya bisa dilakukan secara daring. Sehingga hal tersebut sangat berpengaruh pada tingkat pemahaman dari peserta didik dalam memahami materi permainan bola voli dalam pelajaran PJOK yang disampaikan guru secara daring. Hal tersebut yang menjadikan perhatian peneliti untuk mengetahui secara ilmiah melalui skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Peserta didik Kelas X Terhadap Permainan Bola Voli di MAN 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 Pada Masa Pandemi Virus *COVID-19*”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola voli pada masa pandemi *COVID-19*.

Sukmadinata (2012: 72) menjelaskan bahwa penelitian deskriptif ditujukan untuk mendeskripsikan segala fenomena yang ada, baik yang bersifat alamiah maupun bersifat rekayasa. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey, dan teknik mengumpulkan data dengan menggunakan instrumen berupa angket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MAN 1 Kudus yang berada di Kabupaten Kudus Provinsi Jawa Tengah. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 27 April-27 Mei 2021.

C. Populasi Penelitian

1. Populasi Penelitian

Sugiyono (2015: 117) menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik suatu kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini

adalah seluruh siswa kelas X di MAN 1 Kudus yang berjumlah 433 siswa, dengan rincian sebagai berikut: MIPA putra 89, MIPA putri 200, IPS putra 42 dan IPS putri 102.

Tabel 1.
Rincian Jumlah Populasi penelitian Siswa kelas X MAN 1 Kudus

Kelas	Putra	Putri	Jumlah
X MIPA 1	9	27	36
X MIPA 2	8	28	36
X MIPA 3	8	28	36
X MIPA 4	8	29	37
X MIPA 5	18	18	36
X MIPA 6	18	18	36
X MIPA 7	10	26	36
X MIPA 8	10	26	36
X IPS 1	10	26	36
X IPS 2	10	26	36
X IPS 3	12	24	36
X IPS 4	10	26	36
Total	131	302	433

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian ini menggunakan teknik *Proposional Random Sampling*. Arikunto (2010: 134) menyatakan apabila populasi kurang dari 100 maka diambil semua, sehingga menjadi penelitian populasi karena seluruh populasi diambil sebagai sampel penelitian. Selanjutnya apabila jumlah subjek lebih dari 100, maka dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau lebih. Jumlah populasi dari seluruh siswa kelas X di MAN 1 Kudus berjumlah 433. Jumlah tersebut lebih dari 100 orang, sehingga dengan penentu jumlah sampel 12% diperoleh perhitungan sampel sejumlah 51,9 atau dibulatkan menjadi 50 orang. Sejumlah 50 orang ini diambil dari siswa X di MAN 1 Kudus.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto (2010: 169), variabel penelitian merupakan objek penelitian atau titik yang menjadi perhatian dalam penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan variabel yaitu tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus pada masa pandemi *COVID-19* tahun ajaran 2020/2021. Yang dimaksud dengan variabel tunggal adalah himpunan yang memiliki gejala yang berisi berbagai aspek atau kondisi di dalamnya, berfungsi untuk mendominasi dalam kondisi atau masalah tanpa dihubungkan dengan lainnya. Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas X terhadap permainan bola voli, pada penelitian ini peneliti membagikan angket berupa pertanyaan mengenai materi permainan bola voli kemudian dijawab oleh siswa kelas X di MAN 1 Kudus, angket pertanyaan tersebut berupa tes pilihan ganda atau memilih salah satu jawaban yang meliputi: a) Mengetahui. b) Memahami. c) Mengaplikasikan.

E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket. Alasan menggunakan angket sebagai alat untuk mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti tidak perlu hadir dalam pengambilan data
- b. Dapat dibagikan secara serentak kepada semua responden
- c. Dapat dijawab sesuai dengan kesempatan dan waktu luang responden

- d. Nama responden dapat menggunakan anonim sehingga responden dapat jujur dan tidak malu dalam menjawab pertanyaan
- e. Dapat dibuat standar sehingga pertanyaan yang diberikan kepada semua responden benar-benar sama (Arikunto, 2010: 195).

Kisi-kisi yang digunakan pada kuesioner tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
“Tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi <i>COVID-19</i> .”	Menerjemahkan	Mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli	1, 2, 3, 4, 5, 6,	6
		Mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli	7, 8, 9, 10, 11, 12,	6
	Menafsirkan	Menggabungkan informasi dari diri peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK.	13, 14, 15, 16, 17, 18,	6
		Mengekstrapolasi	Menjelaskan gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli	19, 20, 21, 22, 23, 24,
	Menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam permainan bola voli.		25, 26, 27, 28, 29, 30.	6
				30

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan teknik *one shoot*. Menurut Ghozali (2011: 48) teknik *one shoot* atau pengukuran sekali saja adalah teknik yang pengukurannya hanya dilakukan sekali dan hasilnya dibandingkan dengan pertanyaan lain atau mengukur jawaban antar pertanyaan. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kepada responden yang menjadi subjek penelitian ini. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket tertutup, sehingga responden tinggal memilih salah satu jawaban yang telah disediakan.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrumen dilakukan sebelum angket diberikan kepada responden. Tujuan uji validitas instrumen adalah untuk menggambarkan apakah instrumen yang telah dibuat valid atau tidak untuk dipakai dalam pelaksanaan penelitian. Menurut Sugiyono (2010: 173) valid berarti instrumen yang sudah ada dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Uji validitas instrumen dicari dengan menggunakan analisis dari setiap butir soal yang diberikan sehingga dapat diperoleh indeks validitas setiap butir pertanyaan untuk diketahui pertanyaan manakah yang telah memenuhi syarat. Teknik yang digunakan untuk mengukur validitas instrumen menggunakan teknik *korelasi product moment* dengan taraf signifikan 5% atau 0.05.

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

Keterangan:

r_{XY} : Angka Indeks Korelasi „*r*“ *Product moment*

N : jumlah subjek uji coba

$\sum X$: jumlah X skor (skor butir)

$\sum Y$: jumlah Y (skor faktor)

$\sum XY$: jumlah perkalian antara skor X dan skor Y

Sumber: (Sudijono, 2009: 206)

2. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui apakah instrumen sudah cukup untuk digunakan sebagai alat dalam mengumpulkan data serta dapat dipercaya. Arikunto (2010:221) menyatakan bahwa reliabilitas adalah instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Untuk menguji reliabilitas instrumen dalam penelitian ini menggunakan teknik *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

Keterangan:

r_{tt} = reliabilitas instrumen

n = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma^2$ = jumlah

varians butir σ^2 =

varians total

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga analisis data yang digunakan adalah analisis data deskriptif kuantitatif. Perhitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, berikut termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2011: 112). Perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase digunakan rumus dari Sudijono.

Rumus mencari persentase:

Keterangan:

P : Persentase yang dicari

(Frekuensi Relatif) F : Frekuensi

N : Jumlah Responden

Sudijono (2009: 174) mengategorikan berdasarkan Mean dan Standar

Deviasi adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Norma penilaian

No.	Rumus Interval	Kategori
1	$X > (M + 1,5 SD)$	Sangat Tinggi
2	$(M + 0,5 SD) < X < (M + 1,5 SD)$	Tinggi
3	$(M - 0,5 SD) < X < (M + 0,5 SD)$	Sedang
4	$(M - 1,5 SD) < X < (M - 0,5 SD)$	Rendah
5	$X < (M - 1,5 SD)$	Sangat Rendah

(Sumber: Sudijono 2009: 175)

Keterangan:

X = Skor

M = *Mean* Hitung

SD = Standar Deviasi Hitung

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Validitas

Hasil uji validitas pada instrumen penelitian yang terdiri dari 30 butir soal menjadi 25 butir soal. Butir soal yang tidak valid bisa disebabkan oleh beberapa hal yakni: Soal yang dibuat kurang jelas sehingga membuat para responden bingung memilih jawaban yang mana. Sebab lain butir soal tidak valid yakni karena jawaban yang diberikan oleh responden tidak konsisten. Ketidakkonsistenan ini dapat disebabkan responden malas menjawab terhadap butir soal yang diberikan atau secara sederhana responden menjawab soal tersebut asal-asalan, sehingga item yang seharusnya mendapat nilai jawaban tinggi hanya mendapat jawaban rendah atau sebaliknya (Dyah Budiastuti, 2018:147).

Tabel. 4 Hasil Uji Validitas Butir Soal pada Instrumen Penelitian

BUTIR SOAL	R-HITUNG	KETERANGAN
1	0,026	VALID
2	0,946	TIDAK VALID
3	0,027	VALID
4	0,011	VALID
5	0,011	VALID
6	0,025	VALID
7	0,018	VALID
8	0,007	VALID
9	0,797	TIDAK VALID
10	0,026	VALID
11	0,007	VALID
12	0,001	VALID
13	0,028	VALID
14	0,024	VALID
15	0,026	VALID

16	0,000	VALID
17	0,023	VALID
18	0,028	VALID
19	0,037	VALID
20	0,018	VALID
21	0,007	VALID
22	0,033	VALID
23	0,52	TIDAK VALID
24	0,039	VALID
25	0,7	TIDAK VALID
26	0,047	VALID
27	0	VALID
28	0,022	VALID
29	0,713	TIDAK VALID
30	0,031	VALID

Berikut kisi-kisi instrumen dengan butir soal yang telah valid.

Konstrak	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
"Tingkat pemahaman Peserta didik kelas X Terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi COVID-19.	Menerjemahkan	1. Mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli	1, 2, 3, 4, 5,	5
	Menafsirkan	2. Mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli	6, 7, 8, 9, 10	5
		3. Menggabungkan informasi dari diri peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK.	11, 12, 13, 14, 15, 16	6
	Mengekstrapolasi	4. Menjelaskan gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli	17, 18, 19, 20, 21	5
		5. Menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam permainan bola voli.	22, 23, 24, 25	4
			25	

2. Hasil Uji Reliabilitas

R-Hitung uji reliabilitas pada 25 butir soal yang telah dinyatakan valid adalah 0,638. R-tabel yang digunakan berdasarkan jumlah sampel yang digunakan (50 sampel) adalah 0,279. R-hitung (0,638) lebih besar dibandingkan dengan r-tabel (0,279). Maka dapat disimpulkan butir soal yang telah diujikan telah reliabel.

3. Hasil Pengkategorian Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X terhadap Permainan Bola Voli di MAN 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 pada Masa Pandemi *COVID-19* Berdasarkan Indikator

a. Indikator Mampu Menyebutkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

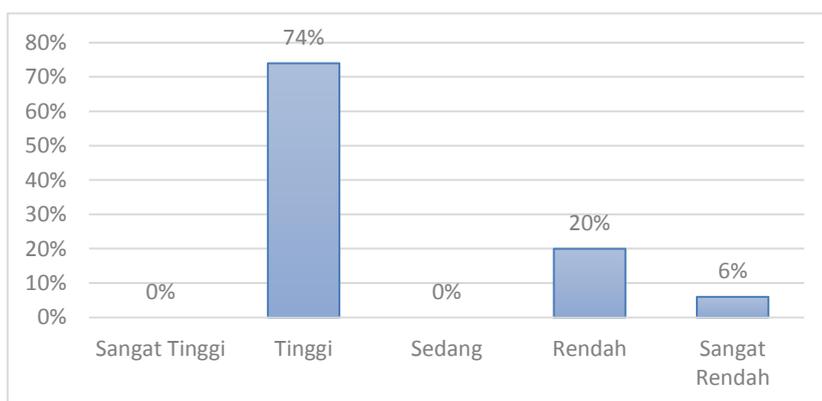
Analisis tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli diukur dengan 5 butir pertanyaan melalui pertanyaan nomor 1-5.

Data yang dihasilkan berdasarkan skor dari indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli yaitu, nilai N 50, Mean 4,68 dan SD 0,587. Berikut tabel distribusi pengkategorian indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli.

Tabel. 5 Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menyebutkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 5,56$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4,97 < X < 5,56$	Tinggi	37	74%
3	$4,38 < X < 4,97$	Sedang	0	0%
4	$3,79 < X < 4,38$	Rendah	10	20%
5	$X < 3,79$	Sangat Rendah	3	6%
Jumlah				100%

Berdasarkan tabel , maka akan terlihat kategori tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli yang terbagi menjadi lima, yakni: sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 37 peserta didik (74%), sedang 0 peserta didik (0%), rendah 10 peserta didik (20%) dan sangat rendah 3 peserta didik (6%). Berikut diagram batang berdasarkan tabel diatas.



Gambar. 1 Diagram Hasil Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menyebutkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

b. Indikator Mampu Menerjemahkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

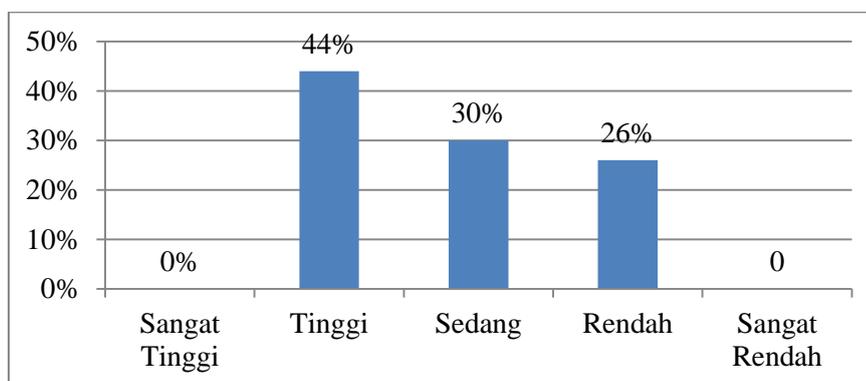
Analisis tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli diukur dengan 5 butir pertanyaan melalui pertanyaan nomor 6-10.

Data yang dihasilkan berdasarkan skor dari indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli yaitu, nilai N 50, Mean 4,18 dan SD 0,825. Berikut tabel distribusi pengkategorian indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli.

Tabel. 6 Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menerjemahkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 5,41$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4,59 < X < 5,41$	Tinggi	22	44%
3	$3,76 < X < 4,59$	Sedang	15	30%
4	$2,94 < X < 3,76$	Rendah	13	26%
5	$X < 2,94$	Sangat Rendah	0	0
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel , maka akan terlihat kategori tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli yang terbagi menjadi lima, yakni: sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 22 peserta didik (44%), sedang 15 peserta didik (30%), rendah 13 peserta didik (26%) dan sangat rendah 0 peserta didik (0%). Berikut diagram batang berdasarkan tabel diatas.



Gambar. 2 Diagram Hasil Pengkategorian Berdasarkan Indikator Mampu Menerjemahkan Teknik Dasar Permainan Bola Voli

- c. Indikator Menggabungkan Informasi dari Peserta Didik dengan Materi yang disampaikan oleh Guru PJOK

Analisis tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola

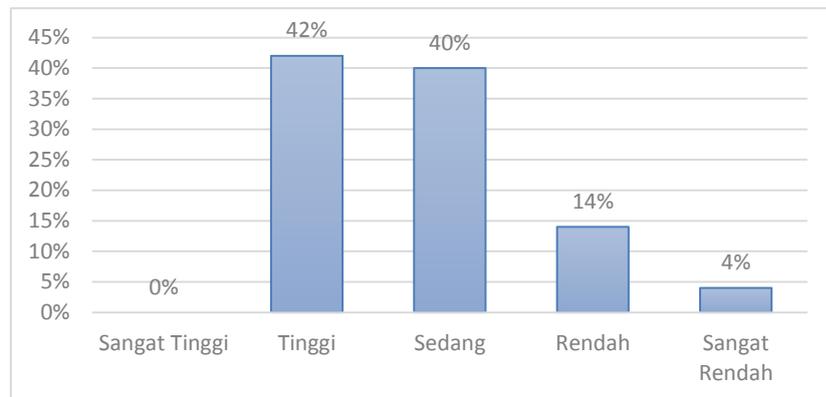
voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK diukur dengan 6 butir pertanyaan melalui pertanyaan nomor 11-16.

Data yang dihasilkan berdasarkan skor dari indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK yaitu, nilai N 50, Mean 5,20 dan SD 0,833. Berikut tabel distribusi pengkategorian indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK.

Tabel. 7 Pengkategorian Berdasarkan Indikator Menggabungkan Informasi dari Peserta Didik dengan Materi yang disampaikan oleh Guru PJOK

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 6,44$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$5,61 < X < 6,44$	Tinggi	21	42%
3	$4,78 < X < 5,61$	Sedang	20	40%
4	$3,95 < X < 4,78$	Rendah	7	14%
5	$X < 3,95$	Sangat Rendah	2	4%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel , maka akan terlihat kategori tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK yang terbagi menjadi lima, yakni: sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 21 peserta didik (42%), sedang 20 peserta didik (40%), rendah 7 peserta didik (14%) dan sangat rendah 2 peserta didik (4%). Berikut diagram batang berdasarkan tabel diatas.



Gambar. 3 Diagram Hasil Pengkategorian Berdasarkan Indikator Menggabungkan Informasi dari Peserta Didik dengan Materi yang disampaikan oleh Guru PJOK

d. Indikator Gerak Dasar dalam Teknik Dasar Permainan Bola Voli

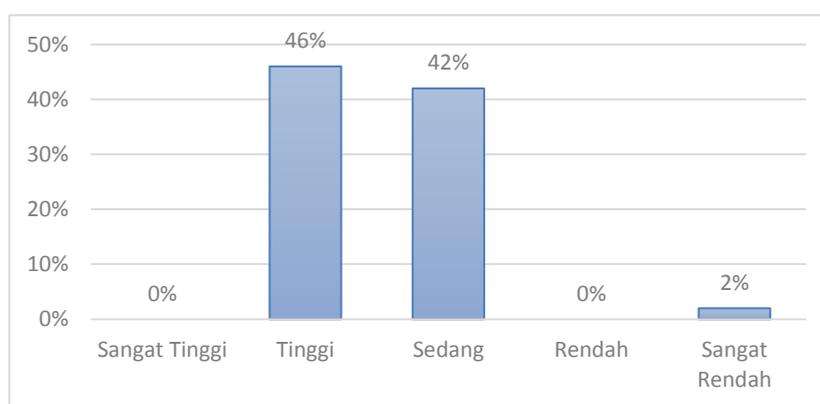
Analisis tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli diukur dengan 5 butir pertanyaan melalui pertanyaan nomor 17-21.

Data yang dihasilkan berdasarkan skor dari indikator indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli yaitu, nilai N 50, Mean 4,34 dan SD 0,688. Berikut tabel distribusi pengkategorian indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli.

Tabel. 8 Pengkategorian Berdasarkan Indikator Gerak Dasar dalam Teknik Dasar Permainan Bola Voli

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 5,37$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4,68 < X < 5,37$	Tinggi	23	46%
3	$3,99 < X < 4,68$	Sedang	21	42%
4	$3,3 < X < 3,99$	Rendah	0	0%
5	$X < 3,3$	Sangat Rendah	6	12%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel , maka akan terlihat kategori tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli yang terbagi menjadi lima, yakni: sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 23 peserta didik (46%), sedang 21 peserta didik (42%), rendah 0 peserta didik (0%) dan sangat rendah 6 peserta didik (12%). Berikut diagram batang berdasarkan tabel diatas.



Gambar. 4 Diagram Hasil Pengkategorian Gerak Dasar dalam Teknik Dasar Permainan Bola Voli

- e. Indikator Menjelaskan Peraturan dan Sarana Prasarana dalam Permainan Bola Voli

Analisis tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam bola voli diukur dengan 4 butir pertanyaan melalui pertanyaan nomor 22-25.

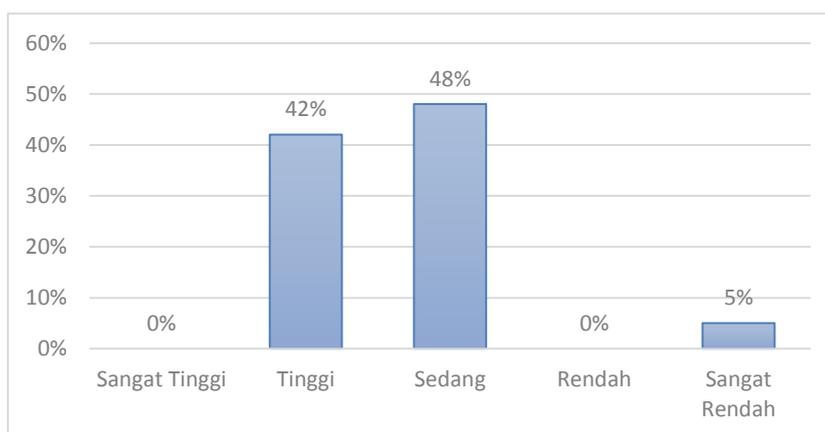
Data yang dihasilkan berdasarkan skor dari indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam bola voli yaitu, nilai N 50, Mean 3,32 dan SD 0,653.

Berikut tabel distribusi pengkategorian indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam bola voli.

Tabel. 9 Pengkategorian Berdasarkan Indikator Menjelaskan Peraturan dan Sarana Prasarana dalam Permainan Bola Voli

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X > 4,29$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$3,64 < X < 4,29$	Tinggi	21	42%
3	$2,99 < X < 3,64$	Sedang	24	48%
4	$2,34 < X < 2,99$	Rendah	0	0%
5	$X < 2,34$	Sangat Rendah	5	10%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan tabel , maka akan terlihat kategori tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berdasarkan indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam bola voli yang terbagi menjadi lima, yakni: sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 21 peserta didik (42%), sedang 24 peserta didik (48%), rendah 0 peserta didik (0%) dan sangat rendah 5 peserta didik (10%). Berikut diagram batang berdasarkan tabel diatas.



Gambar. 5 Diagram Hasil Pengkategorian Menjelaskan Peraturan dan Sarana Prasarana dalam Permainan Bola Voli

B. Pembahasan

Proses belajar mengajar harus dengan pengertian, yaitu proses ditemukannya suatu pemahaman di dalam belajar (Gestalt, 2011:50). Peserta didik yang sudah paham sudah pasti mengerti walaupun tidak bisa mengungkapkan kalimat yang dimengerti secara berurutan tetapi bisa melukiskan dengan bahasa sendiri. Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang dikerjakan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat dimanfaatkan isinya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal lain. Bentuk soal yang sering digunakan untuk mengukur kemampuan ini adalah pilihan ganda dan uraian.

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap peserta didik (Rahayu, 2013:3). Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan pada umumnya. Hal tersebut dikarenakan pendidikan jasmani dapat mempengaruhi kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara positif melalui aktivitas yang dilakukan (Bandi Utama, 2011:2).

Permainan bola voli merupakan salah satu permainan yang terdapat pada pembelajaran PJOK. Permainan bola voli terdiri dari teknik dasar servis, passing, block, dan smash. Di dalam pembelajaran permainan bola voli juga diberikan pemahaman terkait peraturan permainan bola voli dan sarana prasarana pada permainan bola voli.

Kondisi pandemi *COVID-19* menyebabkan perubahan yang signifikan di berbagai bidang, termasuk dalam bidang pendidikan. Seluruh jenjang pendidikan

secara tidak langsung ‘dipaksa’ bertransformasi untuk beradaptasi secara tiba-tiba untuk melakukan pembelajaran dari rumah melalui media daring (online) (Lalu Gede, 2020: 85). Hal ini sangat dapat dirasakan pada pembelajaran PJOK. Pembelajaran PJOK yang seharusnya memberikan pengalaman gerak kepada peserta didik melalui berbagai macam aktivitas jasmani yang telah direncanakan, tetapi tidak bisa dilakukan untuk sementara waktu selama masa pandemi *COVID-19*.

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat diketahui rata-rata tiap indikator pada kisi-kisi instrumen memiliki nilai yang berbeda. Indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli memiliki nilai rata-rata 4,68, indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli memiliki nilai rata-rata 4,18, indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK memiliki nilai rata-rata 5,20, indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli memiliki nilai rata-rata 4,34, dan indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam bola voli memiliki nilai rata-rata 3,32.

Pada Indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli dan indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli, sebagian besar peserta didik yang menjawab pertanyaan dengan benar terdapat pada kategori tinggi. Hal ini berkaitan dengan kemampuan memahami suatu bacaan, kemampuan mengingat, dan kemampuan menganalisis pada peserta didik. Ketiga faktor tersebut memiliki peran penting terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik (Faizatul Daro'aeni, 2013: 140). Berdasarkan hasil analisis data,

peserta didik MAN 1 Kudus sudah memiliki kemampuan pemahaman yang baik untuk menyebutkan teknik dasar permainan bola voli. Namun, tetap harus ditingkatkan melalui pembelajaran yang lebih interaktif di masa pandemi agar peserta didik tetap dapat meningkatkan pemahaman dalam mempelajari materi PJOK.

Berdasarkan hasil penelitian, kemampuan peserta didik MAN 1 Kudus sudah cukup baik dalam menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK. Namun, mengingat masih banyak peserta didik yang berada di kategori sedang dan rendah, peserta didik perlu meningkatkan kemampuannya dalam menggabungkan informasi yang disampaikan oleh guru. Setiap komponen dalam materi yang diberikan oleh guru merupakan suatu sistem yang saling berhubungan atau saling berinteraksi, saling mempengaruhi, dan saling berkaitan (Tuti Andriani, 2015: 128). Komponen yang terdapat pada pembelajaran bola voli saling berhubungan, dimulai dari teknik dasar, peraturan bermain, dan sarana prasarana.

Hasil penelitian pada indikator menjelaskan gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli berada pada kategori tinggi dan indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam permainan bola voli yang dilakukan oleh peserta didik MAN 1 Kudus berada pada kategori sedang. Kemampuan menjelaskan kembali harapannya dapat menghubungkan antara satu pesan dengan pesan yang lainnya, sehingga tercapailah suatu pemahaman yang diinginkan (A. Suherman, 2010: 150). Kemampuan peserta didik dalam menjelaskan terkait apa yang telah mereka pelajari perlu ditingkatkan agar pemahaman mereka pada

pembelajaran yang diberikan menjadi lebih bermakna.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring pada masa pandemi *COVID-19* menjadi tantangan tersendiri bagi guru maupun peserta didik. Berbagai kemajuan teknologi dapat digunakan oleh guru untuk memberikan pembelajaran yang lebih baik dan interaktif agar peserta didik mendapatkan pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan.

C. Keterbatasan Penelitian

Walaupun peneliti telah memaksimalkan usahanya untuk memenuhi berbagai macam persyaratan, penelitian ini masih memiliki kelemahan dan kekurangan di sebagian aspeknya. Berikut kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan.

1. Instrumen yang digunakan hanya berupa angket, akan lebih komprehensif jika disertai dengan wawancara langsung.
2. Pengumpulan data yang hanya didasarkan pada pengisian angket memungkinkan adanya unsur kurang objektif pada peserta didik dalam pengisian angket.
3. Sulitnya untuk mengetahui kesungguhan responden pada proses pengisian angket. Memberikan gambaran terkait maksud dan tujuan peneliti secara rinci adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan peneliti untuk memperkecil kesalahan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan perhitungan data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi *COVID-19* berada pada kategori tinggi, dengan terbagi menjadi beberapa indikator, diantaranya: a) indikator mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 37 peserta didik (74%), sedang 0 peserta didik (0%), rendah 10 peserta didik (20%) dan sangat rendah 3 peserta didik (6%). b) indikator mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 22 peserta didik (44%), sedang 15 peserta didik (30%), rendah 13 peserta didik (26%) dan sangat rendah 0 peserta didik (0%). c) indikator menggabungkan informasi dari peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 21 peserta didik (42%), sedang 20 peserta didik (40%), rendah 7 peserta didik (14%) dan sangat rendah 2 peserta didik (4%). d) indikator gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 23 peserta didik (46%), sedang 21 peserta didik (42%), rendah 0 peserta didik (0%) dan sangat rendah 6 peserta didik (12%). e) indikator menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam permainan

bola voli, dengan kategori sangat tinggi 0 peserta didik (0%), tinggi 21 peserta didik (42%), sedang 24 peserta didik (48%), rendah 0 peserta didik (0%) dan sangat rendah 5 peserta didik (10%).

B. Saran

Berikut beberapa saran yang peneliti ingin disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini.

1. Bagi guru pendidikan jasmani di MAN 1 Kudus untuk terus meningkatkan pembelajaran jarak jauh agar peserta didik tetap mendapatkan pengalaman yang baik.
2. Bagi sekolah untuk dapat memberikan fasilitas yang baik agar peserta didik tertarik saat proses pembelajaran berlangsung khususnya saat pembelajaran bola voli.
3. Untuk peneliti selanjutnya diharapkan dapat melakukan perbedaan pembelajaran PJOK selama masa pandemi *COVID-19* di beberapa sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Arman. & Mangi, Agus. (1994). *Dasar-dasar pendidikan jasmani*. Jakarta.
- Andriani, Tuti. 2015. Sistem pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. *Jurnal Sosial Budaya: Media Komunikasi Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*, Vol. 12, No. 1, Hal 128.
- Arikunto, S. (2010). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daro'aeni, Faizatul. 2013. Pengaruh kemampuan memahami bacaan, kemampuan memori, dan kemampuan analisis terhadap prestasi belajar siswa pada materi pokok koloid kelas xi semester genap sma negeri 1 ngemplak tahun ajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Kimia*, Vol. 2, No. 3, Hal 140.
- Desmita. (2009). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, W, A, F. (2020). Dampak COVID-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di sekolah dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, Vol 2 Nomor 1, hlm 55-61.
- Fauzi, Ricky. dkk. (2020). Tingkat pemahaman siswa kelas x dalam pembelajaran daring pendidikan jasmani di sma 2 Cikarang pusat. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, Volume 3, Nomor 2, Hal 37-46.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Haryanto, Tri S.,dkk. (2015). Pengembangan pembelajaran permainan bolavoli menggunakan media interaktif di smp negeri 6 kabupaten Situbondo. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, Volume 25, Nomor 1.
- Muktiani, N, R. (2014). Identifikasi kesulitan belajar dasar gerak pencak silat pada mahasiswa PJKR bersubsidi di FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.

- Mulyaningsih, F. (2008). Efektivitas pembelajaran senam pada Prodi PJKR FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Volume 5, Nomor 2*.
- Mulyasa, E. (2005). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Nuril, Ahmadi. (2007). *Panduan olahraga bola voli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Nuryana, A, N. (2020). *Dampak pandemi COVID-19 terhadap dunia pendidikan*. <https://kabar-priangan.com>. Diakses 19 Januari 2021 jam 20.00
- Purwanto, Ngalm. (2013). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rosdiani, D. (2013). *Model pembelajaran langsung dalam pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Siswoyo, Dwi. dkk. (2013). *Ilmu pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sudarsana, I Ketut. (2020). *Pembelajaran dalam jaringan dan upaya memutus pandemi COVID-19*. Denpasar : Yayasan Kita Menulis
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers., Hal 50.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman, Wawan S. dkk. (2018). *Kurikulum pendidikan jasmani dari teori hingga evaluasi kurikulum*. Depok: PT Rajagrafindo Persada
- Sukmadinata, N, S. (2012). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suprihartiningrum, J. (2013). *Strategi pembelajaran*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.
- Susanto, Ermawan. (2017). *Dasar-dasar pendidikan jasmani (the fundamentals of physical education)*. Yogyakarta: UNY Press
- Syah, R, H. (2020). Dampak COVID-19 pada pendidikan di indonesia: sekolah keterampilan, dan proses pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya, Volume 5, Nomor 17*.
- Ulinnuha, A. (2017). *Tingkat pemahaman aktivitas renang pada siswa level of understanding of swimming activity on eleventh grade students in sman 1 jogonalan klaten*. Volume 1.
- Uliyandari, Mellyta. (2014). Analisis tingkat pemahaman siswa kelas xii ipa sma negeri kota bengkulu untuk mata pelajaran kimia. *Skripsi*. Bengkulu: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.
- World0Meter. <https://covid19.co.id/> diakses pada tanggal 29 desember 2020 pukul 15.00 wib
- Yudiana, Yuyun. (2015). Implementasi model pendekatan taktik dan teknik dalam pembelajaran permainan bola voli pada pendidikan jasmani siswa sekolah menengah pertama. *Jurnal Kajian Pendiikan, Vol. 5, No. 1, Hal 99-100*.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 360, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 563/UN34.16/PT.01.04/2021 20 April 2021
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**

Yth . MAN 1 Kudus
Jl. Conge, Ngembal Rejo, Bae, Kudus, Jawa Tengah 59322

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

Nama	: Lia Kofifah
NIM	: 17601241010
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X Terhadap Permainan Bola Voli di MAN 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 pada Masa Pandemi Covid-19
Waktu Penelitian	: 27 April - 27 Mei 2021

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.



Dekan Bidang Akademik,
Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

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

1 of 1 20/04/2021, 13:29

Lampiran 2. Balasan Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN KUDUS
MADRASAH ALIYAH NEGERI 1**

Jl. Conge Ngembalrejo, Bae, Kudus 59322 Telp. / Faks (0291) 434871
Website: www.man01kudus.sch.id; Email : mankudus@kemenag.go.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : B-680/Ma.11.40/TL.00/05/2021

Kepala Madrasah Aliyah Negeri 1 Kudus Kabupaten Kudus menerangkan bahwa :

Nama : Lia Koffah
NIM : 17601241010
Program Studi : Pendidikan Jasmani, kesehatan dan Rekreasi – S1
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah Melaksanakan Penelitian dengan judul "Tingkat Pemahaman Peserta Didik Kelas X Terhadap Permainan Bola Voli di MAN 1 Kudus Tahun Ajaran 2020/2021 Pada Masa Pandemi Covid-19". Pada tanggal : 27 April – 27 Mei 2021.

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



Kudus, 07 Mei 2021

Kepala

M. H. Suhamto, M.Pd

NIP 19620625 199002 1 001

Lampiran 3. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Jumlah
“Tingkat pemahaman peserta didik kelas X terhadap permainan bola voli di MAN 1 Kudus tahun ajaran 2020/2021 pada masa pandemi COVID-19.	Mengetahui	Mampu menyebutkan teknik dasar permainan bola voli	1, 2, 3, 4, 5, 6,	6
		Mampu menerjemahkan teknik dasar permainan bola Voli	7, 8, 9, 10, 11, 12,	6
	Memahami	Menggabungkan informasi dari diri peserta didik dengan materi yang disampaikan oleh guru PJOK.	13, 14, 15, 16, 17, 18,	6
		Mengaplikasi	Menjelaskan gerak dasar dalam teknik dasar permainan bola Voli	19, 20, 21, 22, 23, 24,
	Menjelaskan peraturan dan sarana prasarana dalam permainan bola voli.		25, 26, 27, 28, 29, 30.	6
				30

Lampiran 4. Soal Instrumen Penelitian

1. Bola voli termasuk ke dalam permainan bola?
 - a. Besar
 - b. Kecil
 - c. Sedang
2. Bola voli merupakan contoh permainan?
 - a. Individu
 - b. Beregu
 - c. Ganda
3. Jumlah pemain bola voli dalam 1 regu adalah?
 - a. 11 pemain
 - b. 6 pemain
 - c. 5 pemain
4. Berikut ini yang merupakan salah satu teknik dasar permainan bola voli adalah?
 - a. Pivot
 - b. Dribbling
 - c. Servis
5. Awal dimulainya permainan dalam bola voli disebut?
 - a. Servis
 - b. Heading
 - c. Passing
6. Berikut merupakan teknik dasar permainan bola voli, kecuali?
 - a. Servis
 - b. Passing
 - c. Pivot
7. Teknik mengoper bola dalam permainan bola voli disebut?
 - a. Passing
 - b. Servis
 - c. Smash

8. Teknik serangan dalam permainan bola voli disebut?
 - a. Passing
 - b. Servis
 - c. Smash
9. Teknik bendungan dalam permainan bola voli disebut?
 - a. Passing
 - b. Smash
 - c. Block
10. Berikut ini termasuk dalam teknik passing dalam bola voli, kecuali?
 - a. Passing atas
 - b. Passing tengah
 - c. Passing bawah
11. Pada permainan bola voli setiap regu dapat memantulkan bola sebanyak?
 - a. 1 kali
 - b. 2 kali
 - c. 3 kali
12. Bola voli merupakan permainan yang dimainkan dalam beberapa set, untuk dapat memenangkan set permainan berapakah poin yang harus diperoleh?
 - a. 21 poin
 - b. 20 poin
 - c. 19 poin
13. Pada permainan bola voli terdapat salah satu pemain dengan seragam yang berbeda, disebut apakah pemain tersebut?
 - a. Kapten
 - b. Libero
 - c. Smasher
14. Serangan awal dalam permainan bola voli yang bertujuan untuk memperoleh poin disebut?
 - a. Servis
 - b. Passing

- c. Blocking
15. Pada saat berlangsungnya permainan bola voli seorang pemain menggunakan teknik mengoper bola untuk melakukan serangan ataupun memainkan bola, disebut apakah teknik tersebut?
- a. Servis
 - b. Passing
 - c. Smash
16. Pada saat berlangsungnya permainan bola voli seorang pemain melakukan serangan kepada tim lawan untuk memperoleh poin, disebut apakah teknik tersebut?
- a. Smash
 - b. Blocking
 - c. Passing
17. Pada saat berlangsungnya permainan bola voli seorang pemain melakukan bendungan terhadap serangan yang dilakukan oleh tim lawan, disebut apakah teknik tersebut?
- a. Smash
 - b. Blocking
 - c. Passing
18. Berapakah poin yang akan didapatkan dalam permainan bola voli jika regu berhasil melakukan serangan ke daerah pertahanan lawan?
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
19. Dalam permainan bola voli hal apakah yang dilarang dilakukan oleh pemain libero?
- a. Servis
 - b. Smash
 - c. Passing

20. Pada saat melakukan servis pada permainan bola voli seorang pemain melewati garis belakang lapangan setelah bola dipukul, maka pukulan servis yang dilakukan oleh pemain tersebut dinyatakan?
- Sah
 - Tidak sah
 - Diulang
21. Perkenaan bola dengan tangan pada saat melakukan servis bawah pada permainan bola voli yaitu pada bagian?
- Telapak tangan
 - Lengan
 - Bahu
22. Perkenaan bola dengan tangan pada saat melakukan gerakan passing atas adalah?
- Jari-jari tangan
 - Telapak tangan
 - Punggung tangan
23. Ukuran lapangan permainan bola voli adalah?
- 19 x 9 meter
 - 18 x 9 meter
 - 17 x 9 meter
24. Tinggi net untuk putra dalam permainan bola voli adalah?
- 2,41 meter
 - 2,42 meter
 - 2,43 meter
25. Tinggi net untuk putri dalam permainan bola voli adalah?
- 2,24 meter
 - 2,23 meter
 - 2,22 meter
26. Daerah lapangan masing-masing regu dalam permainan bola voli berukuran?
- 9 x 9 meter

b. 8 x 9 meter

c. 7 x 9 meter

27. Seorang pemain dalam permainan bola voli boleh melakukan sentuhan atau pukulan pada bola sebanyak?

a. 1 kali

b. 2 kali

c. 3 kali

28. Pada saat melakukan servis pada permainan bola voli, bola servis haruslah disentuh dengan menggunakan?

a. Kepala

b. Kedua tangan

c. Satu tangan

29. Regu yang dapat melakukan servis dalam permainan bola voli adalah?

a. Regu yang melakukan pelanggaran

b. Regu yang memenangkan reli

c. Regu yang kalah dalam reli

30. Berat bola dalam permainan bola voli adalah?

a. 100 – 180 gram

b. 200 – 280 gram

c. 300 – 380 gram

Lampiran 5. Data Penelitian

Score	Nama Siswa	Nomor Soal																													
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
25 / 30	Amanda Sharifatul Amalia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1
24 / 30	Laila Fitrotin Zahra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
24 / 30	Gabella Surya Wijaya	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
21 / 30	Eka Azzahra Natasya	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
21 / 30	Jauharotun Nafisah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	
28 / 30	Mokhamad Amirul Fattah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
24 / 30	Amira Amalia R.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
28 / 30	Muhammad Ma'sum Arif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
25 / 30	Ummi Nur Aini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25 / 30	Sheila Faizatul Umma	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
21 / 30	Erin Sahrani	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
28 / 30	Shafarani Syafinatun Naja	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25 / 30	Friska Nurul Fadlillah	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
27 / 30	Nida Abdhi Khairun Nissya'	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27 / 30	Novita Muammaroh	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
24 / 30	Siti Khoirunisa'	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
24 / 30	Marisa Salsa Febriyanti	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
29 / 30	Rizqi Mustasyfiya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
28 / 30	Rifqi Khoirul Anam	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1
26 / 30	Soma Nur Alif	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27 / 30	Weni Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
27 / 30	Indri Rahmawati	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26 / 30	Deswita Ririn Fajriyani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1
27 / 30	Muhammad Naufal Fuad A	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22 / 30	Elma Cornelia Asirwada	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1

25 / 30	Naswa Alya Refalina Putri	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25 / 30	Dzaky Darmawan	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
25 / 30	Nurya Aini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	
22 / 30	Ellis Kusumawati	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1
23 / 30	Fitriyana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1
21 / 30	Mafatihur Rahma	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1
25 / 30	Fitria Isnaini	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0
22 / 30	Nasywa Nailatin Najihah	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1
23 / 30	Uswatun Khasanah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	
24 / 30	Firda Lila Nihayatul Aufa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	
28 / 30	Ahmad Badawi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
29 / 30	Leony Anggraeni	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
23 / 30	Aini Inayatus Sholikhah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	
25 / 30	Muhammad Gangsar Setiadi	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0
23 / 30	Tita Rani Maulidia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
24 / 30	Nabila Millati Zulfanida	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
22 / 30	Andina Wulandari	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	
24 / 30	Ananda Natasya Amelia	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	
26 / 30	Nurzika Maulida	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	
23 / 30	Najwa Melly Putriani	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	
30 / 30	Rizqi Khoirun Ni'am	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
29 / 30	Khilmi Noor Mubaroq	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1
26 / 30	Khoerunisa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
26 / 30	Nila Dewi Mufadhilah Rochim	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	
21 / 30	Muchammad Tajiddin Alwi	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1