

**PERSEPSI PESERTA DIDIK
KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK TAHUN 2020**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Ilham Putra Dharista
NIM. 16601244028

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI PESERTA DIDIK
KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK TAHUN 2020**

Disusun Oleh:

Ilham Putra Dharista
NIM. 16601244028

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

Yogyakarta, 20 November 2020

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Suhadi, M.Pd.
NIP.19600505 198803 1 006

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ilham Putra Dharista

NIM : 16601244028

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekresasi

Judul TAS : Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Ngemplak Tahun 2020

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

Yogyakarta, 1 Juli 2020
Yang Menyatakan,



Ilham Putra Dharista
NIM. 16601244028

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**PERSEPSI PESERTA DIDIK
KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK TAHUN 2020**

Disusun Oleh:

Ilham Putra Dharista
NIM. 16601244028

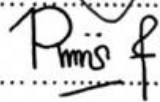
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 27 November 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suhadi, M.Pd. Ketua Penguji		7/12 2020
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Sekretaris Penguji		7/12 2020
Riky Dwihandaka, M.Or. Penguji Utama		4/12 2020

Yogyakarta, 7 Desember 2020
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

MOTTO

1. Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu. (Norman Vincent Peale)
2. Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup orang lain.
(Steve Jobs)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya dedikasikan kepada diri saya sendiri, kemudian seluruh keluarga yang telah memberi dukungan baik berupa materi maupun non materi. Kepada teman-teman dekat yang sudah ikhlas menemani dan bersedia meluangkan waktunya untuk saya selama 4 tahun mengenyam pendidikan, kepada semua pihak yang telah berpartisipasi mendewasakan saya. Terimakasih banyak, maaf tidak bisa disebutkan satu per satu.

**PERSEPSI PESERTA DIDIK
KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK TAHUN 2020**

Oleh:

Ilham Putra Dharista
NIM. 16601244028

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Ngemplak yang berjumlah 107 peserta didik. Sampel berjumlah 107 yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 42,99% (46 peserta didik), “cukup positif” sebesar 53,27% (57 peserta didik), “positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik)

Kata kunci: persepsi, pembelajaran PJOK, bola voli

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Ngemplak Tahun 2020“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Suhadi, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Ngemplak, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Guru dan Peserta Didik di SMP Negeri 2 Ngemplak yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 20 November 2020
Penulis,



Ilham Putra Dharista
NIM. 16601244028

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	8
1. Konsep Persepsi.....	8
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	21
3. Hakikat Permainan Bola Voli.....	33
4. Karakteristik Peserta Didik SMP.....	40
B. Penelitian yang Relevan.....	43
C. Kerangka Berpikir	46
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	49
B. Tempat dan Waktu Penelitian	49
C. Populasi dan Sampel Penelitian	49
D. Definisi Operasional Variabel.....	50
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Validitas dan Reliabilitas	52
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	56
1. Faktor Internal	58

2. Faktor Eksternal.....	66
B. Pembahasan	73
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	78
BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	80
B. Implikasi.....	80
C. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82
LAMPIRAN	88

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Manfaat Bola Voli	35
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir	48
Gambar 3. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Ngemplak.....	57
Gambar 4. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Internal.....	59
Gambar 5. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Perhatian	60
Gambar 6. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Suasana Hati.....	62
Gambar 7. Diagram Batang Persepsi Indikator Pengalaman dan Ingatan..	64
Gambar 8. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Minat.....	65
Gambar 9. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal	67
Gambar 10. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Keunikan dan Kekontrasan Stimulus	69
Gambar 11. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Ukuran dan Penempatan dari Objek atau Stimulus	70
Gambar 12. Diagram Batang Persepsi Indikator Motion atau Gerakan	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian	50
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	51
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen.....	51
Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	53
Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas	54
Tabel 6. Norma Penilaian.....	54
Tabel 7. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Ngemplak	56
Tabel 8. Norma Penilaian Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Ngemplak	57
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Internal.....	58
Tabel 10. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Internal.....	58
Tabel 11. Deskriptif Statistik Indikator Perhatian.....	60
Tabel 12. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Indikator Perhatian.....	60
Tabel 13. Deskriptif Statistik Indikator Suasana Hati.....	61
Tabel 14. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Indikator Suasana Hati.....	62
Tabel 15. Deskriptif Statistik Indikator Pengalaman dan Ingatan	63
Tabel 16. Norma Penilaian Persepsi Indikator Pengalaman dan Ingatan....	63
Tabel 17. Deskriptif Statistik Indikator Minat	65
Tabel 18. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Indikator Minat	65
Tabel 19. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal.....	66

Tabel 20.	Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal	67
Tabel 21.	Deskriptif Statistik Indikator Keunikan dan Kekontrasan Stimulus.....	68
Tabel 22.	Norma Penilaian Indikator Keunikan dan Kekontrasan Stimulus.....	68
Tabel 23.	Deskriptif Statistik Indikator Ukuran dan Penempatan Objek atau Stimulus.....	70
Tabel 24.	Norma Penilaian Indikator Ukuran dan Penempatan dari Objek/Stimulus.....	70
Tabel 25.	Deskriptif Statistik Indikator <i>Motion</i> atau Gerakan	71
Tabel 26.	Norma Penilaian Persepsi Indikator <i>Motion</i> atau Gerakan	72

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	89
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah	90
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	91
Lampiran 4. Data Penelitian.....	94
Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas.....	99
Lampiran 6. Tabel r.....	100
Lampiran 7. Deskriptif Statistik.....	101
Lampiran 8. Deskriptif Statistik Berdasarkan Indikator	104
Lampiran 9. Menghitung Norma Penilaian (PAP).....	108

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakikatnya adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Pendidikan dapat mendorong peningkatan kualitas sumber daya manusia yang menentukan keberhasilan pembangunan suatu bangsa (Ningsih, 2012: 123). Pendidikan merupakan faktor yang sangat penting bagi kehidupan suatu bangsa, karena pendidikan adalah salah satu aspek yang dapat mendorong meningkatnya sumber daya manusia. Pendidikan dapat memberikan kontribusi besar terhadap kemajuan suatu bangsa serta sebagai sarana dalam membangun kepribadian bangsa. Pendidikan yang berkualitas, sangat ditentukan oleh komponen-komponen pendidikan itu sendiri (Wiyasa, 2017: 73).

Salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Program pendidikan jasmani adalah elemen penting. Paradigma program pendidikan yang berkontribusi melalui "Pikiran yang sehat, tubuh yang sehat" yang ditempuh melalui aktivitas fisik, hingga pertumbuhan dan perkembangan anak baik fisik maupun mental dapat optimal. Pendidikan jasmani berkontribusi pada kesehatan masyarakat dan kesejahteraan pribadi melalui konteks pembelajaran fisik, kesehatan dan kesejahteraan harus dilihat secara holistik untuk mencakup aspek fisik, mental, dan sosial kesehatan yang berkontribusi pada kualitas hidup masyarakat (Hidayat, Pratama, & Hardiono, 2020: 93).

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di semua sekolah baik sekolah negeri maupun swasta mulai SD, SMP, dan SMA. Oleh karena itu pendidikan jasmani di sekolah merupakan sebuah kegiatan yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidikan secara keseluruhan. Sebagai salah satu mata pelajaran di sekolah, PJOK mempunyai pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Pembelajaran PJOK bukan hanya menekankan aspek psikomotor tetapi juga aspek kognitif dan afektif secara bersamaan. Selama ini matapelajaran PJOK memuat materi yang cukup kompleks: penguasaan keterampilan motorik, kebugaran jasmani, dan juga pendidikan kesehatan. Hal ini sejalan dengan tujuan dan fungsi pendidikan jasmani yang meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor, emosi, dan sosial (Winarni & Lismadiana, 2020: 103).

Ruang lingkup dari mata pelajaran PJOK untuk jenjang SMP pada semester satu terdapat tujuh kegiatan, pada Kompetensi Dasar 1.1 adalah permainan olahraga yang meliputi permainan bola besar. Materi permainan bola besar yang telah diajarkan oleh guru berdasarkan pengamatan di lapangan berulangnya materi permainan yang sudah bisa dan biasa dilakukan pada tingkatan kelas yang berbeda (Sumarsono, Anisah, & Iswahyuni, 2019: 2). Aktivitas gerak yang diajarkan dalam pendidikan jasmani di sekolah salah satunya adalah permainan bola voli. Permainan bola voli merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang termasuk dalam materi pokok pendidikan jasmani yang telah berkembang di tanah air dan permainan bola voli merupakan olahraga untuk semua orang, dari anak-anak hingga dewasa. Bola voli merupakan salah satu

permainan bola besar yang dilakukan oleh dua regu setiap regu terdiri atas enam pemain, dalam permainan bola voli, setiap regu saling memantulkan bola yang melewati atas net atau *jarring* dan setiap regu berusaha mematikan bola dari pukulan atau pantulan bola dari lawan. Adapun beberapa teknik dasar dalam permainan bola voli, yaitu: servis, *passing*, *smash*, dan *block*.

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

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

Pada jenjang SMP, materi pembelajaran bola voli diajarkan mulai kelas VII sampai IX. Berdasarkan kurikulum 2013 pendidikan jasmani termasuk di dalamnya permainan bola voli merupakan pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan tersebut, pendidikan jasmani di sekolah termasuk bola voli dalam pembelajaran harus dirancang secara seksama dan teliti agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang baik pada anak (Supriyadi, 2018: 65). Secara teori mungkin bola voli itu mudah dilakukan namun dalam praktik banyak peserta didik yang mengalami kesulitan.

Kesulitan tersebut di antaranya adalah kurangnya motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran bola voli. Waktu yang digunakan peserta didik untuk merasakan permainan sangat sedikit. Akibatnya, peserta didik merasa jenuh dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli. Keadaan seperti ini dapat diantisipasi dengan kreativitas guru pendidikan jasmani untuk menciptakan rasa ketertarikan peserta didik terhadap pembelajaran permainan bola voli. Hal tersebut dapat dilakukan dengan memberikan pemahaman tentang penerapan model pembelajaran dihubungkan dengan karakteristik peserta didik dan situasi lingkungan sekolah.

Berdasarkan pengamatan terhadap peserta didik dan guru yang dilakukan peneliti selama PPL di SMP Negeri 2 Ngemplak, ternyata pembelajaran pendidikan jasmani permainan bola voli di sekolah tersebut masih mengutamakan

pendekatan teknik dan menggunakan metode *drill*, yaitu peserta didik latihan secara terus menerus dan melakukan tugas yang diberikan oleh guru, selain itu bahwa perilaku peserta didik pada saat mengikuti pembelajaran permainan bola voli kurang antusias dan kurang sungguh-sungguh. Permasalahan lain seperti guru jarang menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video, sehingga terkadang peserta didik merasa kesulitan memahami materi yang ada.

Keadaan ini tentunya tidak boleh terjadi mengingat banyak tujuan pendidikan yang bisa dicapai melalui pendidikan jasmani. Agar kaidah-kaidah dan nilai-nilai pendidikan jasmani bisa menjadi daya tarik maka dibutuhkan kreativitas pendidik dan metode yang tepat yaitu menggunakan pendekatan taktik, sehingga akan dapat menambah motivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK khususnya permainan bola voli di SMP akan tercapai secara maksimal dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan lebih baik. Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak".

B. Identifikasi Masalah

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

1. Masih ada peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Ngemplak yang mengalami kesulitan saat pembelajaran permainan bola voli.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran berupa gambar dan video dalam pembelajaran PJOK khususnya materi permainan bola voli.

3. Dalam pembelajaran PJOK permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak masih konvensional, sehingga penguatan hanya pada ranah fisik.
4. Belum diketahui seberapa positif persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak.

C. Batasan Masalah

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

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada paparan latar belakang dan identifikasi masalah, secara khusus perumusan masalah dapat dijabarkan ke dalam pertanyaan penelitian yaitu “Seberapa positif persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Secara Teoritis

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

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti. Dapat meningkatkan kemampuan penulis di dalam menerapkan teori yang pernah diterima selama kuliah dan mendorong penulis untuk belajar memahami, menganalisa, dan memecahkan masalah.
- b. Bagi Guru. Mengetahui bagaimana persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak.
- c. Bagi peserta didik. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran bola voli.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Thoha, 2010: 141-142). Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi. Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Suharnan, 2015: 23). Persepsi juga merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu, sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Goldstein, 2016: 48).

Diahsari (2011: 32), menerangkan bahwa “persepsi merupakan suatu proses kognitif dasar di dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak”. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan

ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium (Slameto, 2013: 102). Rakhmat (2008: 51), menyatakan bahwa “persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan”. Muchlas (2008: 112) mendefinisikan “persepsi sebagai proses di mana individu mengorganisasikan dan menginterpretasikan impresi sensorinya supaya dapat memberikan arti kepada lingkungan sekitarnya”.

Persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh penginderaan, yaitu suatu stimulus yang diterima oleh individu melalui alat reseptor yaitu indera. Alat indera merupakan penghubung antara individu dengan dunia luar. Persepsi merupakan stimulus yang diindra oleh individu, diorganisasikan kemudian diinterpretasikan, sehingga individu menyadari dan mengerti tentang apa yang diindra. Dengan kata lain persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan atau informasi ke dalam otak manusia. Persepsi merupakan keadaan integrated dari individu terhadap stimulus yang diterimanya. Apa yang ada dalam diri individu, pikiran, perasaan, pengalaman-pengalaman individu akan ikut aktif berpengaruh dalam proses persepsi (Pinaryo, 2014: 53).

Baharuddin (2017: 107), menyatakan bahwa “Persepsi adalah peristiwa datangnya perangsang yang sudah menjadi tanggapan yang belum disadari (sifatnya pasif)”. Terkait dengan persepsi, Shaleh (2014: 88) menyatakan bahwa, “Persepsi adalah proses yang menggabungkan dan mengorganisasi data. Penginderaan untuk dikembangkan sedemikian sehingga kita dapat menyadari di sekeliling kita”. Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan

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

Perilaku manusia diawali dengan adanya penginderaan atau sensasi. Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke alat indra manusia, maka otak akan menerjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus disebut dengan persepsi. Persepsi merupakan proses untuk menerjemahkan atau menginterpretasi stimulus yang masuk dalam alat indera (Sugihartono, 2012: 7). Krech dan Duncan (Guspa & Rahmi, 2014: 4) berpendapat bahwa persepsi adalah suatu proses kognitif yang kompleks dan menghasilkan suatu gambar yang unik tentang kenyataan dan mungkin saja berbeda dengan kenyataan. Sarwono (2016: 24) berpendapat persepsi secara umum merupakan proses perolehan, penafsiran, pemilihan dan pengaturan informasi indrawi. Persepsi berlangsung pada saat seseorang meniram stimulus dari dunia luar yang ditangkap oleh organ-organ bantunya yang kemudian masuk ke dalam otak. Persepsi merupakan proses pencarian informasi untuk dipahami yang menggunakan alat pengindraan.

Persepsi positif, menurut Robbins & Judge (2012: 42) merupakan “penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada, sedangkan persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada”. Penyebab munculnya persepsi negatif seseorang dapat muncul karena adanya ketidakpuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya ketidaktahuan individu serta tidak adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan dan sebaliknya, penyebab munculnya persepsi positif seseorang karena adanya kepuasan individu terhadap objek yang menjadi sumber persepsinya, adanya pengetahuan individu, serta adanya pengalaman individu terhadap objek yang dipersepsikan.

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

b. Faktor yang mempengaruhi Persepsi

Persepsi seseorang tidaklah timbul begitu saja, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor baik yang bersifat internal maupun eksternal. Thoha (2010: 149-157) menyatakan bahwa “faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang adalah faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi proses belajar (*learning*), motivasi dan kepribadianya, sedangkan faktor eksternal meliputi

intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal-hal yang baru berikut ketidakasingan”. Pendapat lain, Muchlas (2008: 119-122) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi sebagai berikut:

1) Pelaku persepsi

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

2) Objek/target persepsi

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

3) Dalam konteks situasi dimana persepsi itu dibuat

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

Anderson (2015: 71) mengemukakan beberapa hal untuk dapat menyebabkan terjadinya persepsi yaitu: (1) adanya suatu objek yang akan dipersepsi; (2) adanya perhatian (*attention*), (3) adanya alat indera (*reseptor*). Terjadinya sebuah pengetahuan pada diri seseorang akan dipengaruhi oleh persepsi. Persepsi merupakan proses akhir dari pengamatan yang diawali oleh proses pengindraan, yaitu proses diterimanya stimulus oleh alat indra, kemudian individu ada perhatian, lalu diteruskan ke otak, dan baru kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan dengan persepsi. Dalam persepsi individu menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang hal yang ada dalam diri individu yang bersangkutan.

Prasetijo (2015: 69), mengungkapkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, dapat dikelompokkan dalam dua faktor utama yaitu:

- 1) Faktor internal, meliputi :
 - a) Pengalaman
 - b) Kebutuhan
 - c) Penilaian
 - d) Ekspektasi / pengharapan, dan
- 2) Faktor eksternal, meliputi :
 - a) Tampilan luar
 - b) Sifat-sifat stimulus
 - c) Situasi lingkungan

Irwanto (2014: 96-97), menjabarkan beberapa faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu:

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

Pendapat Walgito (2017: 54-55) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi, yaitu;

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

Selain itu, Siagian dan Burhannudin (Putra, 2019: 10) terdapat dua faktor yang mempengaruhi adanya persepsi dari individu, yaitu:

- 1) Faktor internal, yang meliputi:
 - a) Motif merupakan penggerak, alasan-alasan atau dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan seseorang berbuat sesuatu. Timbulnya sebuah motif adanya sebuah alasan yang muncul dari seseorang, sehingga mengakibatkan seseorang untuk melakukan sebuah reaksi.

- b) Minat merupakan perhatian terhadap sesuatu stimulus atau objek yang menarik, kemudian akan disampaikan melalui panca indera. Selain itu, dapat dikatakan sebuah ungkapan dalam bentuk perhatian dan rasa ketertarikan atas sebuah objek yang memikat seseorang.
 - c) Harapan merupakan perhatian seseorang terhadap stimulus atau objek mengenai hal yang disukai dan diharapkan. Selain itu, dapat dikatakan bahwa harapan menunjukkan sebuah keinginan dari seseorang terhadap objek yang menjadi pengamatannya.
 - d) Sikap adalah reaksi atau respon yang masih tertutup dari seseorang terhadap stimulus atau objek. Sikap dapat menggambarkan suka atau tidak suka seseorang terhadap objek. Sikap juga berhubungan dengan gambaran perilaku dari seseorang atas sebuah objek atau stimulus.
 - e) Pengetahuan merupakan hasil dari rasa ingin tahu dan terjadi setelah orang melakukan penginderaan terhadap suatu objek tertentu serta berhubungan dengan hasil mengetahui dari seseorang setelah adanya fokus penginderaan terhadap objek.
 - f) Pengalaman adalah peristiwa yang dialami seseorang dan ingin membuktikan sendiri secara langsung untuk membentuk pendapatnya sendiri. Pengalaman juga berkaitan dengan bentuk aktivitas yang pernah dialami oleh seseorang. Pengalaman dapat sebagai evaluasi untuk meraih hasil yang lebih baik.
- 2) Faktor eksternal yang terjadi dari luar seseorang untuk membentuk suatu persepsi, yang meliputi:
- a) Objek berkaitan dengan apa yang akan menjadi fokus perhatian seseorang dalam melakukan aktivitas.
 - b) Situasi merupakan keadaan yang dapat menimbulkan sebuah persepsi. baik yang berupa persepsi secara positif maupun persepsi secara negatif. Selain itu, situasi merupakan gambaran kondisi yang terjadi saat ini. Gambaran mengenai kondisi tersebut akan mempengaruhi persepsi dari seseorang yang muncul.

Khairani (2013: 63-65) membagi faktor yang mempengaruhi persepsi

dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal, yaitu sebagai berikut:

- 1) Faktor Internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yaitu mencakup beberapa hal antara lain :
 - a) Fisiologis. Informasi masuk melalui alat indra, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya.
 - b) Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek.
 - c) Minat. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan

seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dikatakan sebagai minat.

- d) Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
 - e) Pengalaman dan ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
 - f) Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, *mood* ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
- 2) Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat di dalamnya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah:
- a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami.
 - b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit
 - c) Keunikan dan kekontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
 - d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat.
 - e) *Motion* atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

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

1) Faktor fungsional

Faktor fungsional adalah faktor yang berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang disebut sebagai faktor-faktor personal. Faktor fungsional yang menentukan persepsi adalah objek-objek yang memenuhi tujuan individu yang melakukan persepsi, misalnya dalam penelitian

ini objek pembelajaran PJOK di antaranya materi pelajaran, guru, sarana prasarana, dan lingkungan sekolah.

2) Faktor struktural

Faktor struktural adalah faktor-faktor yang berasal semata-mata dari sifat stimulus fisik terhadap efek-efek syaraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu, yaitu siswa itu sendiri. Faktor-faktor struktural yang menentukan persepsi menurut teori Gestalt bila ingin memahami suatu peristiwa tidak dapat meneliti faktor-faktor yang terpisah tetapi memandangnya dalam hubungan keseluruhan. Adapun pendapat dari Rakhmat (2008: 51), menyebutkan persepsi dipengaruhi oleh faktor fungsional dan faktor struktural. Faktor fungsional atau faktor personal adalah faktor-faktor yang berkaitan dengan pemahaman individu terhadap dampak dan stimuli yang dihasilkan, atau bisa disebut manfaat yang diperoleh dari stimuli yang dihasilkan, sedangkan faktor struktural atau faktor situasional adalah faktor eksternal yang mempengaruhi pemahaman individu terhadap stimuli yang ada. Sugihartono (2012: 9) perbedaan hasil persepsi dipengaruhi oleh:

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

4) Kebiasaan atau pola hidup sehari-hari

Kebiasaan hidup dan pola hidup seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari juga mempengaruhi persepsi seseorang.

Berdasarkan pengertian persepsi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal yang terdiri atas perhatian, suasana hati, pengalaman dan ingatan, dan minat dan faktor eksternal yang terdiri atas keunikan dan kontrasan stimulus, ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus, dan *motion* atau gerakan. Faktor-faktor tersebut akan digunakan dalam instrumen penelitian.

c. Proses terjadinya Persepsi

Persepsi seseorang tidak terjadi begitu saja, melainkan ada sebuah proses terjadinya persepsi. Menurut Daryl Benn (Richard, 2018: 150), ketika menilai pendapat sendiri, maka akan mengambil perilaku sebagai petunjuk, daripada menganalisis diri kita secara mendalam. Dengan persepsi, seorang individu dapat menyadari dan dapat mengerti tentang keadaan lingkungan yang ada disekitarnya dan juga tentang keadaan diri individu yang bersangkutan. Dengan demikian dapat dikemukakan bahwa dalam persepsi stimulus dapat datang dari luar diri individu, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan. Karena dalam persepsi itu merupakan aktivitas yang integrated, maka seluruh apa yang ada dalam diri individu seperti pengalaman, kemampuan berfikir, dan aspek-aspek lain yang ada dalam diri individu akan ikut berperan dalam persepsi tersebut.

Walgito (2017: 54-56) menyatakan bahwa objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor (proses fisik). Stimulus yang

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

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

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

Sunaryo (2014: 98) menyatakan bahwa syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut: (1) Adanya objek yang dipersepsi, (2) Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi, (3) Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus, (4) Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai-bagai macam bentuk. Keadaan ini menunjukkan bahwa individu tidak hanya dikenai satu stimulus saja, melainkan individu dikenai berbagai-bagai macam stimulus yang ditimbulkan oleh keadaan sekitar (Walgito, 2017: 55). Tetapi tidak semua stimulus akan diberikan responnya. Hanya beberapa stimulus yang menarik individu yang akan diberikan respon. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilih dan diterima oleh individu, individu menyadari dan memberikan respon sebagai reaksi terhadap stimulus tersebut.

Lebih lanjut Walgito (2017: 54) menyatakan bahwa syarat-syarat terjadinya persepsi sebagai berikut.

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

Thoha (2010: 145), menyatakan bahwa proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu:

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

Persepsi oleh individu selain tergantung pada stimulusnya juga tergantung kepada keadaan individu itu sendiri. Walgito (2017: 56) menyatakan bahwa stimulus akan mendapat pemilihan dari individu tergantung kepada bermacam-macam faktor, salah satu faktor ialah perhatian dari individu, yang merupakan aspek psikologis individu dalam mengadakan persepsi.

Berdasarkan hal tersebut di atas, maka proses terjadinya persepsi adalah diawali dengan adanya suatu bentuk objek yang memberikan stimulus atau rangsangan terhadap individu. Selanjutnya diproses di dalam otak, sehingga akhirnya akan direspon oleh individu tersebut berupa suatu tindakan-tindakan tertentu. Dalam penelitian ini, objeknya berupa pembelajaran PJOK materi bola voli di SMP Negeri 2 Nglempak yang dipersepsikan oleh peserta didik, sehingga terwujud tindakan-tindakan yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung.

2. Hakikat Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

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

Mulyasa (2014: 24) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses membuat peserta didik belajar melalui interaksi peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku bagi peserta didik.

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

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

Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid.

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

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

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

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

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

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

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

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

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

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Istilah “pembelajaran” sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”. Pengajaran mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh peserta didik) dan Mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar mengajar adalah satu kesatuan dari dua kegiatan yang searah. Kegiatan belajar adalah kegiatan primer, sedangkan mengajar adalah kegiatan sekunder yang dimaksudkan agar terjadi kegiatan secara optimal. Sudjana yang dikutip Sugihartono (2012: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

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

1) Tujuan Pembelajaran

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

2) Kurikulum

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

3) Guru

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

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

4) Peserta didik

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

5) Metode

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

6) Materi

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

7) Alat Pembelajaran (media)

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

8) Evaluasi

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

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

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijelaskan berdasar dua pendapat yaitu hakikat pembelajaran dan pendidikan jasmani. Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari itu dalam proses

pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani. Berdasarkan pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pada tingkat SD, SMP, dan SMA/ sederajat. Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya di tingkat SMP, diharapkan mampu mengenalkan siswa dengan konsep-konsep penjas yang mengarahkan siswa agar memahami konsep tentang olahraga, kesehatan, dan prestasinya (Iswanto, 2017: 79).

Penjas atau pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang proses pembelajarannya lebih dominan dilaksanakan di luar kelas, sehingga anak akan lebih mudah untuk mempelajari banyak hal di lingkungannya, karena pada dasarnya tujuan penjas tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik anak

saja melainkan juga mengembangkan aspek kognitif dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020: 35). Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan. Pendidikan Jasmani terkait langsung dengan persepsi positif siswa dan kebiasaan olahraga. Permainan dan olah raga merupakan aspek penting dari subyek (Alcala & Garijo, 2017: 18).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki peranan dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penghayatan nilai-nilai serta pembentukan pola hidup yang sehat. Tujuan penjasorkes di sekolah dasar juga mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan siswa, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Materi dalam penjasorkes mempunyai beberapa aspek di antaranya aspek permainan dan olahraga, aspek pengembangan, aspek uji diri/senam, aspek ritmik, aspek akuatik,

aspek pendidikan luar kelas, dan aspek kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018: 51).

Penjasorkes diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. Penjasorkes dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. Penjasorkes yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran penjasorkesi yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, dan sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Tujuan dari pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak bisa disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Dengan demikian proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat membentuk karakter yang kuat untuk siswa, baik fisik, mental maupun sosial sehingga di kemudian hari diharapkan siswa memiliki budi pekerti yang baik, bermoral, serta mandiri dan bertanggung jawab (Mahardhika, Jusuf, & Priyambada, 2018: 63).

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. PJOK merupakan mata pelajaran

yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami & Purnomo, 2019: 11). Pendidikan jasmani memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia seutuhnya, yaitu untuk mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif*, dan aspek afektif (Komarudin, 2016: 42).

Widiastuti (2019: 141) menyatakan Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam

pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

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

pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu wadah untuk mendidik anak atau peserta didik melalui aktivitas

jasmani agar dapat tumbuh dan berkembang secara baik dan mempunyai kepribadian yang baik pula.

3. Hakikat Permainan Bola voli

a. Pengertian Permainan Bola voli

Permainan bola voli sudah sangat familiar di Indonesia. Bola voli adalah salah satu dari lima olahraga yang paling banyak dilakukan di dunia, dan *smash* adalah aksi serangan utama, yang mana terkait erat dengan hasil pertandingan (Oliveira, et al, 2020: 4). Permainan bola voli juga sudah sangat familiar di Indonesia. FIVB (2016: 9) menjelaskan bahwa bola voli adalah salah satu olahraga kompetitif dan rekreasi yang paling sukses dan populer di dunia. Ini cepat, menarik dan aksinya eksplosif. Namun bola voli terdiri dari beberapa yang penting elemen yang tumpang tindih yang interaksi gratisnya menjadikannya unik di antara *game* reli. Ajayati (2017: 219) menyatakan bahwa permainan bola voli adalah olahraga yang bola voli berbentuk bolak-balik di udara di atas jaring / jaring dengan maksud untuk menjatuhkan bola ke dalam plot bidang berlawanan untuk mencari kemenangan. Dalam permainan bola voli bisa digunakan bagian tubuh dan permainan bola voli bisa dimainkan oleh dua tim, masing-masing tim terdiri dari enam pemain.

Pendapat lain menurut Dearing (2019: vi) bahwa untuk bola voli wanita, jarak jaringnya adalah 2,24 meter (7 kaki, 4-1 / 8 inci) tinggi; untuk bola voli putra, netnya adalah 2,43 meter (7 kaki, 11-5 / 8 inci) tinggi. Jaring harus digantung erat untuk menghindari kendur dan untuk memungkinkan bola didorong ke gawang untuk memantul dengan bersih, bukan jatuh langsung ke

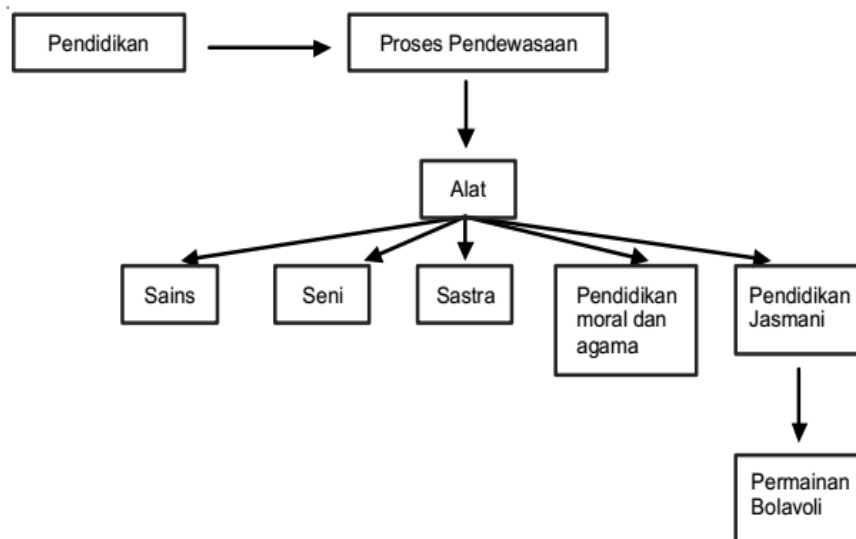
lantai. Permainan bola voli dimainkan 2 tim di dalam lapangan yang berukuran panjang 18 meter, sedangkan lebarnya 9 meter. Setiap tim terdiri dari 10 pemain meliputi 6 pemain inti dan 4 pemain cadangan. Apabila dilapangan terdapat kurang dari 6 pemain, maka tim yang bersangkutan akan dianggap kalah (Sutanto, 2016: 94).

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

Guntur (2013: 22) menyatakan bahwa permainan bola voli yang diajarkan di sekolah termasuk dalam permainan net (*net games*) dimana pemain yang berhadapan dipisahkan dalam lapangan yang berbeda oleh adanya. Karakteristik permainan ini sifatnya tim, sehingga tiap individu harus mampu menguasai keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk menguasai bola, dan bekerjasama dengan kawan satu tim dengan mengumpankan bola, bahkan bekerjasama bagaimana menciptakan suatu pertahanan daerahnya dari serangan

lawan, sehingga lawan mati maka akan tercetak skor untuk tim sebagai tujuan utamanya.

Salah satu tujuan permainan bola voli untuk anak yaitu kebugaran jasmani. Selain untuk kebugaran jasmani, permainan ini juga bisa digunakan sebagai sarana pendidikan yaitu untuk mendidik anak secara keseluruhan. Dimana kalau digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Manfaat Bola Voli
(Sumber: Mawarti, 2009: 69)

Dijelaskan oleh Mawarti (2009: 70) gambar di atas menunjukkan bahwa bola voli bisa dijadikan suatu alat untuk sarana pendewasaan anak atau alat untuk mendidik anak dengan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, misalnya: nilai kerjasama, percaya diri, tanggungjawab, keberanian, dan sportivitas. Selain itu ada beberapa tujuan yang bisa diharapkan dari permainan ini, yaitu:

- 1) Tujuan utama yaitu membentuk anak didik secara menyeluruh baik jasmani, rohani maupun sosial.
- 2) Diharapkan dengan kesegaran jasmani tercapai maka kecerdasan dalam bermain bola voli juga tercapai, sehingga kesegaran tubuh

terjaga, dengan itu anak didik bisa belajar dengan sehat, dan tercapailah kecerdasan anak.

- 3) Bermain dengan unsur rekreatif atau kesenangan dan sukarela melakukannya maka dengan bermain bola voli ini kita bisa mendapatkan kepuasan.
- 4) Bermain bola voli juga bisa dijadikan terapi.
- 5) Tujuan terakhir yang bisa dicapai dengan bermain bola voli yaitu untuk meraih prestasi setinggi-tingginya.

Kelima tujuan di atas, kesemuanya itu bisa didapatkan dengan bermain bola voli akan tetapi hal tersebut juga tergantung tujuan kita, dan usaha yang dilakukan. Apalagi untuk tujuan prestasi maka segala usaha dan upaya pasti akan dilakukan tidak hanya mudah diraih, akan tetapi butuh pengorbanan yang besar untuk mendapatkan hasil yang optimal. Untuk meraihnya maka perlu adanya latihan intensif yang terprogram dan membutuhkan pembinaan yang *continu*. Oleh karena itu tujuan yang terakhir tersebut hanya diminati oleh beberapa orang saja yang benarbenar *concern* di bidang perbola volian.

Mawarti (2005: 13) menjelaskan permainan bola voli adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dalam tiap lapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan ini adalah agar setiap regu melewatkan bola secara teratur (baik) melalui atas net sampai bola tersebut menyentuh lantai (mati) di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri. Bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan dalam bentuk *team work* atau kerjasama tim, dimana daerah masing-masing tim dibatasi oleh net. Setiap tim berusaha untuk melewatkan bola secepat mungkin ke daerah lawan, dengan menggunakan teknik dan taktik yang sah dan memainkan bolanya (Mawarti, 2009: 69).

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

b. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Bermain bola voli dengan baik, diperlukan penguasaan teknik dasar. Beutelstahl (2008: 9) menyatakan “teknik adalah prosedur yang dikembangkan berdasarkan praktik dan bertujuan mencari penyelesaian suatu problema gerakan tertentu dengan cara yang paling ekonomis dan berguna”. Permainan bola voli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, pemain harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bola voli dengan baik.

Permainan bola voli dikenal ada dua pola permainan, yaitu pola penyerangan dan pola pertahanan. Kedua pola tersebut dapat dilaksanakan dengan sempurna, pemain harus benar-benar dapat menguasai teknik dasar bola voli dengan baik. Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli dijelaskan Suharno (Palevi, 2019: 47), meliputi: *service*, *pass* bawah, *pass* atas, *set-up* (umpan), *smash*, *block* (bendungan). Hal senada, Beutelsthal (2008: 8) menjelaskan ada enam jenis teknik dasar dalam permainan bola voli, yaitu: *service*, *dig* (penerimaan bola dengan menggali), *attack* (menyerang), *volley* (melambungkan bola), *block*, dan *defence* (bertahan). Teknik dasar dalam permainan bola voli

meliputi: (a) *service*, (b) *passing*, (c) umpan (*set-up*), (d) *smash* (*spike*), dan (e) bendungan (*block*).

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

c. Pembelajaran Bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak

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

Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PJOK kurikulum 2013 materi pembelajaran bola voli yaitu: KI 3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar dan KD 3. 3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

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

Menurut silabus PJOK SMP Negeri 2 Ngemplak kegiatan pembelajaran bola voli diantaranya:

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

4. Karakteristik Peserta Didik SMP

Anak SMP rata-rata berusia antara 12-15 tahun, dalam usia ini anak akan memasuki masa remaja. Untuk merumuskan sebuah definisi yang memadai tentang remaja tidaklah mudah, sebab kapan masa remaja berakhir dan kapan anak remaja tumbuh menjadi seorang dewasa tidak dapat ditetapkan secara pasti. Masa remaja merupakan peralihan dari fase anak-anak ke fase dewasa. Masa remaja adalah periode peralihan dari masa anak ke masa dewasa (Widyastuti, Rahmawati, & Purnamaningrum; 2019). Lebih lanjut dikemukakan Widyastuti, Rahmawati, & Purnamaningrum (2019: 11) yang menyatakan "Masa remaja yakni antara usia 10-19 Tahun, adalah suatu periode masa pematangan organ reproduksi manusia, dan sering disebut Masa Pubertas".

Dewi (2012: 4) menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-19 tahun untuk putra dan 10-19 tahun untuk putri. Pembagian usia untuk putra 12-14 tahun termasuk masa remaja awal, 14-16 tahun termasuk masa remaja pertengahan, dan 17-19 tahun termasuk masa remaja akhir. Pembagian untuk putri 10-13 tahun termasuk remaja awal, 13-15 tahun termasuk remaja pertengahan, dan 16-19 tahun termasuk remaja akhir. Desmita (2014: 190)

menyatakan bahwa fase masa remaja (pubertas) yaitu antara umur 12-21 tahun, dengan pembagian 12-15 tahun termasuk masa remaja awal, 15-18 tahun termasuk masa remaja pertengahan, 18-21 tahun termasuk masa remaja akhir. Dengan demikian usia remaja dalam penelitian ini digolongkan sebagai fase remaja awal, karena memiliki rentang usia 12-15 tahun.

Desmita (2014: 36) mengungkapkan beberapa karakteristik siswa sekolah menengah pertama (SMP) antara lain: (1) terjadi ketidak seimbangan antara proporsi tinggi dan berat badan; (2) mulai timbul ciri-ciri seks sekunder; (3) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul dan keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan orang tua; (4) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa; (5) mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan; (6) reaksi dan ekspresi emosi masih labil; (7) mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial; dan (8) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Masa remaja ditinjau dari rentang kehidupan manusia merupakan masa peralihan dari masa kanak-kanak ke masa dewasa. Sifat-sifat remaja sebagian sudah tidak menunjukkan sifat-sifat masa kanak-kanaknya, tetapi juga belum menunjukkan sifat-sifat sebagai orang dewasa. Izzaty (2013: 36), menyatakan awal masa remaja berlangsung kira-kira dari 13 tahun sampai 16 tahun atau 17 tahun, dan akhir masa remaja bermula dari usia 16 tahun 17 tahun sampai 18

tahun, yaitu usia matang secara hukum. Dengan demikian akhir masa remaja merupakan periode yang sangat singkat. Periodisasi remaja ini sifatnya relatif karena masing-masing ahli maupun Negara menggunakan pendekatan yang berbeda-beda. Izzaty, (2013: 38) menjelaskan ciri-ciri sebagai berikut:

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

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

menjelaskan anak SMP mempunyai ciri-ciri tertentu diantaranya:

- a. Jasmani
 - 1) Laki-laki ataupun perempuan ada pertumbuhan memanjang.
 - 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
 - 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.
 - 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi.

- 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
- 6) Kesiapan dan kematangan untuk keterampilan bermain menjadi baik
- b. Psikis atau mental
 - 1) Banyak mengeluarkan energi dan fantasinya.
 - 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
- c. Sosial
 - 1) Ingin tetap diakui oleh kelompoknya.
 - 2) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

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

B. Penelitian yang Relevan

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fachryanti (2015) yang berjudul “Persepsi Guru Pendidikan Jasmani terhadap Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Mlati Sleman“. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi guru

pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran PJOK. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan analisis persentase, metode yang digunakan adalah metode survei dengan instrumen berupa angket. Subjek penelitian ini adalah seluruh guru pendidikan jasmani SD Negeri se- Kecamatan Mlati Sleman yang berjumlah 30 Guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di SD Negeri si-Kecamatan Mlati Sleman adalah baik (77,2). Sebesar 1 guru (3,30%) memiliki persepsi sangat baik, 18 guru (60,0%) memiliki persepsi baik, 9 guru (30,0%) memiliki persepsi sedang, 2 guru (6,70) memiliki persepsi kurang baik dan 0 guru (0%) memiliki persepsi tidak baik.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015) yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas VI terhadap Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan di SD N Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015”. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrument angket. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan rumus presentase. Data yang diperoleh adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan, selanjutnya diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah responden dan diperoleh presentase. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan, gambaran persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran senam lantai guling depan dengan kategori baik (60%). Persepsi terhadap faktor pengetahuan/ pengalaman berkategori sangat baik (60%). Persepsi

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

3. Penelitian yang dilakukan oleh Setyanto (2017) yang berjudul “Persepsi Siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap Pembelajaran Sepakbola Melalui Pendekatan TGFU (*Teaching Games For Understanding*)”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Ngaglik berjumlah 36 responden. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU adalah baik sebanyak 66,67%, disusul kategori cukup dengan persentase 27,78%, sangat baik dengan persentase 5,55%, dan tidak ada siswa yang mempunyai buruk atau sangat buruk. Analisis faktor-faktor secara rinci adalah sebagai berikut: (1) sebagian besar siswa memiliki perhatian yang sangat baik dengan jumlah 66,67% dan kategori baik dengan 33,33%. (2) siswa memiliki pengalaman belajar yang cukup dengan jumlah 61,11%, disusul dengan kategori baik dengan 30,56%, kategori sangat baik 5,56% dan kategori buruk 2,78%. (3) sebagian siswa memiliki pemahaman objek yang baik dengan jumlah 47,22%, kemudian kategori cukup dengan 44,44%, kategori sangat baik dengan jumlah 5,56%, dan kategori buruk 2,78%..

C. Kerangka Berpikir

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

Dalam pelaksanaan pengajaran, biasanya guru hanya berdasarkan pada struktur kurikulum bidang studi dan deskripsi pengajaran. Dalam kaitanya dengan proses pelaksanaan program pengajaran, diperlukan strategi tertentu untuk mengevaluasi hasil belajar, sehingga umpan balik penyempurnaan pelaksanaan program pengajaran dapat memiliki keefektifan program pengajaran.

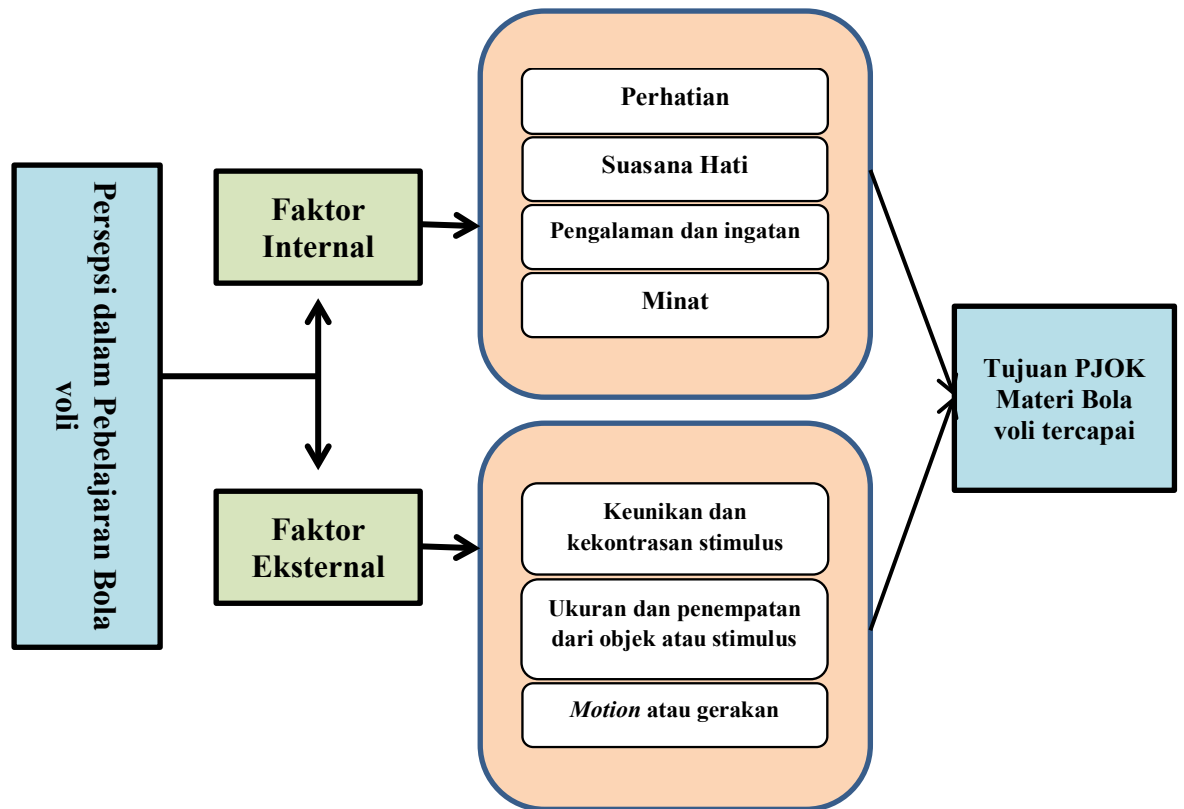
Berdasarkan hal tersebut, dapat menimbulkan persepsi yang berbeda dari setiap peserta didik terhadap pembelajaran bola voli. Persepsi adalah suatu proses kognitif dasar dalam kehidupan manusia. Persepsi adalah penelitian bagaimana kita mengintegrasikan sensasi ke dalam *percept* objek, dan bagaimana kita selanjutnya menggunakan *percepts* itu untuk mengenali dunia (*percepts* adalah hasil dari proses perseptual). Persepsi merupakan suatu proses yang didahului

oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Persepsi positif merupakan “penilaian individu terhadap suatu objek atau informasi dengan pandangan yang positif atau sesuai dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada, sedangkan persepsi negatif merupakan persepsi individu terhadap objek atau informasi tertentu dengan pandangan yang negatif, berlawanan dengan yang diharapkan dari objek yang dipersepsikan atau dari aturan yang ada”.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2015) menunjukkan gambaran persepsi siswa kelas VI terhadap pembelajaran senam lantai guling depan dengan kategori baik (60%). Persepsi terhadap faktor pengetahuan/ pengalaman berkategori sangat baik (60%). Persepsi terhadap faktor kebutuhan siswa berkategori sangat baik (50%). Persepsi terhadap faktor kesenangan/hobi berkategori sangat baik (35%). Persepsi terhadap faktor kebiasaan/pola hidup sehari-hari berkategori baik (55%).

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



Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Budiwanto (2017: 147) menyatakan bahwa penelitian deskriptif bertujuan mendeskripsikan, memaparkan kejadian yang terjadi saat ini, menuturkan pemecahan masalah yang ada sekarang secara sistematis, akurat, dan faktual berdasarkan data-data tentang sifat-sifat atau faktor-faktor tertentu yang diteliti. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk pemecahan masalah secara sistematis dan faktual mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat populasi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan angket.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SMP Negeri 2 Ngemplak yang beralamat di Area Sawah, Bimomartani, Kec. Ngemplak, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55584. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 - 19 Oktober 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Arikunto (2016: 108), menyatakan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian.” Populasi yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Ngemplak Sleman yang berjumlah 107 peserta didik. Keseluruhan populasi diambil semua untuk menjadi subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau *total sampling*. Rincian subjek penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian

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

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto (2016: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian”. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Ngemplak. Persepsi di sini merupakan tanggapan dan pengalaman peserta didik tentang pembelajaran permainan bolavoli yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan, berdasarkan faktor faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi yaitu faktor internal yang terdiri atas perhatian, suasana hati, pengalaman dan ingatan, dan minat dan faktor eksternal yang terdiri atas keunikan dan kontrasan stimulus, ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus, dan *motion* atau gerakan yang diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket tertutup. Hasil tersebut menunjukkan persepsi siswa terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bolavoli.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi tertutup. Arikunto (2016: 102-103) menyatakan bahwa skala psikologi tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden

tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Dalam angket ini disediakan empat alternatif jawaban, dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut;

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

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

Instrumen dalam penelitian ini diadopsi dari penelitian Riga Mahardika (2019) Instrumen tersebut telah diujicobakan sebelumnya dan diperoleh validitas sebesar 0,762 dan reliabilitas sebesar 0,972. Kemudian peneliti melakukan validasi ulang kepada dosen ahli, yaitu Bapak Yuyun Ari Wibowo, M.Or. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

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

2. Teknik Pengumpulan Data

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

F. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Pendapat Ghazali (2012: 48), “*One shoot* atau pengukuran sekali saja, pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur jawaban antar pernyataan.”

1. Uji Validitas

Pendapat Arikunto (2016: 96) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2016: 46). Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* (n-1) pada taraf signifikansi

0,05. Bila $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 106;5%)	Keterangan
01	0,422	0,189	Valid
02	0,324	0,189	Valid
03	0,375	0,189	Valid
04	0,352	0,189	Valid
05	0,372	0,189	Valid
06	0,362	0,189	Valid
07	0,336	0,189	Valid
08	0,377	0,189	Valid
09	0,340	0,189	Valid
10	0,319	0,189	Valid
11	0,353	0,189	Valid
12	0,499	0,189	Valid
13	0,457	0,189	Valid
14	0,310	0,189	Valid
15	0,458	0,189	Valid
16	0,379	0,189	Valid
17	0,342	0,189	Valid
18	0,357	0,189	Valid
19	0,357	0,189	Valid
20	0,435	0,189	Valid
21	0,351	0,189	Valid
22	0,474	0,189	Valid
23	0,410	0,189	Valid
24	0,372	0,189	Valid
25	0,483	0,189	Valid
26	0,407	0,189	Valid
27	0,384	0,189	Valid
28	0,386	0,189	Valid
29	0,409	0,189	Valid
30	0,387	0,189	Valid
31	0,408	0,189	Valid
32	0,403	0,189	Valid

Berdasarkan hasil analisis pada tabel 4 di atas, menunjukkan bahwa dari 32 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$, sehingga 32 butir angket layak digunakan untuk penelitian.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2016: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sahih saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2016: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,865	32

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Widoyoko (2014: 238) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) ideal pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M_i + 1,8 S_{bi} < X$	Sangat Positif
2	$M_i + 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 1,8 S_{bi}$	Positif
3	$M_i - 0,6 S_{bi} < X \leq M_i + 0,6 S_{bi}$	Cukup Positif
4	$M_i - 1,8 S_{bi} < X \leq M_i - 0,6 S_{bi}$	Kurang Positif
5	$X \leq M_i - 1,8 S_{bi}$	Sangat Kurang Positif

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

M_i = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

S_{bi} = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 32 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak didapat skor terendah (*minimum*) 53,00, skor tertinggi (*maksimum*) 97,00, rerata (*mean*) 73,78, nilai tengah (*median*) 74,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 79,00, *standar deviasi* (SD) 8,60. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Ngemplak

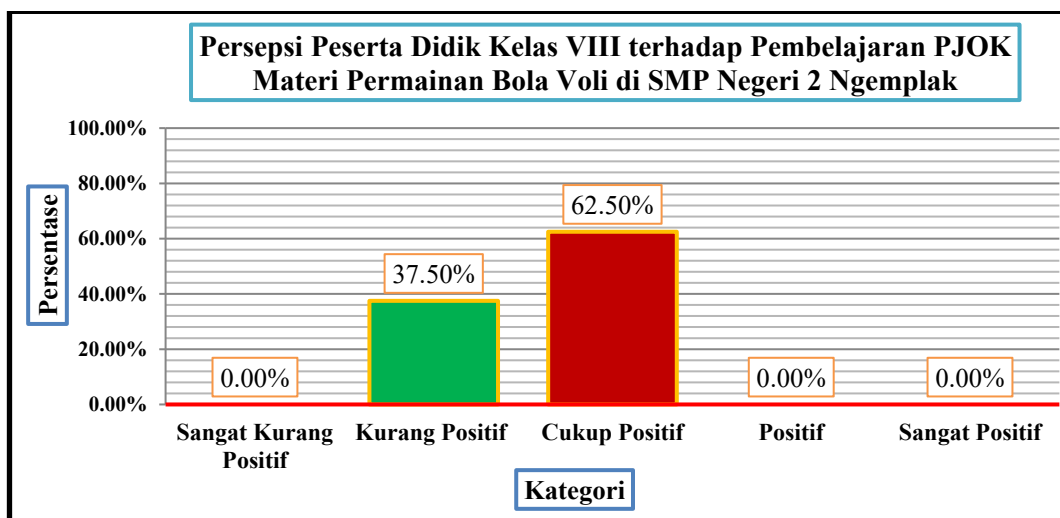
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	73.78
<i>Median</i>	74.00
<i>Mode</i>	79.00
<i>Std, Deviation</i>	8.60
<i>Minimum</i>	53.00
<i>Maximum</i>	97.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Ngemplak

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$109 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$90 < X \leq 109$	Positif	4	3.74%
3	$71 < X \leq 90$	Cukup Positif	57	53.27%
4	$52 < X \leq 71$	Kurang Positif	46	42.99%
5	$X \leq 52$	Sangat Kurang Positif	0	0.00%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Persepsi Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Ngemplak

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 42,99% (46 peserta didik), “cukup positif” sebesar 53,27% (57 peserta didik), “positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

1. Faktor Internal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor internal didapat skor terendah (*minimum*) 29,00, skor tertinggi (*maksimum*) 56,00, rerata (*mean*) 40,46, nilai tengah (*median*) 41,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 44,00, *standar deviasi* (SD) 5,18. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Internal

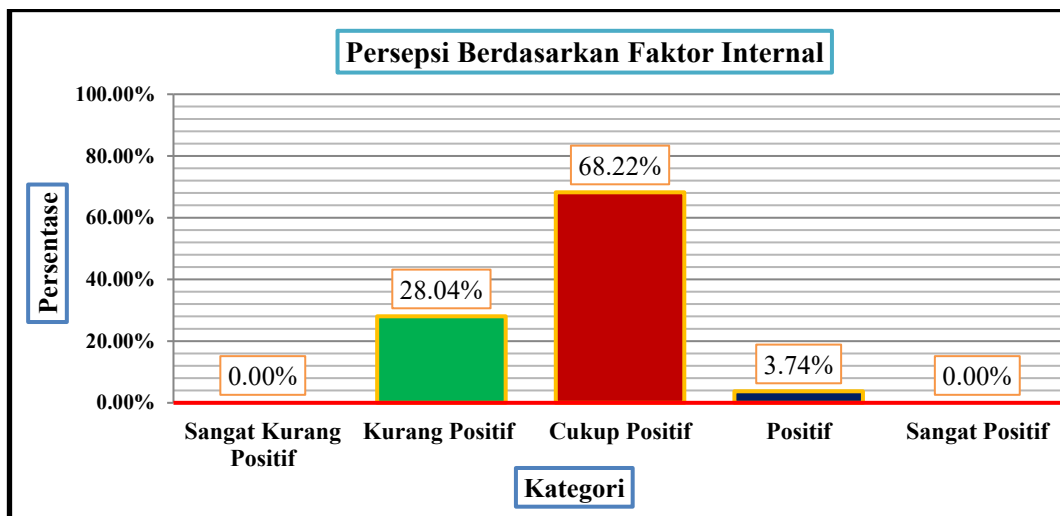
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	40.46
<i>Median</i>	41.00
<i>Mode</i>	44.00
<i>Std. Deviation</i>	5.18
<i>Minimum</i>	29.00
<i>Maximum</i>	56.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor internal pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Internal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$59 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$48 < X \leq 59$	Positif	4	3.74%
3	$37 < X \leq 48$	Cukup Positif	73	68.22%
4	$26 < X \leq 37$	Kurang Positif	30	28.04%
5	$X \leq 26$	Sangat Kurang Positif	0	0.00%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 10 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor internal disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Internal

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor internal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 28,04% (30 peserta didik), “cukup positif” sebesar 68,22% (73 peserta didik), “positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

a. Indikator Perhatian

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator perhatian didapat skor terendah (*minimum*) 4,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 9,57, nilai tengah (*median*) 10,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 10,00, *standar deviasi* (SD) 1,99. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Indikator Perhatian

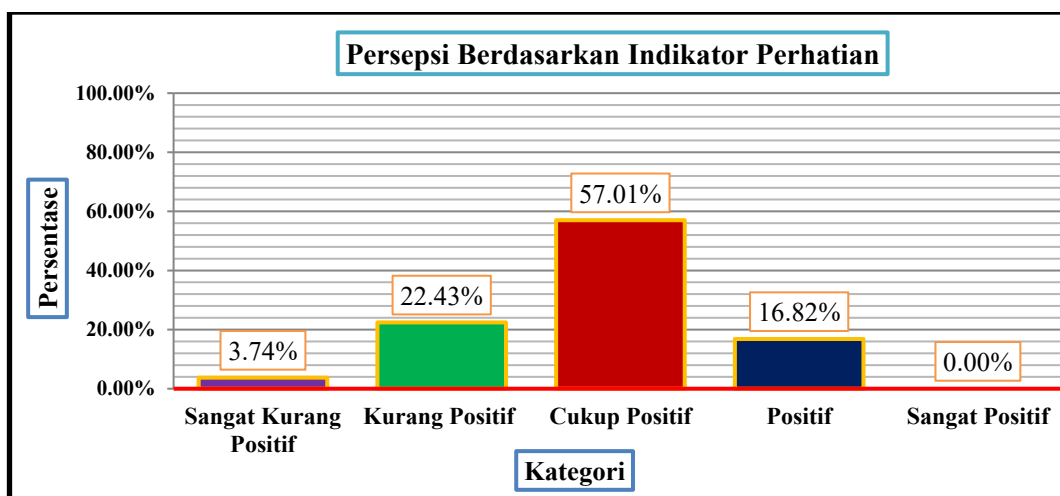
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	9.57
<i>Median</i>	10.00
<i>Mode</i>	10.00
<i>Std. Deviation</i>	1.99
<i>Minimum</i>	4.00
<i>Maximum</i>	14.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator perhatian pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Indikator Perhatian

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$14 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$11 < X \leq 14$	Positif	18	16.82%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup Positif	61	57.01%
4	$5 < X \leq 8$	Kurang Positif	24	22.43%
5	$X \leq 5$	Sangat Kurang Positif	4	3.74%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 12 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator perhatian disajikan pada gambar 5 berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Perhatian

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator perhatian berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik), “kurang positif” sebesar 22,43% (24 peserta didik), “cukup positif” sebesar 57,01% (61 peserta didik), “positif” sebesar 16,82% (18 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

b. Indikator Suasana Hati

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator suasana hati didapat skor terendah (*minimum*) 5,00, skor tertinggi (*maksimum*) 17,00, rerata (*mean*) 11,74, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 11,00, *standar deviasi* (SD) 2,06. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Indikator Suasana Hati

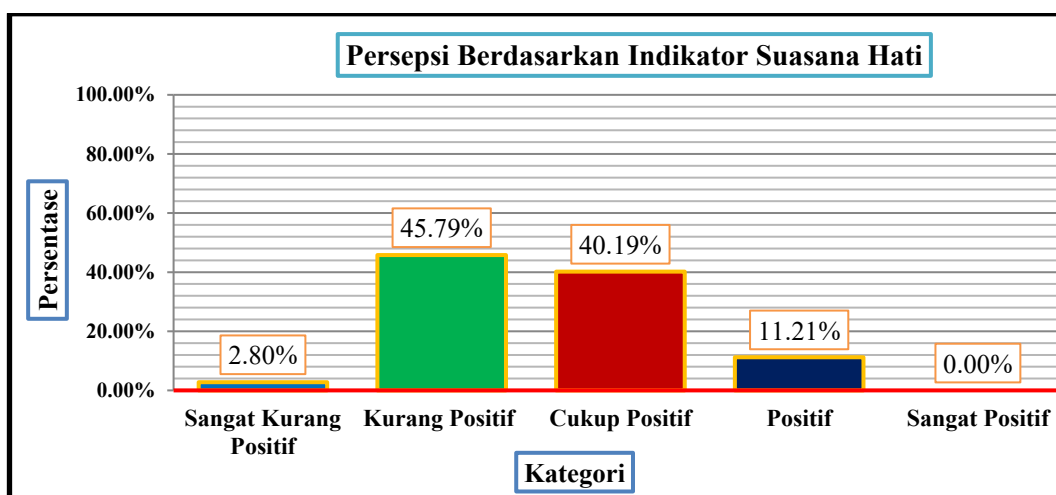
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	11.74
<i>Median</i>	12.00
<i>Mode</i>	11.00
<i>Std. Deviation</i>	2.06
<i>Minimum</i>	5.00
<i>Maximum</i>	17.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator suasana hati pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Indikator Suasana Hati

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$17 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$14 < X \leq 17$	Positif	12	11.21%
3	$11 < X \leq 14$	Cukup Positif	43	40.19%
4	$8 < X \leq 11$	Kurang Positif	49	45.79%
5	$X \leq 8$	Sangat Kurang Positif	3	2.80%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 14 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator suasana hati disajikan pada gambar 6 berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Suasana Hati

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator suasana hati berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 2,80% (3 peserta didik), “kurang positif” sebesar 45,79% (49 peserta didik), “cukup positif” sebesar 40,19% (43 peserta didik), “positif” sebesar 11,21% (12 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

c. Indikator Pengalaman dan Ingatan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator pengalaman dan ingatan didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 12,00, rerata (*mean*) 7,15, nilai tengah (*median*) 7,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 7,00, *standar deviasi* (SD) 1,77. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik Indikator Pengalaman dan Ingatan

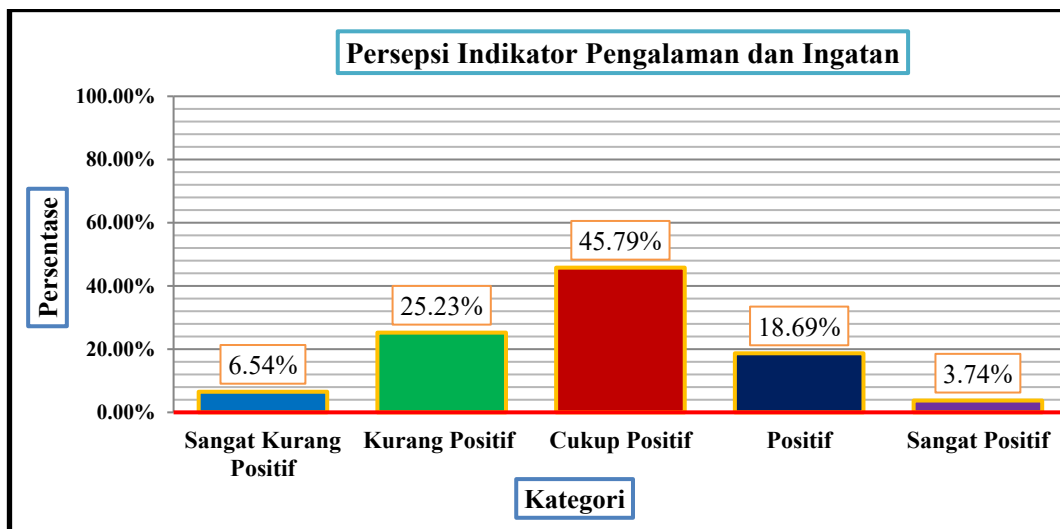
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	7.15
<i>Median</i>	7.00
<i>Mode</i>	7.00
<i>Std. Deviation</i>	1.77
<i>Minimum</i>	3.00
<i>Maximum</i>	12.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak indikator pengalaman dan ingatan pada tabel 16 berikut:

Tabel 16. Norma Penilaian Persepsi Indikator Pengalaman dan Ingatan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$10 < X$	Sangat Positif	4	3.74%
2	$8 < X \leq 10$	Positif	20	18.69%
3	$6 < X \leq 8$	Cukup Positif	49	45.79%
4	$4 < X \leq 6$	Kurang Positif	27	25.23%
5	$X \leq 4$	Sangat Kurang Positif	7	6.54%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 16 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak indikator pengalaman dan ingatan disajikan pada gambar 7 berikut:



Gambar 7. Diagram Batang Persepsi Indikator Pengalaman dan Ingatan

Berdasarkan tabel 16 dan gambar 7 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator pengalaman dan ingatan berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 6,54% (7 peserta didik), “kurang positif” sebesar 25,23% (27 peserta didik), “cukup positif” sebesar 45,79% (49 peserta didik), “positif” sebesar 18,69% (20 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik).

d. Indikator Minat

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator minat didapat skor terendah (*minimum*) 5,00, skor tertinggi (*maksimum*) 16,00, rerata (*mean*) 12,00, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,00, *standar deviasi* (SD) 2,08. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Deskriptif Statistik Indikator Minat

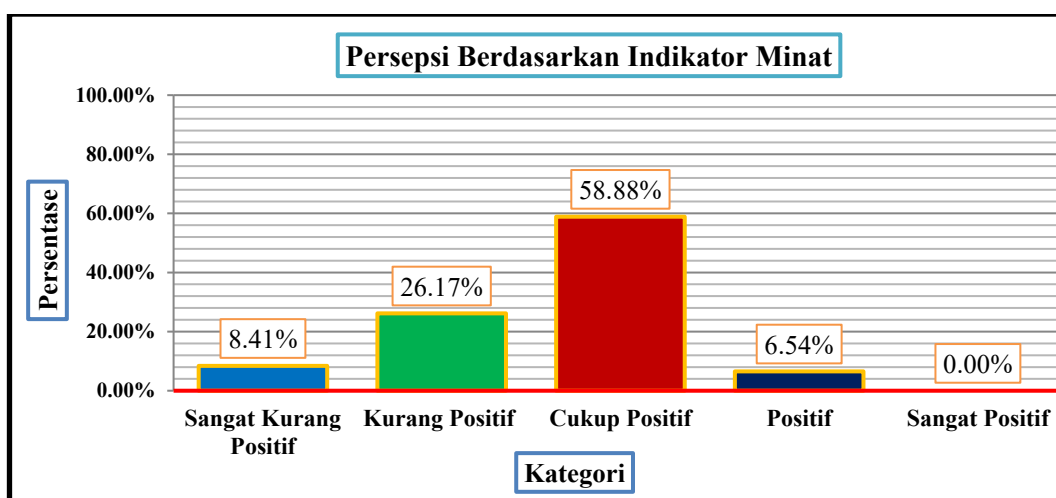
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	12.00
<i>Median</i>	12.00
<i>Mode</i>	12.00
<i>Std. Deviation</i>	2.08
<i>Minimum</i>	5.00
<i>Maximum</i>	16.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator minat pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Indikator Minat

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$17 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$14 < X \leq 17$	Positif	7	6.54%
3	$11 < X \leq 14$	Cukup Positif	63	58.88%
4	$8 < X \leq 11$	Kurang Positif	28	26.17%
5	$X \leq 8$	Sangat Kurang Positif	9	8.41%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 18 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator minat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



Gambar 8. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Minat

Berdasarkan tabel 18 dan gambar 8 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator minat berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 8,41% (9 peserta didik), “kurang positif” sebesar 26,17% (28 peserta didik), “cukup positif” sebesar 58,88% (63 peserta didik), “positif” sebesar 6,54% (7 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor eksternal didapat skor terendah (*minimum*) 22,00, skor tertinggi (*maksimum*) 43,00, rerata (*mean*) 33,32, nilai tengah (*median*) 34,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 37,00, *standar deviasi* (SD) 5,12. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Deskriptif Statistik Faktor Eksternal

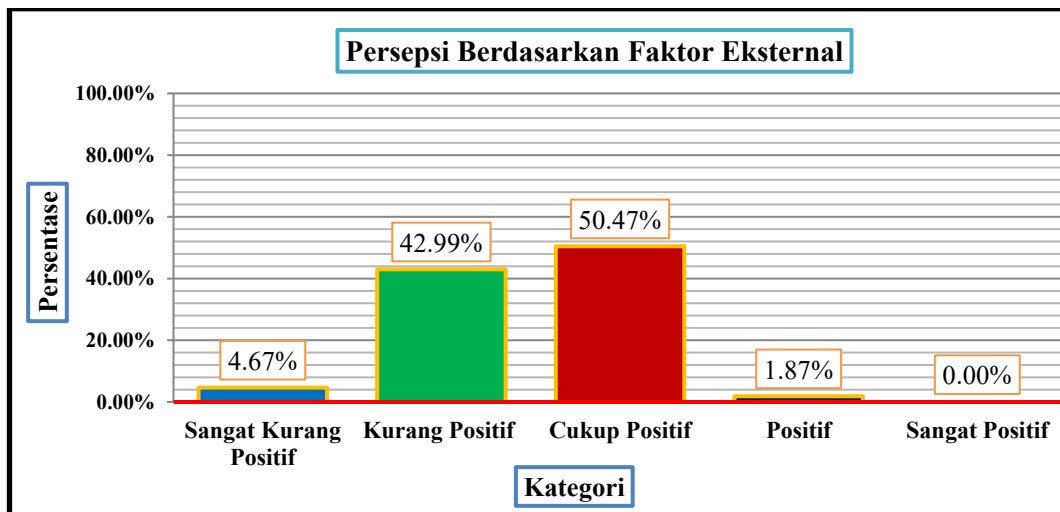
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	33.32
<i>Median</i>	34.00
<i>Mode</i>	37.00
<i>Std. Deviation</i>	5.12
<i>Minimum</i>	22.00
<i>Maximum</i>	43.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor eksternal pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 20. Norma Penilaian Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$51 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$42 < X \leq 51$	Positif	2	1.87%
3	$33 < X \leq 42$	Cukup Positif	54	50.47%
4	$24 < X \leq 33$	Kurang Positif	46	42.99%
5	$X \leq 24$	Sangat Kurang Positif	5	4.67%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 20 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor eksternal disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



Gambar 9. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Faktor Eksternal

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 9 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor eksternal berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 4,67% (5 peserta didik), “kurang positif” sebesar 42,99% (46 peserta didik), “cukup positif” sebesar 50,47% (54 peserta didik), “positif” sebesar 1,87% (2 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

a. Indikator Keunikan dan kontrasan stimulus

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator Keunikan dan kontrasan stimulus didapat skor terendah (*minimum*) 6,00, skor tertinggi (*maksimum*) 18,00, rerata (*mean*) 13,70, nilai tengah (*median*) 14,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 16,00, *standar deviasi* (SD) 2,64. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 21 sebagai berikut:

Tabel 21. Deskriptif Statistik Indikator Keunikan dan kontrasan stimulus

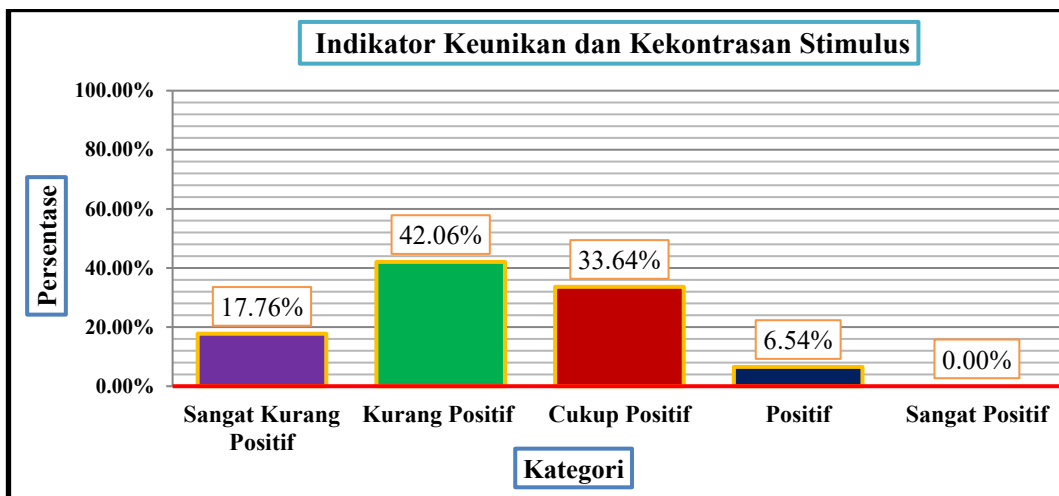
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	13.70
<i>Median</i>	14.00
<i>Mode</i>	16.00
<i>Std. Deviation</i>	2.64
<i>Minimum</i>	6.00
<i>Maximum</i>	18.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak indikator keunikan dan kontrasan stimulus pada tabel 22:

Tabel 22. Norma Penilaian Indikator Keunikan dan Kontrasan Stimulus

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$20 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$17 < X \leq 20$	Positif	7	6.54%
3	$14 < X \leq 17$	Cukup Positif	36	33.64%
4	$11 < X \leq 14$	Kurang Positif	45	42.06%
5	$X \leq 11$	Sangat Kurang Positif	19	17.76%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 22 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak indikator keunikan dan kontrasan stimulus pada gambar 10 berikut:



Gambar 10. Diagram Batang Persepsi Berdasarkan Indikator Keunikan dan Kekontrasan Stimulus

Berdasarkan tabel 22 dan gambar 10 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator Keunikan dan kekontrasan stimulus berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 17,76% (19 peserta didik), “kurang positif” sebesar 42,06% (45 peserta didik), “cukup positif” sebesar 33,64% (36 peserta didik), “positif” sebesar 6,54% (7 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

b. Indikator Ukuran dan Penempatan dari Objek atau Stimulus

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus didapat skor terendah (*minimum*) 5,00, skor tertinggi (*maksimum*) 15,00, rerata (*mean*) 10,69, nilai tengah (*median*) 11,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,00, *standar deviasi* (SD) 2,13. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 23 sebagai berikut:

Tabel 23. Deskriptif Statistik Ukuran dan Penempatan Objek atau Stimulus

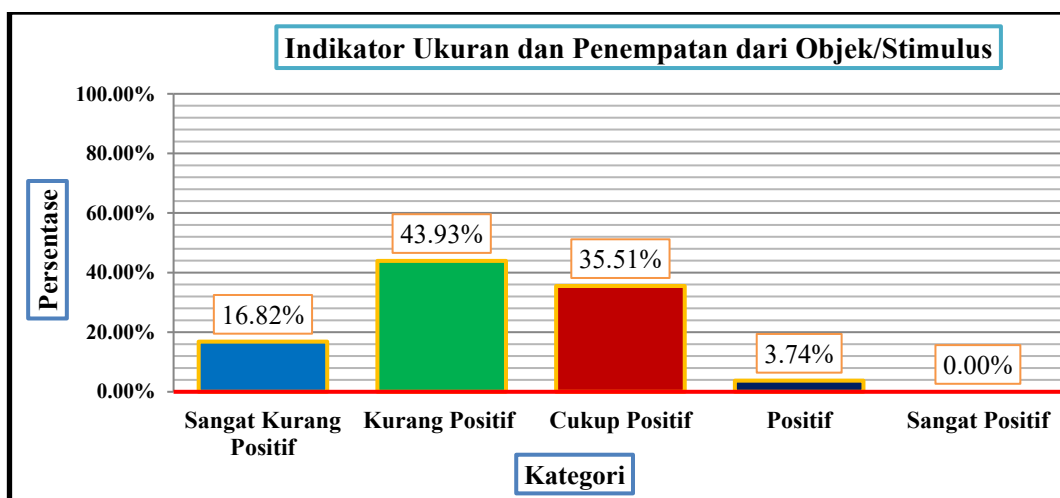
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	10.69
<i>Median</i>	11.00
<i>Mode</i>	12.00
<i>Std. Deviation</i>	2.13
<i>Minimum</i>	5.00
<i>Maximum</i>	15.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak ukuran dan penempatan dari objek/stimulus pada tabel 24:

Tabel 24. Norma Penilaian Ukuran dan Penempatan dari Objek/Stimulus

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$17 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$14 < X \leq 17$	Positif	4	3.74%
3	$11 < X \leq 14$	Cukup Positif	38	35.51%
4	$8 < X \leq 11$	Kurang Positif	47	43.93%
5	$X \leq 8$	Sangat Kurang Positif	18	16.82%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 24 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus pada gambar 11:

**Gambar 11. Diagram Ukuran dan Penempatan dari Objek atau Stimulus**

Berdasarkan tabel 24 dan gambar 11 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 16,82% (18 peserta didik), “kurang positif” sebesar 43,93% (47 peserta didik), “cukup positif” sebesar 35,51% (38 peserta didik), “positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

c. Indikator *Motion* atau Gerakan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator *motion* atau gerakan didapat skor terendah (*minimum*) 4,00, skor tertinggi (*maksimum*) 13,00, rerata (*mean*) 8,93, nilai tengah (*median*) 9,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 8,00, *standar deviasi* (SD) 1,97. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 25 sebagai berikut:

Tabel 25. Deskriptif Statistik Indikator *Motion* atau Gerakan

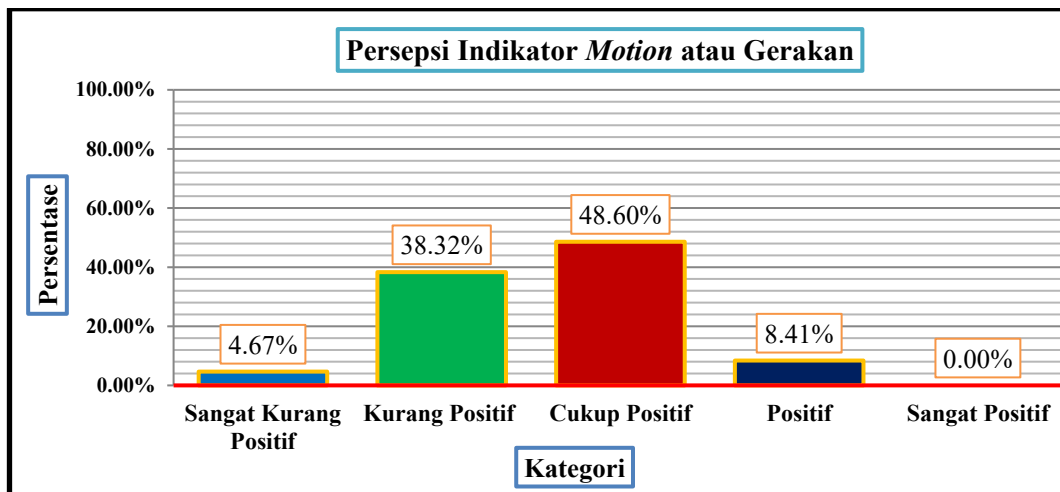
Statistik	
<i>N</i>	107
<i>Mean</i>	8.93
<i>Median</i>	9.00
<i>Mode</i>	8.00
<i>Std. Deviation</i>	1.97
<i>Minimum</i>	4.00
<i>Maximum</i>	13.00

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak indikator *motion* atau gerakan pada tabel 26 sebagai berikut:

Tabel 26. Norma Penilaian Persepsi Indikator *Motion* atau Gerakan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$14 < X$	Sangat Positif	0	0.00%
2	$11 < X \leq 14$	Positif	9	8.41%
3	$8 < X \leq 11$	Cukup Positif	52	48.60%
4	$5 < X \leq 8$	Kurang Positif	41	38.32%
5	$X \leq 5$	Sangat Kurang Positif	5	4.67%
Jumlah			107	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 26 persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak indikator *motion* atau gerakan disajikan pada gambar 12 berikut:



Gambar 12. Diagram Batang Persepsi Indikator *Motion* atau Gerakan

Berdasarkan tabel 26 dan gambar 12 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator *motion* atau gerakan berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 4,67% (5 peserta didik), “kurang positif” sebesar 38,32% (41 peserta didik), “cukup positif” sebesar 48,60% (52 peserta didik), “positif” sebesar 8,41% (9 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak dalam kategori cukup positif. Secara rinci yaitu paling banyak pada kategori cukup positif ada 14 peserta didik atau 45,16%, kategori positif ada 11 peserta didik atau 35,48%, selanjutnya pada kategori sangat positif ada 4 peserta didik atau 12,90%. Subagyo, Komari, & Pambudi (2015: 53) menjelaskan persepsi merupakan suatu proses yang didahului oleh proses penginderaan, yaitu merupakan proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera atau juga disebut proses sensoris.

Persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Kunci untuk memahami persepsi adalah terletak pada pengenalan bahwa persepsi itu merupakan suatu penafsiran yang unik terhadap situasi, dan bukannya suatu pencatatan yang benar terhadap situasi (Suharnan, 2015: 23). Persepsi juga merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian terhadap stimulus oleh organisme atau individu sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu (Goldstein, 2016: 48). Persepsi adalah memberi makna pada stimuli inderawi (*sensory stimuli*). Persepsi mempunyai sifat subjektif, karena bergantung pada kemampuan dan keadaan dari

masing-masing individu, sehingga akan ditafsirkan berbeda oleh individu yang satu dengan yang lain.

Berdasarkan hal tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak cenderung menunjukkan persepsi yang positif. Hal tersebut dikarenakan permainan bola voli merupakan olahraga yang terdapat unsur bermain. Mencermati karakter anak usia sekolah dasar, bermain merupakan salah satu kegiatan yang sangat disukai. Seperti yang dijelaskan Mulyasa (2014: 166) bahwa bermain bagi anak dapat digunakan untuk mempelajari dan belajar banyak hal, dapat mengenal aturan, bersosialisasi, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerja sama, dan menjunjung tinggi sportivitas. Ditambahkan Elfiadi (2016: 16) menyatakan bermain adalah kegiatan pokok dan penting untuk anak, karena bermain bagi anak mempunyai nilai yang sama dengan bekerja dan belajar bagi orang dewasa. Artinya bermain merupakan sarana untuk mengubah kekuatan potensial yang ada dalam diri anak menjadi berbagai kemampuan dan kecakapan dalam kehidupan anak kelak. Melalui bermain, anak mendapatkan berbagai pengalaman untuk mengenal dunia sekitarnya. Dengan stimulasi bermain pula anak dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangannya, sehingga memberikan dasar yang kokoh dan kuat bagi pemecahan kesulitan hidupnya di kemudian hari

Bermain bagi anak tidak hanya memberikan kepuasan, akan tetapi bermain dapat pula membangun karakter dan membentuk sikap dan kepribadian anak Docket dan Fleeer (Pratiwi, 2017: 4) berpendapat bahwa bermain merupakan kebutuhan bagi anak, karena melalui bermain anak akan memperoleh pengetahuan

yang dapat mengembangkan kemampuan dirinya. Sejalan dengan teori tersebut Susanto (Pratiwi, 2017: 4) mengemukakan bahwa bermain dapat membentuk sikap mental dan nilai-nilai kepribadian anak diantaranya:

1. Dengan bermain itu anak belajar menyadari keteraturan, peraturandan berlatih menjalankan komitmen yang dibangun dalam permainan tersebut
2. Anak belajar menyelesaikan masalah dalam kesulitan terendah sampai yang tertinggi.
3. Anak berlatih sabar menunggu giliran setelah temannya menyelesaikan permainannya.
4. Anak berlatih bersaing dan membentuk motivasi dan harapan hari esok aka nada peluang memenangkan permainan.
5. Anak-anak sejak dini belajar menghadapi resiko kekalahan yang dihadapi dari permainan.

Dijelaskan bahwa persepsi pada hakikatnya adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap orang di dalam memahami informasi tentang lingkungannya, baik lewat penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman (Thoha, 2010: 141-142). Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak dipengaruhi oleh beberapa faktor, di antaranya dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor internal masuk dalam kategori cukup positif. Tetapi ada kecenderungan 73 peserta didik atau 68,22% dalam kategori cukup positif, sedangkan 30 siswa pada kategori kurang positif. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam individu itu sendiri.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator perhatian dalam kategori cukup positif. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek. Energi tiap orang berbeda-beda sehingga perhatian seseorang terhadap obyek juga berbeda dan hal ini akan mempengaruhi persepsi terhadap suatu obyek.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator suasana hati dalam kategori cukup positif. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator pengalaman dan ingatan dalam kategori cukup positif. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator minat dalam kategori cukup positif. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk

mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dapat dikatakan sebagai minat.

2. Faktor Eksternal

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori cukup positif. Kecenderungan pada faktor eksternal ada 46 peserta didik atau 42,99% dalam kategori cukup positif dan 54 peserta didik atau 50,47% dalam kategori cukup positif. Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator keunikan dan kontrasan stimulus dalam kategori kurang positif. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian. Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat. Kekuatan dari stimulus merupakan daya dari suatu obyek yang bisa mempengaruhi persepsi.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator ukuran dan penempatan objek atau stimulus dalam kategori kurang positif. Faktor ini

menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi. Warna dari objek-objek. Objek-objek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.

Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berdasarkan indikator *motion* atau gerakan dalam kategori cukup positif. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah

jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 42,99% (46 peserta didik), “cukup positif” sebesar 53,27% (57 peserta didik), “positif” sebesar 3,74% (4 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 0,00% (0 peserta didik).

B. Implikasi

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

1. Faktor-faktor yang kurang dominan dalam persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak perlu diperhatikan dan dicari pemecahannya agar faktor tersebut lebih membantu dalam meningkatkan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli.
2. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

C. Saran

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

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak.
2. Agar melakukan penelitian tentang persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola voli di SMP Negeri 2 Ngemplak dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
4. Bagi peneliti selanjutnya agar lebih memperhatikan faktor yang mengkonstrak variabel persepsi dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajayati, T. (2017). The learning model of forearm passing in volleyball for junior high school. *Journal of Education, Teaching and Learning*, Volume 2 No 2. Pp. 218-223.
- Alcala, D.H & Garijo, A. (2017). Teaching games for understanding: a comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of Human Kinetics*, Volume 59, 17-27.
- Anderson, J.R. (2015). *Cognitive psychology and its implications*. USA: Worth Publisher.
- Arikunto, S. (2016). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ariwobowo, Y. (2014). Pemahaman mahasiswa pjkr kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Azwar, S. (2016). *Fungsi dan Pengembangan pengukuran tes dan prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Baharuddin. (2017). *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media Group.
- Beutelstahl, D. (2008). *Belajar bermain bola voli*. Bandung: Pionir Jaya.
- Budiwanto. S. (2017). (2017). *Metode statistika untuk mengolah data keolahragaan*. Malang: UNM Pres.
- Dearing, J. (2019). *Volleyball fundamentals, second edition*. Illinois : Human Kinetics.
- Desmita. (2014). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, H.E. (2012). *Memahami perkembangan fisik remaja*. Yogyakarta: Kanisius.
- Diahsari, E.Y. (2011). *Pengantar psikologi lingkungan*. Yogyakarta: Lembaga Penerbitan Universitas Ahmad Dahlan.

- Fachryanti. (2015). *Persepsi guru pendidikan jasmani terhadap penggunaan media gambar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Mlati Sleman*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- FIVB. (2016). *Official volleyball rules 2017-2020*. Published by FIVB in 2016 – www.fivb.org.
- Ghazali, I. (2012). *Aplikasi analisis multivariate dengan program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Goldstein, E.B. (2016). *Cognitive psychology connecting mind, research and everyday experience with coglab manual, 3 rd edition*. Wadsworth. USA.
- Guntur. (2013). Pengembangan sistem asesmen hasil belajar siswa sekolah menengah atas dalam penjasorkes materi permainan bolavoli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 9, Nomor 1.
- Guspa, A & Rahmi, T. (2014). Hubungan antara persepsi terhadap financial reward dengan komitmen kerja pada atlet. *Jurnal RAP UNP*, Vol. 5, No. 1, hlm. 1-11.
- Hamalik, O. (2010). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Handayani. (2013). *Psikologi umum*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Hidayat, A, Pratama, R & Hardiono, B. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 92-100.
- Irwanto. (2014). *Psikologi umum*. Jakarta: Kerja sama APTIK dan Gramedia.
- Iswanto. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *urnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), 79-91.
- Izzaty, R.E. (2013). *Perkembangan peserta didik*. Yogyakarta: UNY Press.

- Khairani, M. (2013). *Psikologi umum*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 2.
- Kurniawan. (2015). *Persepsi siswa kelas vi terhadap pembelajaran senam lantai guling depan di SD N Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Kurniawan, W.P & Suharjana. (2018). Pengembangan model permainan polo air sebagai pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa sekolah dasar kelas atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), pp, 50-61.
- Kusriyanti & Sukoco, P. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), pp, 65-77.
- Liliweri, A. (2011). *Komunikasi serba ada serba makna*. Kencana : Jakarta.
- Mahardhika, N.A, Jusuf, J.B, & Priyambada. (2018). Dukungan orangtua terhadap motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 14 (2), pp, 62-68.
- Mawarti, S. (2005). Tactical games approach dalam pembelajaran bolavoli siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1.
- _____. (2009). Permainan bolavoli mini untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 2.
- Muchlas, M. (2008). *Perilaku organisasi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mulyasa, E. (2014). *Kurikulum berbasis kompetensi*. Bandung: Rosda Karya.
- Ningsih, N. (2012). Hambatan guru pendidikan kewarganegaraan dalam pelaksanaan evaluasi pembelajaran di SMAN 1 Sanden. *Jurnal Citizenship*, Vol. 1 No. 2.


- Nopembri, S & Saryono. (2012) *Model pembelajaran pendidikan jasman: fokus pada pendekatan taktik*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Oliveira, Tulio Bernardo Macedo Alfano Moura, Andre Luiz Felix Rodacki, Markus Tilp & Victor Hugo Alves Okazaki. (2020). A systematic review of volleyball spike kinematics: Implications for practice and research. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 0(0) 1–17.
- Palevi, M.S. (2019). Analisis kondisi fisik pada atlet bolavoli putri Club Jelita Kecamatan Gedeg Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, Vol. 07 No. 02. Hal 245-252.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pinaryo. (2014). Persepsi mahasiswa Universitas Muhammadiyah Ponorogo terhadap program kemahasiswaan mahasiswa. *Jurnal Pendidikan*, Vol.2. Nomor 2.
- Prasetijo, R. (2015). *Perilaku konsumen*. Yogyakarta: ANDI.
- Pratiwi, W. (2017). Konsep bermain pada anak usia dini. *TADBIR : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, Volume 5, Nomor 2.
- Priastuti, D. (2015). Peningkatan keberanian guling belakang melalui permainan bola dan sampai pada siswa kelas IV A SDN 4 Wates Kulonprogo. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Putra, D.R. (2019). *Persepsi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2016 terhadap olahraga rugby*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi komunikasi. edisi kesepuluh*. Bandung: Rosdakarya.
- Richard, W. (2018). *Perception*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Rithaudin, A & Sari, P.T.P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.

- Robbins, S. P., & Judge, T. A. (2012). *Perilaku organisasi, buku 1, edisi 12*. Jakarta: Penerbit Salemba Empat.
- Sarwono, S. (2016). *Pengantar psikologi umum*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setyanto. (2017). *Persepsi siswa SMP Negeri 1 Ngaglik terhadap pembelajaran sepakbola melalui pendekatan TGFU (Teaching Games For Understanding)*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Shaleh, A.R. (2014). *Psikologi suatu. pengantar dalam perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media.
- Slameto. (2013). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Subagyo, Komari, A & Pambudi, A.F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar evaluasi pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugihartono. (2012). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhadi & Sujarwo. (2009). *Volleyball for all*. Yogyakarta: UNY Press.
- Suharnan, M.S (2015). *Psikologi kognitif*. Surabaya: Srikandi.
- Suharno. (1993). *Metodik melatih permainan bola volley*. Yogyakarta: Yayasan Sekolah Tinggi Olahraga Yogyakarta.
- Sukintaka. (2004). *Teori pendidikan jasmani*. Yogyakarta: Esa Grafika.
- Sumarsono, A, Anisah, & Iswahyuni. (2019). Media interaktif sebagai optimalisasi pemahaman materi permainan bola tangan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 1-11.
- Sunaryo. (2014). *Psikologi untuk keperawatan*. Jakarta: Kedokteran EGC.

- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan proses belajar mengajar pendidikan jasmani olahrag dan kesehatan pada sekolah dasar. *Jurnal Gelanggang Olahraga* Volume 1, No 2.
- Sutanto, T. (2016). *Buku pintar olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Thoha, M. (2010). *Kepemimpinan dan manajemen*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Utami, M.S.U & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21.
- Walgito, B. (2017). *Pengantar psikologi umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Wicaksono, Kusuma, I.P, Festiawan, R, Widanita, N, & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 2020, 41-54.
- Widiastuti. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, Vol 15, No 1.
- Widoyoko, E.P. (2014). *evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyastuti Y, Rahmawati A, & Purnamaningrum, YE. (2019). *Kesehatan reproduksi*. Yogyakarta: Fitramaya.
- Winarni, S & Lismadiana. (2020). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari usia dan jenis sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 101-114.
- Wiyasa, I.K.N. (2017). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT dalam setting lesson study terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), 72-78.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id</small>
---	---

Nomor : 400/UN34.16/PT.01.04/2020	6 Oktober 2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	

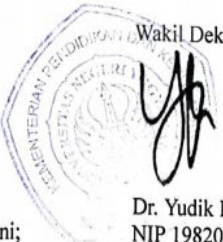

Yth . Kepala Sekolah SMPN 2 Ngemplak (Area Sawah, Bimomartani, Ngemplak, Sleman Regency, Special Region of Yogyakarta 55584)

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

Nama	: Ilham Putra Dharista
NIM	: 16601244028
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEEMPLAK TAHUN 2020
Waktu Penelitian	: 12 Oktober - 12 November 2020

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.


Wakil Dekan Bidang Akademik,

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

Tembusan :

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 NGEMLAK
MACANAN, BIMOMARTANI, NGEMLAK, SLEMAN, YOGYAKARTA, 55584
Telepon 08112953232, E-mail : smpn2ngemplak01081964@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 070/A.222/X/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra Hj.Widi Hastuti,M.Pd
NIP : 19640317 198403 2 002
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan : Kepala SMP Negeri 2 Ngemplak
Unit Kerja : SMP Negeri 2 Ngemplak

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ilham Putra Dharista
NIM : 16601244028
Program / Tingkat : Pendidikan Jasmani, Kesehatan Dan Rekreasi / S 1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian pada tanggal tanggal 12 Oktober - 19 Oktober 2020 dengan judul "PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMLAK TAHUN 2020 "

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dibuat di : Sleman
Tanggal : 19 Oktober 2020

Kepala SMP Negeri 2 Ngemplak



Dra Hj.Widi Hastuti,M.Pd
NIP:19640317 198403 2 002

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

**PERSEPSI PESERTA DIDIK
KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI
PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK TAHUN 2020**

Identitas diri

Nama :
Kelas :
Jenis Kelamin :

Kerahasiaan identitas diri anda akan senantiasa terjaga dan dijamin oleh peneliti. Mohon diisi dengan lengkap. Angket ini berisi pernyataan dan pertanyaan yang dimaksudkan untuk mengetahui “**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BOLAVOLI DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK TAHUN 2020**”. Sehubungan dengan ini berilah respon terhadap setiap pernyataan berikut ini dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang anda pilih. Pilih salah satu yang sesuai dengan anda, yaitu:

Contoh :

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

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

Jawablah pernyataan sesuai dengan jawaban yang sebenarnya!

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

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

Lampiran 4. Data Penelitian

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PENJAS MATERI PERMAINAN BOLAVOLI
DI SMP NEGERI 2 NGEMPLAK**

No	Faktor Internal																	Faktor Eksternal																Σ	
	Perhatian				Suasana hati					Pengalaman dan ingatan				Minat					Keunikan dan kekontrasan stimulus						Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus						Motion atau gerakan				
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32				
1	1	2	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	77		
2	2	1	3	3	1	1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	61		
3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	1	1	1	1	2	1	2	1	2	3	2	1	2	3	2	3	3	68		
4	1	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	69		
5	3	3	3	1	3	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	1	1	2	2	3	1	64		
6	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	1	1	3	3	1	1	3	1	3	2	1	1	1	1	1	1	68		
7	2	2	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	1	3	1	3	1	2	2	3	1	1	1	3	3	3	71		
8	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	1	2	2	1	1	2	3	1	2	1	3	1	2	3	2	3	69		
9	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	1	1	3	3	3	2	1	3	3	1	3	3	79		
10	2	3	1	3	3	1	1	2	2	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	53		
11	2	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	2	2	1	2	3	2	3	2	3	2	2	1	3	76		
12	2	4	3	3	2	3	3	3	1	3	3	1	2	2	3	1	3	1	3	4	2	1	1	1	1	1	3	1	1	3	1	1	67		
13	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	3	77		
14	2	1	1	3	2	1	3	3	2	3	3	1	2	2	3	2	3	1	2	3	3	1	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	72		
15	2	1	1	1	2	3	2	3	2	2	1	1	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	3	3	2	1	1	1	1	2	2	55		
16	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	1	3	1	1	1	1	1	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	2	62		

17	4	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	1	1	1	3	3	3	1	1	2	3	2	1	1	1	2	2	1	1	67	
18	1	4	3	3	1	1	2	4	1	2	3	1	2	3	3	3	3	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	3	3	2	2	62		
19	4	2	3	2	3	2	2	2	3	3	1	3	2	2	3	1	3	1	1	2	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3	3	74	
20	3	2	2	1	3	3	2	2	4	3	1	3	2	1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	3	1	3	3	3	3	3	3	79	
21	2	1	1	3	1	2	2	1	2	1	3	3	1	3	3	1	1	3	3	3	3	1	1	3	2	2	2	2	2	2	3	3	66	
22	2	3	2	2	2	3	2	1	2	2	2	1	1	1	1	3	1	1	1	2	2	2	1	2	2	1	3	1	3	3	3	3	61	
23	3	3	3	3	1	3	2	3	3	1	1	1	1	3	1	3	1	1	1	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	69	
24	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	1	3	4	3	1	2	1	1	2	3	3	1	3	1	1	2	1	3	2	1	1	69	
25	4	3	4	3	3	1	3	1	3	4	2	3	2	3	3	3	2	2	1	2	3	1	3	2	2	2	1	2	2	3	2	3	78	
26	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	2	79	
27	2	2	3	2	2	2	1	3	4	3	2	1	3	3	3	3	2	3	1	1	2	1	2	2	2	2	2	3	1	2	3	3	71	
28	3	3	3	3	3	3	1	1	3	1	1	1	3	1	1	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	75	
29	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	1	3	3	2	2	2	1	1	1	1	3	1	2	1	71	
30	3	3	2	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	1	1	1	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	1	78	
31	2	2	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	2	2	3	2	1	1	3	3	3	1	2	77	
32	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	2	1	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	3	2	1	1	66	
33	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	3	3	1	1	67	
34	2	3	2	2	3	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	1	1	2	3	1	2	2	1	2	1	1	71	
35	1	1	1	1	1	1	1	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	74	
36	3	3	2	3	3	1	1	1	3	1	1	3	2	1	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	1	65	
37	2	2	2	1	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	1	67	
38	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	3	2	3	3	69	
39	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	1	1	1	2	1	2	3	2	3	2	2	3	75	
40	1	1	1	1	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	70	
41	2	2	2	1	2	2	3	3	1	1	3	1	3	3	2	2	3	3	1	2	4	1	2	3	2	2	2	1	1	2	3	2	67	
42	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	2	4	2	1	1	1	2	3	2	1	1	2	3	2	66	
43	1	2	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	1	2	2	2	2	2	3	2	2	3	1	1	2	1	2	2	2	3	69

44	3	2	3	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	2	2	3	2	2	1	2	1	2	2	2	1	3	2	1	2	3	2	1	63	
45	2	3	2	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	1	3	3	2	3	2	2	2	2	75	
46	3	2	2	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	2	2	3	3	1	2	76		
47	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	2	1	2	1	3	2	1	3	2	2	1	74	
48	3	1	1	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	1	2	1	1	2	2	2	1	1	2	2	1	64	
49	2	2	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	4	2	3	2	3	2	3	2	3	3	1	3	1	76	
50	1	2	1	3	1	3	3	3	2	2	1	2	1	2	3	2	2	3	3	2	1	3	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	60	
51	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	2	3	3	2	3	2	2	3	1	1	1	3	1	3	2	1	1	2	2	70	
52	1	3	3	2	3	3	2	1	1	1	1	3	3	1	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	2	1	2	72
53	1	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	74
54	3	2	2	3	1	1	1	3	3	1	3	2	2	2	3	2	2	2	3	1	3	3	2	3	2	3	2	1	3	1	3	1	69	
55	3	3	2	3	3	1	3	3	3	1	1	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	4	3	2	2	3	3	3	1	80	
56	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	1	1	2	2	2	2	3	2	3	2	1	2	3	2	2	3	2	2	73	
57	3	3	3	2	3	2	1	1	3	2	1	3	1	3	3	3	3	3	2	4	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	81
58	1	2	3	2	1	2	1	3	1	3	1	3	3	2	3	3	3	1	3	1	3	1	1	1	2	2	2	2	3	1	2	3	65	
59	3	3	3	2	1	2	1	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	75
60	1	1	3	2	1	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	1	73
61	1	1	2	2	1	3	3	1	2	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	1	3	1	1	2	2	2	2	2	1	3	3	2	3	63
62	2	3	2	1	1	2	3	3	1	1	3	3	3	3	2	2	1	2	1	1	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	64
63	2	2	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	1	2	3	1	3	1	1	2	1	1	3	62	
64	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	1	1	3	3	2	1	1	1	3	3	1	74	
65	1	2	2	3	1	1	3	3	1	1	2	2	2	3	3	2	2	1	1	1	3	1	1	1	2	1	2	3	2	3	2	1	59	
66	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	71	
67	1	1	2	1	1	3	3	2	3	3	3	1	3	1	2	1	1	3	3	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2	3	3	3	70	
68	3	3	1	3	1	2	2	2	2	3	3	2	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	1	68	
59	1	2	3	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	1	3	2	1	2	75	
70	3	3	2	1	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	1	1	1	1	3	1	1	1	3	1	3	1	1	63	

71	2	2	1	1	2	3	3	3	2	2	1	2	1	3	3	3	2	1	3	3	3	2	2	3	1	1	1	3	3	3	3	3	71	
72	3	3	2	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	1	3	1	2	1	1	1	3	3	1	2	3	2	58	
73	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	1	3	1	1	1	2	2	1	2	3	1	1	1	2	1	2	68	
74	3	2	2	3	3	1	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	82	
75	3	2	3	2	3	3	1	1	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	1	3	2	3	3	2	3	80	
76	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	3	2	2	3	82	
77	4	3	1	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	2	2	3	2	1	84	
78	4	2	2	1	3	3	1	1	2	2	2	4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	1	2	1	3	2	3	2	3	3	3	3	2	79
79	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	2	3	2	2	3	84	
80	4	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	3	2	3	86	
81	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	2	2	2	81	
82	3	3	2	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	85	
83	3	3	3	1	1	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	84	
84	2	2	1	3	3	3	2	2	1	2	1	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	2	2	3	2	3	76	
85	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	1	83	
86	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	86	
87	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	4	2	3	2	2	2	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	79	
88	3	3	1	3	2	1	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	3	2	2	76	
89	3	2	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	79	
90	3	3	3	3	3	2	2	1	2	1	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	85	
91	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	95	
92	3	3	3	2	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	96	
93	4	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	1	3	3	3	92		
94	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	97	
95	3	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	1	2	3	2	3	2	2	2	2	3	84	
96	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	2	3	2	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	81	
97	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	86	

98	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	1	2	3	2	78
99	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	2	2	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	1	2	78	
100	3	2	2	3	2	3	3	3	3	1	3	3	1	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	79		
101	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	3	2	3	1	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	78		
102	3	1	2	4	3	3	2	3	2	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	1	2	1	1	2	2	3	2	74		
103	3	3	1	3	1	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	2	1	3	1	1	79		
104	3	4	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	84		
105	3	3	2	4	3	3	3	3	2	1	1	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	81		
106	4	4	1	4	2	3	2	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	3	2	1	84		
107	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	1	3	2	3	2	3	3	3	2	3	1	3	2	3	2	3	3	2	2	2	81		

Lampiran 5. Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics				
	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	144.9813	283.320	.422	.695
VAR00002	145.1682	292.443	.324	.705
VAR00003	145.3084	291.234	.375	.704
VAR00004	145.1776	293.921	.352	.707
VAR00005	145.3178	285.124	.372	.697
VAR00006	145.2523	288.549	.362	.701
VAR00007	145.2430	289.091	.336	.702
VAR00008	145.0654	290.760	.377	.703
VAR00009	145.1402	286.556	.340	.699
VAR00010	145.2243	289.213	.319	.702
VAR00011	145.1028	285.244	.353	.698
VAR00012	145.1776	280.921	.499	.692
VAR00013	145.1308	289.624	.457	.702
VAR00014	145.1028	287.886	.310	.700
VAR00015	145.0280	283.443	.458	.695
VAR00016	145.0748	285.655	.379	.698
VAR00017	145.4206	291.869	.342	.705
VAR00018	145.1589	286.493	.357	.698
VAR00019	145.2056	285.618	.357	.698
VAR00020	145.1495	284.525	.435	.696
VAR00021	145.1308	286.756	.351	.699
VAR00022	145.4579	282.590	.474	.694
VAR00023	145.5047	285.045	.410	.697
VAR00024	145.3458	291.530	.372	.704
VAR00025	145.2523	283.473	.483	.695
VAR00026	145.4860	290.196	.407	.703
VAR00027	145.4393	285.532	.384	.697
VAR00028	145.5421	285.439	.386	.697
VAR00029	145.2804	287.128	.409	.699
VAR00030	145.2150	289.076	.387	.701
VAR00031	145.3551	290.156	.408	.703
VAR00032	145.4299	289.851	.403	.703
Total	73.7757	74.025	1.000	.765

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.865	32

Lampiran 6. Tabel r

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

Lampiran 7. Deskriptif Statistik

Statistics

		Persepsi Peserta Didik	Faktor Internal	Faktor Eksternal
N	Valid	107	107	107
	Missing	0	0	0
Mean		73.78	40.46	33.32
Median		74.00	41.00	34.00
Mode		79.00	44.00	37.00
Std. Deviation		8.60	5.18	5.12
Minimum		53.00	29.00	22.00
Maximum		97.00	56.00	43.00
Sum		7894.00	4329.00	3565.00

Persepsi Peserta Didik

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	53	1	.9	.9	.9
	55	1	.9	.9	1.9
	58	1	.9	.9	2.8
	59	1	.9	.9	3.7
	60	1	.9	.9	4.7
	61	2	1.9	1.9	6.5
	62	3	2.8	2.8	9.3
	63	3	2.8	2.8	12.1
	64	3	2.8	2.8	15.0
	65	2	1.9	1.9	16.8
	66	3	2.8	2.8	19.6
	67	5	4.7	4.7	24.3
	68	4	3.7	3.7	28.0
	69	7	6.5	6.5	34.6
	70	3	2.8	2.8	37.4
	71	6	5.6	5.6	43.0
	72	2	1.9	1.9	44.9
	73	2	1.9	1.9	46.7
	74	6	5.6	5.6	52.3
	75	5	4.7	4.7	57.0
	76	5	4.7	4.7	61.7
	77	3	2.8	2.8	64.5
	78	5	4.7	4.7	69.2
	79	8	7.5	7.5	76.6
	80	2	1.9	1.9	78.5

81	5	4.7	4.7	83.2
82	2	1.9	1.9	85.0
83	1	.9	.9	86.0
84	6	5.6	5.6	91.6
85	2	1.9	1.9	93.5
86	3	2.8	2.8	96.3
92	1	.9	.9	97.2
95	1	.9	.9	98.1
96	1	.9	.9	99.1
97	1	.9	.9	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Faktor Internal

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 29	1	.9	.9	.9
30	1	.9	.9	1.9
31	3	2.8	2.8	4.7
32	5	4.7	4.7	9.3
33	1	.9	.9	10.3
34	3	2.8	2.8	13.1
35	4	3.7	3.7	16.8
36	8	7.5	7.5	24.3
37	4	3.7	3.7	28.0
38	5	4.7	4.7	32.7
39	6	5.6	5.6	38.3
40	10	9.3	9.3	47.7
41	7	6.5	6.5	54.2
42	11	10.3	10.3	64.5
43	8	7.5	7.5	72.0
44	13	12.1	12.1	84.1
45	4	3.7	3.7	87.9
46	3	2.8	2.8	90.7
47	5	4.7	4.7	95.3
48	1	.9	.9	96.3
53	2	1.9	1.9	98.1
54	1	.9	.9	99.1
56	1	.9	.9	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Faktor Eksternal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	22	1	.9	.9	.9
	23	1	.9	.9	1.9
	24	3	2.8	2.8	4.7
	25	3	2.8	2.8	7.5
	26	3	2.8	2.8	10.3
	27	6	5.6	5.6	15.9
	28	6	5.6	5.6	21.5
	29	5	4.7	4.7	26.2
	30	7	6.5	6.5	32.7
	31	9	8.4	8.4	41.1
	32	2	1.9	1.9	43.0
	33	5	4.7	4.7	47.7
	34	4	3.7	3.7	51.4
	35	9	8.4	8.4	59.8
	36	5	4.7	4.7	64.5
	37	11	10.3	10.3	74.8
	38	10	9.3	9.3	84.1
	39	9	8.4	8.4	92.5
	40	1	.9	.9	93.5
	41	3	2.8	2.8	96.3
	42	2	1.9	1.9	98.1
	43	2	1.9	1.9	100.0
Total		107	100.0	100.0	

Lampiran 8. Deskriptif Statistik Berdasarkan Indikator

Statistics

		Perhatian	Suasana hati	Pengalaman dan ingatan	Minat
N	Valid	107	107	107	107
	Missing	0	0	0	0
Mean		9.57	11.74	7.15	12.00
Median		10.00	12.00	7.00	12.00
Mode		10.00	11.00	7.00	12.00
Std. Deviation		1.99	2.06	1.77	2.08
Minimum		4.00	5.00	3.00	5.00
Maximum		14.00	17.00	12.00	16.00
Sum		1024.00	1256.00	765.00	1284.00

Perhatian

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4	2	1.9	1.9	1.9
	5	2	1.9	1.9	3.7
	6	3	2.8	2.8	6.5
	7	10	9.3	9.3	15.9
	8	11	10.3	10.3	26.2
	9	19	17.8	17.8	43.9
	10	24	22.4	22.4	66.4
	11	18	16.8	16.8	83.2
	12	14	13.1	13.1	96.3
	13	3	2.8	2.8	99.1
	14	1	.9	.9	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Suasana hati

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	1	.9	.9	.9
	8	2	1.9	1.9	2.8
	9	10	9.3	9.3	12.1
	10	18	16.8	16.8	29.0
	11	21	19.6	19.6	48.6
	12	19	17.8	17.8	66.4
	13	14	13.1	13.1	79.4

14	10	9.3	9.3	88.8
15	9	8.4	8.4	97.2
16	2	1.9	1.9	99.1
17	1	.9	.9	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Pengalaman dan ingatan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	3	2.8	2.8	2.8
4	4	3.7	3.7	6.5
5	13	12.1	12.1	18.7
6	14	13.1	13.1	31.8
7	27	25.2	25.2	57.0
8	22	20.6	20.6	77.6
9	20	18.7	18.7	96.3
11	2	1.9	1.9	98.1
12	2	1.9	1.9	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Minat

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 5	1	.9	.9	.9
7	4	3.7	3.7	4.7
8	4	3.7	3.7	8.4
9	3	2.8	2.8	11.2
10	3	2.8	2.8	14.0
11	22	20.6	20.6	34.6
12	25	23.4	23.4	57.9
13	22	20.6	20.6	78.5
14	16	15.0	15.0	93.5
15	2	1.9	1.9	95.3
16	5	4.7	4.7	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Statistics

		Keunikan dan kekontrasan stimulus	Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus	Motion atau gerakan
N	Valid	107	107	107
	Missing	0	0	0
Mean		13.70	10.69	8.93
Median		14.00	11.00	9.00
Mode		16.00	12.00	8.00
Std. Deviation		2.64	2.13	1.97
Minimum		6.00	5.00	4.00
Maximum		18.00	15.00	13.00
Sum		1466.00	1144.00	955.00

Keunikan dan kekontrasan stimulus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	6	1	.9	.9	.9
	7	1	.9	.9	1.9
	8	3	2.8	2.8	4.7
	9	1	.9	.9	5.6
	10	7	6.5	6.5	12.1
	11	6	5.6	5.6	17.8
	12	15	14.0	14.0	31.8
	13	15	14.0	14.0	45.8
	14	15	14.0	14.0	59.8
	15	10	9.3	9.3	69.2
	16	19	17.8	17.8	86.9
	17	7	6.5	6.5	93.5
	18	7	6.5	6.5	100.0
	Total	107	100.0	100.0	

Ukuran dan penempatan dari objek atau stimulus

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	5	1	.9	.9	.9
	6	2	1.9	1.9	2.8
	7	2	1.9	1.9	4.7
	8	13	12.1	12.1	16.8
	9	16	15.0	15.0	31.8
	10	15	14.0	14.0	45.8
	11	16	15.0	15.0	60.7

12	18	16.8	16.8	77.6
13	17	15.9	15.9	93.5
14	3	2.8	2.8	96.3
15	4	3.7	3.7	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Motion atau gerakan

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 4	2	1.9	1.9	1.9
5	3	2.8	2.8	4.7
6	9	8.4	8.4	13.1
7	8	7.5	7.5	20.6
8	24	22.4	22.4	43.0
9	16	15.0	15.0	57.9
10	19	17.8	17.8	75.7
11	17	15.9	15.9	91.6
12	8	7.5	7.5	99.1
13	1	.9	.9	100.0
Total	107	100.0	100.0	

Lampiran 9. Menghitung Norma Penilaian (PAP)

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Positif
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Positif
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup Positif
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Kurang Positif
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang Positif

Keterangan:

X = rata-rata

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

$Sbi = \frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor tekurang

Skor maks ideal = $32 \times 4 = 128$

Skor min ideal = $32 \times 1 = 32$

$Mi = \frac{1}{2} (128 + 32) = 80$

$Sbi = \frac{1}{6} (128 - 32) = 16$

Sangat Positif : $Mi + 1,8 Sbi < X$
: $80 + (1,8 \times 16) < X$
: **$109 < X$**

Positif : $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$
: $80 + (0,6 \times 16) < X \leq 80 + (1,8 \times 16)$
: **$90 < X \leq 109$**

Cukup Positif : $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$
: $80 - (0,6 \times 16) < X \leq 80 + (0,6 \times 16)$
: **$71 < X \leq 90$**

Kurang Positif : $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$
: $80 - (1,8 \times 16) < X \leq 80 - (0,6 \times 16)$
: **$52 < X \leq 71$**

Sangat Kurang Positif: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$
: $X \leq 80 - (1,8 \times 16)$
: **$X \leq 52$**

Faktor Internal

Skor maks ideal	$= 17 \times 4 = 68$
Skor min ideal	$= 17 \times 1 = 17$
Mi	$= \frac{1}{2} (68 + 17) = 42,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (68 - 17) = 8,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $42,5 + (1,8 \times 8,5) < X$: $59 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $42,5 + (0,6 \times 8,5) < X \leq 42,5 + (1,8 \times 8,5)$: $48 < X \leq 59$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $42,5 - (0,6 \times 8,5) < X \leq 42,5 + (0,6 \times 8,5)$: $37 < X \leq 48$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $42,5 - (1,8 \times 8,5) < X \leq 42,5 - (0,6 \times 8,5)$: $26 < X \leq 37$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 42,5 - (1,8 \times 8,5)$: $X \leq 26$

Indikator Perhatian

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $10 + (1,8 \times 2) < X$: $14 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$: $11 < X \leq 14$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$: $8 < X \leq 11$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$: $5 < X \leq 8$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$: $X \leq 5$

Indikator Suasana Hati

Skor maks ideal	$= 5 \times 4 = 20$
Skor min ideal	$= 5 \times 1 = 5$
Mi	$= \frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $12,5 + (1,8 \times 2,5) < X$: $17 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $12,5 + (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (1,8 \times 2,5)$: $14 < X \leq 17$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $12,5 - (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (0,6 \times 2,5)$: $11 < X \leq 14$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $12,5 - (1,8 \times 2,5) < X \leq 12,5 - (0,6 \times 2,5)$: $8 < X \leq 11$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 12,5 - (1,8 \times 2,5)$: $X \leq 8$

Indikator Pengalaman dan Ingatan

Skor maks ideal	$= 3 \times 4 = 12$
Skor min ideal	$= 3 \times 1 = 3$
Mi	$= \frac{1}{2} (12 + 3) = 7,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (12 - 3) = 1,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $7,5 + (1,8 \times 1,5) < X$: $10 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $7,5 + (0,6 \times 1,5) < X \leq 7,5 + (1,8 \times 1,5)$: $8 < X \leq 10$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $7,5 - (0,6 \times 1,5) < X \leq 7,5 + (0,6 \times 1,5)$: $6 < X \leq 8$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $7,5 - (1,8 \times 1,5) < X \leq 7,5 - (0,6 \times 1,5)$: $4 < X \leq 6$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 7,5 - (1,8 \times 1,5)$: $X \leq 4$

Indikator Minat

Skor maks ideal	$= 5 \times 4 = 20$
Skor min ideal	$= 5 \times 1 = 5$
Mi	$= \frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $12,5 + (1,8 \times 2,5) < X$: $17 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $12,5 + (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (1,8 \times 2,5)$: $14 < X \leq 17$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $12,5 - (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (0,6 \times 2,5)$: $11 < X \leq 14$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $12,5 - (1,8 \times 2,5) < X \leq 12,5 - (0,6 \times 2,5)$: $8 < X \leq 11$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 12,5 - (1,8 \times 2,5)$: $X \leq 8$

Faktor Eksternal

Skor maks ideal	$= 15 \times 4 = 60$
Skor min ideal	$= 15 \times 1 = 15$
Mi	$= \frac{1}{2} (60 + 15) = 37,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (60 - 15) = 7,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $37,5 + (1,8 \times 7,5) < X$: $51 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $37,5 + (0,6 \times 7,5) < X \leq 37,5 + (1,8 \times 7,5)$: $42 < X \leq 51$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $37,5 - (0,6 \times 7,5) < X \leq 37,5 + (0,6 \times 7,5)$: $33 < X \leq 42$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $37,5 - (1,8 \times 7,5) < X \leq 37,5 - (0,6 \times 7,5)$: $24 < X \leq 33$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 37,5 - (1,8 \times 7,5)$: $X \leq 24$

Indikator Keunikan dan Kekontrasan Stimulus

Skor maks ideal	$= 6 \times 4 = 24$
Skor min ideal	$= 6 \times 1 = 6$
Mi	$= \frac{1}{2} (24 + 6) = 15$
Sbi	$= \frac{1}{6} (24 - 6) = 3$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $15 + (1,8 \times 3) < X$: $20 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $15 + (0,6 \times 3) < X \leq 15 + (1,8 \times 3)$: $17 < X \leq 20$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $15 - (0,6 \times 3) < X \leq 15 + (0,6 \times 3)$: $14 < X \leq 17$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $15 - (1,8 \times 3) < X \leq 15 - (0,6 \times 3)$: $11 < X \leq 14$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 15 - (1,8 \times 3)$: $X \leq 11$

Indikator Ukuran dan Penempatan dari Objek atau Stimulus

Skor maks ideal	$= 6 \times 4 = 20$
Skor min ideal	$= 5 \times 1 = 5$
Mi	$= \frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $12,5 + (1,8 \times 2,5) < X$: $17 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $12,5 + (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (1,8 \times 2,5)$: $14 < X \leq 17$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $12,5 - (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (0,6 \times 2,5)$: $11 < X \leq 14$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $12,5 - (1,8 \times 2,5) < X \leq 12,5 - (0,6 \times 2,5)$: $8 < X \leq 11$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 12,5 - (1,8 \times 2,5)$: $X \leq 8$

Indikator *Motion* atau Gerakan

Skor maks ideal	$= 4 \times 4 = 16$
Skor min ideal	$= 4 \times 1 = 4$
Mi	$= \frac{1}{2} (16 + 4) = 10$
Sbi	$= \frac{1}{6} (16 - 4) = 2$
Sangat Positif	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $10 + (1,8 \times 2) < X$: $14 < X$
Positif	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $10 + (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (1,8 \times 2)$: $11 < X \leq 14$
Cukup Positif	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $10 - (0,6 \times 2) < X \leq 10 + (0,6 \times 2)$: $8 < X \leq 11$
Kurang Positif	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $10 - (1,8 \times 2) < X \leq 10 - (0,6 \times 2)$: $5 < X \leq 8$
Sangat Kurang Positif	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 10 - (1,8 \times 2)$: $X \leq 5$