

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MODEL *TEACHING GAMES
FOR UNDERSTANDING* DI SMP N 3 PANDAK KABUPATEN BANTUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Ichwan Halwani
NIM 19601241009

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MODEL *TEACHING GAMES* *FOR UNDERSTANDING* DI SMP N 3 PANDAK KABUPATEN BANTUL

Disusun Oleh:

Ichwan Halwani
NIM. 19601241009

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

Yogyakarta, 19 Juni 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Hedi Ardiyanto H, M.Or.
NIP.197702182008011002



Dr. Hedi Ardiyanto H, M.Or.
NIP.197702182008011002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MODEL *TEACHING GAMES*
FOR UNDERSTANDING DI SMP N 3 PANDAK KABUPATEN BANTUL**

Disusun Oleh:
Ichwan Halwani
NIM. 19601241009

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada Tanggal 3 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hedi Ardiyanto H, S.Pd., M.Or. Ketua Penguji		13/7/23
Fathan Nurcahyo S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		12/7/23
Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or. Penguji Utama		12/7/23

Yogyakarta, 13 Juli 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Plt. Dekan,



Prof. Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP. 198208152005011002 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ichwan Halwani

NIM : 19601241009

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tanggapan Peserta Didik Kelas Vii Terhadap Pembelajaran

Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For*

Understanding Di Smp N 3 Pandak Kabupaten Bantul

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini murni karya penulis sendiri, Sepanjang sepengetahuan 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, 19 Juni 2023

Yang menyatakan



Ichwan Halwani

NIM. 19601241009

MOTO

1. Cintailah dirimu dan pikiranmu dengan tidak memikirkan skripsi lebih dari jam 10 malam (Cak Nun)
2. Kebahagiaan yang selalu datang dari pengakuan orang lain, adalah kesengsaraan yang memiliki arti tersirat. (Penulis)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur selalu dipanjatkan kepada Allah SWT atas semua nikmat, karunia dan hidayah-Nya sehingga saya dapat selalu bersyukur serta mampu menyusun Tugas Akhir Skripsi ini. Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua saya Bapak Supriyono dan Ibu Kuswanti yang selalu memberikan dukungan berupa materi dengan bekerja keras untuk saya sebagai anaknya agar bisa menjadi seorang sarjana, serta doa dan dukungan yang selalu dipanjatkan di setiap nafasnya dari kedua orang tua saya tersebut agar saya bisa menyelesaikan kuliah dengan baik. Semoga Bapak dan Ibu selalu diberi kesehatan dan kelancaran dalam menjalani hidup.
2. Kedua adik saya yang selalu mendukung saya dalam menjalani perkuliahan sampai saat ini.

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN MODEL *TEACHING GAMES
FOR UNDERSTANDING* DI SMP N 3 PANDAK KABUPATEN BANTUL**

Oleh :

Ichwan Halwani
19601241009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan hasil dari tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP Negeri 3 Pandak Kabupaten Bantul

Jenis dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan metode survei menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Populasi yang diambil dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 3 Pandak Kabupaten Bantul dengan jumlah 122 dari 4 kelas. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *total sampling*. Pada penelitian ini pengambilan datanya menggunakan teknik *one shoot*. Kemudian pada teknik analisis datanya yaitu deskriptif kuantitatif

Berdasarkan hasil dalam pengolahan, analisis dan pembahasan, dari penelitian tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh pada “sangat positif” sebanyak 3 peserta didik (2,4%), pada kategori “positif” sebanyak 46 peserta didik (37,7%), pada kategori “cukup positif” 41 peserta didik (33,7%), pada kategori “kurang positif” 24 peserta didik (19,7%) dan pada kategori “sangat kurang positif” 8 peserta didik (6,5%). Sehingga kesimpulan dari hasil penelitian memiliki tanggapan yang “positif”.

Kata kunci: *Tanggapan, peserta didik kelas VII, Pembelajaran bulutangkis model TGFU*

KATA PENGANTAR

Ucapan syukur selalu terpanjat kepada kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, hidayahnya serta karunia-Nya. Tugas Akhir Skripsi untuk memenuhi tugas akhir, sebagai syarat guna mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul” dapat tersusun dengan baik sesuai harapan. Penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dari pihak lain. Berkenankan dengan hal tersebut saya mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or. Selaku dosen pembimbing dalam merancang TAS yang banyak memberikan ilmu dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or, dan Bapak Saryono, S. Pd, Jas., M.Or selaku validator instrumen penelitian TAS yang memberikan banyak masukan, perbaikan dan bimbingan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
5. Bapak Erwin Jaka Nugraha, M.Pd. Selaku kepala sekolah SMP N 3 Pandak yang memberi izin untuk pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Bapak Budi Winarna, S.Pd. Selaku guru olahraga SMP N 3 Pandak yang telah banyak membantu dan memperlancar dalam melakukan penelitian TAS ini.
7. Semua teman-teman saya yang selalu mensupport dan menemani saya dalam menyusun TAS ini.
8. Pihak-pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu yang memberikan bantuan serta perhatiannya dalam merancang Tugas Akhir Skripsi ini.

Demikian sekiranya yang dapat saya sampaikan, semoga segala dukungan dan bimbingan dari semua pihak diatas menjadi ilmu yang berkah bagi saya serta mendapatkan balasan lebih baik dari Allah SWT

Yogyakarta, 19 Juni 2023

Penulis



Ichwan Halwani

NIM. 19601241009

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	iv
HALAMAN MOTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	11
A. Kajian Teori	11
1. Hakikat Tanggapan.....	11
2. Indikator dan Faktor Tanggapan	13
3. Hakikat Pendidikan	19
4. Hakikat Pembelajaran.	22
5. Kurikulum 2013	26
6. Permainan Bulutangkis.....	29
7. Pembelajaran Permainan Bulutangkis.....	33
8. <i>Teaching games for understanding</i>	36
9. Pembelajaran Permainan Bulutangkis melalui TGFU.....	40
10. Karakteristik Peserta Didik Kelas Menengah.....	45
B. Kajian Penelitian yang Relevan	47
C. Kerangka Pikir	50
BAB III METODE PENELITIAN.....	52
A. Desain Penelitian.....	52
B. Tempat dan Waktu Penelitian	53
C. Populasi dan Sampel Penelitian	53
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	55
E. Teknik Pengumpulan Data.....	56
F. Instrumen Penelitian.....	59
G. Pembuktian Validasi dan Reliabilitas Instrumen	60
H. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan.....	82
C. Keterbatasan Penelitian.....	88
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	90

A. Simpulan.....	90
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	90
C. Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA.....	92
LAMPIRAN.....	95

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perbedaan antara Tanggapan dan Pengamatan.....	12
Tabel 2. Rician Populasi Kelas VII.....	54
Tabel 3. Rician Sampel Kelas VII	55
Tabel 4. Penilaian Angket Positif.....	58
Tabel 5. Penilaian Angket Negatif	68
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	60
Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas	63
Tabel 8. Skor Baku Kategori.....	64
Tabel 9. Deskripsi Statistik Data Keseluruhan	65
Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tanggapan Keseluruhan.	66
Tabel 11. Persentase Keseluruhan Tiap Faktor.....	67
Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Minat.	69
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Minat	70
Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Bakat	71
Tabel 15. Deskripsi Frekuensi faktor bakat	72
Tabel 16. Deskripsi Statistik Faktor Metode dan Cara Penyampaian Pendidik	73
Tabel 17. Deskripsi Frekuensi Metode dan Cara Penyampaian Pendidik	74
Tabel 18. Deskripsi Statistik Faktor Materi	76
Tabel 19. Deskripsi Frekuensi Faktor Materi	77
Tabel 20. Deskripsi Statistik Faktor Sarana dan Prasarana.....	78
Tabel 21. Deskripsi Frekuensi Faktor Sarana dan Prasarana.....	79
Tabel 22. Deskripsi Statistik Faktor Lingkungan.	81
Tabel 23. Deskripsi Frekuensi Faktor Lingkungan.....	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis.	30
Gambar 2. Teknik Pukulan Permainan Bulutangkis	32
Gambar 3. Macam Gerakan Dasar Pembelajaran Bulutangkis	35
Gambar 4. Mcam-Macam <i>Games</i> dalam TGFU	40
Gambar 5. Pembelajaran Bulutangkis Melalui TGFU	44
Gambar 6. Kerangka Berpikir	51
Gambar 7. Diagram Batang Tanggapan Keseluruhan.....	66
Gambar 8. Diagram Batang Jumlah Keseluruhan Tiap Faktor	68
Gambar 9. Diagram Batang Faktor Minat.....	70
Gambar 10. Diagram batang faktor bakat	72
Gambar 11. Diagram Batang Faktor Metode dan Cara Penyampaian guru.....	75
Gambar 12. Diagram Batang Faktor Materi.	77
Gambar 13. Diagram Batang Faktor Sarana Prasarana.....	79
Gambar 14. Diagram Batang Faktor Lingkungan.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pemberitahuan Bimbingan TA.....	96
Lampiran 2. Surat Permohonan <i>expert judgement</i>	97
Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	99
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	103
Lampiran 5. Surat Telah Melakukan Penelitian.....	104
Lampiran 6. Butir Instrumen Setelah Divalidasi	105
Lampiran 7. Contoh Angket <i>Real</i> Yang telah Diisi Oleh Peserta Didik.....	109
Lampiran 8. <i>Skore</i> Data Penelitian.....	113
Lampiran 9. Hasil Uji Validitas.. ..	117
Lampiran 10. Olah Data keseluruhan.....	118
Lampiran 11. Olah Data Faktor Minat.....	120
Lampiran 12. Olah Data Faktor Bakat	122
Lampiran 13. Olah Data Faktor Metode dan Cara Penyampaian Pendidik	124
Lampiran 14. Olah Data Faktor Materi.....	126
Lampiran 15. Olah Data Faktor Sarana dan Prasarana	128
Lampiran 16. Olah Data faktor lingkungan	130
Lampiran 17. RPP Pembelajaran Bulutangkis dengan Model TGFU	132
Lampiran 18. Foto Dokumentasi.....	138

BAB 1 PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan komponen gerak fisik dengan tujuan untuk meningkatkan suatu proses pembelajaran yaitu keterampilan motorik, kebugaran jasmani dan pengetahuan serta perilaku sehat dan aktif (Samsudin, 2008: 2). Dalam artian pendidikan jasmani adalah serangkaian aktivitas jasmani yang menyangkut tubuh manusia dengan sadar serta terencana dan dilaksanakan guna memperoleh hasil sesuai tujuan yang ingin dicapai. Pendidikan jasmani dapat tercapai melalui pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik, dengan pengajaran yang sesuai tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui perkembangan fisik, emosional, dan sikap sosial, aspek tersebut merupakan hal yang diharapkan oleh pendidik untuk bisa dicapai dalam proses pembelajaran penjas di sekolah.

Menurut Prayogo (2018: 1) proses pembelajaran jasmani adalah proses pembelajaran yang memiliki prioritas pengembangan aspek psikomotor, afektif dan kognitif. Pembelajaran pendidikan jasmani memiliki peranan penting guna mengembangkan kemampuan dasar yang dimiliki peserta didik terutama pada potensi anatomis, motorik, dan sosial. Kegiatan proses belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah perlu proses berlatih lebih kompleks hal tersebut dengan memberikan peserta didik yang lebih banyak untuk beraktivitas fisik. Dalam pelaksanaannya proses pembelajaran penjas di sekolah mengacu pada kurikulum terbaru (Kurikulum 2013).

Menurut Fadilah (2014: 16) Kurikulum 2013 merupakan kurikulum guna meningkatkan serta menyeimbangkan *soft skill* serta *hard skill* dalam meliputi aspek kompetensi afektif, keterampilan, serta pengetahuan. Salah satu tujuan khusus di kurikulum 2013 adalah meringankan pendidik guna menyampaikan esensi pembelajaran serta menyiapkan administrasi penunjang pembelajaran, dikarenakan pemerintah sudah menyiapkan komponen kurikulum serta buku teks yang digunakan dalam proses pembelajaran. Konteks kurikulum 2013, materi yang diajarkan didalam pembelajaran jasmani diantaranya adalah permainan, kebugaran, senam, ritmik, akuatik dan pendidikan kesehatan. Permainan bulutangkis juga terdapat dalam kurikulum sebagai bagian dari aktivitas bermain yang diajarkan di sekolah.

Pembelajaran permainan bulutangkis merupakan pembelajaran yang tergolong ke dalam pembelajaran permainan bola kecil. Permainan bulutangkis sendiri adalah sebuah permainan yang meliputi raket sebagai alat pemukul serta *shuttlecock* sebagai objek (Subarjah, 2010: 325). Sebagai materi yang diajarkan di sekolah pembelajaran permainan bulutangkis terdapat kompleksnya teknik dasar sehingga harus serius dalam berlatih dan mempelajarinya, agar dapat menggunakan teknik-teknik dengan benar, dibutuhkan proses dalam pembelajaran teknis sebagai tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik yaitu proses pembelajaran yang mengutamakan kemampuan peserta didik menguasai teknik dasar (Subarjah, 2010: 327). Dalam melaksanakan proses pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah, pengajar menggunakan acuan program semester serta rencana pelaksanaan pembelajaran yang mengacu pada

komponen kurikulum dengan meliputi, strategi dan model pembelajaran, organisasi kurikulum, dan evaluasi (Purwanti, 2013: 202).

Program semester adalah rancangan pembelajaran satu semester, sedangkan rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana yang dibuat pendidik guna melakukan proses belajar mengajar di kelas pada satu pertemuan atau lebih. Tujuan dengan adanya program semester dan rencana pelaksanaan pembelajaran adalah agar memudahkan pengajar dalam melakukan pembelajaran di sekolah. Dalam pelaksanaannya pengajar kerap memiliki banyak kendala dalam pembelajaran di kelas, terutama dalam pembelajaran bulutangkis yang menekankan pada sistem pembelajaran permainan, dalam hal ini pengajar kerap memiliki kendala cara mengajar permainan bulutangkis yang tepat agar dapat mengolah peserta didik yang aktif serta semangat dalam mengikuti pembelajaran dengan belajar berbagai macam teknik dasar bulutangkis. Untuk itu dibutuhkan model pendekatan pembelajaran yang relevan agar menuang hasil proses belajar mengajar dengan maksimal.

Salah satu bentuk model pembelajaran permainan bulutangkis yaitu dengan pendekatan *Teaching games for Understanding*. Pendekatan model *Teaching games for Understanding* merupakan model pembelajaran dengan mengarahkan anak-anak ketika melakukan pembelajaran menggunakan sistem bermain dengan mengandung unsur taktik dan teknik (Zultaniah, 2019:3). Penerapan dengan model *Teaching games for understanding* peserta didik fokus mempelajari taktik ketika melakukan permainan dalam proses pembelajaran, model tersebut juga menjadikan pengajar untuk memahami kondisi lapangan dan

memodifikasi sistem permainan, kemudian menjadikan adanya hubungan antara permainan dengan materi yang nantinya akan diajarkan didalam proses pembelajaran permainan bulutangkis.

Dalam pendekatan model *Teaching games for Understanding* mengarahkan peserta didik untuk melakukan aktivitas bermain pada proses pembelajaran. Tujuan utama dari model tersebut yaitu mengarahkan peserta didik lebih aktif didalam proses pembelajaran, serta memberi ruang dan peluang bagi peserta didik guna mengatasi masalah dalam permainan yang menggunakan taktik dan teknik bermain (Zultaniah, 2019:2). Selain itu pembelajaran dengan model tersebut diarahkan untuk mengembangkan potensi permainan peserta didik sehingga berhubungan dengan materi bulutangkis serta peserta didik dapat menerapkannya dalam teknik-teknik yang cukup kompleks di materi permainan bulutangkis. Permainan yang dirancang oleh pendidik menjadi patokan anak-anak untuk lebih mengembangkan potensi sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta dapat memicu peserta didik agar lebih aktif, semangat, untuk tergerak ketika peserta didik melakukan pembelajaran. Terkonsepnya peserta didik yang lebih interaktif dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan model pendekatan *Teaching games for Understanding* dapat memicu tanggapan peserta didik.

Menurut Rahmad (1990: 58) dijelaskan bahwa tanggapan merupakan pengalaman yang berkaitan dengan objek, peristiwa atau suatu hubungan-hubungan yang didapat dari proses menyimpulkan sebuah informasi atau mengartikan pesan. Adanya tanggapan sangat penting untuk menambah

pengetahuan dalam diri manusia itu sendiri, dengan adanya tanggapan manusia menjadi paham apa yang tidak diketahuinya, serta menyampaikannya dari beberapa pengalaman-pengamalan yang telah dicapainya untuk kemudian diinformasikan ke orang lain. Tanggapan sendiri dapat berupa tanggapan positif dan negatif, salah satunya tanggapan dapat terjadi dalam kegiatan pembelajaran oleh peserta didik di sekolah.

Dalam proses belajar mengajar peserta didik kerap sekali merespon terkait materi yang sudah diberikan oleh pengajar, terutama pada pembelajaran permainan bulutangkis. Tanggapan peserta didik bukan hanya pesan yang tersimpan dalam ingatan setelah mengamati suatu objek atau subjek, akan tetapi mengantisipasi waktu yang akan datang atau mewakili saat itu. Dalam prakteknya tanggapan memiliki beberapa faktor diantaranya faktor ektern dan faktor intern. Faktor Intern diantaranya ada minat dan bakat, sedangkan faktor ekstern diantaranya terdapan metode penyampaian pendidik, materi, sarana dan prasarana, serta lingkungan dalam konteks pembelajaran (Dakir, 1993: 132-133). Dalam hal tersebut pengajar melakukan evaluasi dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk menanggapi terkait materi pembelajaran yang sudah diberikan. Tanggapan yang dilakukan oleh peserta didik bisa berupa evaluasi tanggapan positif dan negatif, dengan mengacu pada faktor faktor yang mempengaruhi tanggapan tersebut.

SMP N 3 Pandak adalah sekolah menengah pertama yang berlokasi di Desa Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. SMP N 3 Pandak memiliki jumlah 12 ruang kelas. Diantaranya

adalah ruang kelas VII dengan 4 kelas, ruang kelas VIII 4 kelas, serta ruang kelas IX dengan 4 kelas. Sesuai observasi ketika peneliti melakukan praktik kependidikan, melihat bahwa proses pembelajaran pendidikan jasmani yang ada dalam SMP N 3 Pandak khususnya pembelajaran permainan bulutangkis pada peserta didik kelas VII yang sudah mengacu dengan kurikulum 2013, dimana pelaksanaan proses pembelajarannya pendidik menyampaikan materi permainan bulutangkis dengan modul pembelajaran yang dibuat oleh pendidik sesuai dengan kompetensi dasar serta kompetensi inti yaitu menjelaskan dan mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan bulutangkis serta tujuan utama pembelajaran penguasaan afektif, kognitif dan psikomotor peserta didik.

Pendekatan model pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mengajar permainan bulutangkis di kelas VII masih menggunakan pendekatan model *teacher center*. *Teacher centered learning* merupakan pendekatan metode pembelajaran dengan bersifat satu arah pada saat pembelajaran, yang lebih dominan berpusat pada pendidik (Ramadhani, 2017: 68). Pada analisis prosesnya kelemahan pada metode ini yaitu pembelajaran bulutangkis peserta didik hanya berpusat pada pendidik yang menyampaikan secara monoton sehingga merasa bosan, kurang semangat, dan kurang tertarik dalam pembelajaran, sedangkan pada kelebihan pada model ini yaitu dengan adanya motivasi ekstrinsik dan intrinsik dari peserta didik ketika proses pembelajarannya.

Pada motivasi intrinsiknya diantaranya adalah semangat dalam diri untuk mencari tahu lebih dalam terkait apa yang disampaikan pendidik, sedangkan ekstrinsiknya adalah pengetahuan apa yang telah disampaikan terkait materi

permainan bulutangkis oleh pendidik. Akan tetapi masalah yang terdapat pada peserta didik yang kurang mengekspresikan kemampuan dirinya dalam penguasaan teknik-teknik dalam pembelajaran bulutangkis, selain itu dari faktor sarana dan prasana dalam mempengaruhi proses pembelajaran bulutangkis tersebut sangat berpengaruh dalam analisisnya juga sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran masih kurang lengkap seperti shuttlecock yang banyak rusak garis-garis lapangan yang pudar dan raket yang kurang jumlahnya..

Pencapaian pendidik dalam pembelajaran tersebut juga masih belum maksimal, dengan analisis hasil kurangnya minat dan semangat peserta didik dengan model tersebut serta masih belum tepat jika diterapkan dalam pembelajaran permainan bulutangkis, untuk itu perlunya model pendekatan yang tepat untuk memecahkan masalah. Salah satunya dengan menerapkan model pendekatan *Teaching games for Understanding*, dikarenakan model tersebut merupakan model yang menekankan peserta didik untuk bermain dalam pembelajaran bulutangkisnya sehingga memiliki keunggulan yaitu dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik kelas VII dalam proses pembelajaran bulutangkis, serta diharapkan dapat merubah dan mempengaruhi tanggapan peserta didik. Untuk itu peneliti ingin mengetahui sejauh mana tanggapan peserta didik terhadap penerapan model pendekatan *Teaching games for Understanding* dalam pembelajaran permainan bulutangkis yang telah diberikan. Maka dengan itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan

Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul”.

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian yang telah di deskripsikan dalam bentuk latar belakang masalah, maka identifikasi masalah dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Spesifikasi kompetensi dasar dalam pembelajaran permainan bulutangkis yang sulit dipelajari oleh peserta didik dengan kemampuan beragam.
2. Tidak tepatnya pengajar dalam menerapkan model pembelajaran permainan bulutangkis yang membuat peserta didik kurang perhatian dan rendah semangatnya.
3. Belum diketahuinya tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran permainan bulutangkis model TGFU dalam pembelajaran bulutangkis

C. Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang serta identifikasi masalah yang ada diatas dapat ditarik batasan masalah, maka perlu dibuat batasan masalah, guna penelitian yang dilakukan lebih fokus pada permasalahan yang sudah ditemukan sebelumnya yaitu terkait “Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu “Seberapa positif tanggapan peserta didik kelas VII terhadap keberhasilan pelaksanaan pembelajaran permainan

bulutangkis dengan model *Teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengukur tanggapan pada peserta didik kelas VII terhadap penerapan pembelajaran permainan bulutangkis menggunakan model *Teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul” serta menjadikan peserta didik tersebut lebih aktif, semangat, dan lebih bergairah ketika melakukan pembelajaran bulutangkis dengan model pembelajaran berbasis permainan.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pihak-pihak yang berkaitan diantaranya :

1. Manfaat Teoritis
 - a. dalam penelitian ini diharapkan menjadi teori terhadap penelitian yang sejenis tentang sistem pembelajaran permainan bulutangkis dengan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul.
 - b. Dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan tentang teori yang berkaitan dengan sistem pembelajaran model *Teaching Games For Understanding* pada pembelajaran bulutangkis.
 - c. Sebagai sumber dalam mengembangkan sistem pembelajaran permainan bulutangkis di sekolah dengan acuan tanggapan peserta didik.
2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai sumber referensi untuk penelitian selanjutnya dan penelitian yang sejenis, terkait teori tentang sistem pembelajaran model *Teaching Games For Understanding* dalam pembelajaran bulutangkis.
- b. Sebagai pedoman pendidik pendidik penjas, terkait penerapan pembelajaran melalui sistem dengan model *Teaching Games For Understanding* dalam pembelajaran bulutangkis dan jenisnya.
- c. dari tanggapan peserta didik yang positif atau baik dapat diterapkan dalam pembelajaran bulutangkis untuk meningkatkan kualitas peserta didik

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Tanggapan

Manusia memiliki kesadaran dalam menjalankan suatu tindakan yang dialaminya, dari tindakan tersebut seseorang dapat menilai dengan persepsi dirinya sendiri untuk kemudian dikemukakan kepada publik atau yang biasa disebut tanggapan. Tanggapan adalah suatu pengalaman yang diperoleh dari objek dan peristiwa tertentu dengan menggunakan informasi serta mengartikan pesan yang ada (Rahmad, 1990: 58). Kemudian tanggapan ini diolah menggunakan inderanya yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, penciuman serta berhubungan dengan lingkungan sekitar kemudian persepsi ini menjadi pesan dan kesan yang ditinggalkan oleh pengamatan, pengamatan tersebut menjadikan isi kesadaran yang dapat diolah dalam memori otak. Selanjutnya tanggapan yang didukung dapat menimbulkan rasa bahagia sedangkan tanggapan yang tidak didukung akan menimbulkan rasa tidak bahagia.

Tanggapan sangat menentukan pengalaman yang diperoleh dari tingkat dan jenis kebutuhan seseorang serta dapat mempengaruhi intensitas tanggapannya (Surahkkamat, 1980: 95) dengan kata lain tanggapan menjadikan manusia membentuk dirinya sendiri dengan mengolah informasi dari pengalaman di lingkungan sekitar, pengalaman tersebut menjadi memori dalam ingatan dan dapat di informasikan dalam bentuk respon berupa permanent memori yang tersimpan pada masa lalu, agama, dan nilai sosial yang ada. Tanggapan juga menentukan

hubungan antara individu dan kondisi sekitar, fungsi dari tanggapan itu yaitu tergantung dari tingkat individu dan lingkungannya.

Menurut Soemanto (2006: 25), tanggapan merupakan bayangan yang menjadikan kesan setelah dilakukan pengamatan. Kemudian menurut Ahmadi (1998: 64) mengemukakan bahwa tanggapan merupakan gambaran dari kesan, dalam objek yang diamati tidak lagi dalam ruang dan waktu. Guna memudahkan dalam memeknai antara tanggapan dan pengamatan terdapat perbandingan antara keduanya. Menurut Suryabrata (2002: 57) perbedaan tanggapan dan pengamatan sebagai berikut :

Tabel 1. Perbedaan antara Tanggapan dan Pengamatan

Tanggapan	Pengamatan
a. Cara penyimpanan objek yang disebut sebagai representasi.	1). Cara terciptanya objek disebut sebagai persentase
b. Objek tidak hanya pada dalam diri akan tetapi diadakan pada subyek yang menganggap.	2). Objek melekat pada diri manusia
c. Objek terdapat pada subyek yang menganggap.	3). Objek terdapat pada setiap individu
d. Terlepas dari sebuah unsur keadaan, waktu, dan tempat.	4). Terikat dengan tempat, waktu, serta kondisi sekitar

Dilihat beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan ada perbedaan antara pengamatan dan tanggapan, pengamatan merupakan sebuah proses sebelum terciptanya pengamatan, sedangkan tanggapan adalah gambaran atau kesan dari sebuah objek yang didahului setelah terjadinya pengamatan

Tanggapan pada hakikatnya adalah sebuah proses dengan membawa masuknya informasi ke dalam ingatan manusia (Selameto, 1991: 29). Dapat diartikan bahwa suatu persepsi adalah pengalaman yang mengandung objek, tragedi, dan hubungan-hubungan yang diraih setelah menyimpulkan informasi serta mengartikan sebuah pesan. Menurut Rahmad (1990: 58) menjelaskan dengan sebuah penelitian bahwa hakikat sosial suatu objek bergantung pada suatu konsep sosial manusia dengan memberikan penilaian. Tanggapan dapat diimplementasikan ke dalam sebuah ruang lingkup pembelajaran di sekolah. Dimana pembelajaran yang baik itu memuat evaluasi diakhir pembelajaran, dalam evaluasi pembelajaran disajikan beberapa sesi dimana peserta didik diberi hak untuk menanggapi apa yang diraih dari pembelajaran yang sudah diberikan oleh pengajar, tanggapan tersebut dapat berupa tanggapan positif dan negatif, yang dimana merupakan pengaruh dari indikator serta faktor tanggapan.

2. Indikator dan Faktor Tanggapan

Menurut Soemanto (2007: 28) tanggapan yang terjadi dalam kesadaran akan menghasilkan dukungan dan rintangan yang terkandung dari tanggapan lainnya. Dukungan terhadap tanggapan dapat menjadi rasa bahagia. Sebaliknya tanggapan dengan implementasi rintangan akan menjadikan rasa tidak bahagia. Dengan artian bahwa indikator tanggapan dibagi menjadi tanggapan positif dan tanggapan negatif, adapun tanggapan positif mengandung tindakan yang mendekati, menyukai, membahagiai, serta mengharapkan, sedangkan tanggapan dengan sifat negatif bersifat, meninggalkan, menolak, dan menghindari objek. Menurut Sadirman (1992: 215) Mengemukakan bahwa indikator tanggapan

diantaranya; kemauan untuk melakukan sesuatu atau berpartisipasi aktif, membacakan dan mendengarkan, memperhatikan, membangkitkan rasa dalam diri, serta memahami.

Dilihat dari pendapat ahli tersebut dapat diartikan bahwa tanggapan memiliki indikator yang bersifat senang atau positif serta tidak senang atau negatif, perasaan tidak pada setiap diri manusia berbeda-beda. Sebagian besar individu untuk menjadikan rasa tidak senang itu sebagai bahan pembelajaran buat merubah rasa tersebut, kecenderungan untuk menghilangkan dan mempertahankan rasa tidak senang tersebut akan mempengaruhi bekerjanya sistem kehendak dan kemauan dalam tubuh kita, adapun kehendak dan tingkah laku ini merupakan penggerak tingkah laku, untuk itu dalam pembelajaran di sekolah pendidik dapat mempengaruhi bagaimana menginovasi serta mengontrol tanggapan-tanggapan dari peserta didik.

Dalam sebuah tanggapan memiliki proses untuk mencapai tanggapan yang ditujukan, proses dalam membentuk tanggapan memiliki beberapa komponen, dimana setiap komponen satu dengan yang lain saling memiliki hubungan serta saling menunjang, agar individu yang menanggapi dapat menyadari dan mengadakan sebuah persepsi. Menurut Purwanto (1991: 94) mengemukakan bahwa proses tanggapan dapat terjadi apabila diantaranya :

- a. Dengan adanya objek yang diamati, objek memunculkan stimulus yang berkaitan dengan alat indera atau respon.

- b. Alat indera atau reseptor, suatu objek adalah alat yang digunakan untuk menresapi stimulus dari reseptor ke pusat bagian-bagian syaraf yaitu untuk memunculkan respon dari syaraf sensoris.
- c. Munculnya maksud dengan mengartikan bagian awal sebagai ajang persiapan dengan memunculkan persepsi tanpa adanya fokus yang tertuju tidak akan terjadinya persepsi.

Selain itu tanggapan juga memiliki ciri-ciri yang dikemukakan oleh Fauzi (1997: 37) diantaranya yaitu :

- a. Modalitas: dengan adanya rangsangan yang diperoleh harus sejalan dengan modalitas setiap indera, dengan artian bersifat sensoris dari indera (warna cerah untuk pemandangan, permukaan objek untuk peraba serta lainnya).
- b. Dimensi ruangan: dalam sifat tanggapan memiliki dimensi ruang (dimensi ruangan), kita dapat meranggapan tentang jauh dekat, tinggi rendah, banyak sedikit, serta lainnya
- c. Struktur konteks, semua dimensi bersatu, objek yang ada atau gejala-gejala didalam konteks pengamatan memiliki nilai dari konteks yang menyatu

Dari proses dan ciri-ciri tanggapan yang ada diatas dapat disimpulkan bahwa tanggapan harus memiliki objek yang dianggap dapat menjadi proses terjadinya tanggapan, tanggapan juga memiliki sistem yang dapat diterima indera, memiliki konteks ruang serta berkaitan dengan peristiwa, hal tersebut dapat berkaitan dengan proses yang tanggapan pada peserta didik dimana dalam menanggapi perlu objek pembelajaran, ruang kelas sebagai ruang

lingkup serta dapat diolah dengan pendapat masing-masing peserta didik, dalam mempengaruhi tanggapan terhadap faktor didalamnya.

Faktor tanggapan yang menjadi peran penting dalam pembentukan pendapat dan memudahkan dalam menyusun sebuah konsep tanggapan. Dalam menentukan tanggapan pastinya dipengaruhi dari beberapa faktor. Menurut Dakir (1993: 54) menyebutkan bahwa faktor faktor tanggapan yang dapat mempengaruhinya diantaranya:

1. Faktor Intern

- a. Alat indera baik dan terlatih, alat indera yang baik serta terlatih dapat menjadikan pandangan yang lebih fokus dan cermat menjadikan pengaruh tanggapan seseorang
- b. Perhatian yang tertuju, perhatian dengan jelas dapat menjadikan rangsangan dan pandangan yang lain tidak mendapat layanan sehingga rangsangan pengamatann mampu tertuju dengan jelas.

2. Faktor Ekstern

- a. Rangsangan jelas, rangsangan yang lemah dapat menjadikan sulitnya pengamatan, akan tetapi dapat sebaliknya rangsangan dengan pondasi kuat dapat menyebabkan terganggunya pengamatan, menjadikan rangsangan tertentu dapat mempengaruhi proses tanggapan.
- b. Waktu cukup, waktu dapat menimbulkan pesan mendalam serta memperoleh pengetahuan dari yang diamatinya dan tercapainya sebuah tujuan dari pengamatan sehingga mempermudah dalam menanggapi.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa tanggapan memiliki dua faktor penting diantaranya terdapat faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern bersumber dari dalam diri manusia yaitu mencangkup alat indera yang baik dan terlatih, serta perhatian yang tertuju. Selain itu pada faktor ekstern berasal dari luar diri seseorang yang terdiri dari rangsangan yang jelas dan waktu yang cukup.

Kemudian Dakir (1993: 132-133) juga berpendapat faktor-faktor yang dapat dalam mempengaruhi sebuah tanggapan diantaranya:

a. Faktor Intern

1.) Minat

Menurut Suryabrata (1984: 68) Minat merupakan suatu rasa senang serta ketertarikan pada objek atau kegiatan yang bersumber dari dalam diri. Dalam menjalankan fungsinya minat bersinaungan dengan perasaan dan pikiran, dimana manusia sudah menentukan, memilih, dan mengambil keputsan kemudian memberikanya sebagai corak atau pertanda. Dengan demikian minat dapat disimpulkan sebagai suatu kesadaran seseorang dalam memilih objek yang berkaitan dengan dirinya sendiri.

2.) Bakat yang dimiliki

Dalam konteksnya bakat berarti bawaan yang perlu dikembangkan guna mendapatkan hasil dengan optimal. Bakat juga sebuah potensi yang senantiasa dilatih serta dikembangkan supaya terbentuk secara optimal dalam diri seseorang. Suryabrata (1984: 78) juga berpendapat bahwa bakat merupakan kemampuan

spesial dengan berkembang dengan istimewa serta menonjol khusus diantara kemampuan lainnya.

b. Faktor Ektern

1.) Pendidik atau Metode cara penyampaian pendidik

Menurut Purwanto (1994: 126) pendidik merupakan manusia yang memberikan suatu ilmu dan pengetahuan kepada seseorang atau kelompok orang tertentu. Sedangkan menurut UU No 14 tahun 2005 Pendidik merupakan pendidik profesional yang memiliki tugas khusus yaitu untuk mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik dari jenjang pendidikan usia dini dengan wadah pendidikan formal, pendidikan dasar, serta pendidikan menengah. Dengan artian pengetahuan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidik merupakan orang yang mendidik di lembaga formal kepada seseorang atau kelompok orang tertentu.

2.) Materi pembelajaran atau materi ajar (*Intructional materials*)

Pengetahuan sikap serta keterampilan yang wajib dipelajari peserta didik dengan tujuan untuk menggapai standar kompetensi sesuai ketentuan. Menurut Inu (2008: 1) materi ajar merupakan semua wujud materi yang digunakan dalam membantu pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan kesimpulan bahwa materi pembelajaran merupakan segala bentuk materi yang digunakan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran.

3.) Sarana dan Prasarana

Menurut Moenir (1992: 199) sarana merupakan segala bentuk peralatan atau perlengkapan kerja serta fasilitas dengan fungsi sebagai alat khusus atau

pembantu untuk melaksanakan pekerjaan, serta dalam tujuan kepentingan yang berhubungan dengan ruang lingkup kerja. Dapat disimpulkan bahwa sarana adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan alat atau fasilitas yang bertujuan untuk membantu pekerjaan atau tujuan kerja.

4.) Lingkungan

Semua benda atau kondisi yang termasuk ke dalam dimensi manusia dan aktivitasnya, yang berada dalam sebuah ruang dimana manusia dapat terpengaruhi terhadap kelangsungan hidup serta kesejahteraan hidupnya.

Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwasanya faktor yang mempengaruhi untuk membentuk sebuah tanggapan yang datang dari diri seseorang diantaranya terdiri dari faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern diantaranya, minat dan bakat. Selain itu faktor eksternnya diantaranya yaitu pendidik, materi pembelajaran, sarana dan lingkungan.

3. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani hakekatnya merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas gerak fisik guna menempuh hasil perubahan yang bersifat menyeluruh didalam konteks pribadi baik dalam konteks fisik, mental, dan emosional (Mahendra, 2003: 3). Menurut Ateng (1992: 1), pendidikan jasmani merupakan pendidikan dengan proses pendidikan jasmani dengan demikian pendidikan jasmani berkenaan dengan perasaan, tingkah laku kelompok, pribadi, perkembangan mental dan sosial, intelektual serta estetika. Menurut Suherman (2000: 1) Pendidikan jasmani merupakan proses yang dilakukan pengajar melalui pendidikan jasmani, dan sekaligus sebagai kegiatan belajar untuk menguasai

keterampilan jasmani. Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan dengan menggunakan pendidikan aktifitas tubuh hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat dengan hambatan serta kesehatan fisik. Bagian dari kegiatan pendidikan yang menyeluruh pendidikan jasmani memiliki arti usaha guna mengembangkan kawasan neomuskular, pengetahuan akal, serta sosial (Ateng, 1992: 4).

Dilihat dari pengertian pendapat diatas dapat diartikan bahwa ketika memposisikan pendidikan jasmani yang dipilih sesuai dengan tujuan untuk mencapai kapabilitas peserta didik. Aktivitas fisik yang ditekankan dengan berbagai macam gerak yang mempengaruhi kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani merupakan salah satu tujuan dari pendidikan jasmani, memusatkan diri dengan segala bentuk kegiatan aktivitas fisik yang memfokuskan diri pada gerak fisik dalam permainan, olahraga, dan fungsi gerak anatomi manusia. Menurut Ateng (1992: 8) tujuan dari pendidikan jasmani diantaranya:

- a. Pendidikan jasmani bermanfaat memberi bantuan kepada peserta didik guna mengenal hakekat dunia dengan kualitas baik serta sebagai sarana di dalam dirinya
- b. Mementingkan kebahagiaan gerak, ketepatan gerak, serta penguasaan gerak.
- c. Meningkatkan kesehatan jasmani, sosial, dan rohaniserta semangat hidup
- d. Mensiapkan menghadapi tugas-tugas pada waktu senggang
- e. Mendorong kearah pemenuhan kewajiban dengan baik dan matang agar menjadi pribadi yang kreatif.

Dilihat dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani memiliki tujuan yang signifikan guna mencerdaskan dan mengembangkan potensi siswa-siwi, sehingga memiliki keunggulan untuk menerapkan keberhasilan pendidikan yang tercantum di sistem pendidikan nasional. Bentuk Pendidikan Jasmani dan Kesehatan juga mempunyai peran penting dalam membantu peserta didik dalam menemukan potensi yang ada dalam dirinya, yaitu potensi fisik, motorik dan sosial. Aspek motorik dan fisik, merupakan hal yang utama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, akan tetapi aspek kognitif juga berperan penting dalam pembelajaran jasmani, peserta didik harus mengembangkan aspek kognitif guna mempelajari makna dari aktivitas fisik.

Pendidikan jasmani memiliki ruang lingkup yang sangat luas, dalam ruang lingkup yang luas pendidikan jasmani juga tidak kalah dengan program pendidikan lainnya. Ada satu keunikan dari pendidikan jasmani dimana tidak dimiliki oleh program pendidikan lainnya, yaitu dalam hal pengembangan psikomotor yang dapat dikaitkan dengan kebugaran jasmani anak serta keterampilan gerakanya (Sukriadi, 2020: 2). Dengan kata lain pendidikan jasmani seperti ini tidak tercantum dalam mata pelajaran lain karena konteks belajar menggunakan aktivitas fisik, tidak hanya memfokuskan pada gerak dan aktivitas jasmani saja, akan tetapi pendidikan jasmani juga berhubungan dengan aspek kognitif dan afektif. Dalam memposisikan pendidikan jasmani yang dipilih sesuai dengan tujuan untuk mencapai kapabilitas peserta didik. Aktivitas fisik yang ditekankan dengan berbagai macam gerak yang mempengaruhi kebugaran jasmani dengan disisi lain mengembangkan afektif dan kognitifnya melalui kegiatan

aktivitas fisik yang memfokuskan diri pada gerak fisik dalam permainan, olahraga, dan fungsi gerak anatomi manusia.

Ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani meliputi permainan dan aktivitas olahraga, didalam aktivitas olahraga tersebut diantaranya adalah aktivitas ritmik, aktivitas air, dan pendidikan luar kelas. Sedangkan dalam ruang lingkup permainan diantaranya meliputi: olahraga tradisional, permainan, dan keterampilan dengan meliputi, keterampilan lokomotor, non lokomotor, dan manipulative, atletik kasti, roudes, sepak bola, bola basket, bola voly, bola tangan, tenis meja, bulutangkis, tenis lapangan, dan bela diri, serta aktivitas lainnya (Depdiknas, 2006: 703). Dari ruang lingkup tersebut dapat diketahui bahwa banyak kebermanfaatan yang terkandung dalam pendidikan jasmani, dimana secara luas dan khusus pendidikan jasmani sangat penting bagi peserta didik di sekolah. Pada proses pembelajaran jasmani diolah oleh pendidik di sekolah, yang dapat menunjukkan proses pembelajaran dengan baik dan nyaman serta manfaat untuk pengembangan kemampuan motorik, dan manfaat pengembangan kognitif juga berjalan dengan signifikan.

4. Hakikat Pembelajaran

Pembelajaran pada hakikatnya adalah adalah proses belajar mengajar yang mengatur, mengorganisasi ruang lingkup yang ada dalam cakupan peserta didik sehingga dapat mengembangkan serta mendorong peserta didik dalam melakukan pembelajaran (Rohmah, 2017: 194). Dengan kata lain pembelajaran dikaitkan suatu kebutuhan masyarakat untuk menciptakan kualitas pendidikan yang bertujuan sebagai ajang pembentukan tatanan manusia yang berilmu, berakal, dan

berbudi. Proses pembelajaran adalah dengan ditandainya interaksi yang efektif dan edukatif dengan sadar akan tujuan (Rohmah, 2017: 193). Pembelajaran tidak hanya diperoleh dari lembaga lembaga pendidikan seperti sekolah, lembaga swasta, dan lembaga penunjang pendidikan lainnya, pembelajaran juga dapat diperoleh dari kehidupan sehari-hari di masyarakat seperti cara berinteraksi, bersosialisasi, dan cara beradaptasi dengan lingkungan sekitar.

Akan tetapi pembelajaran pada umumnya dilakukan di sekolah, diajarkan untuk menempuh ilmu dengan pembelajaran yang relevan agar peserta didik mudah menerima materi yang disampaikan. Pembelajaran juga merupakan proses harus dimunculkan interaksi yang baik antara pendidik dengan peserta didik menggunakan bahan pelajaran, metode pendidik, penyampaian, strategi pembelajaran, serta sumber belajar dalam suatu pembelajaran (Rohmah, 2017: 194). Agar peserta didik memperoleh pengetahuan yang maksimal, tidak hanya itu pendidik juga harus mengawasi agar hubungan baik antar peserta didik terus terjaga, dengan adanya interaksi baik, sesama peserta didik dapat bertukar pikiran untuk meningkatkan inovasi dan sumber pengetahuan dalam proses pembelajaran.

Menurut Rohmah (2017: 197) menyebutkan bahwa proses pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang melibatkan berbagai komponen satu sama lain dengan saling berinteraksi, komponen diantaranya adalah guru, peserta didik, tujuan, materi, metode, alat, dan evaluasi. Komponen pembelajaran yang memberikan kesempatan terhadap peserta didik guna mengembangkan bakat dan minat mereka menjadi kemampuan yang semakin meningkat dalam pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Pembelajaran yang diperlukan dirinya untuk kehidupan

yang dapat diterapkan di masyarakat demi kepentingan tatanan negara yang menekan pada kecerdasan bangsa dan negara. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran diarahkan untuk mengembangkan potensi peserta didik menjadi kompetensi yang diharapkan.

Menurut undang undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional kegiatan belajar mengajar didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik menggunakan sumber belajar pada ruanglingkup pembelajaran. Menurut Suprihatiningrum (2013: 75) pembelajaran merupakan bentuk kegiatan yang melibatkan informasi di lingkungan serta disusun secara terencana guna memudahkan peserta didik dalam belajar. Menurut Hamalik (2015: 57) proses pembelajaran merupakan bagian kombinasi dari unsur-unsur manusia, objek materi, fasilitas, perlengkapan, serta tata cara dengan saling berpengaruh guna mencapai tujuan. Dilihat dari pendapat tersebut dapat diartikan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik guna memperoleh sebuah pengetahuan, ilmu, kemahiran, tabiat serta pembentukan sikap peserta didik yang dinaungi oleh lembaga sekolah baik negeri maupun swasta, pembelajaran tidak terlepas hanya dari pendidik dan peserta didik pembelajaran juga menaungi metode, cara, dan media untuk menunjang pembelajaran guna memenuhi tujuan pembelajaran.

Tujuan pembelajaran adalah suatu komponen yang kompleks beserta mempengaruhi kegiatan belajar mengajar yang didalamnya mencakup bahan pelajaran, model pelajaran, alat, dan sumber pelajaran, serta evaluasi pembelajaran (Rohmah, 2017: 199) . Untuk itu seorang pendidik harus

memprogramkan pengajaran agar terciptanya pembelajaran yang relevan. Menurut Rohmah (2017: 199) bagian yang mencakup tujuan pembelajaran dapat diuraikan menjadi dua bagian, diantaranya :

a. Tujuan yang dirumuskan secara spesifik oleh pendidik, pembelajaran bertolak dengan materi pelajaran yang akan diajarkan oleh guru, dengan artian pendidik memiliki tujuan agar peserta didiknya mampu memahami apa yang menjadi rencana pembelajaran.

b. Tujuan pembelajaran umum adalah tujuan proses belajar yang telah tercatat dalam ruang lingkup yang besar, sebagai pedoman yang dijadikan landasan dasar dalam merancang pembelajaran oleh pendidik, adapun syarat-syarat tujuan khusus yang harus disiapkan oleh pendidik sebagai berikut:

- 1) Secara khusus harus mencantumkan pembelajaran perilaku yang akan dicapai
- 2) Memberikan pembatasan terhadap pembatasan perilaku dengan proses yang akan terjadi
- 3) Secara khusus menyatakan perubahan perilaku dengan arti harus mencapai sebuah keadaan dimana terjadi perubahan secara signifikan dengan proses yang diberikan oleh pendidik untuk memenuhi tujuan pembelajaran.

Dengan tujuan yang sudah dicapai oleh pendidik sebagai pendidik dapat disimpulkan bahwa kebermanfaatan pembelajaran yang ada di sekolah sangat terlihat, yaitu manfaat secara luas dan spesifik, manfaat secara luas diartikan dengan terwujudnya kehidupan yang damai dengan berlandaskan Pancasila dan tatanan negara, berpandangan toleransi serta menghargai antar sesama manusia. Adapun manfaat secara spesifik diartikan dengan terwujudnya pendidikan di

sekolah yang dapat mencerdaskan peserta didik mengembangkan *skill* peserta didik, serta menjadikan peserta didik yang berbudi pekerti luhur, dengan sistem pembelajaran dan rancangan pembelajaran yang baik sesuai dengan kurikulum yang tercantum dalam sekolah.

5. Kurikulum 2013

Menurut Fadillah (2014: 16) mendefinisikan kurikulum 2013 merupakan kurikulum dengan meningkatkan serta memfokuskan *soft skill* dan *hard skill* yang meliputi kompetensi sikap, keterampilan, serta pengetahuan. Dalam kurikulum ini berpedoman untuk lebih menanamkan nilai-nilai yang berkaitan dengan sikap dalam peserta didik dengan kaitan pengetahuan di sekolah. Dengan kata lain penerapan yang harus seimbang antara *soft skill* dan *hard skill* yang dapat ditanamkan pada peserta didik untuk kemudian diterapkan dalam kehidupan di masyarakat. Pengembangan tersebut juga harus diterapkan oleh pendidik dengan pembelajaran yang baik agar peserta didik dapat menerima nilai-nilai yang terkandung dalam pembelajaran dengan baik

Menurut Undang-Undang No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan fungsi dan tujuan kurikulum diantaranya adalah fungsi kurikulum yaitu mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Sedangkan tujuannya ialah guna mengembangkan potensi peserta supaya menjadi manusia yang beriman serta selalu bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Menurut Ibid (2013: 24-25) Kurikulum 2013 memiliki tujuan khusus diantaranya adalah :

- a. Meningkatkan kualitas pendidikan yang menyeimbangkan *hard skill* dan *soft skill* dalam kaitanya kemampuan afektif, kognitif, serta psikomotor dalam mempersiapkan perkembangan globalisasi.
- b. Menyiapkan potensi sumber daya manusia agar terus berkembang dengan mengedepankan potensi kreatif, inovatis dan produktif, untuk pembangunan bangsa dan negara indonesia.
- c. Mempermudah pendidik untuk mempersiapkan proses pembelajaran berupa materi dan administrasi, dikarenakan pemerintah sudah menyediakan komponen kurikulum dan buku dalam persiapan pembelajaran
- d. Memajukan kualitas pemerintah dan warga masyarakat dengan keseimbangan antara pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan kurikulum yang baik.
- e. Meningkatkan peminatan dan persaingan antar sekolah dengan baiknya pendidikan yang hendak dicapai.dikarenakan sekolah diberi hak guna mengembangkan kurikulum 2013 sesuai lingkungan pendidikan, kebutuhan peserta didik, serta potensi daerah.

Menurut Purwanti dan Amri (2013: 202) kurikulum memiliki lima komponen utama, yaitu:

- a. Tujuan, pendidikan dipromosikan untuk mengembangkan laju pertumbuhan dengan seimbang, dari kualitas serta kepribadian manusia, dengan cara melatih sikap beragama, perpendidikan, bersoaiialisai, dan refleks fisik, hingga terbentuk individu yang selalu berimanan, bertakwa kepada Tuhan YME, serta berkelakuan baik di masyarakat.

- b. Materi Pembelajaran, materi hendaknya disiapkan oleh pengajar dengan sebaik mungkin secara logis dan sistematis dengan mencakup nilai nilai, taori, konsep, generalisasi, prinsip, prosedur, fakta, istilah, contoh, definisi, dan proposisi.
- c. Strategi Pembelajaran, dalam pelaksanaan pembelajaran pengajar harus mempunyai cara yang tepat untuk menempuh pembelajaran diantaranya adalah dengan menggunakan model yang tepat untuk diterapkan di pembelajaran.
- d. Organisasi Kurikulum, dalam organisasi kurikulum menyangkut perkumpulan pandangan yang berbeda dari pada pakar pendidik untuk kemudian dijadikan satu wadah
- e. Evaluasi Kurikulum, evaluasi kurikulum merupakan pemeriksaan kinerja yang sudah dilakukan secara keseluruhan yang ditinjau dari berbagai kriteria.

Dari penjelasan diatas kurikulum 2013 juga merupakan kurikulum yang menjadikan tujuan untuk keberhasilan peserta didik dalam menempuh kegiatan belajar mengajar, pendidik membimbing peserta didik dengan bergagai macam model pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi kelas. Pada pembelajaran penjas penerapan kurikulum 2013 juga sistem yang relevan karena dalam pelaksanaanya pendidikan jasmani banyak menggunakan aktivitas fisik yang menekankan pada keaktifan peserta didik, keaktifan tersebut sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 yaitu salah satunya yaitu mengembangkan potensi dalam diri peserta didik, salah satunya pada pembelajaran permainan bulutangkis.

6. Permainan Bulutangkis

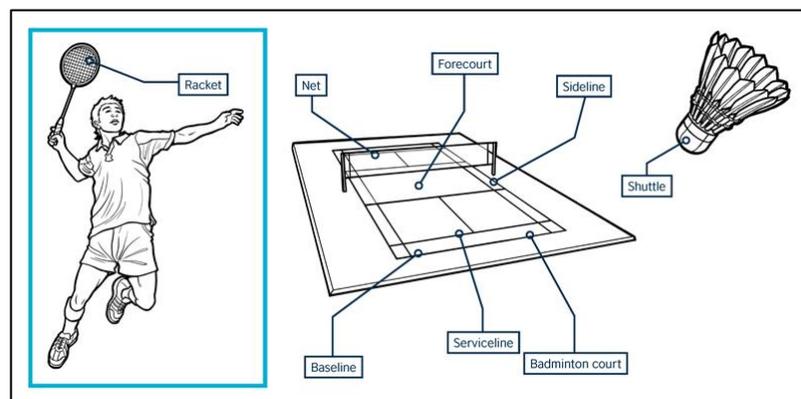
Perkembangan bulutangkis di dunia berkembang mulai dari 2000 tahun yang lalu, dari beberapa sumber, bulutangkis berasal dari India, serta ada juga yang menyebutkan bahwa bulutangkis dari Republik Tiongkok serta berkembang baik di Inggris, seiring perkembangannya jaman bulutangkis mulai masuk ke Indonesia diperkirakan pada tahun 30-an (Rinaldi 2020: 2). Setelah masuknya bulutangkis ke Indonesia. Indonesia mendirikan badan yang menaungi bulutangkis di Indonesia yaitu PBSI (Persatuan Bulutangkis Indonesia) setelah itu olahraga tersebut cukup populer di kalangan masyarakat Indonesia dikarenakan banyak atlet Indonesia yang menjuarai kejuaraan dunia serta menjadi peringkat teratas dunia.

Permainan bulutangkis mempunyai banyak sarana dan prasarananya yang melengkapi permainan bulutangkis agar terciptanya permainan yang sempurna. Rinaldi (2020: 13) menyebutkan sarana dan prasarana dalam permainan bulutangkis diantaranya adalah :

- a. Lapangan Bulutangkis, lapangan bulutangkis memiliki bentuk persegi panjang dan terdapat garis permainan di setiap bidang yaitu terdiri dari, garis servis tengah, servis samping, dan garis servis belakang, pada garis lapangan menggunakan ketebalan garis 40mm serta harus menggunakan warna lapangan yang kontras.
- b. *Shuttlecock*, kok yang terbuat dari bulu angsa dengan dibentuk sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah kerucut . BWF sudah mengatur kok yang standar yang digunakan dalam permainan bulutangkis yaitu; dalam satu kok

terdapat 16 buah bulu yang dibuat mengelilingi menggunakan jarak yang sama satu sama lain, panjang kok yaitu sekitar 62-70 mm, ujung bulu kok membentuk lingkaran dengan diameter 58-70 mm

- c. Raket, raket dahulu dalam permainan bulutangkis berbentuk bulat pada kepalanya dengan menggunakan senar, dan memiliki pegangan, serta batang yang panjang seperti raket tenis lapangan, akan tetapi raket pada permainan bulutangkis lebih kecil dan ringan. Raket pada saat ini didesain menggunakan bahan *grip titanium* dengan kualitas raket yang kuat serta ringan sehingga dapat digunakan oleh pemain dengan gerakan yang cepat.
- d. Net, net dalam permainan bulutangkis terletak pada pertengahan pembatas antara lapangan lawan dan lapangan sendiri, net berbentuk persegi panjang dengan bentuk jaring serta memiliki gagang ujungnya untuk mendirikan netnya, net bulutangkis memiliki tinggi 155 cm.



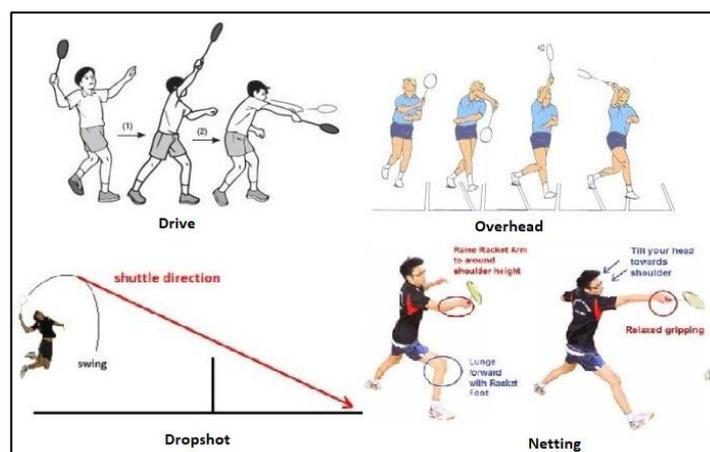
Gambar 1. Sarana dan Prasarana Permainan Bulutangkis

Peralatan yang terdapat diatas adalah untuk menunjang terjadinya permainan bulutangkis dengan adanya peralatan diatas permainan bulutangkis dapat dimainkan sesuai dengan standar bulutangkis Internasional.

Permainan Bulutangkis juga memiliki teknik-teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain, agar memudahkan dalam bermain permainan bulutangkis teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain bulutangkis. Renaldi (2020: 50) menyebutkan di dalam bukunya jago bulutangkis diantaranya adalah:

- a. Teknik memegang raket, cara memegang raket terdapat dua teknik pegangan yaitu teknik *forehand* dan tehnik *backhand*, pada posisi pegangan *forehand* memegang raket seperti berjabat tangan dengan posisi kepala raket menyamping, sedangkan teknik pegangan *backhand* adalah sama dengan teknik *forehand* akan tetapi yang menjadi pembeda adalah ibu jari yang lurus searah tangkai raket.
- b. Teknik Gerakan Kaki, sebelum melakukan gerakan kaki yang benar, perlu memperhatikan kuda kuda dan sikap siap kaki sebelum melakukan gerakan kaki, kuda kuda yang benar adalah melangkahkan kaki kiri kedepan, apabila kidal kaki kanan kedepan dengan langkah tidak begitu lebar. Setelah kuda-kuda yang tepat dilanjutkan langkah kaki (*footwork*) yaitu dengan cara melangkah serta melompat dengan kaki yang benar, kesalahan *footwork* terdapat ketika pemain bulutangkis berlari saat meraih bola.
- c. Teknik Pukulan, pukulan merupakan salah satu teknik terpenting dalam permainan bulutangkis karena kualitas pukulan yang baik dan benar dapat mempengaruhi permainan. Secara garis besar pukulan dibagi menjadi dua macam yaitu pukulan *forehand* dan *backhand*. Akan tetapi pada permainan bulu tangkis terdapat juga berbagai macam variasi pukulan lainnya diantaranya adalah :

- 1) Pukulan Servis, servis adalah pukulan yang digunakan untuk memulai permainan, servis dibagi menjadi servis panjang, servis pendek, dan servis *flick*
- 2) Pukulan Lob, pukulan lob adalah pukulan yang digunakan untuk membuat musuh kearah belakang, karena teknik pukulan lob dipukul dengan satelkok mengarah ke atas tinggi, dengan tujuan bagian belakang lapangan.
- 3) Pukulan *Drive*, Pukulan *drive* adalah pukulan yang mengarahkan satelkok dengan arah datar diatas net dengan kecepatan tinggi, yang bertujuan untuk menyulitkan lawan untuk mengembalikan kok.
- 4) Pukulan *Dropshot*, pukulan *dropshot* adalah pukulan yang menempatkan kok di daerah lawan sedekat mungkin dengan net. Pukulan ini biasanya dilakukan dari belakang ketika hendak men *smash* akan tetapi ditipu dengan pukulan *dropshot*
- 5) Pukulan *Smash*, pukulan *smash* adalah pukulan yang dilakukan diatas kepala dengan menukik tajam ke daerah lawan menggunakan kekuatan penuh dan bertujuan untuk mematikan lawan dengan penuh kecepatan.



Gambar 2. Teknik Pukulan Permainan Bulutangkis

Dengan adanya teknik teknik dasar bulutangkis dari mulai teknik dasar hingga teknik pukulan dan dapat dipraktekan di lapangan, agar menambah pengetahuan serta dapat mengimplementasikan ke dalam permainan bulutangkis. Latihan yang didapatkan tidak hanya dari club atau pelatih tetapi teknik dasar juga dipelajari di sekolah oleh pendidik pendidikan jasmani dengan memperhatikan kurikulum pendidikan, permainan bulutangkis juga menjadi salah satu mata pelajaran penjas yang dipelajari di sekolah.

7. Pembelajaran Permainan Bulutangkis

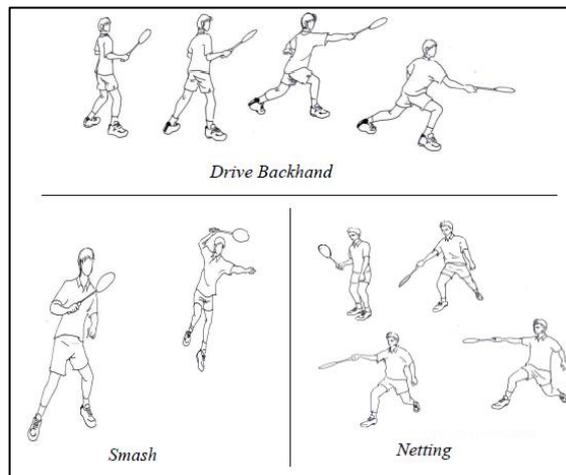
Pembelajaran Permainan Bulutangkis yaitu salah satu materi pokok dari mata pelajaran penjasorkes yang diajarkan di sekolah, Adapun kopetensi dasar permainan bola kecil tersebut adalah memahami dan mempraktikan gerak spesifik dalam permainan bola kecil, sederhana atau tradisional. Dalam kaitanya dengan permainan olahraga bulutangkis merupakan olahraga yang diajarkan dalam pendidikan jasmani dengan tujuan untuk membntu mempengaruhi pertumbuhan motorik anak yang dapat di realisasikan dalam ruang lingkup permainan dan olahraga (Zultaniah 2019: 2). Dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah permainan bulutangkis menjadikan anak dapat memahami esensi esensi yang ada didalamnya salah satunya dengan mempelajari terkait taktik bermain. Dengan adanya taktik bermain bulutangkis peserta didik dapat menerapkan tujuan tujuan dalam menempuh pembelajaran.

Adapun tujuan pembelajaran permainan bulutangkis adalah untuk menjadikan peserta didik paham, dapat mempraktikan keterampilan teknik dasar bulutangkis serta mampu menerapkannya dalam permainan bulutangkis yang

kaitanya dalam pembelajaran bulutangkis ketika dilakukan di sekolah, di sekolah pembelajaran permainan bulutangkis menggunakan proses yang menekankan ke arah perubahan perilaku, kognitif psikomotor, dan afektif dari pembelajaran tersebut memperoleh hasil belajar permainan bulutangkis yang telah ditetapkan sebagai tujuan belajar. Tujuan pembelajaran bulutangkis selanjutnya tertuang dengan memperhatikan keterampilan gerak pada seperangkat proses latihan yang terentang dari tingkat sederhana sampai tingkat kompleks (Subarjah, 2010: 325).

Hal tersebut merupakan proses dengan menekankan latihan latihan teknik dasar yang perlu dikuasai oleh peserta didik, Menurut Subarjah (2010: 326) dengan tercapainya proses pembelajaran dengan sistematis pendekatan teknik, diantaranya peserta didik mampu melakukan teknik dasar yang :

- a. Cara memegang raket yang baik dan benar, yaitu peserta didik diharapkan mampu memegang raket dengan cara yang benar dengan memperhatikan pergelangan tangan dengan seperti salaman terhadap gagang raket.
- b. Cara menempatkan kaki (kuda-kuda), peserta didik diharapkan mampu menerapkan kuda kuda yang tepat ketika bermain bulutangkis.
- c. Cara melangkahkan kaki yang benar, (*footwork*) diharapkan peserta didik dapat melakukan gerakan langkah kaki yang baik dan benar
- d. Cara memukul *shuttlecock* yang benar, setelah memegang raket dengan cara yang benar diharapkan peserta didik mampu memukul satelkok yang benar.
- e. Dari teknik dasar diatas yang diharapkan peserta didik mampu melakukannya, tidak terlepas dari pengarahan pendidik sebagai sarana untuk mengarahkan peserta didik dalam pembelajaran bulutangkis.



Gambar 3. Macam Gerakan Dasar Pembelajaran Bulutangkis

Pendidik menyiapkan rancangan pembelajaran yang didalamnya terdapat media teknik dan sistem permainan yang relevan untuk kemudian diajarkan kepada peserta didik agar peserta didik memenuhi tujuan pembelajaran. Tujuan belajar tersebut dapat dilihat dari pendidik dengan mendefinisikan hasil belajar tingkat performa penguasaan peserta didik. Penguasaan peserta didik tersebut dapat dilihat dengan pendidik menguji coba dengan melakukan tes terhadap latihan yang sudah diberikan oleh pendidik agar pendidik dapat mengetahui kemampuan peserta didik yang sebenarnya.

Manfaat dari pembelajaran bulutangkis adalah menekankan pada perkembangan peserta didik yang diharapkan oleh pendidik dapat menguasai aspek aspek yang terkandung dalam pembelajaran. Aspek penting dalam pembelajaran permainan bulutangkis adalah merealisasikan aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Akan tetapi melalui pembelajaran bulutangkis aspek tersebut dapat terpenuhi dengan menekankan pembelajaran melalui teknik-teknik dasar serta pembelajaran pada proses taktik dengan menjadikan peserta didik

memahami dalam konsep bermain bulutangkis (Subarjah, 2010: 326). Manfaat luasnya juga menjadikan peserta didik menjadi pribadi yang dapat menerapkan permainan bulutangkis yang sudah diajarkan di sekolah dari segi teknik dan taktik untuk kemudian diterapkan di luar sekolah seperti di kalangan masyarakat, klub bulutangkis, dan lembaga lainnya.

8. *Teaching Games For Understanding*

Teaching games for understanding merupakan model dalam pembelajaran pendidikan jasmani guna mengenalkan cara anak mengerti olahraga dalam konsep bermain. (Pujiyanto, 2014: 1) . Rod Thorpe dan David Bunker merupakan pengembang dari model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* yaitu di Universitas Loughborough, Inggris sekitar tahun 1960-1982. Thrope dan Bunker memandang bahwa pembelajaran olahraga di sekolah banyak menggunakan teknik lebih dominan dibandingkan dengan mengrealisasikan bermain pada pembelajaran. Kemudian model pembelajaran tersebut mulai digunakan oleh para pendidik untuk diterapkan pada pembelajaran olahraga dengan berbasis permainan.

Teaching games for understanding dapat menjadi penekanan dalam aktivitas jasmani anak-anak yang bertujuan untuk mendorong keinginan anak guna mempelajari teknik menggunakan sistem permainan. Secara sadar suatu cara yang diberikan pendidik dengan model permainan menjadikan peserta didik untuk terdorong memecahkan masalah melalui permainan (Zultaniah, 2019: 4). Dengan artian model pendekatan *Teaching games for understanding* pada pembelajaran menekankan sebagai pengenalan pertama peserta didik mempelajari

tentang taktik, dan peserta didik harus memahami terkait penerapan pembelajaran TGFU yang dilakukan di sekolah, karena dalam penerapan tersebut, dapat membantu peserta didik menjadi paham akan materi dengan permainan serta memahami teknik tentang pembelajaran pendidikan jasmani.

Tujuan dari penerapan model pembelajaran *Teaching games for understanding* adalah dengan mengembangkan kemampuan keterampilan dan taktik peserta didik dalam permainan olahraga, model ini mempengaruhi pada proses pembelajaran taktikal yang dibumbui dengan keterampilan permainan (Zultaniah, 2019: 3). *Teaching games for understanding* juga sebuah sarana model permainan yang dapat dimodifikasi pendidik untuk kemudian disajikan dengan masalah taktis, setelah pendidik menerapkan sistem bermain kepada anak, hal tersebut akan memacu peserta didik untuk berpikir bagaimana cara menyelesaikan masalah dalam permainan sehingga menjadikan peserta didik berpikir kritis dalam ruang lingkup gerak, yang menjadikan peserta didik unggul dalam kognitif, afektif dan psikomotor.

Teaching games for understanding memiliki kelebihan dan kekurangannya didalam penerapan pembelajarannya kelebihan dari *Teaching games for understanding* adalah peserta didik lebih memahami dalam kaitanya konsep permainan itu sendiri, lebih memahami taktik bermain dan bagaimana cara menciptakan inovasi bermain dengan baik, keunggulan lainnya juga menjadikan peserta didik dalam pembelajaran lebih semangat, antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGFU karena mengedepankan permainan. Selain itu kelemahan dari TGFU yaitu lebih mengedepankan taktik daripada teknik, taktik

sebagai unsur yang lebih penting dalam mengembangkan permainan. TGfU lebih fokus bagaimana siswa bisa bermain dan tertarik terhadap cabang olahraga dengan memodifikasi lapangan dan aturan permainan yang dimainkan dalam pertandingan tetapi kurang mendalami bahwa jika permainan sesungguhnya siswa harus mengedepankan teknik tidak hanya taktik semata (Zultaniah 2019 : 4).

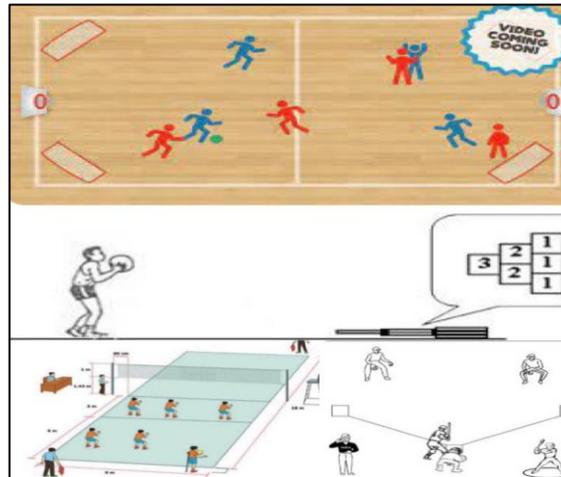
Zultaniah (2019: 6) menyebutkan prinsip dari pembelajaran yang berbasis permainan (TGFU) yang harus ditekankan, agar peserta didik siswi dapat terlihat perkembangan dalam konsep kognitif dan psikomotor diantaranya adalah :

- a. *Sampling*, menjadikan permainan yang dipilih oleh pendidik untuk peserta didik dengan sistem yang berbeda agar peserta didik dapat lebih paham terkait permainan yang berbeda beda.
- b. Modifikasi, permainan ini yaitu mencontoh dari permainan orang dewasa yang kemudian dimodifikasi dan disesuaikan menjadi permainan untuk anak-anak dengan penyesuaian ukuran anak, usia, dan kemampuan (*mini games*)
- c. Modifikasi Exgenerasi, sama halnya dengan modifikasi diatas yang menjadi pembeda adalah pendidik mengubah peraturan permainan agar lebih ringan ketika dimainkan oleh anak-anak
- d. *Tactical-Complexity*, permainan yang disajikan pendidik dengan model yang lebih banyak dan kompleks dengan tujuan peserta didik mampu membedakannya.
- e. Dari keempat prinsip tersebut dapat diketahui bahwa sistematika permainan yang diterapkan pendidik di sekolah begitu banyak, akan tetapi hal tersebut

menjadikan peserta didik lebih terasah kemampuannya karena menghadapi berbagai macam permainan.

Dalam penerapan pendekatan model *Teaching games for understanding* pendidik memodifikasi permainan yang ada, dalam penerapan pembelajaran, untuk itu dalam penerapannya pendekatan model *Teaching games for understanding* dibagi menjadi empat permainan (Suryobroto, 2018: 158) diantaranya :

- a. Target Games (Permainan Target), merupakan permainan dengan aturan bahwa peserta permainan mendapatkan skor jika bola atau proyektil dilempar dan dipukul serta tepat sasaran yang dituju dan yang telah ditentukan.
- b. Net Games (Permainan Net), merupakan permainan model menjadikan area permainan yang dibatasi menggunakan net yang tingginya sesuai peraturan.
- c. *Striking/Fielding Games* (Permainan pukul-tangkap lari), yang berarti bermain dilakukan dengan tim menggunakan peraturan memukul bola/proyektil, lalu pemukul berlari ke daerah yang aman sesuai peraturan.
- d. *Invasion Games* (Permainan serangan/invasi), adalah permainan dengan cara melakukan pembagian tim kemudian memasukan bola atau sejenisnya ke dalam keranjang atau gawang.



Gambar 4. Macam-macam *games* dalam TGFU

Dari beberapa jenis permainan diatas pendidik harus tepat dalam memodifikasi permainan yang ada dalam pelaksanaanya di pembelajaran penjas. Agar peserta didik dapat memahami dan menjalankan permainan dengan mudah serta dapat mengambil tujuan yang telah ditetapkan.

9. Pembelajaran Bulutangkis Melalui TGFU

Pembelajaran permainan bulutangkis merupakan pembelajaran pendidikan jasmani yang didalamnya mencangkup materi pembelajaran bulutangkis. Dalam pembelajaran bulutangkis ditekankan pada dua pendekatan yaitu taktis dan teknis belajar (Subarjah 2010: 326). Taktis belajar menekankan pada konsep bermain sedangkan teknis menekankan pada peserta didik dalam mempelajari teknik-teknik permainan bulutangkis. Materi pembelajaran bulutangkis yang dibuat pendidik untuk peserta didik sudah sesuai dengan kompetensi dasar, dan kompetensi inti, materi pembelajaran permainan bulutangkis yang dibuat pendidik sudah sesuai dengan pengembangan silabus yang telah dirancang sebelumnya.

Dalam pelaksanaannya pembelajaran bulutangkis membutuhkan model-model pendekatan pembelajaran yang harus dirancang oleh pendidik agar memudahkan pendidik dalam melaksanakan pembelajaran. Tujuan pembelajaran bulutangkis yaitu guna membantu pertumbuhan dan perkembangan gerak pada anak (Zultaniah, 2019: 2). Untuk itu bentuk perencanaan pembelajaran bulutangkis yang harus dibuat oleh pendidik harus menekankan pada perkembangan dan gerak anak. Didalam rencana pelaksanaan pembelajaran tersebut terdapat, kompetensi dasar, kompetensi int, alokasi waktu, sumber materi serta model pendekatan pembelajaran yang harus diterapkan oleh pendidik agar memudahkan dalam mempelajari permainan bulutangkis.

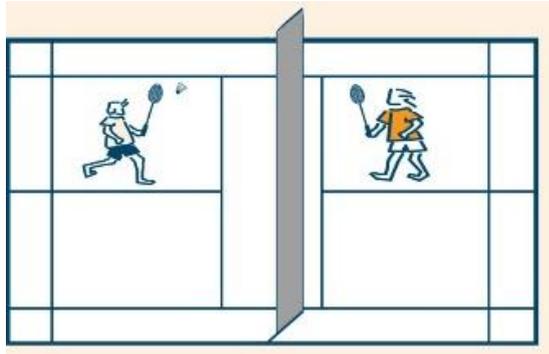
Dalam proses pembelajaran seiring dengan masalah yang dialami oleh pendidik untuk mengatasi masalah-masalah dalam pembelajaran, untuk itu diperlukan model-model pembelajaran yang tepat (Zultaniah, 2019: 4). Penerapan model pendekatan *Teaching Games For Understanding* dalam pembelajaran bulutangkis merupakan hal yang relevan. Sebab model pendekatan *Teaching Games For Understanding* menekankan bagaimana anak bisa mengerti materi pembelajaran dengan melalui permainan (Zultaniah, 2019: 5). pembelajaran tersebut adalah model pendekatan pembelajaran berbasis permainan, yang mengasah peserta didik untuk meningkatkan konsep taktis dan teknis, yang berhubungan dengan permainan bulutangkis dengan permainan yang banyak menggunakan taktik dan teknik, selain itu pembelajaran bulutangkis yang menggunakan model pendekatan tersebut juga dapat mengembangkan aspek penting dalam tujuan pendidikan yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Proes pembelajaran dengan model TGFU memiliki tahapan tahapan dalam pembelajarannya (sintak TGFU) berikut deskripsi sintak TGFU dalam penerapan pembelajaran permainan bulutangkis diantaranya :

Tahap permainan awal

- a. Dalam permainan awal yaitu menggunakan modifikasi permainan “*1 vs 1, 7 poin, rally games on long court* ” dengan peraturan permainan menggunakan 1 kotakan lapangan bulutangkis yang memanjang. peraturan permainannya adalah dengan menggunakan awalan servis panjang sampai ke garis belakang, menggunakan sistem permainan *rally* kemudian poin diperoleh ketika *shuttlecock* jatuh di daerah lawan atau lawan tidak bisa mengembalikan *shuttlecock*, game kemenangan dengan *score* 7 poin
- b. Tahap tanya jawab Pendidik menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang untuk mendorong berpikir kritis dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan taktik, adapun pertanyaan diantaranya :
 - 1) Bagaimana cara agar lawan menuju ke belakang lapangan? (menempatkan *shuttlecock* melambung tinggi kebelakang)
 - 2) Dimana tempat yang kosong setelah lawan ke belakang ? (di depan)
 - 3) Bagaimana cara membuat lawan agar kehilangan waktu untuk memukul *shuttlecock*? (mainkan pukulan pendek, melambung, dan cepat)
 - 4) Bagaimana cara agar kita kembali dalam posisi siap? (memukul *shuttlecock* tinggi ke belakang, ketika kita kehilangan waktu dalam menutup ruang kosong)

- c. Tahap latihan taktik, Pada tahap ini pendidik menjelaskan taktik yang digunakan dalam modifikasi permainan dan mengajarkannya terhadap peserta didik diantaranya :
- 1) Pertama, taktik dalam mengisi ruang kosong di daerah depan dan belakang, peserta didik diberi arahan yaitu gerakan maju mundur ke depan dan belakang lapangan dengan cepat tanpa *shuttelcock*, yang bertujuan agar peserta didik cepat mengisi ruang-ruang kosong terutama di depan dan belakang.
 - 2) Kedua, peserta didik diberi arahan yaitu gerakan maju dengan *shuttelcock* pendek di dekat net dan gerakan mundur dengan *shuttelcock* melambung tinggi ke belakang lapangan, serta peserta didik harus mengenai atau memukul *shuttelcock* yang telah diarahkan ke depan dan belakang, dengan tujuan agar peserta didik cepat menjangkau *shuttelcock* yang jauh di depan dan belakang.
 - 3) ketiga, peserta didik diberi arahan dalam melakukan latihan berpasangan dengan teman kemudian salah satu peserta didik melakukan pengambilan keputusan pukulan yang tepat ketika lawan kehilangan waktunya dalam mengisi ruang ruang kosong didaerahnya sendiri, pukulan tersebut bisa dengan pukulan cepat, datar, pendek, dan melambung.
- d. Tahap permainan akhir, ada tahap permainan akhir menggunakan modifikasi permainan seperti permainan awal akan tetapi menggunakan lapangan *full* bermain *single*, *rally point 9*, dengan awalan servis panjang serta peraturan bermain *single*.



Gambar 5. Pembelajaran bulutangkis melalui TGFU

Adapun tahapan dalam inti setiap permainan bulutangkis menurut Zultaniah (2019: 7) yang menekankan pada model *Teaching Games For Understanding* diantaranya yaitu:

- a. Permainan, dalam pelaksanaan pembelajaran bulutangkis menggunakan model tersebut pendidik harus memilih permainan yang relevan dengan permainan bulutangkis, salah satu permainan yang relevan adalah, *net games* permainan individu atau tim yang dimodifikasi dengan pembatas net, dengan peraturan inti mendapat poin ketika menjatuhkan bola ke daerah lawan.
- b. Apresiasi permainan, apresiasi permainan adalah dimana pendidik harus memberikan peraturan yang jelas kepada peserta didik hendak melakukan model permainan yang akan dilaksanakan peserta didik, hal tersebut bertujuan agar peserta didik sedikit melakukan pelanggaran dalam peraturan permainan
- c. Kesadaran Taktis, dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan, kesadaran taktis harus dimiliki peserta didik karena hal tersebut dapat menjadikan peserta didik sadar akan posisi permainan yang sedang diperjuangkan

- d. Pengambilan Keputusan, pendidik harus mengajarkan peserta didik dalam proses mengambil keputusan yang tepat ketika bermain permainan, agar peserta didik dapat berpikir kritis dengan taktik yang tepat
- e. Eksekusi Keterampilan, pendidik harus menekankan peserta didik untuk bisa menjadikan keputusan yang tepat dalam sebuah tindakan permainan
- f. Penampilan, peserta didik harus bisa menunjukkan dirinya sebagai anggota dari permainan individu atau tim dan menerapkan semua pengetahuan untuk menjadikan permainan yang baik.

Hal tersebut merupakan hal yang harus diterapkan pendidik ketika mengajarkan pembelajaran permainan bulutangkis dengan berbasis pendekatan model *teaching games for understanding*. Agar peserta didik dapat memahami inti dari pembelajaran melalui pendekatan model tersebut.

10. Karakteristik Peserta Didik Kelas Menengah

Peserta didik dengan kriteria menengah adalah peserta didik yang aktif ketika proses pendidikan yang menyangkut dengan gerak tubuh dalam menggunakan waktu luangnya. Mereka selalu bergerak dan tidak hanya diam dari rangsangan sekelilingnya selalu di respons dengan gerakan. Mereka selalu ingin mencoba hal yang dilihatnya, usia anak peserta didik kelas menengah berkisar antara 10 sampai 14 tahun. Menurut Desmita (2009: 36) anak usia tersebut berkesinambungan dengan karakteristik senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang melakukan kegiatan secara langsung.

Menurut Desmita (2009: 36) anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun) dan ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

- a. Terjadi ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- c. Kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari siswa tua.
- d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan siswa dewasa.
- e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karir relatif sudah lebih jelas

Menurut Abin Syamsuddin Makmun, (2004: 78-79) perilaku dan pribadi siswa Sekolah Menengah Pertama sudah memasuki masa remaja. Hal ini dijelaskan lebih lanjut bahwa rentangan masa remaja itu berlangsung dari sekitar 11-13 tahun sampai 18-20 tahun menurut umur kalender kelahiran siswa. Masa remaja terbagi menjadi dua, yaitu masa remaja awal (usia 11-13) tahun sampai 14-15 tahun) dan masa remaja akhir (usia 14-16 tahun sampai 18-20 tahun). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa usia Sekolah Menengah

Pertama sudah mulai mengembangkan keterampilan aktivitasnya untuk bekerja dan telah baik diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi. Anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun) oleh karena itu kecenderungan minat dan pilihan karir relative sudah jelas.

Dari karakteristik anak usia menengah tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan pembelajarannya pendidik hendaknya mengembangkan lebih banyak di sektor permainan, mengusahakan peserta didik untuk bergerak, berinovasi dan belajar dalam menyelesaikan masalah dengan sistem permainan yang mengandung unsur gerak. Pendidik juga harus memodifikasi pembelajaran dengan banyak banyak bermain agar mengembangkan tingkat potensi peserta didik serta agar peserta didik selalu semangat dan antusias pada proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sangat diperlukan untuk mengkaji penelitian ini yaitu guna mendukung dan sebagai sumber referensi kajian teoritis yang telah dikemukakan, dengan itu mudah digunakan sebagai landasan untuk menyusun kerangka berpikir, untuk itu penelitian dengan maksud mengetahui tanggapan peserta didik kelas VII terhadap penerapan pembelajaran permainan bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, kabupaten Bantul, adapun penelitian yang relevan diantaranya :

1. Penelitian oleh Anna Zultaniah dengan judul “Pengaruh Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* terhadap hasil belajar

servis peserta didik SMA Negeri 3 Takalar “. Penelitian tersebut menggunakan jenis penelitian deskriptif . Metode yang digunakan *one-group pretest-posttest*, jenis penelitian ini menggunakan sistem pretest sebelum adanya *Teaching Games For Understanding* terhadap hasil belajar servis pendek bulutangkis. populasi dari penelitian ini yaitu peserta didik SMA Negeri 3 Takalar dengan sampel penelitian 20 siswi yang dipilih dengan *random sampling*. Secara teknik pengukuran menggunakan satu instrumen tes servis pendek yang diuji dengan semua sampel. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* terhadap hasil belajar servis peserta didik SMA Negeri 3 Takalar dengan jumlah sampel 20 peserta didik perempuan (100%), dengan kategori baik sekali 4 peserta didik (20%), kategori baik 16 peserta didik (80%), kategori sedang (0%), dan kategori kurang (0%). Secara keseluruhan tingkat “Pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* pada hasil belajar servis peserta didik SMA Negeri 3 Takalar lebih dominan dengan kategori Baik. Terkait uji-t = (-17,543) berarti lebih besar dari nilai t-tabel. Diperoleh nilai t-tabel = 2,086. Pada tingkat kepercayaan $\alpha = 0,05$ (95%), untuk itu dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pelatihan model pembelajaran TGfU pada servis pendek bulutangkis peserta didik SMA Negeri 3 Takalar

2. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Agus Pujiyanto (2014) yang berjudul “ Persepsi Pendidik Pendidikan Jasmani Terhadap Model *Teaching Games For Understanding* “ Tujuannya adalah mengukur persepsi pendidik

pendidikan jasmani SD di kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan pada Model *Teaching Games For Understanding* (TGFU). Sifat penelitian ini yaitu penelitian deskriptif. Populasi dan sampel, serta subjek dalam penelitian ini para pendidik pendidikan jasmani yang telah diberikan pelatihan pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan model TGFU (*Teaching Games For Understanding*) di wilayah UPTD Dinas Pendidikan Kecamatan Karanganyar Kabupaten Pekalongan dengan 30 pendidik. Pengumpulan data berupa angket (kuesioner). Selain itu sebagai penguat data, digunakan wawancara terbatas serta observasi di lapangan. Instrumen penelitian ini yaitu angket. Hasil penelitian mendeskripsikan bahwa pendidik penjas di Karanganyar Kabupaten Pekalongan memberikan respon positif terhadap model pembelajaran berbasis TGFU, yaitu dengan 4 responden (13,3%) masuk ke dalam kategori Sangat Baik, dengan capaian jawaban benar mencapai diatas 80%. Selain itu juga terdapat 26 responden (86,7%) masuk dalam kategori Baik yaitu jawaban yang benar antara 61-80%.

3. Penelitian yang sama juga dilakukan oleh Dio Muji Burrohman, Tatang Muhtar, dan Dinar Dinangsit, yang berjudul “ Analisis Model *Teaching Games For Understanding* Terhadap Keterampilan Gerakan Footwork Pada Olahraga Bulutangkis “ Dengan model *Teaching Games For Understanding*. dengan pendekatan pembelajaran dengan sistem permainan dapat mempengaruhi footwork permainan bulutangkis. penelitian ini memiliki tujuan menganalisis pengaruh model TGFU dengan *skills* gerakan footwork pada olahraga bulutangkis. sistem penelitian ini yaitu deskriptif dengan model

penelitian studi literatur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model *Teaching Games For Understanding*, dapat meningkatkan keterampilan footwork pada olahraga bulutangkis. Setelah dilaksanakan analisis mengenai penelitian-penelitian terdahulu, dengan melalui bermain, bisa menyebabkan rasa bosan pada saat latihan sebab dirasa latihan terlalu melelahkan, berubah dengan rasa semangat serta antusias ketika mengikuti latihan.

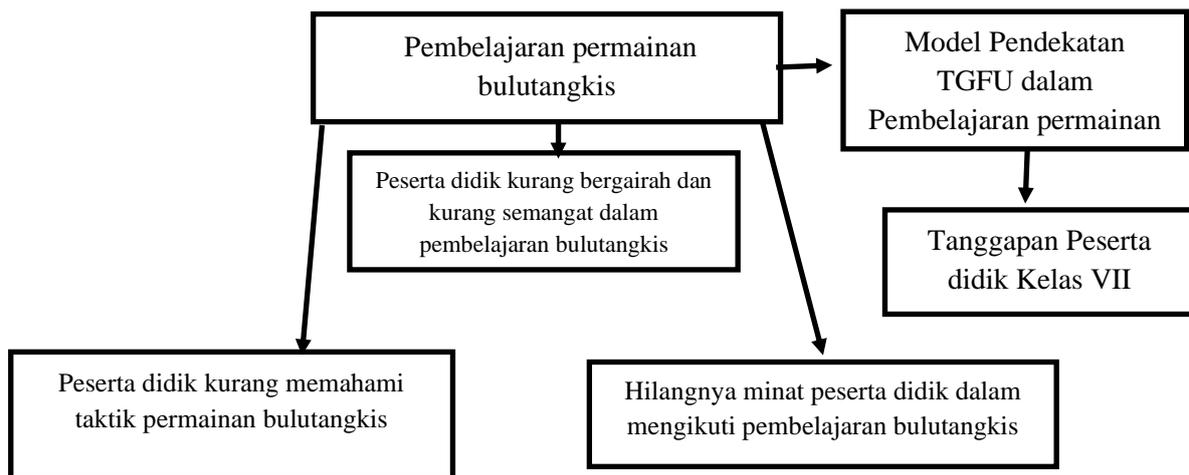
C. Kerangka Berpikir

pendidikan jasmani diartikan proses pembelajaran di sekolah dengan memanfaatkan aktivitas gerak fisik guna menempuh hasil perubahan yang bersifat menyeluruh pada kualitas individu baik dalam hal fisik, mental, maupun emosional (Mahendra, 2003: 3). Pembelajaran olahraga tidak jauh beda dengan pembelajaran mata pelajaran lain akan tetapi yang menjadi pembeda secara kontras pembelajaran pendidikan jasmani menggunakan aktivitas gerak yang dominan. Salah satu mata pelajaran pendidikan jasmani adalah permainan bulutangkis, sama halnya dengan tujuan pembelajaran lain, pembelajaran bulutangkis mengharapkan peserta didik dapat memahami, mempraktekkan, dan menguasai teknik-teknik dasar permainan bulutangkis.

Dalam pembelajaran banyak ditemukan masalah terkait peserta didik yang kesulitan dalam mempelajari teknik dalam pembelajaran bulutangkis. Maka perlunya model pendekatan yang tepat agar dapat mempengaruhi tanggapan positif peserta didik tentang pembelajaran permainan bulutangkis. Untuk itu peneliti merancang sebuah penelitian tentang “Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games*

For Understanding di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul”.dari penelitian tersebut pendidik merancang model pembelajaran yang relevan dengan permasalahan agar peserta didik lebih antusias, semangat, serta mudah dalam memahami taktik-taktik di pembelajaran permainan bulutangkis.

Berikut adalah kerangka berfikir untuk menggambarkan penelitian penulis dengan judul “Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* Di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul”.



Gambar 6. Kerangka Berpikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif dengan teknik pengumpuln datanya *one shoot* menggunakan kuesioner. Dalam penelitian ini peserta didik kelas VII diberikan *input* berupa penerapan model pendekatan *teaching games for understanding* pada pembelajaran bulutangkis, kemudian setelah terlaksananya pembelajaran dengan model tersebut, peserta didik diberikan *output* berupa angket secara langsung. Angket yang digunakan termasuk *closed-end questionere* yang berisi tentang pertanyaan dengan mengarah pada tanggapan positif dan negatif dengan jawaban yang sudah disediakan, yaitu untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap model pendekatan *teaching games for understanding* dalam pembelajaran bulutangkis pada peserta didik kelas VII SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Metode kuantitatif merupakan metode penelitian dengan mengumpulkan data berupa angka (Martono, 2011: 20). Data yang didapatkan dari hasil penelitian yang ada kemudian dikumpulkan, diukur serta dikonversi lalu dianalisis menggunakan teknik statistik. Menurut Sugiyono (2009: 8) Metode penelitian kuantitatif merupakan metode yang digunakan dalam meneliti populasi atau sampel tertentu. Pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan untuk mendapatkan hasil tanggapan peserta didik.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian adalah tempat dimana proses pengambilan data dan penerapan penelitian berlangsung untuk mencapai tujuan penelitian. Tempat yang peneliti ambil sebagai tempat penerapan dan pengambilan data penelitian yaitu di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

2. Waktu Penelitian

Sedangkan waktu yang dipilih untuk melakukan penelitian yaitu pada 17 Mei 2023 – 2 Juni 2023, waktu tersebut dipilih sebagai waktu penelitian yang tepat, dikarenakan pada waktu tersebut sedang melaksanakan kegiatan belajar dan mengajar.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2009: 80) populasi merupakan wilayah yang meliputi obyek atau subyek dengan memiliki kualitas serta karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti guna dipelajari serta ditarik sebagai sebuah kesimpulan. Dengan arti lain populasi adalah semua anggota kelompok manusia, hewan, tumbuhan, dan benda yang bertempat tinggal dalam satu tempat dan menjadi sebuah target hasil akhir dalam penelitian. Populasi dibagi menjadi dua yaitu populasi target dan populasi akses. Populasi target adalah populasi yang direncanakan pada rencana penelitian. Sedangkan populasi akses adalah populasi yang ditemui berdasarkan keadaan tertentu.

Berdasarkan pengertian diatas populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul. Pada kelas VII terdiri dari 4 kelas dan dengan jumlah keseluruhan kelas VII 122 peserta didik. Peneliti melakukan penelitian pada kelas VII dikarenakan kelas tersebut sebagai subjek yang diobservasi oleh peneliti dan memiliki masalah yang berkaitan dengan tujuan penelitian. Pada penelitian ini menggunakan jenis populasi target, karena populasi tersebut merupakan populasi yang direncanakan untuk hasil akhir penelitian. Berikut rincian total populasi kelas VII :

Tabel 2. Rincian Populasi Kelas VII

NO	Kelas	Jumlah
1	VII A	32
2	VII B	30
3	VII C	30
4	VII D	30
Jumlah		122

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah suatu karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi Sugiyono (2009: 81). Dengan kata lain sampel merupakan bagian dari sebuah populasi sebagai sumber data penelitian. Sampel digunakan untuk mempermudah penelitian dalam mengambil data pada populasi. Penentuan sampel penelitian ini diambil dari pendapat Arikunto (2010: 112) jika subjeknya lebih besar dari 100 orang boleh diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih. Pada penelitian ini sampel yang diambil yaitu sebesar 100% dengan teknik *total sampling*. *Total Sampling* yaitu sampel yang diambil keseluruhan dari jumlah populasi yang ada dalam

penelitian, dengan mengambil seluruh jumlah peserta didik kelas VII yang berjumlah 122 peserta didik sebagai sampel penelitian.

Tabel 3. Rincian Sampel penelitian

NO	Kelas	Jumlah
1	VII A	32
2	VII B	30
3	VII C	30
4	VII D	30
Jumlah		122

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 38) Variabel merupakan segala sesuatu yang memiliki bentuk serta bisa dipelajari oleh peneliti agar dapat memperoleh informasi tentang hal tersebut untuk ditarik kesimpulannya. Dalam kata lain variabel dikatakan sebagai suatu sifat yang memiliki nilai untuk dipelajari dan diterapkan suatu makna khusus dalam pengertiannya. Dapat disimpulkan variabel penelitian adalah suatu bentuk nilai, sifat, dan atribut dari subyek, obyek, atau kegiatan yang dapat dipelajari dan diambil variabel nilai serta dapat ditarik sebuah bentuk kesimpulan.

Dari pengertian variabel diatas peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini memiliki bentuk variabel tunggal yaitu, tanggapan peserta didik kelas VII terhadap penerapan pembelajaran bulutangkis dengan model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul. Dalam penelitian ini variabel yang diukur adalah tanggapan peserta didik kelas VII.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah suatu cara dilakukan oleh peneliti guna memperoleh data penelitian. Dalam pengumpulan data memiliki banyak cara yang digunakan, secara garis besar dalam pengumpulan data dapat divaribelaksanakan dengan berbagai *setting sumber* dan *cara*. Bila dikategorikan dari *settingnya* data dikumpulkan dengan cara setting alamiah, sedangkan dilihat dari sumbernya data dapat dikumpulkan dengan menggunakan sumber primer dan sekunder, kemudian kalau dilihat dari segi caranya data dapat dikelompokkan diantaranya yaitu dengan interview, observasi dan kuesioner (Sugiyono, 2009: 137).

Salah satu teknik pengumpulan data yang sering digunakan oleh penelitian adalah dengan cara kuesioner (Angket). Kuesioner merupakan teknik dalam pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pernyataan atau pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan jawaban (Sugiyono, 2009: 142). Kuesioner akan lebih efektif apabila peneliti sudah menyiapkan variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari jawaban responden.

Menurut Arikunto (2006: 152) mengemukakan dalam pendapatnya bahwa kuesioner dapat dibedakan dalam beberapa jenis, serta tergantung dalam sudut pandang diantaranya :

1. Ditinjau dari cara menjawab :
 - a. Kuesioner Terbuka, merupakan jenis pertanyaan atau pernyataan untuk memberikan kesempatan pada responden untuk menjawab sesuai pendapatnya
 - b. Kuesioner tertutup, yaitu pernyataan atau pertanyaan yang sudah disediakan jawabanya oleh peneliti.

2. Dipandang dari jawaban yang diberikan :

- a. Kuesioner langsung, berarti responden menjawab apa yang dialami dirinya.
- b. Kuesioner tidak langsung, berarti responden menjawab tentang orang lain.

3. Dipandang dari bentuknya yaitu :

- a. Kuesioner pilihan ganda, yaitu kuesioner yang sama dengan kuesioner tertutup
- b. Kuesioner isian, yang dimaksud sama halnya kuesioner terbuka.
- c. *Cek list*, dimana responden hanya membutuhkan tanda cek pada kolom yang ada.
- d. *Rating-scale* (spresepsikala bertingkat), merupakan pertanyaan yang memiliki kolom-kolom dengan menunjukkan tingkatan-tingkatan, misalnya mulai dari sangat baik sampai ke sangat buruk.

Berdasarkan jenis-jenis kuesioner yang sudah disebutkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini memiliki jenis yang :

1. Ditinjau dari cara menjawabnya, menggunakan kuesioner tertutup, dikarenakan responden hanya memilih jawaban yang sudah disediakan .
2. Ditinjau dari jawaban yang diberikan, menggunakan angket langsung, dikarenakan responden menjawab mengenai suatu kegiatan aktif pembelajaran yang sudah diikutinya
3. Berdasarkan dari bentuknya, menggunakan *cek-list*, karena responden memilih menggunakan tanda cek dalam kolom yang tersedia.

Skala dalam penelitian ini yaitu *Skala Likert*. Skala yang digunakan guna mengukur sikap, pendapat, serta persepsi seseorang atau kelompok tentang fenomena sosial (Sugiono 2009: 43). Menurut Supranto (2001: 86) guna

memungkinkan peserta didik menjawab dalam tingkatan butir kepuasan menggunakan format likert. Menurut Sugiyono (2009: 93) *skala likert* adalah skala yang digunakan dalam mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok tertentu yang berkaitan dengan fenomena sosial. Jawaban kuesioner yang menggunakan sistem *skala likert* memiliki gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, dengan berupa tingkatan nilai sebagai berikut :

4 = Sangat Setuju

3 = Setuju

2 = Tidak Setuju

1 = Sangat tidak setuju

Sebelum menentukan persentase skor peneliti harus membuat penilaian dari tiap-tiap jawaban angket yang diberikan kepada responden, agar peneliti mudah dalam mengolah data yang sudah diambil dari sampel penelitian, adapun skor atau setiap nilai jawabanya yaitu :

Tabel 4. Penilaian Angket Positif

No	Pilihan	Score
1	Sangat Positif	4
2	Positif	3
3	Kurang Positif	2
4	Sangat kurang Positif	1

Tabel 5. Penilaian Angket Negatif

No	Pilihan	Score
1	Sangat Positif	1
2	Positif	2
3	Kurang Positif	3
4	Sangat kurang Positif	4

F. Instrumen Penelitian

Menurut Hadi (2000: 7) terdapat tiga cara yang harus diperhatikan dalam menyusun instrumen penelitian, yaitu: Mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir pertanyaan.

1. Mendefinisikan Konstruk

Mendefinisikan konstruk variabel yang dilakukan penelitian dan diukur pada penelitian. Konstruk yang terdapat dalam penelitian ini yaitu tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran permainan bulutangkis dengan model pendekatan *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

2. Menyidik Faktor

Menyidik faktor merupakan tahap yang bertujuan guna menandai faktor-faktor yang dikemukakan oleh konstruk yang akan diteliti pada penelitian ini, dalam pengukuran menggunakan tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran permainan bulutangkis dengan model pendekatan *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul. Faktor-faktor yang digunakan dalam mempengaruhi tanggapan tersebut diantaranya adalah faktor intern dan esktern.

3. Menyusun butir-butir pertanyaan

Langkah yang digunakan dalam fase terakhir untuk menyusun instrumen adalah dengan menyusun butir-butir pertanyaan. Dalam menyusun butir-butir pertanyaan cara yang digunakan adalah dengan penjabaran isi faktor. Dari faktor-faktor yang telah diuraikan diatas, lalu dijabarkan menjadi indikator yang merujuk

pada faktor, kemudian setelah disusun indikator, dari indikator-indikator tersebut yang kemudian dibuatlah butir-butir pertanyaan atau soal yang menggambarkan tentang keadaan faktor tersebut.

Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Konstrak	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal		Jumlah	
			Positif	Negatif	Positif	Negatif
Tanggapan peserta didik terhadap penerapan pembelajaran bulutangkis dengan model <i>Teaching Games For Understanding</i> di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul	1.1 Internal	1.1.1 Minat	1,2,3	4,5,6	3	3
		1.1.2 Bakat	7,8,9,10	11	4	1
	2.2 Eksternal	1.2.1 Metode atau cara pendidik menyampaikan materi	12,13,15,16,18,19	14,17	6	2
		1.2.2 Materi	20,21,22,	23,24,25,26	3	4
		1.2.3 Sarana dan Prasarana	31	27,28,29,30	1	4
		1.2.4Lingkungan	32	33,34,35,36	1	4
Jumlah					36	

G. Pembuktian Validasi dan Reliabilitas Instrumen

1. Validasi Instrumen

Validasi instrumen adalah ketetapan instrumen terhadap objek yang diteliti dalam penelitian. Instrumen valid memiliki arti instrumen yang digunakan untuk mengukur mendapatkan data yang valid, valid yaitu instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2009: 121).

Pengujian pada validitas instrumen ini merupakan validitas isi (*content validity*). Validitas isi direpresentasikan guna menunjukkan seberapa besar item item instrumen penelitian mewakili konsep yang akan diukur. Validitas isi mengarahkan instrumen untuk diuji dan di tes dengan tujuan untuk menjadikan instrumen sesuai apa yang akan diukur. Jika sebuah instrumen yang akan diujikan mencakup topik yang sudah didefinisikan sebagai elemen dan dimensi yang sesuai menggambarkan konsepnya, maka validitas isi dapat dikatakan baik dan valid. Setelah valid sesuai dengan apa yang seharusnya diukur kemudian dapat di uji cobakan dalam sebuah penelitian yang real.

Dalam instrumen penelitian ini dirancang berdasarkan cara-cara cara penyusunan instrumen dengan mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, lalu menyusun kisi-kisi instrumen, kemudian dikonsultasikan dengan ahli (*Judgement expert*), ahli dimintai untuk memberikan pendapat tentang instrumen yang telah disusun, apakah setiap butir-butir instrumen sudah sesuai untuk mengukur apa yang diukur. Dengan pertimbangan dengan ahli peneliti dapat membenahi mengubah dan memperbaiki sesuai dengan saran dari ahli. Dalam penyusunan instrumen ini meminta pertimbangan kepada ahli yang berkompeten dengan materi penelitian, yaitu oleh Bapak Dosen Ahmad Rithaudin, M.Or. dan Bapak Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.

Setelah instrumen penelitian selesai dibuat dengan dipertimbangkan dan banyak masukan masukan dari pendapat ahli, kemudian instrumen langsung untuk pengambilan data dengan teknik *one shot*. *One shot* adalah sebuah eksperimen yang dilakukan tanpa adanya kelompok yang dibandingkan dan juga tanpa tes

awal (Arikunto, 2005: 212). Setelah data terkumpul maka dilakukan tahapan analisis data untuk mengetahui validitas butir angket kemudian diolah menggunakan *SPSS 25 for windows* diketahui hasil dengan butir soal valid 36 atau semua butir soal valid.

2. Reliabilitas Instrumen

Menurut Sugiyono (2015: 268) Reliabilitas berpegangan pada derajat konsistensi serta stabilitas data temuan. Reliabilitas merupakan sebuah alat ukur dalam kuesioner yang bagian dari variabel dan konstruk. Suatu kuesioner dikatakan reliabel atau sesuai jika jawaban dari pertanyaan kuesioner tersebut memiliki nilai yang konsisten dari waktu ke waktu. Dalam penelitian ini untuk menganalisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dinyatakan oleh Arikunto, (2006: 196), yaitu :

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

Keterangan

r_{11} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan

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

$\sigma^2 t$: Varians butir

Dalam teknis pengolahan datanya diolah dan dianalisis dengan menggunakan bantuan aplikasi program komputer yaitu aplikasi *SPSS 25.0 for Windows Evaluation Version*. Kemudian hasilnya dicocokkan ke dalam koefisien korelasi yang dikutip dari Arikunto (2006: 276) yaitu:

a. Antara 0,800 sampai 1,00 = sangat tinggi

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

hasil yang diperoleh berdasarkan analisis menggunakan alpha koefisien reliabilitas memperoleh 0,959, oleh karena itu koefisien reliabilitas lebih dari 0,800 maka dapat disimpulkan bahwa instrumen memiliki koefisien yang tinggi, serta reliabel dan andal

Tabel 7. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Koefisien Alpha	Keterangan
tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran permainan bulutangkis dengan model pendekatan <i>Teaching Games For Understanding</i> di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul	0,959	Sangat Tinggi

H. Teknik Analisis Data

Menurut sugiyono (2015, 147) bahwa statistik deskriptif merupakan statistik yang berfungsi guna mendeskripsikan atau memberi gambaran pada obyek yang akan diteliti dengan data sampel atau populasi, tanpa menindak lanjuti analisis serta membuat kesimpulan sebagaimana berlaku umum. Guna maknai score peneliti membuat kategori-kategori atau kelompok yaitu : sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Dalam pengkategorian tersebut menggunakan *mean* (M) dan *standart deviasi* (SD). Dengan acuan pendapat yang dikemukakan oleh (Sudijono, 2007: 453-454) menggunakan pengkategorian sebagai berikut :

Tabel 8. Skor Baku Kategori

NO.	Rentan Norma	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup positif
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang positif
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

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

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

Keterangan:

P = Angka Persentase untuk setiap jawaban

F = Frekuensi jawaban

N = Jumlah responden

100% = Bilangan tetap (konstanta)

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini hasil data yang didapat melalui pengisian kuesioner oleh peserta didik secara langsung mengenai tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, untuk kemudian mendeskripsikan data dengan pengkategorian yang terdiri dari faktor internal dan faktor eksternal. Data yang terkumpul lalu dianalisis, dihitung, serta dikategorikan sesuai pada rumus pengkategorian dengan kategori sangat positif, positif, cukup positif, kurang positif, dan sangat kurang positif. Kemudian dianalisis dengan bantuan *Ms Excel* dan *SPSS 25 for windows* serta perhitungan rumus

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, diperoleh dengan hasil rata-rata (*mean*) 78,08, nilai tengah (*median*) 79,16, modus (*mode*) 81,94, simpangan baku (*standard deviation*) 7, *variance* 45, nilai terendah (*minimum*) 51, nilai tertinggi (*maksimum*) 89, dan jumlah skor (*sum*) 9537, data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 9. Deskripsi Statistik Data Keseluruhan

N	Mean	Median	Mode	Standard deviation	Variance	minimum	Maximum	Sum
122	78,08	79,16	81,94	7	45	51	89	9537

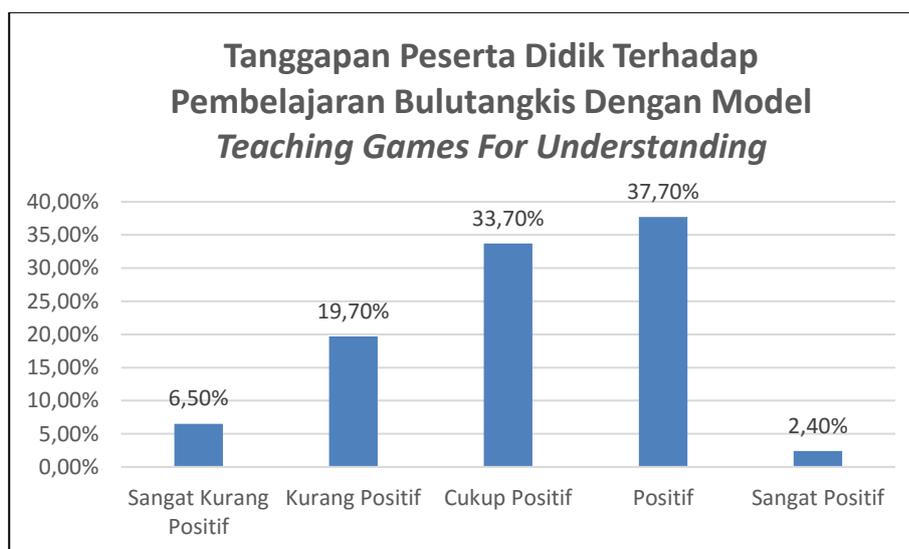
Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model

teaching games for understanding, selanjutnya dikategorikan pada tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorianya kemudian dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 10. Distribusi Frekuensi Tanggapan Keseluruhan

Interval score	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 88,13$	Sangat Positif	3	2,4%
$81,43 < X \leq 88,13$	Positif	46	37,7%
$74,73 < X \leq 81,43$	Cukup Positif	41	33,7%
$68,03 < X \leq 74,73$	Kurang Positif	24	19,7%
$X < 68,03$	Sangat Kurang Positif	8	6,5%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 7. Diagram batang tanggapan Keseluruhan

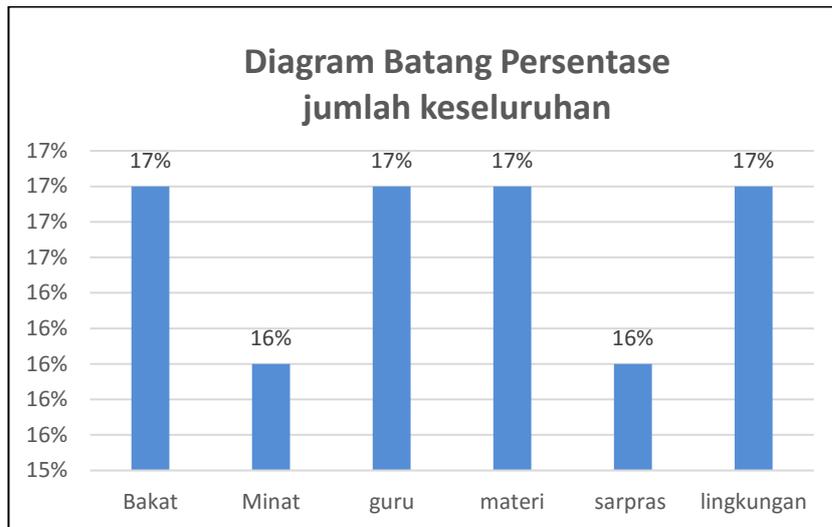
Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, diperoleh hasil keseluruhan dengan kategori analisis, sangat positif sebanyak 3 peserta didik (2,4%), pada kategori positif sebanyak 46 peserta didik (37,7%), pada kategori

cukup positif 41 peserta didik (33,7%), pada kategori kurang positif 24 peserta didik (19,7%) dan pada kategori sangat kurang positif 8 peserta didik (6,5%). Setelah diketahui hasil analisis diatas kemudian dapat disimpulkan tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dapat dikategorikan dengan kategori positif.

Tabel 11. Persentase Keseluruhan Tiap Faktor

Faktor	Nilai	Persentase
Minat	9617	17%
Bakat	9230	16%
Metode dan cara penyampaian guru	9633	17%
Materi	9784	17%
Sarana dan prasarana	9265	16%
Lingkungan	9525	17%
Jumlah	57054	100%

Dari persentase diatas dapat disimpulkan bahwa dari keseluruhan tiap faktor memiliki jumlah persentase minat 17%, bakat 16%, metode dan cara penyampaian guru 17%, materi 17%, sarana dan prasarana 16%, serta lingkungan sebesar 17%. Apabila dilihat dari bentuk grafik diagramnya sebagai berikut :



Gambar 8. Diagram Batang Jumlah Keseluruhan Tiap Faktor

Berdasarkan hasil pendeskripsian data keseluruhan diatas dari tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, secara lebih rinci untuk melihat detailnya maka dijabarkan dari item setiap faktor tanggapan. Kemudian peneliti akan mendeskripsikan mengenai tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul yang memiliki dua faktor tanggapan yaitu faktor internal dan eksternal, yang masuk ke dalam faktor internal diantaranya adalah minat dan bakat, sedangkan pada faktor eksternal diantaranya adalah metode penyampaian pendidik, materi, sarana dan prasarana, serta lingkungan.

1. Faktor Minat tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Berdasarkan pendeskripsian hasil perhitungan data tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dengan faktor minat yang memiliki 6 pernyataan serta diukur menggunakan angket skala 1-4, setelah dianalisis dan dideskripsikan menggunakan *ms excel* dan *SPSS 25* memiliki hasil data dengan kriteria rata-rata (mean) 78,8, nilai tengah (*median*) 79, modus (*mode*) 79,1, simpangan baku (*standard deviation*) 7,4, *variance* 55,6, nilai terendah (*minimum*) 63, nilai tertinggi (*maksimum*) 96, dan jumlah skor (*sum*) 9617, data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Minat

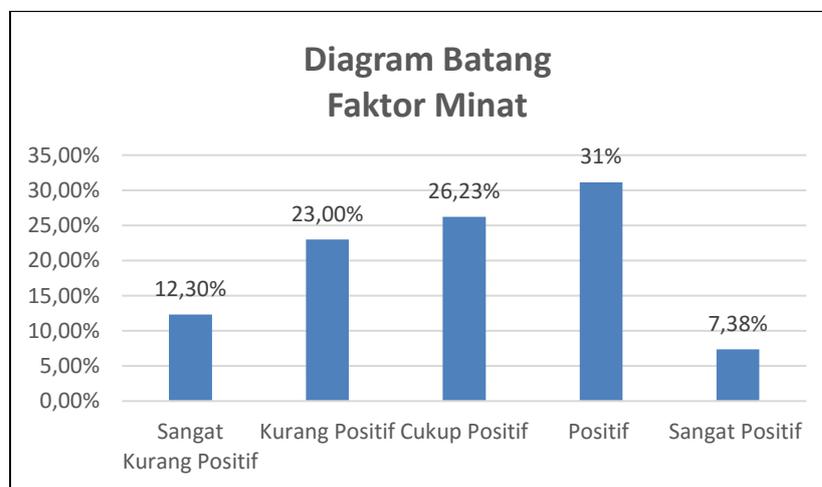
Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	78,8
<i>Median</i>	79
<i>Standar Deviasi</i>	7,4
<i>Skore minimal</i>	63
<i>Skore maximal</i>	96
<i>Mode</i>	79,1
<i>Variance</i>	55,6
<i>Sum</i>	9617

Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* pada faktor minat, selanjutnya dikategorikan ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai rumus pengkategorianya lalu dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 13. Distribusi Frekuensi Faktor Minat

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 89,96$	Sangat Positif	9	7,38%
$M + 82,54 < X \leq 89,9$	Positif	38	31,15%
$75,11 < X \leq 82,54$	Cukup Positif	32	26,23%
$67,69 < X \leq 75,11$	Kurang Positif	28	23%
$X \leq 67,69$	Sangat Kurang Positif	15	12,3%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 9. Diagram Batang Faktor Minat

Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dari faktor minat diperoleh hasil dengan kategori analisis sangat positif sebanyak 9 peserta didik (7,38%), pada kategori positif sebanyak 38 peserta didik (31,15%), pada kategori cukup positif 32 peserta didik (26,23%), pada kategori kurang positif 28 peserta didik (23%) dan pada kategori sangat kurang positif 15 peserta didik (12,3%). Setelah diketahui hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games*

for understanding di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dalam kategori faktor minat dapat dikategorikan positif.

2. Faktor Bakat tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Berdasarkan pendeskripsian hasil perhitungan data tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dengan faktor bakat yang memiliki 5 pernyataan serta diukur menggunakan angket skala 1-4, setelah dianalisis dan dideskripsikan menggunakan *ms excel* dan *SPSS 25* memiliki hasil data dengan kriteria rata-rata (mean) 75,6, nilai tengah (*median*) 75, modus (*mode*) 75, simpangan baku (*standard deviation*) 9,6, *variance* 91,3, nilai terendah (*minimum*) 50, nilai tertinggi (*maksimum*) 95, dan jumlah skor (*sum*) 9230, data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Bakat

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	75,6
<i>Median</i>	75
<i>Standar Deviasi</i>	9,6
<i>Skore minimal</i>	50
<i>Skore maximal</i>	95
<i>Mode</i>	75
<i>Variance</i>	91,3
<i>Sum</i>	9230

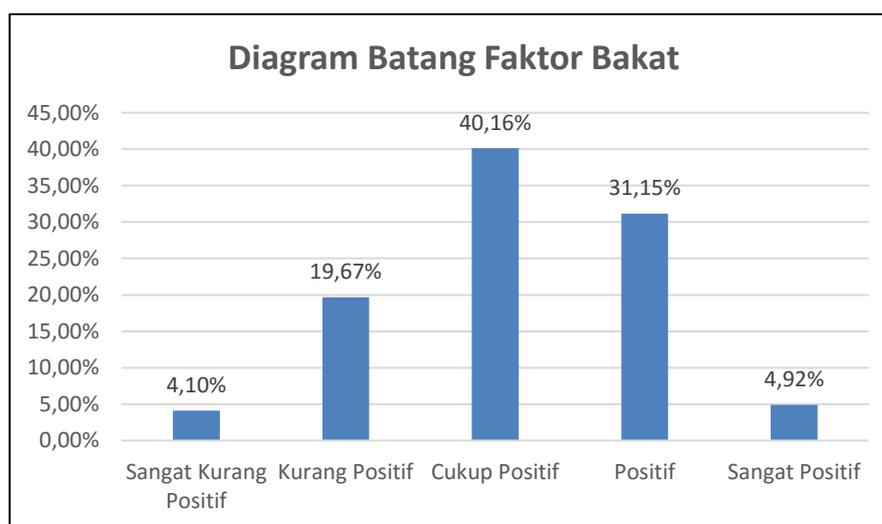
Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model

teaching games for understanding pada faktor bakat, selanjutnya dikategorikan ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorianya maka dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 15. Deskripsi Frekuensi Faktor Bakat

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 90$	Sangat Positif	11	9,02%
$80,4 < X \leq 90$	Positif	29	23,77%
$70,8 < X \leq 80,43$	Cukup Positif	38	31,15%
$61,3 < X \leq 70,8$	Kurang Positif	33	27,05%
$X \leq 61,3$	Sangat Kurang Positif	11	9,02%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi faktor bakat diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 10. Diagram Batang Faktor Bakat

Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dari faktor bakat diperoleh hasil dengan kategori analisis sangat positif sebanyak 11 peserta didik (9,02%), pada kategori positif sebanyak 29 peserta didik (23,77%), pada kategori cukup positif 38 peserta didik (31,15%), pada kategori kurang positif 33 peserta didik

(27,05%) dan pada kategori sangat kurang positif 11 peserta didik (9,02%). Setelah diketahui hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dalam kategori faktor bakat dapat dikategorikan cukup positif.

3. Faktor Metode dan Cara Penyampaian Pendidik terhadap tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Berdasarkan pendeskripsian hasil perhitungan data tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dengan faktor metode dan cara penyampaian pendidik yang memiliki 8 pernyataan serta diukur menggunakan angket skala 1-4, setelah dianalisis dan dideskripsikan menggunakan *ms excel* dan *SPSS 25* memiliki hasil data dengan kriteria rata-rata (mean) 78,96, nilai tengah (*median*) 81, modus (*mode*) 81,25, simpangan baku (*standard deviation*) 9,5, *variance* 90,81, nilai terendah (*minimum*) 38, nilai tertinggi (*maksimum*) 97, dan jumlah skor (*sum*) 9633, data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 16. Deskripsi statistik Faktor Metode dan Cara Penyampaian Pendidik

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	78,96
<i>Median</i>	81
<i>Standar Deviasi</i>	9,5
<i>Skore minimal</i>	38
<i>Skore maximal</i>	97

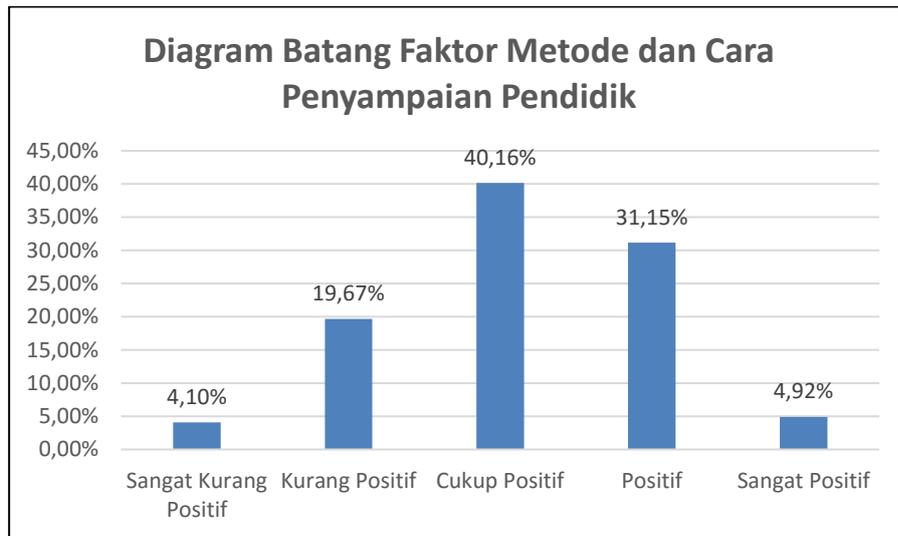
<i>Mode</i>	81,25
<i>Variance</i>	90,81
<i>Sum</i>	9633

Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* pada faktor metode dan cara penyampaian pendidik, selanjutnya dikategorikan ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorianya maka dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 17. Deskripsi Frekuensi Metode dan Cara Penyampaian Pendidik

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 93,14$	Sangat Positif	6	4,92%
$83,64 < X \leq 93,14$	Positif	38	31,15%
$74,14 < X \leq 83,64$	Cukup Positif	49	40,16%
$64,64 < X \leq 74,14$	Kurang Positif	24	19,67%
$X \leq 64,64$	Sangat Kurang Positif	5	4,1%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi faktor metode dan cara penyampaian guru diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 11. Diagram Batang Faktor Metode dan Cara Penyampaian pendidik

Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dari faktor metode dan cara penyampaian pendidik diperoleh hasil dengan kategori analisis sangat positif sebanyak 6 peserta didik (4,92%), pada kategori positif sebanyak 38 peserta didik (31,15%), pada kategori cukup positif 49 peserta didik (40,16%), pada kategori kurang positif 24 peserta didik (19,67%) dan pada kategori sangat kurang positif 5 peserta didik (4,1%). Setelah diketahui hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dalam kategori faktor metode dan cara penyampaian pendidik dapat dikategorikan cukup positif.

4. Faktor Materi terhadap tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Berdasarkan pendeskripsian hasil perhitungan data tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dengan faktor materi yang memiliki 7 pernyataan serta diukur menggunakan angket skala 1-4, setelah dianalisis dan dideskripsikan menggunakan *ms excel* dan *SPSS 25* memiliki hasil data dengan kriteria rata-rata (mean) 80,20, nilai tengah (*median*) 82 , modus (*mode*) 85,71, simpangan baku (*standard deviation*) 9,63, *variance* 92,72, nilai terendah (*minimum*) 54, nilai tertinggi (*maksimum*) 96 dan jumlah skor (*sum*) 9784 data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 18. Deskripsi statistik Faktor Materi

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	80,20
<i>Median</i>	82
<i>Standar Deviasi</i>	9,63
<i>Skore minimal</i>	54
<i>Skore maximal</i>	96
<i>Mode</i>	85,71
<i>Variance</i>	92,72
<i>Sum</i>	9784

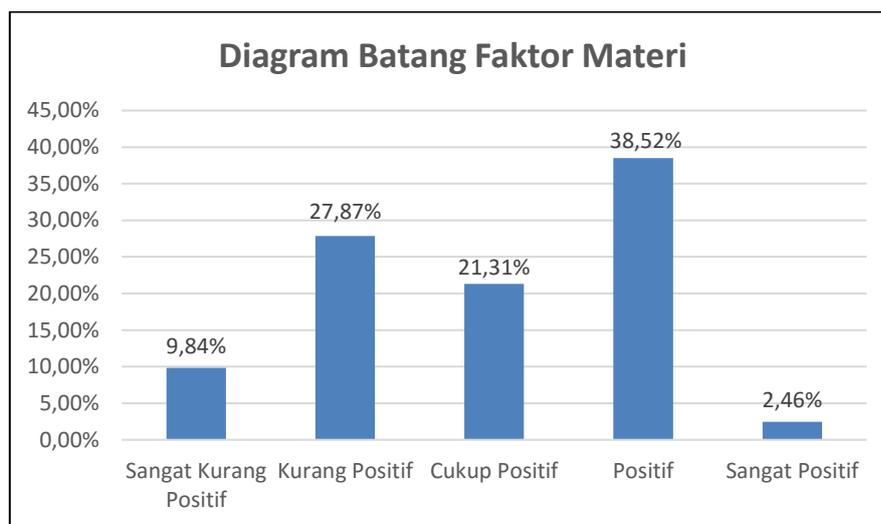
Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* pada faktor materi, selanjutnya dikategorikan

ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorianya maka dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 19. Deskripsi frekuensi faktor materi

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
$X \geq 94,65$	Sangat Positif	3	2,46%
$85,02 < X \leq 94,65$	Positif	47	38,52%
$75,39 < X \leq 85,02$	Cukup Positif	26	21,31%
$65,76 < X \leq 75,39$	Kurang Positif	34	27,87%
$X \leq 65,76$	Sangat Kurang Positif	12	9,84%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi faktor materi diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 12. Diagram Batang Faktor Materi

Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dari faktor materi diperoleh hasil dengan kategori analisis sangat positif sebanyak 3 peserta didik (2,46%), pada kategori positif sebanyak 47 peserta didik (38,52%), pada kategori

cukup positif 26 peserta didik (21,31%), pada kategori kurang positif 34 peserta didik (27,87%) dan pada kategori sangat kurang positif 12 peserta didik (9,84%). Setelah diketahui hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dalam kategori faktor materi dapat dikategorikan positif.

5. Faktor Sarana dan Prasarana terhadap tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Berdasarkan pendeskripsian hasil perhitungan data tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dengan sarana dan prasarana yang memiliki 5 pernyataan serta diukur menggunakan angket skala 1-4 setelah dianalisis dan dideskripsikan menggunakan *ms excel* dan *SPSS 25* memiliki hasil data dengan kriteria rata-rata (mean) 75,94, nilai tengah (*median*) 75, modus (*mode*) 80, simpangan baku (*standard deviation*) 9,27, *variance* 86,08, nilai terendah (*minimum*) 40, nilai tertinggi (*maksimum*) 95, dan jumlah skor (*sum*) 9265, data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 20. Deskripsi statistik Faktor Sarana dan Prasarana

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	75,94
<i>Median</i>	75
<i>Standar Deviasi</i>	9,27
<i>Skore minimal</i>	40
<i>Skore maximal</i>	95

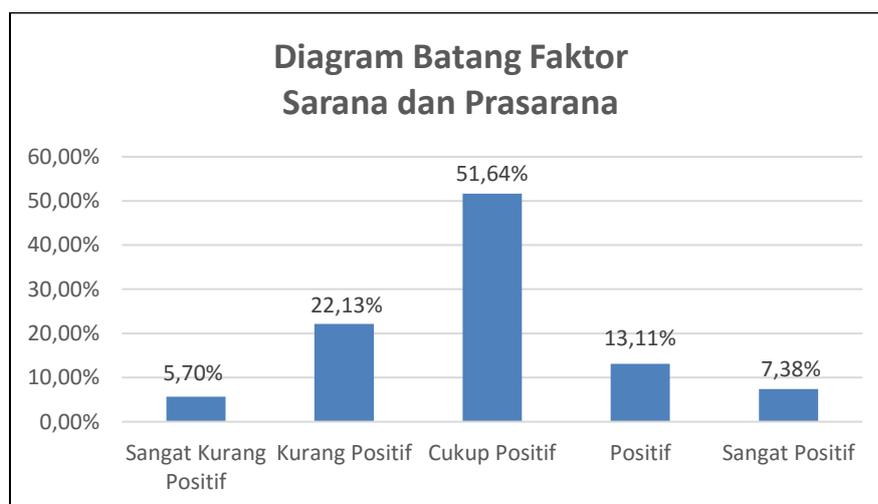
<i>Mode</i>	80
<i>Variance</i>	86,08
<i>Sum</i>	9265

Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* pada faktor sarana dan prasarana, selanjutnya dikategorikan ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorianya maka dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 21. Deskripsi Frekuensi Faktor Sarana dan Prasarana

Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
$X \geq 89,85$	Sangat Positif	9	7,38%
$80,58 < X \leq 89,85$	Positif	16	13,11%
$71,31 < X \leq 80,58$	Cukup Positif	63	51,64%
$62,04 < X \leq 71,31$	Kurang Positif	27	22,13%
$X \leq 62,04$	Sangat Kurang Positif	7	5,74%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi faktor sarana dan prasarana diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 13. Diagram Batang Faktor Sarana Prasarana

Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dari faktor sarana dan prasarana diperoleh hasil dengan kategori analisis sangat positif sebanyak 9 peserta didik (7,38%), pada kategori positif sebanyak 16 peserta didik (13,11%), pada kategori cukup positif 63 peserta didik (51,64%), pada kategori kurang positif 27 peserta didik (22,13%) dan pada kategori sangat kurang positif 7 peserta didik (5,74%). Setelah diketahui hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dalam kategori faktor sarana dan prasarana dapat dikategorikan cukup positif.

6. Faktor Lingkungan terhadap tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

Berdasarkan pendeskripsian hasil perhitungan data tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dengan faktor lingkungan yang memiliki 5 pernyataan serta diukur menggunakan angket skala 1-4 setelah dianalisis dan dideskripsikan menggunakan *ms excel* dan *SPSS 25* memiliki hasil data dengan kriteria rata-rata (mean) 78,07, nilai tengah (*median*) 80, modus (*mode*) 85, simpangan baku (*standard deviation*) 11,45, *variance* 131,1, nilai

terendah (*minimum*) 50, nilai tertinggi (*maksimum*) 95 dan jumlah skor (*sum*) 9525 data hasil pendeskripsian dapat disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 22. Deskripsi Statistik Faktor Lingkungan

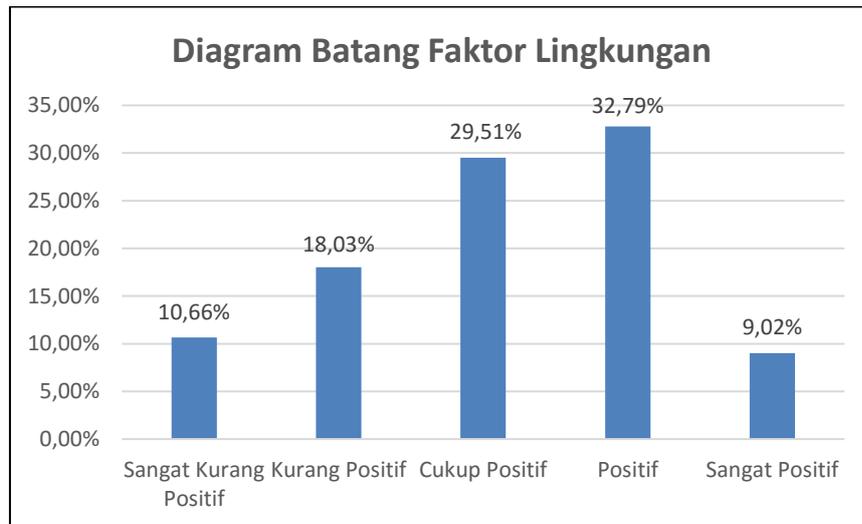
Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	78,07
<i>Median</i>	80
<i>Standar Deviasi</i>	11,45
<i>Skore minimal</i>	50
<i>Skore maximal</i>	95
<i>Mode</i>	85
<i>Variance</i>	131,1
<i>Sum</i>	9525

Setelah dikelompokkan ke dalam bentuk tabel diatas sesuai dengan data tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* pada faktor lingkungan, selanjutnya dikategorikan ke dalam tabel distribusi frekuensi sesuai dengan rumus pengkategorianya maka dapat disajikan sebagai berikut :

Tabel 23. Deskripsi Frekuensi Faktor Lingkungan

Interval	Kategori	Frekuensi	persentase
$X \geq 95,25$	Sangat Positif	11	9,02%
$83,8 < X \leq 95,25$	Positif	40	32,79%
$72,35 < X \leq 83,8$	Cukup Positif	36	29,51%
$60,9 < X \leq 72,35$	Kurang Positif	22	18,03%
$X \leq 60,9$	Sangat Kurang Positif	13	10,66%
Jumlah		122	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi faktor lingkungan diatas dapat disajikan dalam bentuk diagram batang dengan gambar sebagai berikut :



Gambar 14. Diagram Batang Faktor Lingkungan

Berdasarkan tabel dan diagram batang terkait tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dari faktor lingkungan diperoleh hasil dengan kategori analisis sangat positif sebanyak 11 peserta didik (9,02%), pada kategori positif sebanyak 40 peserta didik (32,79%), pada kategori cukup positif 36 peserta didik (29,51%), pada kategori kurang positif 22 peserta didik (18,03%) dan pada kategori sangat kurang positif 13 peserta didik (10,66%). Setelah diketahui hasil analisis diatas maka dapat disimpulkan bahwa tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul dalam kategori faktor lingkungan dapat dikategorikan positif.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan pengambilan data secara langsung setelah diberikan pembelajaran menggunakan angket yang berisi pilihan jawaban 1-4 menggunakan skala likert, instrumen yang dipilih merupakan instrumen dengan

uji validitas isi (content validity) yang dilakukan secara *expert judgement* dengan dua dosen validator dengan membimbing dan memberi masukan agar elemen-elemen dalam instrumen valid, serta dengan teknik pengambilan data *one shoot*. Dalam penelitian ini mengukur tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul yang dipengaruhi faktor internal dan eksternal untuk melihat penilaian seberapa positifnya penilaian peserta didik terhadap objek penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas VII setelah diberikan pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, didapatkan hasil tanggapan keseluruhan dari total peserta didik kelas VII sebanyak 122, dengan kriteria “sangat positif” sebanyak 3 peserta didik (2,4%), “positif” 46 peserta didik (37%), “cukup positif” 41 peserta didik (33,7%), “kurang positif” 24 peserta didik (19,7%) dan “sangat kurang positif” sebanyak 8 peserta didik (6,5%). Dari hal tersebut dapat disimpulkan hasil penelitian untuk keseluruhan dari 122 peserta didik memiliki hasil tanggapan yang “positif” dengan jumlah peserta didik sebanyak 46 (37%) peserta didik.

Dalam penelitian ini tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, dipengaruhi oleh faktor internal yang meliputi minat dan bakat, serta faktor eksternal yang meliputi metode dan cara

penyampaian guru, materi, sarana dan prasarana, serta lingkungan. Dari setiap sub faktor terdapat pernyataan yang memiliki jawaban dari tanggapan peserta didik kelas VII yang dapat dideskripsikan sesuai tanggapan peserta didik.

Penelitian ini dideskripsikan dari faktor internal terdapat minat dan bakat, dari faktor minat memiliki 6 soal pernyataan dari 122 peserta didik setelah dianalisis dan dideskripsikan dari tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, memiliki jawaban paling banyak 38 (31,15%) peserta didik menjawab kategori “positif”. Dapat disimpulkan bahwa faktor minat yang terdapat pada diri peserta didik kelas VII memiliki ketertarikan, kemauan, dan semangat yang tinggi dalam menjalani pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding*.

Kemudian pada faktor bakat memiliki jumlah 5 pernyataan dari 122 peserta didik setelah dianalisis dan dideskripsikan dari tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, memiliki jawaban paling banyak 38 (31,15%) peserta didik menjawab pada kategori “cukup positif” Dapat dijabarkan bahwa faktor bakat yang terdapat pada diri peserta didik kelas VII memiliki kemampuan dasar dan potensi yang cukup tinggi di bidang taktik dalam permainan bulutangkis pada saat pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding*. dari kedua faktor internal minat dan bakat dapat disimpulkan bahwa faktor minat memiliki jawaban yang lebih baik

dari faktor bakat, yang berarti ketertarikan, semangat dan kemauan peserta didik lebih besar dibandingkan dengan bakat, dan potensi yang dimiliki peserta didik.

Dari faktor eksternal yang mempengaruhi tanggapan peserta didik kelas VII dari luar yang diantaranya adalah metode dan cara penyampaian pendidik, materi, sarana dan prasarana serta lingkungan. Dari faktor metode dan cara penyampaian pendidik, pendidik menyampaikan model *teaching games for understanding* atau model pembelajaran yang menekankan pada taktik permainan, dimana pendidik menyampaikan pembelajaran dengan taktik permainan yang dimodifikasi, yaitu permainan pertamanya dan permainan kedua, permainan pertama dimodifikasi dengan lapangan bulutangkis dibagi 2 memanjang kemudian bermain satu lawan satu serta score kemenangan 9 point. kemudian permainan kedua dimodifikasi dengan permainan single sesungguhnya dan point kemenangan 11 point. Lalu pendidik menyampaikan peraturan dan mengajarkannya dengan cukup jelas. Dari pernyataan yang memiliki 8 soal pernyataan tentang metode dan cara penyampaian guru dengan hasil terbanyak jawaban “cukup positif” dengan jumlah 49 (40,16%) peserta didik dari 122 yang menjawab pernyataan tersebut. Dapat disimpulkan bahwa model *teaching games for understanding* yang diterapkan oleh guru memiliki hasil yang positif atau baik untuk diterapkan ke dalam pembelajaran.

Lalu faktor eksternal yang kedua yaitu faktor materi, dalam faktor materi pendidik mengajarkan materi yang menekankan peserta didik untuk menggunakan pukulan dan langkah kaki yang tepat dalam berjalan permainan bulutangkis yang telah dimodifikasi pendidik. lalu peserta didik dilatih untuk bermain menggunakan

taktik menutup ruang kosong dengan mengandalkan langkah kaki dan pukulan yang tepat, dimana tujuannya yaitu peserta didik bermain agar mendapatkan kemenangan yang sempurna. Dari faktor materi dengan jumlah 7 soal pernyataan memiliki jawaban paling banyak yaitu kategori “positif” dengan responden 47 (38,52%) dari total 122 peserta didik. Dapat disimpulkan faktor minat yang mempengaruhi tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding*, memiliki hasil yang positif atau baik.

Faktor eksternal yang ketiga adalah faktor sarana dan prasarana pada faktor tersebut sarana dan prasarana yang dipakai untuk keberlangsungan pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* dapat mempengaruhi tanggapan peserta didik. Dari tanggapan peserta didik kelas VII dari faktor sarana dan prasarana dari jumlah 5 soal pernyataan memiliki jumlah terbanyak 63 (51,54%) peserta didik yang menjawab “positif” dari total 122 peserta didik. Dapat disimpulkan bahwa sarana dan prasarana yang dipakai untuk keberlangsungan pembelajaran seperti shuttlecock lapangan dan net memiliki kualitas yang “positif” atau baik. Kemudian pada faktor eksternal yang terakhir adalah faktor lingkungan, lingkungan merupakan kondisi sekitar yang dialami pada saat pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding*, kondisi tersebut dapat berupa dari faktor suhu, kenyamanan pada saat pembelajaran dan kondisi lapangan yang bersih atau kotor. Dari tanggapan peserta didik kelas VII dari faktor lingkungan dari 5 soal pernyataan memiliki jumlah 40 (32,79%) peserta didik yang menjawab “positif” dari total 122 peserta

didik. Dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan yang mempengaruhi tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding*, memiliki hasil yang positif atau baik.

Dari faktor eksternal yang telah dijabarkan satu persatu dapat disimpulkan bahwa faktor sarana dan prasarana memiliki tanggapan “positif” paling banyak yaitu sebesar 63 (51,54%) peserta didik, kemudian yang kedua dari faktor materi dengan tanggapan peserta didik “positif” dengan jumlah peserta didik 47 (38,52) lalu yang ketiga faktor lingkungan dengan tanggapan peserta didik “positif” dengan jumlah peserta didik 40 (32,79%) serta yang terakhir yaitu metode dan cara guru menyampaikan materi dengan tanggapan “cukup positif” dengan total jawaban 40 (32,79%). Selanjutnya dari total keseluruhan faktor memiliki hampir jumlah sepadan dengan total nilai faktor minat 9617 (17%), faktor bakat 9230 (16%), faktor metode dan cara penyampaian guru 9633 (17%), faktor materi 9784 (17%), faktor sarana dan prasarana 9265 (16%), serta faktor lingkungan 9525 (17%). Dari kesimpulan tersebut dapat diartikan bahwa setiap faktor yang mempengaruhi tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul, memiliki kesinambungan yang seimbang. Serta penerapan pembelajaran yang dilakukan dengan *model teaching games for understanding* dapat diterapkan dengan “positif” atau baik.

Dari tanggapan keseluruhan diperoleh dari setiap faktor yang ada pada instrumen penelitian dengan setiap butir pertanyaan memicu keberhasilan terkait positif dan negatif dari tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran permainan

bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul. Faktor yang menjadikannya tanggapan yang positif serta memicu keberhasilan penelitian ini diantaranya terdapat faktor minat, materi dan lingkungan, sedangkan dari tanggapan yang cukup positif terdapat dari faktor bakat, metode penyampaian pendidik dan faktor sarana prasarana. Untuk itu peserta didik memandang penerapan model penerapan *teaching games for understanding* memiliki minat serta materi dan lingkungan yang positif sedangkan dari metode dan cara penyampaian guru serta sarana dan prasarana memiliki pandangan yang cukup baik bagi keberhasilan pembelajaran permainan bulutangkis.

C. Keterbatasan Penelitian

Setelah melakukan penelitian dengan hasil keseluruhan yang positif dari tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul. peneliti menyadari masih memiliki kelemahan dan belum sempurna dalam menyusun penelitian ini. Untuk itu berikut beberapa keterbatasan dan kekurangan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini terkendala dalam mengatur peserta didik dalam serius untuk mengikuti pembelajaran, dikarenakan sebelum melakukan penyebaran angket peneliti harus menerapkan dan melakukan pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding* kepada responden.
2. Sulitnya memahami model *teaching games for understanding* yang merupakan model pembelajaran yang baru diterima peserta didik kelas VII di SMP N 3

Pandak, sehingga pendidik harus serius dan sabar dalam mengajarkan model tersebut

3. Penyebaran angket secara langsung menggunakan kertas yang menyebabkan sulitnya dalam merekap data karena harus memasukan data satu-persatu banyaknya kertas yang terprint.
4. Dalam melakukan pengujian instrumen menggunakan teknik *one shoot*, dikarenakan penelitian ini merupakan model pembelajaran yang jarang ditemui di sekolah-sekolah lainya, hanya menggunakan data penelitian sebagai data uji coba, hal tersebut dapat mempengaruhi konsistensi dari butir-butir soal yang akan dibuat sebagai instrumen. Akan tetapi hal tersebut dapat menjadikan pengembangan gagasan dalam masalah yang akan diteliti.
5. Terdapat keterbatasan peneliti dan kurangnya ilmu sehingga belum maksimal dalam menyusun penelitian

BAB V

Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dalam pengolahan, analisis serta pembahasan, dari penelitian tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran bulutangkis dengan *model teaching games for understanding* di SMP N 3 Pandak Kabupaten Bantul, menunjukkan bahwa hasil yang diperoleh pada sangat positif sebanyak 3 peserta didik (2,4%), pada kategori positif sebanyak 46 peserta didik (37,7%), pada kategori cukup positif 41 peserta didik (33,7%), pada kategori kurang positif 24 peserta didik (19,7%) dan pada kategori sangat kurang positif 8 peserta didik (6,5%).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Dari hasil kesimpulan diatas, maka dapat diketahui implikasi penelitian sebagai berikut :

1. Hasil dari penelitian bisa dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi oleh guru penjasorkes di SMP N 3 Pandak serta di luar SMP tersebut untuk menerapkan model *teaching games for understanding* dalam pembelajaran permainan bulutangkis.
2. Pendidik dan peserta didik dapat menjadikan sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki dalam proses pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding*.
3. Hasil penelitian ini digunakan untuk bahan referensi bagi penelitian selanjutnya serta mempermudah peneliti selanjutnya

C. Saran

Berdasarkan implikasi dan kesimpulan hasil penelitian diatas, selanjutnya peneliti menyampaikan saran sebagai berikut :

1. Sekolah SMP N 3 Pandak diharapkan dapat memfasilitasi lebih baik lagi terkait sarana dan prasarana olahraga khususnya dalam perlengkapan untuk menunjang pembelajaran permainan bulutangkis, agar peserta didik dapat lebih semangat dalam melakukan pembelajaran
2. Bagi pendidik pjok khususnya di SMP N 3 Pandak diharapkan pendidik di sekolah tersebut dapat menerapkan model *teaching games for understanding* dalam pembelajaran bulutangkis.
3. Bagi peserta didik kelas VII SMP N 3 Pandak, diharapkan dapat lebih sungguh-sungguh, serius, dan semangat dalam mengikuti pembelajaran pjok khususnya pembelajaran bulutangkis dengan model *teaching games for understanding*,

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. (1998) *Psikologi umum*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, (2005). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Hal 212
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Ateng, Abdulkadir. (1992). *Asas dan landasan pendidikan jasmani*. Yogyakarta: departemen pendidikan nasional hal 1,4,8
- Burrohman, D. M., Muhtar, T., & Dinangsit, D. Analisis model teaching games for understanding (tgfu) terhadap keterampilan gerakan footwork pada olahraga bulutangkis. *SpoRTIVE*, 5(2), 91-100
- Dakir. (1993). *Dasar-dasar psikologi*. Yogyakarta: pustaka jaya. Hal. 132-133
- Dakir. (1993). *Dasar-dasar psikologi*. Yogyakarta: pustaka jaya. Hal. 54
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum satuan pendidikan*.hal.703
- Desminta. (2010). *Psikologi perkembangan peserta didik*. Bandung: Remaja rosdakarya.hal 35-36
- Fauzi, Ahmad. (1997). *Psikologi umum*. Bandung: Pustaka Setia. hlm. 37
- Hamalik, O. (2015). *Kurikulum dan pelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hetti Sari Ramadhani. (2017). Efektivitas Metode Pembelajaran Scl (Student Centered Learning) Dan Tcl (Teacher Centered Learning) Pada Motivasi Instrinsik & Ekstrinsik Mahasiswa Psikologi Untag Surabaya Angkatan Tahun 2014 – 2015. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia* hal 68
- Ibid.2013. *Pengantar pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Aksara. Hal 24-25
- Inu. (2008). *Materi bahan ajar*. Hal 1
- J. Supranto (2001). *Metode riset aplikasi dalam pemasarannya*. Jakarta : rineka cipta. Hal 86
- Jalaluddin, Rahmad. (1990). *Psikologi komunikasi*. (Bandung : Remaja Rosda Karya. Hlm 58

- Jalaluddin, Rahmad. (1990). *Psikologi Komunikasi*. Bandung : Remaja Rosda Karya. Hlm 58
- M. Fadillah. (2014). *Implementasi kurikulum 2013 dalam pembelajaran SD/MI, SMP/MTS, & SMA*. (Yogyakarta : AR-RUZZ MEDIA), hl. 16.
- M.Ngalim Purwanto. *Psikologi pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm 94, 126
- Mahendra, Agus. (2003). *Falsafah pendidikan jasmani*. Jakarta: Direktorat pendidikan Luar Biasa.
- Makmun, A.S. (2004). *Psikologi remaja*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Martono, N. (2011). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Moenir. (1992). *Perbedaan sarana dan prasarana*. Hal199
- Prayogo, Giri.(2018). Pengaruh penerapan pembelajaran *cooperative blended* pada kemenarikan pembelajaran bulutangkis. (BIORMATIKA Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang Vol. 4 No 01)
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGfU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86-92.
- Purwati, Loeloek. E & Sofan Amri. *Panduan memahami kurikulum 2013*.(Jakarta PT, Prestasi Pustakaraya, 2013), hl. 202.
- Republik Indonesia. *Undang-undang republik indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*.
- Rinaldi, Muhammad. (2020). *Buku jago bulutangkis*. Tangerang Selatan: Tim Cemerlang.
- Rohmah, Nidaur, A.(2020). Belajar dan pembelajaran pendidikan dasar. (Cendekia, Volume 09, No. 02), Hal. 193-210
- Samsudin. (2008). *Pengertian pendidikan jasmani*. Jakarta: Penerbit Alfabeta
- Sardiman. A. M, *Interaksi dan Motivasi Belajar*. (1992). *Pedoman bagi guru dan calon guru*. Rajawali: Jakarta. hlm. 215
- Selameto .(1991). *Belajar dan faktor- faktor yang mempengaruhi*. Jakarta : Reneka Cipta. Hlm 29
- Subarjah Herman. (2010). *Hasil belajar keterampilan bermain bulutangkis studi eksperimen pada siswa*. Cakrawala Pendidikan: Diklat Bulutangkis FPOK-UPI. Hal 325-327

- Sudijono, Anas. (2011). *Evaluasi pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.(2009). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan rnd*. CV Alfabeta.
- Suherman, Andang. (2000). *Dasar-dasar penjaskes*. Jakarta: Depdiknas. Hal 1
- Sukintaka.(1991). *Teori bermain untuk D2 PGSD PENJASKES*. Yogyakarta: Depdikbud. Hal 42-43
- Sukriadi. (2020). Pengembangan permainan sevolbas dengan pendekatan pembelajaran integrated untuk pembelajaran bola besar penjasorkes sekolah dasar. *Journal Jendela Olahraga*. Volume 05, No. 1. Hal. 73-85
- Sumadi Suryabrata. (1984). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali. Hal. 57, 68,78
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi pembelajaran teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Sutrisno hadi.(2000). *Methodology research book j*. Yogyakarta: Yayasan Penerbit fakultas Psikologi UGM. hal 7
- Wasty Soemanto. (2003). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.hal 25
- Wasty Soemanto. (2007). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara. 2007. Hlm. 28
- Wiranto Surahkkamat. (19980). *Psikologi pemula*. Bandung: Jenmart. Hlm 95
- Zultaniah. A. (2019). *Pengaruh model pembelajaran teaching games for understanding (tgfu) terhadap hasil belajar servis bulutangkis siswa sma negeri 3 takalar*. (Doctor dissertation, Universitas Negeri Makasar)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pemberitahuan Bimbingan TA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLARHAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 006.1/POR/1/2023
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

18 Januari 2023

Yth. Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Judul Skripsi : TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN BULUTANGKIS DENGAN *MODEL TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* DI SMP N 3 PANDAK KABUPATEN BANTUL

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Permohonan *expert judgement*

Surat Permohonan *Expert Judgement*

Kepada :
Yth. Saryono. S.Pd. Jas., M.Or.
Universitas Negeri Yogyakarta
Yogyakarta

Dengan hormat,
Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas
Negeri Yogyakarta

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Dengan ini bermaksud untuk memajukan permohonan *Expert Judgment* validitas angket tugas akhir skripsi saya dengan judul " Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul"

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, 31 Maret 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Hormat saya


Hedi Ardiyanto Hermawan. M.Or.
NIP. 19770218200811002


Ichwan Halwani
NIM 19601241009

Surat Permohonan *Expert Judgement*

Kepada :
Yth. Ahmad Rithaudin. M.Or.
Universitas Negeri Yogyakarta
Yogyakarta

Dengan hormat,
Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas
Negeri Yogyakarta

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi

Dengan ini bermaksud untuk memajukan permohonan *Expert Judgment* validitas
angket tugas akhir skripsi saya dengan judul " Tanggapan Peserta Didik Kelas VII
Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games
For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul"

Demikian permohonan ini, besar harapan saya Bapak berkenan dengan
permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan
terima kasih.

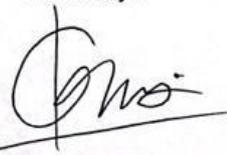
Yogyakarta, 31 Maret 2023

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Hormat saya


Hedi Ardiyanto Hermawan. M.Or.
NIP. 19770218200811002


Ichwan Halwani
NIM 19601241009

Lampiran 3. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

A. Surat Pernyataan Validasi Bapak Saryono, S. Pd. Jas., M.Or.

SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198110212006041001
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Judul TAS : Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15/5/2023

Validator,



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198110212006041001

Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Nama Mahasiswa : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Judul TA : Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

1. : *Siap untuk diuji cobakan*
2. :
3. :

Yogyakarta, *15/5/* 2023
Validator,



Saryono, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198110212006041001

B. Surat pernyataan Validasi Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP : 198101252006041001
Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrument penelitian TAS atas nama mahasiswa :

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi
Judul TAS : Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan :

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

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Mei 2023

Validator,



Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP. 198101252006041001

Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Nama Mahasiswa : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Judul TA : Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Bulutangkis Dengan Model Teaching Games For Understanding di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

1. : pastikan sintaks pembelajaran mengikuti arahan
sa RGF
2. :
3. :

16 Mei
Yogyakarta, 2023
Validator,



Ahmad Rithaudin M.Or.
NIP. 198101252006041001

Lampiran 4. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian/UVNvQk...>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
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

Nomor : B/1169/UN34.16/PT.01.04/2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

16 Mei 2023

Yth . Kepala SMP N 3 Pandak
Desa Wijirejo, Kecamatan Pandak, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta Kode
Pos : 55761

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

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model Teaching Games For Understanding di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul
Waktu Penelitian : 17 Mei - 30 Juni 2023

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,
Kemahasiswaan dan Alumni,



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

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 5. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
SMP NEGERI 3 PANDAK

Alamat : Wijirejo, Pandak, Bantul, Yogyakarta Kode Pos : 55761
Telepon : 367454 Faximile : - Web www.smp3pandak-bantul.sch.id email : smppandak3@rocketmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423/ 134/PAN. P. 03

Sehubungan dengan surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, nomor B/1169/UN.34.16/PT.01.04/2023, hal izin penelitian pada bulan Mei s/d Juni 2023, maka dengan ini menerangkan nama mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ichwan Halwani
NIM : 19601241009
Program Study : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi –S1

Benar telah mengadakan penelitian di SMP NEGERI 3 PANDAK pada bulan Mei s/d Juni 2023, guna mencari data untuk penulisan tugas akhir skripsi (TAS) yang berjudul **“Tanggapan peserta didik kelas VII terhadap pembelajaran permainan bulutangkis dengan model teaching games for understanding di SMP N 3 Pandak, kabupaten bantul.”**

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Pandak, 24 Mei 2023
Kepala Sekolah

ERWIN M. NUGRAHA, M.Pd
NIP. 19761206 200312 1 005

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, kemahasiswaan dan alumni
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 6. Butir Instrumen Setelah Divalidasi

INSTRUMEN PENELITIAN

Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model Pendekatan *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

A. Identitas Responden

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Menjawab

Berilah tanda (v) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda dalam menjawab pertanyaan

C. Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Butir-butir Pernyataan

No	Pernyataan Faktor Intern	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya senang saat mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.				
2	Saya tertarik saat pelaksanaan pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.				
3	Dengan adanya pembelajaran taktik bermain dalam bulutangkis, saya sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
4	Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis, karena dengan model TGFU				
5	Saya lebih suka pembelajaran dengan model lama, dibandingkan model TGFU.				

6	Saya mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.				
Bakat		SS	S	TS	STS
7	Saya cepat paham dalam mempelajari taktik bermain yang dijelaskan oleh guru, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
8	Saya selalu menang dan lebih unggul di permainan yang diberikan oleh guru, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
9	Saya cepat bisa melakukan penempatan pukulan yang baik dan benar ketika diberi latihan taktik, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
10	Saya langsung bisa mempraktikan dengan baik setelah diberi latihan taktik menutup ruang oleh guru, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
11	Saya sulit belajar tentang taktik menutup ruang kosong meskipun belajar berulang-ulang, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
Pernyataan Faktor Ekstern		Jawaban			
Metode guru dan cara penyampaian materi		SS	S	TS	STS
12	Guru menyampaikan peraturan permainan dengan jelas dan mudah dimengerti, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
13	Model TGFU yang diterapkan guru, membuat saya lebih paham dalam mempelajari taktik bermain.				
14	Suara guru kurang jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.				
15	Guru mengajarkan taktik latihan dalam mengisi ruang-ruang yang kosong yang mudah dipahami dan diterapkan, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				

16	Guru mengajarkan taktik latihan menggunakan pukulan yang tepat untuk mematikan lawan, dengan mudah dipahami dan di praktikan, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
17	Guru kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
18	Guru memberikan motivasi, sehingga saya menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
19	Guru memberikan contoh gerakan yang benar, jika saya melakukan kesalahan dalam berlatih mempelajari taktik bermain, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
	Materi	SS	S	TS	STS
20	Materi pemahaman taktik yang diajarkan guru membuat saya menjadi paham akan taktik bermain, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
21	Guru memberikan permainan yang menarik, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
22	Permainan pertama dan kedua yang dimodifikasi guru membuat saya lebih memahami taktik bermain, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
23	Dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, materi taktik sulit di pelajari, karena rumit dan menyusahka.				
24	Saya lebih mudah mempelajari teknik dasar bulutangkis, daripada taktik bermain bultangkis, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
25	Saya tidak paham terkait taktik bermain menutup ruang kosong, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				

26	Saya tidak paham dengan materi pendekatan taktik bermain dengan permainan setengah lapangan, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
Sarana, prasarana dan media		SS	S	TS	STS
27	Dalam permainan net yang digunakan terlalu tinggi, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU				
28	Pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, <i>shuttlecock</i> yang digunakan sebagian tidak bagus dan rusak, sehingga tidak maksimal dalam latihan taktik memukul.				
29	Pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, Raket yang digunakan dalam permainan tidak bagus dan terlalu berat, sehingga saya sulit pada saat bermain.				
30	Lapangan yang digunakan permainan pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, memiliki garis-garis yang sudah tidak terlalu kelihatan, sehingga terkadang mempengaruhi peraturan permainan.				
31	Pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, Media gambar untuk menjelaskan gambaran permainan, jelas dan mudah dipahami.				
Lingkungan		SS	S	TS	STS
32	Pada saat proses pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, kondisi sekitar lapangan yang bersih dan rapih sehingga saya merasa nyaman.				
33	Keadaan sekitar lapangan yang bising, sehingga tidak nyaman pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
34	Angin yang masuk kedalam lapangan, sehingga mengganggu permainan berlangsung, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.				
35	Suhu ruangan yang panas, sehingga saya tidak nyaman pada saat melakukan permainan, dalam pembelajaran permainan bulutangkis model TGFU.				
36	Pada saat proses pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, banyak anak kelas lain mengganggu saya saat melakukan permainan, sehingga saya kurang fokus dalam bermain.				

Lampiran 7. Contoh Angket *Real* Yang telah Diisi Oleh Peserta didik

INSTRUMEN PENELITIAN

Tanggapan Peserta Didik Kelas VII Terhadap Pembelajaran Permainan Bulutangkis Dengan Model Pendekatan *Teaching Games For Understanding* di SMP N 3 Pandak, Kabupaten Bantul.

A. Identitas Responden

Nama : Ica Aprilinda Putri

Kelas : VII A / 1A

B. Petunjuk Menjawab

Berilah tanda (v) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda dalam menjawab pertanyaan

C. Keterangan

SS = Sangat Setuju

S = Setuju

TS = Tidak Setuju

STS = Sangat Tidak Setuju

D. Butir-butir Pernyataan

No	Pernyataan Faktor Intern	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
	Minat				
1	Saya senang saat mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
2	Saya tertarik saat pelaksanaan pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
3	Dengan adanya pembelajaran taktik bermain dalam bulutangkis, saya sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
4	Saya kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis, karena dengan model TGFU			✓	
5	Saya lebih suka pembelajaran dengan model lama, dibandingkan model TGFU.			✓	

6	Saya mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
Bakat		SS	S	TS	STS
7	Saya cepat paham dalam mempelajari taktik bermain yang dijelaskan oleh guru, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
8	Saya selalu menang dan lebih unggul di permainan yang diberikan oleh guru, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
9	Saya cepat bisa melakukan penempatan pukulan yang baik dan benar ketika diberi latihan taktik, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
10	Saya langsung bisa mempraktikan dengan baik setelah diberi latihan taktik menutup ruang oleh guru, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
11	Saya sulit belajar tentang taktik menutup ruang kosong meskipun belajar berulang-ulang, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
Pernyataan Faktor Ekstern		Jawaban			
Metode guru dan cara penyampaian materi		SS	S	TS	STS
12	Guru menyampaikan peraturan permainan dengan jelas dan mudah dimengerti, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
13	Model TGFU yang diterapkan guru, membuat saya lebih paham dalam mempelajari taktik bermain.		✓		
14	Suara guru kurang jelas dalam menyampaikan materi pembelajaran permainan bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
15	Guru mengajarkan taktik latihan dalam mengisi ruang-ruang yang kosong yang mudah dipahami dan diterapkan, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		

16	Guru mengajarkan taktik latihan menggunakan pukulan yang tepat untuk mematikan lawan, dengan mudah dipahami dan di praktikan, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
17	Guru kurang bersemangat dalam kegiatan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
18	Guru memberikan motivasi, sehingga saya menjadi semangat dalam mengikuti pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
19	Guru memberikan contoh gerakan yang benar, jika saya melakukan kesalahan dalam berlatih mempelajari taktik bermain, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
Materi		SS	S	TS	STS
20	Materi pemahaman taktik yang diajarkan guru membuat saya menjadi paham akan taktik bermain, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
21	Guru memberikan permainan yang menarik, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
22	Permainan pertama dan kedua yang dimodifikasi guru membuat saya lebih memahami taktik bermain, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
23	Dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, materi taktik sulit di pelajari, karena rumit dan menyusahka.			✓	
24	Saya lebih mudah mempelajari teknik dasar bulutangkis, daripada taktik bermain bultangkis, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		
25	Saya tidak paham terkait taktik bermain menutup ruang kosong, dalam pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.		✓		

26	Saya tidak paham dengan materi pendekatan taktik bermain dengan permainan setengah lapangan, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
Sarana, prasarana dan media		SS	S	TS	STS
27	Dalam permainan net yang digunakan terlalu tinggi, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU			✓	
28	Pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, <i>shuttlecock</i> yang digunakan sebagian tidak bagus dan rusak, sehingga tidak maksimal dalam latihan taktik memukul.			✓	
29	Pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, Raket yang digunakan dalam permainan tidak bagus dan terlalu berat, sehingga saya sulit pada saat bermain.			✓	
30	Lapangan yang digunakan permainan pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, memiliki garis-garis yang sudah tidak terlalu kelihatan, sehingga terkadang mempengaruhi peraturan permainan.		✓		
31	Pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, Media gambar untuk menjelaskan gambaran permainan, jelas dan mudah dipahami.	✓			

Lingkungan		SS	S	TS	STS
32	Pada saat proses pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, kondisi sekitar lapangan yang bersih dan rapih sehingga saya merasa nyaman.		✓		
33	Keadaan sekitar lapangan yang bising, sehingga tidak nyaman pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.	✓			
34	Angin yang masuk kedalam lapangan, sehingga mengganggu permainan berlangsung, pada saat pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU.			✓	
35	Suhu ruangan yang panas, sehingga saya tidak nyaman pada saat melakukan permainan, dalam pembelajaran permainan bulutangkis model TGFU.		✓		
36	Pada saat proses pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU, banyak anak kelas lain mengganggu saya saat melakukan permainan, sehingga saya kurang fokus dalam bermain.			✓	

Lampira 8. Skor Data Penelitian

Jumlah siswa	Minat					Bakt					Metode dan cara penyampaian pendidik					Materi					Sarana dan prasarana					Lingkungan																			
1	3	3	3	3	4	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4					
2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4					
3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4				
4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4				
5	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4				
6	2	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4				
7	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4				
8	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4				
9	1	3	3	3	4	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4				
10	3	3	4	3	3	4	3	3	3	2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4			
11	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4				
13	4	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	2	3	3	2	4	4	4	3	2	4	4	3	4				
14	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3			
15	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	4	3	4	3			
16	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3			
17	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4		
18	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	3		
19	4	1	4	3	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4		
20	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	
21	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
22	4	4	3	4	3	3	3	2	3	2	4	2	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	
23	3	3	4	4	3	4	2	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	
24	3	1	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	4	
25	4	4	3	3	3	3	4	4	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	
26	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
27	4	3	4	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4
28	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	
29	3	4	3	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
30	3	4	4	4	3	3	1	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3
31	3	3	4	3	4	4	4	2	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	
32	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
33	4	4	3	3	3	1	3	2	3	2	1	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	1	3	3	3	4	4	1	1	3	3	4	4	1	1	3	3
34	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	4	2	2	3	4	
35	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
36	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	

37	2	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	3	3	3	3	4				
38	2	3	4	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	4	2			
39	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4			
40	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	2	1	3	4	2	3	4	4	
41	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	3	2	4	3	4	4	3	4	
42	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	
43	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3
44	3	4	4	3	3	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	
45	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	2	3	4	3	4	3	3	
46	4	2	3	4	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	2	4	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	
47	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	4
48	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	2	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	
49	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	3	3	4	
50	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3
51	4	4	2	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
52	3	3	3	3	3	2	3	3	4	4	2	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	2	2	1	3	3	1	3	1	2	
53	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	2	4	2	4	3	4	3	4	4	
54	3	3	3	3	4	4	3	3	2	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	4
55	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	
56	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	
57	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	2	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	
58	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4
59	3	3	2	4	4	2	4	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	
60	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	2	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
61	3	3	2	3	3	4	3	4	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2	3
62	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	1	3
63	3	2	3	3	3	4	3	4	2	3	2	2	3	3	4	3	3	1	3	3	2	3	4	2	4	3	4	4	3	1	3	4	2	3	4	4	
64	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	4	2	1	4	4	3	4	3	3	3	4	2	3	4	2	2	3	3	
65	4	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	1	4	4	2	3	4	2	3	3	1	3	3	3	4	4	4	2	3	3	4	3	3	3	4	2	
66	3	4	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	1	4	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	3
67	4	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	1	4	4	3	3	3	1	3	3	3	3	4	2	
68	2	3	4	3	1	3	2	3	4	4	3	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	1	3	3	3	
69	1	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	4	3	3	2	3	3	3	4	4	1	3	1	2	
70	1	2	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	1	3	3	3	3	2	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	1	2	
71	2	4	3	3	1	4	4	4	3	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	2	4	3	2	3	4	3	4	3	3	3	2	3	
72	3	3	3	2	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	2	3	4	
73	4	4	3	1	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	4	3	3	2	4	3	
74	3	3	3	1	3	3	3	3	4	2	1	3	4	4	3	2	4	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	3	2	
75	2	2	4	3	2	3	3	3	4	1	1	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	
76	3	3	3	4	3	4	3	2	3	2	1	3	3	3	3	1	3	4	3	3	3	4	2	4	4	3	3	2	3	4	1	3	2	3	3	4	
77	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	2	4	3	2	4	1	3	3	3	1	2	3	1	3	3	4	4	3	3	4	1	4	1	3	3	4	

78	3	3	4	1	3	4	3	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	1	3	2	2	4	4	3	3	3	4	3	1	3	1	3	4	3	
79	2	3	4	1	3	3	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	2	3	2	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	1	4	3	3	
80	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	1	2	
81	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	1	2	
82	4	2	2	4	1	4	1	4	3	4	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	2	2	2	4	3	3	1	2	4	2	3	3	2	4	2	1	
83	3	1	3	4	3	3	2	4	2	3	1	3	2	3	4	4	3	3	4	3	1	3	2	3	3	3	1	3	3	3	2	3	2	4	2	1	
84	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	4	3	4	3	3	3	4	1	4	3	3	1	2	
85	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	1	3	3	2	1	4	4	3	2	2	2	3	4	2	3	3	3	3	4	4	2	3	1	2	
86	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	3	3	2	3	1	4	3	1	2	4	4	2	3	3	3	3	1	3	
87	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	1	2	3	4	2	4	4	3	4	3	3	
88	3	4	1	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	1	4	4	2	3	3	4		
89	4	4	3	3	4	2	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	1	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	1	3	
90	3	3	3	3	3	1	3	4	3	4	3	2	2	4	3	4	3	3	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	2	3	1	4	
91	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	4	4	4	4	1	3	1	4	1	3	
92	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	2	3	1	3	4	3	4	4	
93	3	3	2	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	2	2	2	3	4	4	3	4	2	3	4	2	4	4	4	2	2	3	3	4	4	4	3	
94	3	3	4	2	4	1	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	2	2	3	1	3	3	4	3	
95	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	1	3	3	2	4	3	4	2	4	3	3	4	4	3	2	
96	4	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	2	2	2	4	3	3	4	4	1	4	3	2	3	2	4	2	4	3	2	3	4	4	3	
97	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	
98	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	
99	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	
100	3	3	2	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	4	4	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	3	
101	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	1	1	2	3	3	3	3	2	4	2	2	1	3	2	3	2	3	3	2	3	2	4	2	
102	2	2	3	2	3	3	2	4	3	2	2	2	1	1	1	1	1	2	3	2	3	2	2	2	1	3	1	1	1	3	2	1	2	3	2	3	
103	3	3	3	3	4	3	4	2	3	3	2	3	4	3	2	2	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	2	3	2	3	4	4	3	2	
104	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3
105	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	2	2	1	3	3	4	3	3	4	3	2	2	4	4	3	1	3	3	3	3	3	4	2	
106	2	2	4	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	3	3	2	3	3	1	2	1	3	1	2	1	3	2	1	2	3	3	1		
107	3	3	4	2	3	2	3	1	2	2	2	2	3	1	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	4	3	
108	3	3	3	3	3	1	3	2	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	4	3	4	3	1	3	3	4	3	
109	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	
110	3	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	
111	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4
112	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	3	2	4	4	4	3	
113	4	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	
114	3	3	3	3	4	4	1	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	4	
115	4	4	2	3	4	3	3	2	3	1	3	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	
116	3	4	2	3	4	3	4	2	3	2	3	3	4	2	2	2	4	3	4	3	3	4	4	4	2	4	3	4	2	3	3	3	4	3	4	3	
117	4	1	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	4	3	2	2	4	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	2	4	2	2	4	4	3	
118	3	3	3	4	4	3	1	3	3	1	3	4	4	3	2	2	4	4	4	3	4	4	2	4	4	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	4	

119	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2		
120	4	3	2	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	2	3	2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	3	3	3	3	4	4	2
121	3	2	1	3	3	3	1	4	3	2	2	3	1	1	3	3	1	2	3	3	3	3	2	2	3	3	1	1	3	3	2	2	4	3	3	3	
122	3	4	3	3	3	4	4	4	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	

Lampiran 10. Olah Data keseluruhan

Xtotal	Nilai	Kategori						
120	83	Positif	122	85	Positif	108	75	cukup positif
119	83	Positif	117	81	Cukup positif	99	69	kurang positif
116	81	Cukup positif	118	82	Positif	128	89	sangat positif
114	79	cukup positif	105	73	kurang positif	107	74	kurang positif
119	83	positif	99	69	kurang positif	112	78	cukup positif
117	81	cukup positif	124	86	positif	93	65	sangat kurang positif
124	86	positif	120	83	positif	74	51	sangat kurang positif
118	82	positif	124	86	positif	110	76	cukup positif
114	79	cukup positif	117	81	cukup positif	114	79	cukup positif
118	82	positif	120	83	positif	99	69	kurang positif
121	84	positif	118	82	positif	75	52	sangat kurang positif
117	81	cukup positif	122	85	positif	94	65	sangat kurang positif
118	82	positif	113	78	cukup positif	108	75	cukup positif
113	78	cukup positif	103	72	kurang positif	111	77	cukup positif
119	83	positif	103	72	kurang positif	110	76	cukup positif
113	78	cukup positif	107	74	kurang positif	118	82	positif
118	82	positif	106	74	kurang positif	114	79	cukup positif
124	86	positif	109	76	cukup positif	119	83	positif
120	83	positif	104	72	kurang positif	118	82	positif
122	85	positif	107	74	kurang positif	120	83	positif
123	85	positif	103	72	kurang positif	113	78	cukup positif
120	83	positif	97	67	sangat kurang positif	115	80	cukup positif
119	83	positif	96	67	sangat kurang positif	116	81	cukup positif
113	78	cukup positif	110	76	cukup positif	101	70	cukup positif
118	82	positif	107	74	kurang positif	118	82	positif
114	79	Cukup positif	115	80	cukup positif	88	61	sangat kurang positif
117	81	Positif	105	73	kurang positif	128	89	Sangat Positif
119	83	Positif	106	74	kurang positif			
123	85	Positif	105	73	kurang positif			
123	85	Positif	103	72	kurang positif			
117	81	Cukup positif	108	75	cukup positif			
125	87	Positif	110	76	cukup positif			
107	74	kurang positif	110	76	cukup positif			
123	85	Positif	102	71	kurang positif			
122	85	Positif	98	68	cukup positif			
121	84	Positif	97	67	sangat kurang positif			
119	83	Positif	109	76	cukup positif			
104	72	kurang positif	104	72	kurang positif			
119	83	Positif	103	72	kurang positif			
114	79	Cukup positif	113	78	cukup positif			
121	84	Positif	112	78	cukup positif			
126	88	sangat positif	110	76	cukup positif			
125	87	Positif	105	73	kurang positif			
115	80	Cukup positif	115	80	cukup positif			
123	85	Positif	121	84	positif			
118	82	Positif	114	79	cukup positif			
123	85	Positif	99	69	kurang positif			
123	85	Positif	113	78	cukup positif			

N	Mean	Median	mode	Standard deviation	Variance	minimum	Maximum	Sum
122	78,08	79,16	81,94	7	45	51	89	9537

M-1,5 SD	68,03
M-0,5 SD	74,73
M + 0,5SD	81,4321749
M + 1,5SD	88,132

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

Interval score	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 88,13$	Sangat Positif	3	2,4%
$81,43 < X \leq 88,13$	Positif	46	37,7%
$74,73 < X \leq 81,43$	Cukup Positif	41	33,7%
$68,03 < X \leq 74,73$	Kurang Positif	24	19,7%
$X < 68,03$	Sangat Kurang Positif	8	6,5%
Jumlah		122	100%

Lampiran 11. Olah data Faktor Minat

Total minat	nilai	Kategori
19	79	cukup positif
20	83	positif
20	83	positif
19	79	cukup positif
19	79	cukup positif
18	75	cukup positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
18	75	cukup positif
20	83	positif
19	79	cukup positif
18	75	kurang positif
21	88	positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
17	71	kurang positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
20	83	positif
18	75	kurang positif
20	83	positif
21	88	positif
21	88	positif
16	67	sangat kurang positif
20	83	positif
18	75	kurang positif
21	88	positif
19	79	cukup positif
21	88	positif
21	88	positif
21	88	positif
22	92	Sangat Positif
18	75	kurang positif
22	92	sangat positif
21	88	positif
21	88	positif
19	79	cukup positif
17	71	kurang positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
18	75	kurang positif
22	92	sangat positif
19	79	cukup positif
21	88	positif
20	83	positif
20	83	positif
22	92	sangat positif
19	79	cukup positif
21	88	positif
20	83	positif
20	83	positif
22	92	sangat positif

19	79	cukup positif
21	88	positif
19	79	cukup positif
18	75	kurang positif
17	71	kurang positif
22	92	sangat positif
20	83	positif
22	92	sangat positif
19	79	cukup positif
21	88	positif
20	83	positif
18	75	kurang positif
19	79	cukup positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
19	79	cukup positif
16	67	sangat kurang positif
16	67	sangat kurang positif
20	83	positif
16	67	sangat kurang positif
15	63	sangat kurang positif
16	67	sangat kurang positif
17	71	kurang positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
16	67	sangat kurang positif
16	67	positif
20	83	positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
16	67	sangat kurang positif
18	75	kurang positif
16	67	positif
20	83	positif
17	71	kurang positif
21	88	positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
17	71	kurang positif
17	71	kurang positif
21	88	positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
20	83	positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
16	67	sangat kurang positif
20	83	positif
15	63	sangat kurang positif
20	83	positif

21	88	positif
22	92	sangat positif
18	75	kurang positif
17	71	kurang positif
19	79	cukup positif
18	75	kurang positif
18	75	kurang positif
23	96	sangat positif
17	71	kurang positif
16	67	sangat kurang positif
17	71	kurang positif
15	63	sangat kurang positif
19	79	cukup positif
19	79	cukup positif
17	71	kurang positif
16	67	sangat kurang positif
17	71	cukup positif
16	67	sangat kurang positif
19	79	cukup positif
22	92	sangat positif
19	79	cukup positif
19	79	cukup positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
20	83	positif
19	79	cukup positif
19	79	cukup positif
20	83	positif
19	79	cukup positif
19	79	cukup positif
15	63	sangat kurang positif
20	83	positif

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	78,8
<i>Median</i>	79
<i>Standar Deviasi</i>	7,4
<i>Skore minimal</i>	63
<i>Skore maksimal</i>	96
<i>Mode</i>	79,1
<i>Variance</i>	55,6
<i>Sum</i>	9617

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

$m + 1,5 sd$	89,96
$m + 0,5 sd$	82,54
$m - 0,5 sd$	75,11
$m - 1,5 sd$	67,69

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 89,96$	Sangat Positif	9	7,38%
$M + 82,54 < X \leq 89,9$	Positif	38	31,15%
$75,11 < X \leq 82,54$	Cukup Positif	32	26,23%
$67,69 < X \leq 75,11$	Kurang Positif	28	23%
$X \leq 67,69$	Sangat Kurang Positif	15	12,3%
Jumlah		122	100%

Lampiran 12. Olah data Faktor Bakat

Total Bakat	Nilai	Kategori
13	65	kurang positif
13	65	kurang positif
14	70	kurang positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
13	65	kurang positif
14	70	kurang positif
15	75	positif
14	70	kurang positif
16	80	positif
13	65	kurang positif
14	70	kurang positif
15	75	positif
18	90	sangat positif
15	75	positif
17	85	positif
15	75	positif
15	75	positif
14	70	kurang positif
14	70	kurang positif
14	70	kurang positif
15	75	positif
15	75	positif
12	60	sangat kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
11	55	sangat kurang positif
18	90	sangat positif
17	85	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
12	60	sangat kurang positif
17	85	positif
18	90	sangat positif
16	80	cukup positif
18	90	sangat positif
16	80	cukup positif
19	95	sangat positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
18	90	sangat positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
17	85	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
17	85	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
12	60	sangat kurang positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
13	65	kurang positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
11	55	sangat kurang positif
10	50	sangat kurang positif
10	50	sangat kurang positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
12	60	sangat kurang positif
14	70	kurang positif
14	70	kurang positif
11	55	sangat kurang positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
12	60	sangat kurang positif
17	85	positif

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	75,6
<i>Median</i>	75
<i>Standar Deviasi</i>	9,6
<i>Skore minimal</i>	50
<i>Skore maksimal</i>	95
<i>Mode</i>	75
<i>Variance</i>	91,3
<i>Sum</i>	9230

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

$m + 1,5 sd$	90
$m + 0,5 sd$	80,4
$m - 0,5 sd$	70,8
$m - 1,5 sd$	61,3

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 90$	Sangat Positif	11	9,02%
$80,4 < X \leq 90$	Positif	29	23,77%
$70,8 < X \leq 80,43$	Cukup Positif	38	31,15%
$61,3 < X \leq 70,8$	Kurang Positif	33	27,05%
$X \leq 61,3$	Sangat Kurang Positif	11	9,02%
Jumlah		122	100%

Lampiran 13. Olah data Faktor Metode dan Cara Penyampaian Pendidik

Total Metode	nilai	kategori
28	88	Positif
26	81	cukup positif
27	84	positif
26	81	cukup positif
28	88	positif
25	78	cukup positif
29	91	positif
26	81	cukup positif
28	88	positif
26	81	cukup positif
29	91	positif
25	78	cukup positif
27	84	positif
24	75	cukup positif
27	84	positif
27	84	positif
25	78	cukup positif
30	94	sangat positif
25	78	cukup positif
30	94	sangat positif
27	84	positif
26	81	cukup positif
26	81	cukup positif
25	78	cukup positif
26	81	cukup positif
25	78	cukup positif
25	78	cukup positif
29	91	positif
28	88	positif
29	91	positif
28	88	positif
29	91	positif
30	94	sangat positif
29	91	positif
27	84	positif
30	94	sangat positif
27	84	positif
24	75	cukup positif
27	84	positif
21	66	kurang positif
28	88	positif
27	84	positif
29	91	positif
26	81	cukup positif
31	97	sangat positif
25	78	cukup positif
28	88	positif

28	88	positif
26	81	cukup positif
28	88	positif
24	75	cukup positif
26	81	cukup positif
28	88	positif
26	81	cukup positif
24	75	cukup positif
28	88	positif
27	84	positif
30	94	sangat positif
28	88	positif
26	81	cukup positif
22	69	kurang positif
22	69	kurang positif
22	69	kurang positif
23	72	kurang positif
23	72	kurang positif
27	84	positif
21	66	kurang positif
21	66	kurang positif
21	66	kurang positif
22	69	kurang positif
26	81	cukup positif
24	75	cukup positif
24	75	cukup positif
26	81	cukup positif
26	81	cukup positif
23	72	kurang positif
23	72	kurang positif
27	84	positif
23	72	kurang positif
26	81	cukup positif
24	75	cukup positif
24	75	cukup positif
26	81	cukup positif
22	69	kurang positif
22	69	kurang positif
24	75	cukup positif
25	78	cukup positif
29	91	positif
24	75	cukup positif
25	78	cukup positif
27	84	positif
28	88	positif
25	78	cukup positif
21	66	kurang positif
25	78	cukup positif
23	72	kurang positif

22	69	kurang positif
28	88	positif
23	72	kurang positif
24	75	cukup positif
19	59	sangat kurang positif
12	38	sangat kurang positif
25	78	cukup positif
24	75	cukup positif
21	66	kurang positif
15	47	sangat kurang positif
19	59	sangat kurang positif
25	78	cukup positif
23	72	kurang positif
23	72	kurang positif
24	75	cukup positif
23	72	kurang positif
25	78	cukup positif
25	78	cukup positif
27	84	positif
24	75	cukup positif
25	78	cukup positif
27	84	positif
22	69	kurang positif
26	81	cukup positif
17	53	sangat kurang positif
28	88	positif

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	78,96
<i>Median</i>	81
<i>Standar Deviasi</i>	9,5
<i>Skore minimal</i>	38
<i>Skore maksimal</i>	97
<i>Mode</i>	81,25
<i>Variance</i>	90,81
<i>Sum</i>	9633

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

<i>m + 1,5 sd</i>	93,14
<i>m + 0,5 sd</i>	83,64
<i>m - 0,5 sd</i>	74,14
<i>m - 1,5 sd</i>	64,64

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 93,14$	Sangat Positif	6	4,92%
$83,64 < X \leq 93,14$	Positif	38	31,15%
$74,14 < X \leq 83,64$	Cukup Positif	49	40,16%
$64,64 < X \leq 74,14$	Kurang Positif	24	19,67%
$X \leq 64,64$	Sangat Kurang Positif	5	4,1%
Jumlah		122	100%

Lampiran 14. Olah data Faktor Materi

Total Materi	nilai	kategori
26	93	positif
27	96	sangat positif
24	86	positif
22	79	cukup positif
24	86	positif
23	82	cukup positif
24	86	positif
23	82	cukup positif
22	79	cukup positif
25	89	positif
26	93	positif
25	89	positif
26	93	positif
23	82	cukup positif
25	89	positif
24	86	positif
24	86	positif
25	89	positif
26	93	positif
25	89	positif
27	96	sangat positif
25	89	positif
24	86	positif
24	86	positif
24	86	positif
25	89	positif
24	86	positif
25	89	positif
23	82	cukup positif
26	93	positif
23	82	cukup positif
26	93	positif
22	79	kurang positif
25	89	positif
24	86	positif
25	89	positif
24	86	positif
20	71	kurang positif
26	93	positif
27	96	sangat positif
26	93	positif
22	79	cukup positif
26	93	positif
25	89	positif
23	82	cukup positif
23	82	cukup positif
21	75	kurang positif

23	82	cukup positif
20	71	kurang positif
25	89	positif
20	71	kurang positif
20	71	kurang positif
23	82	cukup positif
24	86	positif
26	93	positif
21	75	kurang positif
22	79	cukup positif
21	75	kurang positif
24	86	positif
20	71	kurang positif
22	79	cukup positif
21	75	kurang positif
21	75	kurang positif
21	75	kurang positif
21	75	kurang positif
20	71	kurang positif
21	75	kurang positif
21	75	kurang positif
20	71	kurang positif
19	68	kurang positif
20	71	kurang positif
21	75	kurang positif
25	89	positif
20	71	kurang positif
20	71	kurang positif
23	82	cukup positif
17	61	sangat kurang positif
19	68	kurang positif
24	86	positif
22	79	cukup positif
18	64	sangat kurang positif
19	68	kurang positif
18	64	sangat kurang positif
18	64	positif
22	79	cukup positif
18	64	sangat kurang positif
17	61	sangat kurang positif
18	64	sangat kurang positif
18	64	positif
21	75	kurang positif
20	71	kurang positif
21	75	kurang positif

23	82	cukup positif
22	79	cukup positif
18	64	sangat kurang positif
20	71	kurang positif
21	75	kurang positif
19	68	kurang positif
25	89	positif
23	82	cukup positif
23	82	cukup positif
17	61	sangat kurang positif
15	54	sangat kurang positif
22	79	cukup positif
25	89	positif
21	75	kurang positif
15	54	sangat kurang positif
20	71	kurang positif
22	79	cukup positif
21	75	kurang positif
22	79	cukup positif
24	86	positif
23	82	cukup positif
25	89	positif
24	86	positif
26	93	positif
24	86	positif
25	89	positif
23	82	cukup positif
20	71	kurang positif
26	93	positif
19	68	sangat kurang positif
26	93	positif

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	80,20
<i>Median</i>	82
<i>Standar Deviasi</i>	9,63
<i>Skore minimal</i>	54
<i>Skore maximal</i>	96
<i>Mode</i>	85,71
<i>Variance</i>	92,72
<i>Sum</i>	9784

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

m +1,5 sd	94,65
m +0,5 sd	85,02
m - 0,5 sd	75,39
m - 1,5 sd	65,76

Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
$X \geq 94,65$	Sangat Positif	3	2,46%
$85,02 < X \leq 94,65$	Positif	47	38,52%
$75,39 < X \leq 85,02$	Cukup Positif	26	21,31%
$65,76 < X \leq 75,39$	Kurang Positif	34	27,87%
$X \leq 65,76$	Sangat Kurang Positif	12	9,84%
Jumlah		122	100%

Lampiran 15. Olah data Faktor Sarana dan Prasarana

Total sarpras	nilai	Kategori
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
18	90	sangat positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
18	90	sangat positif
16	80	cukup positif
18	90	sangat positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
18	90	sangat positif
17	85	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
11	55	sangat kurang positif
15	75	cukup positif
18	90	sangat positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif

17	85	positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
		sangat kurang positif
10	50	positif
15	75	cukup positif
19	95	sangat positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
19	95	sangat positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
13	65	kurang positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
13	65	kurang positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
13	65	kurang positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
18	90	sangat positif
13	65	kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
17	85	positif
13	65	kurang positif
		sangat kurang positif
12	60	positif
		sangat kurang positif
12	60	positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif

16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
13	65	kurang positif
		sangat kurang positif
8	40	positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
		sangat kurang positif
9	45	positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
		sangat kurang positif
10	50	positif
18	90	sangat positif

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	75,94
<i>Median</i>	75
<i>Standar Deviasi</i>	9,27
<i>Skore minimal</i>	40
<i>Skore maksimal</i>	95
<i>Mode</i>	80
<i>Variance</i>	86,08
<i>Sum</i>	9265

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

$m + 1,5 sd$	89,85
$m + 0,5 sd$	80,58
$m - 0,5 sd$	71,31
$m - 1,5 sd$	62,04

Interval	Kategori	Frekuensi	presentase
$X \geq 89,85$	Sangat Positif	9	7,38%
$80,58 < X \leq 89,85$	Positif	16	13,11%
$71,31 < X \leq 80,58$	Cukup Positif	63	51,64%
$62,04 < X \leq 71,31$	Kurang Positif	27	22,13%
$X \leq 62,04$	Sangat Kurang Positif	7	5,74%
Jumlah		122	100%

Lampiran 16. Olah data faktor lingkungan

Total lingkungan	Nilai	Kategori
18	90	positif
17	85	positif
17	85	positif
17	85	positif
18	90	positif
18	90	positif
19	95	sangat positif
18	90	positif
17	85	positif
18	90	positif
19	95	sangat positif
17	85	positif
19	95	sangat positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
18	90	positif
17	85	positif
19	95	sangat positif
18	90	positif
19	95	sangat positif
18	90	positif
15	75	cukup positif
19	95	sangat positif
16	80	cukup positif
19	95	sangat positif
16	80	cukup positif
12	60	kurang positif
15	75	cukup positif
		sangat kurang positif
12	60	kurang positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
18	90	positif
18	90	positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
17	85	positif

19	95	sangat positif
17	85	positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
		sangat kurang positif
10	50	kurang positif
18	90	positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
18	90	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
17	85	positif
13	65	kurang positif
13	65	kurang positif
17	85	positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
		sangat kurang positif
12	60	kurang positif
15	75	cukup positif
13	65	kurang positif
		sangat kurang positif
11	55	kurang positif
14	70	kurang positif
13	65	kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
15	75	cukup positif
11	55	kurang positif
		sangat kurang positif
11	55	kurang positif
12	60	kurang positif
		sangat kurang positif
12	60	kurang positif
13	65	kurang positif
		sangat kurang positif
12	60	kurang positif
13	65	kurang positif
17	85	positif
16	80	cukup positif

13	65	kurang positif
13	65	kurang positif
		sangat kurang positif
12	60	kurang positif
18	90	positif
18	90	positif
14	70	kurang positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
14	70	kurang positif
19	95	sangat positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
13	65	kurang positif
		sangat kurang positif
11	55	kurang positif
16	80	cukup positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
		sangat kurang positif
10	50	kurang positif
15	75	cukup positif
14	70	kurang positif
17	85	positif
15	75	cukup positif
18	90	positif
17	85	positif
16	80	cukup positif
17	85	positif
19	95	sangat positif
17	85	positif
17	85	positif
19	95	sangat positif
13	65	kurang positif
16	80	cukup positif
15	75	cukup positif
19	95	sangat positif

Deskripsi	
<i>N</i>	122
<i>Mean</i>	78,07
<i>Median</i>	80
<i>Standar Deviasi</i>	11,45
<i>Skore minimal</i>	50
<i>Skore maksimal</i>	95
<i>Mode</i>	85
<i>Variance</i>	131,1
<i>Sum</i>	9525

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Positif
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

m + 1,5 sd	95,255
m + 0,5 sd	83,805
m - 0,5 sd	72,355
m - 1,5 sd	60,905

Interval	Kategori	Frekuensi	presentase
$X \geq 95,25$	Sangat Positif	11	9,02%
$83,8 < X \leq 95,25$	Positif	40	32,79%
$72,35 < X \leq 83,8$	Cukup Positif	36	29,51%
$60,9 < X \leq 72,35$	Kurang Positif	22	18,03%
$X \leq 60,9$	Sangat Kurang Positif	13	10,66%
Jumlah		122	100%

Lmpiran 17. RPP Pembelajaran Bulutangkis dengan Model TGFU

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP N 3 Pandak
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas / Semester : VII / 2
Materi Pokok : Bulutangkis
Alokasi Waktu : 40 x 2 menit

A. Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong) santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
1.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional	1.1.1 Menjelaskan penerapan taktik bermain 1 vs 1 dalam permainan bulutangkis
2.1 Mempraktikan gerak spesifik dalam permainan bola kecil	2.1.1 Mempraktikan taktik permainan dengan menempatkan <i>shuttlecock</i> di ruang-ruang kosong di daerah lawan, dalam modifikasi permainan bulutangkis 2.1.2 Mempraktikan taktik permainan dengan mengisi ruang-ruang kosong di daerah sendiri, dalam modifikasi permainan bulutangkis

	2.1.3 Mempraktikan taktik permainan menggunakan pukulan yang tepat, agar lawan sulit mengembalikan <i>suttlecock</i> dalam modifikasi permainan bulutangkis
--	---

C. Tujuan Pembelajaran

- Peserta didik dapat menjelaskan taktik cara mencari ruang kosong untuk mematikan lawan
- Peserta didik dapat menjelaskan taktik cara menyiapkan diri untuk mengisi ruang-ruang kosong di daerah sendiri
- Peserta didik dapat menjelaskan taktik cara yang tepat menggunakan pukulan untuk menyulitkan lawan dalam mengembalikan *shuttlecock*
- Peserta didik dapat mempraktikan taktik permainan agar menempatkan *shuttlecock* di daerah kosong lapangan lawan
- Peserta didik dapat mempraktikan taktik mempersiapkan diri untuk mengisi ruang ruang kosong di daerah lapangan sendiri
- Peserta didik dapat menerapkan taktik pukulan yang tepat untuk menyulitkan lawan mengembalikan *shuttlecock*

D. Materi Pembelajaran

1. Mencari ruang kosong, arahkan *shuttlecock* di bagian ruang yang kosong yang jauh dari posisi lawan sehingga lawan sulit untuk mengembalikan
2. Menutup ruang kosong, posisikan tubuh agar selalu siap, dan gunakan pukulan yang tepat agar tubuh siap kembali dalam menerima *shuttlecock* yang datang di area dengan jangkauan jauh
4. Melakukan pukulan yang tepat, dalam memukul *shuttlecock* dengan pukulan yang tepat agar sulit dijangkau dan dikembalikan lawan

E. Metode Pembelajaran

- 1) Pendekatan : Santifik
- 2) Model : *Teaching Games For Understanding*

F. Media Pembelajaran

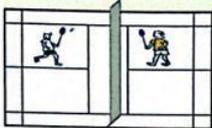
1. Media : Gambar untuk menjelaskan permainan
2. Sarana dan Prasarana : *shutellcock*, raket, lapangan bulutangkis

G. Langkah – Langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Keterangan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Membariskan, pendidik membariskan dan menyiapkan dengan rapi peserta didiknya dengan barisan 3 bershaf.2. Salam, pendidik memberi salam pembuka kemudian menyapa peserta didik dan menanyakan kabar-kabarnya.3. Berdoa, peserta didik berdoa sesuai dengan agama masing-masing4. Presensi, mengecek kehadiran peserta didik dan menanyakan kesehatan peserta didik secara umum.5. Apersepsi, Pendidik tanya jawab terkait hal yang berkaitan dengan materi pembelajaran dan menjelaskan tahapan-tahapan pelaksanaan pembelajaran. <p>5. Pemanasan</p> <ul style="list-style-type: none">• Pendidik memerintahkan untuk berlari keliling lapangan bulutangkis sebanyak 3 kali.• Setelah itu pendidik memimpin pemanasan dinamis dan statis, agar peserta didik tidak mengalami cedera saat berolahraga.		20 menit

	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudian pendidik mengumpulkan peserta didik, untuk diberi arahan untuk melakukan permainan awal. 		
Inti Pembelajaran	<p>1. Tahap permainan awal</p> <p>Dalam permainan awal yaitu menggunakan modifikasi permainan “1 vs 1, 7 poin, rally games on long court ” dengan peraturan permainan menggunakan 1 kotakan lapangan bulutangkis yang memanjang. peraturan permainanya adalah dengan menggunakan awalan servis panjang sampai ke garis belakang, menggunakan sistem permainan rally kemudian poin diperoleh ketika <i>shuttlecock</i> jatuh di daerah lawan atau lawan tidak bisa mengembalikan <i>shuttlecock</i>, game kemenangan dengan <i>score</i> 7 poin</p> <p>2. Tahap tanya jawab</p> <p>Pendidik menyampaikan pertanyaan-pertanyaan yang untuk mendorong berpikir kritis dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan taktik, adapun pertanyaan diantaranya :</p> <p>a. Bagaimana cara agar lawan menuju ke belakang lapangan? (menempatkan <i>shuttlecock</i> melambung tinggi kebelakang)</p> <p>b. Dimana tempat yang kosong setelah lawan ke belakang ? (di depan)</p>		45 menit

	<p>c. Bagaimana cara membuat lawan agar kehilangan waktu untuk memukul <i>shuttlecock</i>? (mainkan pukulan pendek, melambung, dan cepat)</p> <p>d. Bagaimana cara agar kita kembali dalam posisi siap? (memukul <i>shuttlecock</i> tinggi ke belakang, ketika kita kehilangan waktu dalam menutup ruang kosong)</p> <p>3. Tahap latihan taktik</p> <p>Pada tahap ini pendidik menjelaskan taktik yang digunakan dalam modifikasi permainan dan mengajarkannya terhadap peserta didik diantaranya :</p> <p>a. Pertama, taktik dalam mengisi ruang kosong di daerah depan dan belakang, peserta didik diberi arahan yaitu gerakan maju mundur ke depan dan belakang lapangan dengan cepat tanpa <i>shuttlecock</i>, yang bertujuan agar peserta didik cepat mengisi ruang-ruang kosong terutama di depan dan belakang.</p> <p>b. Kedua, peserta didik diberi arahan yaitu gerakan maju dengan <i>shuttlecock</i> pendek di dekat net dan gerakan mundur dengan <i>shuttlecock</i> melambung tinggi ke belakang lapangan, serta peserta didik harus mengenai atau memukul <i>shuttlecock</i> yang telah diarahkan ke depan dan belakang, dengan tujuan agar</p>		
--	---	--	--

	<p>peserta didik cepat menjangkau <i>shuttlecock</i> yang jauh di depan dan belakang.</p> <p>c. ketiga, peserta didik diberi arahan dalam melakukan latihan berpasangan dengan teman kemudian salah satu peserta didik melakukan pengambilan keputusan pukulan yang tepat ketika lawan kehilangan waktunya dalam mengisi ruang ruang kosong didaerahnya sendiri, pukulan tersebut bisa dengan pukulan cepat, datar, pendek, dan melambung.</p> <p>4. Tahap permainan Akhir</p> <p>Pada tahap permainan akhir menggunakan modifikasi permainan seperti permainan awal akan tetapi menggunakan lapangan <i>full</i> bermain <i>single</i>, <i>rally point 9</i>, dengan awalan servis panjang serta peraturan bermain <i>single</i>,</p>		
<p>Penutup</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendidik mengarahkan peserta didik untuk melakukan pendinginan 2. Pendidik menghitung ulang jumlah siswa dengan cara presensi 3. Pendidik melakukan tanya jawab dengan peserta didik yang berkenaan hal yang telah dipelajari 		<p>15 menit</p>

Lampiran 18. Dokumentasi Penelitian

A. Dokumentasi pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU

Pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU kelas VII A



Pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU kelas VII B



Pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU kelas VII C



Pelaksanaan pembelajaran bulutangkis dengan model TGFU kelas VII D



B. Dokumentasi Pengawasan pengambilan Data

Pengawasan pengisian instrumen penelitian kelas VII A



Pengawasan pengisian instrumen penelitian kelas VII B



Pengawasan pengisian instrumen penelitian kelas VII C



Pengawasan pengisian instrumen penelitian kelas VII D

