

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDINGS* (TGfU) PADA PERMAINAN BOLA VOLI TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMPN 45 PALEMBANG



Oleh
NABELLA QURNIA HEISY
NIM: 21633251053

**Tesis ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
Untuk mendapatkan gelar Magister Pendidikan**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

2023

ABSTRAK

NABELLA QURNIA HEISY: Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMPN 45 Palembang. **Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.**

Masalah umum yang dihadapi sebagian besar peserta didik dalam pembelajaran PJOK adalah ketidakmampuan mereka untuk memahami konsep bermain dan motivasi belajar PJOK yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 4 Palembang. Metode penelitian adalah penelitian eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) dengan menggunakan desain *non-equivalent posttest control group*. Penelitian ini melibatkan 72 siswa sebagai sampel yang diambil secara acak terdiri dari kelas VII-7 sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) dan kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU). Pengumpulan data menggunakan tes kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar. Data dianalisis secara deskriptif dan statistik inferensial menggunakan uji MANOVA dengan taraf signifikansi 5%. Jika terdapat pengaruh pembelajaran PJOK dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU), maka dilakukan uji lanjut dengan menggunakan uji F univariat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik; (2) Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) ditinjau dari kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik; (3) Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) ditinjau dari motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Teaching Games for Understandings (TGfU), Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain, Motivasi Belajar, Permainan Bolavoli.*

ABSTRACT

NABELLA QURNIA HEISY: *Effect of Teaching Games for Understandings (TGfU) Learning Model on Volleyball Games on the Ability on Understand Playing Concepts and Learning Motivation of the Seventh Grade Students of SMPN 4 Palembang.* Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sports Science, Universitas Negeri Yogyakarta, 2023.

The common problem faced by most students in PJOK learning is their inability to understand the concept of play and low learning. This study aims to determine the effect of using the Teaching Games for Understandings (TGfU) learning model on volleyball games on the ability to understand playing concepts and student learning motivation. This research was conducted at SMA Negeri 4 Palembang. The research method is quasi-experimental research using a non-equivalent posttest control group design. This study involved 72 students as samples taken at random consisting of class VII-7 as a control class given treatment in the form of Direct Instructional (DI) learning model and class VII-4 as an experimental class given treatment in the form of Teaching Games for Understandings (TGfU) learning model. Data collection used tests of ability to understand play concepts and learning motivation questionnaires. The data were analyzed descriptively and statistically inferentially using the MANOVA test with a significance level of 5%. If there is an effect of PJOK learning with the Teaching Games for Understandings (TGfU) learning model, then further tests are carried out using the univariate F test.

The results indicated that: (1) there exists an effect of the learning model Teaching Games for Understandings (TGfU) towards the ability to understand the concept of play and learning motivation of students; (2) there exists an advantage of applying the models Teaching Games for Understandings (TGfU) compared to the Learning Model Direct Instruction (DI) if it is oriented toward the ability to understand the concept of playing students; (3) there exists an advantage of applying the models Teaching Games for Understandings (TGfU) compared to the Learning Model Direct Instruction (DI) if it is oriented toward sport self-efficacy

Keywords: Teaching Games for Understandings (TGfU) learning model, ability to understand playing concepts, learning motivation, volleyball games.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Nabella Qurnia Heisy

Nomor Induk Mahasiswa : 21633251053

Program Studi : Pendidikan Jasmani

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, September 2023

Yang membuat pernyataan



Nabella Qurnia Heisy
NIM 21633251053

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDINGS* (TGFU) PADA PERMAINAN BOLA VOLI TERHADAP KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN DAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS VII SMP NEGERI 45 PALEMBANG

**NABELLA QURNIA HEISY
NIM. 21633251053**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis Program Studi
Magister Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal 30 Agustus 2023

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
(Ketua/Penguji)
Dr. Sujarwo, M.Or.
(Sekretaris/Penguji)
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.
(Penguji I)
Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd.
(Penguji II/Pembimbing)



Yogyakarta, September 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



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

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warah matullah wabaraakatuh,

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga proses penulisan Tesis ini dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Penulis menyadari bahwa apa yang telah penulis peroleh dan tuliskan dalam penyusunan Tesis ini tidak semata-mata hasil dari jerih payah penulis sendiri, tetapi dari berbagai peran, dukungan serta keterlibatan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan segala kerendahan hati penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Pamuji Sukoco, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing Tesis yang telah memberikan bimbingan, arahan dan motivasi sehingga penyusunan Tesis ini dapat terselesaikan, Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat pahala dan hikmah dari Allah. Selain itu, ucapan terima kasih dan penghargaan juga penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.,AIFO. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan jenjang S2 di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis untuk penyusunan tesis ini.
3. Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi S2 Pendidikan Jasmani yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk memaparkan gagasan penelitian dalam bentuk tesis ini.

4. Seluruh Dosen Pendidikan Jasmani S2 yang telah memberikan pengalaman belajar yang luar biasa serta berharga kepada penulis.
5. Sudarmi, M.Pd. selaku Kepala di SMP Negeri 45 Palembang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian beserta para guru PJOK dan staf atas keramahan, kerjasama, dan dukungannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian.
6. Teman-teman Program Studi Pendidikan Jasmani S2 angkatan 2021 yang telah memberikan dukungan semangat dalam penyusunan tesis ini.

Dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah berperan secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan tesis ini, penulis mengucapkan terima kasih. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan tesis ini masih banyak kekurangan, karena keterbatasan pengetahuan dan kemampuan. Oleh sebab itu saran dan masukan sangat diharapkan untuk perbaikan penulisan penelitian kedepannya. Penulis berharap semoga tesis ini dapat mempunyai manfaat yang baik untuk kemajuan ilmu pengetahuan khususnya di bidang Pendidikan Jasmani. Wasslamualaikum warahmatullahi wabarakatuh.

Yogyakarta, September 2023

Penulis,



Nabella Qurnia Heisy

NIM 21633251053

LEMBAR PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan kepada orang-orang yang mempunyai makna sangat istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

- Orang tua saya yakni Bapak Hermanto, SP dan Ibu Warsiyah, AMd. Kep atas semua doa dan dukungan, kasih sayang, kesabaran serta nasihat yang tak henti untuk saya.
- Adik saya yakni Dendy Caesar Heisy dan Najwa Natania Heisy yang telah menjadi penyemangat agar tetap berdiri dan berjalan menjadi contoh teladan yang baik.
- Sahabat saya yakni Dwika Tamara Ilma, S.Pd., Gr yang selalu ada disaat senang maupun susah, selalu sabar mendengar semua keluh kesah, dan memotivasi

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	15
C. Pembatasan Masalah	17
D. Rumusan Masalah	18
E. Tujuan Penelitian	19
F. Manfaat Penelitian	20
BAB II.....	22
TINJAUANA PUSTAKA	22
A. Kajian Teori	22
1. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)	22
2. Permainan Bolavoli.....	30
3. Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain	54
4. Motivasi Belajar.....	58
5. Model Pembelajaran <i>Teaching Games For Understandings</i> (TGfU).....	66
B. Kajian Penelitian yang Relevan	74
C. Kerangka Berpikir.....	76
D. Hipotesis Penelitian.....	79
BAB III.....	80
METODE PENELITIAN.....	80
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	80

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	81
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	82
D.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	82
E.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	84
1.	Teknik Pengumpulan Data	84
2.	Instrumen Pengumpulan Data.....	84
F.	Validitas dan Reliabilitas Instrumen	86
G.	Teknik Analisis Data.....	90
1.	Analisis Data Deskriptif.....	90
2.	Pengolahan dan Analisis Data Statistik Inferensial.....	92
BAB IV	110
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	110
A.	Deskripsi Hasil Penelitian	110
1.	Deskripsi Pelaksanaan Penelitian.....	110
2.	Deskripsi Data Penelitian.....	111
B.	Hasil Hipotesis	119
1.	Uji Asumsi Multivariat dan Univariat.....	120
2.	Uji MANOVA.....	127
C.	Pembahasan	132
1.	Pengaruh Model Pembelajaran <i>Teaching Games For Understandings</i> (TGfU) Berdasarkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Peserta Didik.....	136
2.	Pengaruh Metode Model Pembelajaran <i>Teaching Games For Understandings</i> (TGfU) Berdasarkan Motivasi Belajar Peserta Didik.....	142
3.	Penerapan Model Pembelajaran <i>Teaching Games For Understandings</i> (TGfU) dalam Pembelajaran PJOK.....	143
D.	Keterbatasan Penelitian	147
BAB V	149
KESIMPULAN DAN SARAN	149
A.	Kesimpulan	152
B.	Implikasi.....	151
C.	Saran.....	150
DAFTAR PUSTAKA	153
LAMPIRAN	162

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Rincian Pelaksanaan Penelitian.....	82
Tabel 2	Skala <i>Likert</i>	85
Tabel 3	Kriteria estimasi reliabilitas	88
Tabel 4	Estimasi Reliabilitas <i>Cronbach's Alpha</i> pada Instrumen Penelitian...92	92
Tabel 5	Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif dengan Skala Lima	95
Tabel 6	Kriteria Skor Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain	96
Tabel 7	Kategorisasi motivasi belajar peserta didik dalam Pembelajaran PJOK	97
Tabel 8	Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi	97
Tabel 9	Hasil deskriptif <i>Post-test</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain berdasarkan kelas	112
Tabel 10	Hasil deskriptif <i>Post-test</i> Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain berdasarkan indikator	113
Tabel 11	Kategori Nilai Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Berdasarkan Penguasaan Teknik Sesudah Pemberian Perlakuan ...	114
Tabel 12	Hasil deskriptif <i>Post-test</i> angket Motivasi Belajar berdasarkan kelas	115
Tabel 13	Hasil deskriptif <i>Post-test</i> Motivasi Belajar berdasarkan indikator ...	116
Tabel 14	Kategori Nilai Motivasi Belajar Peserta didik sesudah Pemberian Perlakuan.....	118
Tabel 15	Hasil Uji <i>Mahalanobis Distance dan Chi Square</i> Setelah perlakuan	121
Tabel 16	Hasil Uji <i>Box's M</i> Setelah Perlakuan	122
Tabel 17	Tabel Anova Sesudah Perlakuan.....	125
Tabel 18	Uji Multikolinearitas dengan <i>Pairwise Correlation</i> Setelah Perlakuan	126
Tabel 19	Uji MANOVA dengan uji Pillai, Wilks, Hotelling, dan Roy	127
Tabel 20	Hasil Uji F Univariat pada Nilai Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Setelah Perlakuan	129
Tabel 21	Hasil Uji F Univariat pada Nilai Motivasi Belajar Setelah Perlakuan	130
Tabel 22	<i>Estimated Marginal Mean</i> Kelas Sesudah Perlakuan	131

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Keseimbangan Kompetensi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan dalam Pembelajaran PJOK	2
Gambar 2	Piramida Pembinaan Olahraga Indonesia	23
Gambar 3	Lapangan Permainan Bolavoli.....	33
Gambar 4	Area Lapangan Permainan Bolavoli	34
Gambar 5	Net bolavoli dengan tiang dan dudukan wasit	34
Gambar 6	Bola	35
Gambar 7	Implementasi pendekatan bolavoli	36
Gambar 8	Aktivitas pembelajaran <i>passing</i> bawah permainan bolavoli.....	39
Gambar 9	Aktivitas pembelajaran <i>passing</i> atas permainan bolavoli.....	40
Gambar 10	Aktivitas pembelajaran <i>Passing</i> bawah dengan memantulkan bola ke lantai.....	41
Gambar 11	Aktivitas pembelajaran melambungkan bola kemudian ditangkap dengan kedua tangan.....	41
Gambar 12	Aktivitas pembelajaran mempassingkan bola berpasangan dan berkelompok	42
Gambar 13	Aktivitas pembelajaran <i>passing</i> bawah melalui atas net.....	43
Gambar 14	Aktivitas pembelajaran mempassingkan bola dalam bentuk bermain pada lapangan kecil.....	44
Gambar 15	Aktivitas pembelajaran <i>service</i> atas permainan bolavoli.....	47
Gambar 16	Aktivitas pembelajaran <i>service</i> bawah permainan bolavoli.....	48
Gambar 17	Aktivitas pembelajaran memukul-mukul bola ke lantai	49
Gambar 18	Aktivitas pembelajaran servis saling berhadapan	49
Gambar 19	Aktivitas pembelajaran servis melewati atas net	50
Gambar 20	Aktivitas pembelajaran servis dari belakang garis servis	51
Gambar 21	Aktivitas pembelajaran bermain bola voli dengan melewati tali.....	52
Gambar 22	Aktivitas pembelajaran bermain bola voli dengan <i>passing</i> atas	53
Gambar 23	Aktivitas pembelajaran bermain bola voli dengan tiga sentuhan	54
Gambar 24	<i>Teaching Games for Understanding Models</i>	68
Gambar 25	Model TGfU oleh Kirk & MacPhail.....	69
Gambar 26	Hubungan model TGfU dan prinsip pedagogi.....	73
Gambar 27	Kerangka Berpikir.....	78
Gambar 28	Desain Penelitian <i>Quasi Experiment</i>	81
Gambar 29	<i>Chi-Square Q-Q</i> Plot Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Perlakuan	121
Gambar 30	<i>Scatter-plots</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Setelah Perlakuan	124
Gambar 31	Kategori Nilai Motivasi Belajar PJOK pada Kelas Eksperimen.....	133
Gambar 32	Kategori Nilai Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol.....	134

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	162
Lampiran 2.	Instrumen Penelitian	187
Lampiran 3.	Validitas Instrumen.....	197
Lampiran 4.	Data Hasil Penelitian pada Kelas Eksperimen dan Kontrol	200
Lampiran 5.	Analisis Data Penelitian Pada Kelas Eksperimen dan Kontrol.	221
Lampiran 6.	Surat-surat Penelitian.....	230
Lampiran 7.	Dokumentasi Penelitian.....	234

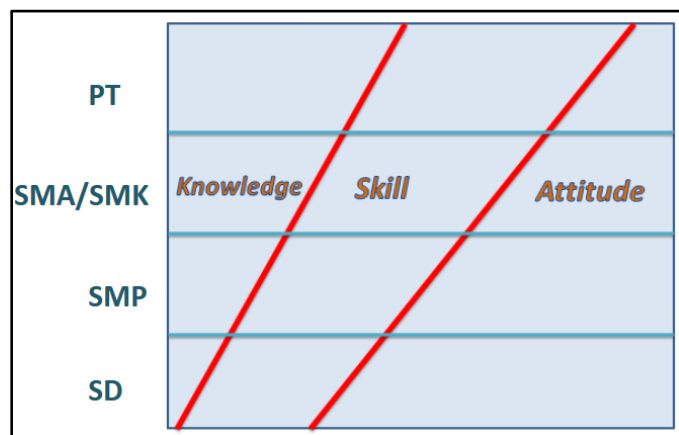
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kurikulum abad 21 mempersiapkan peserta didik dalam dunia masa depan, baik membentuk pola pikir, keterampilan, dan karakter yang baik. Hal tersebut dapat diraih salah satunya dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (Zhu, Ennis, & Chen, 2011). Sebagaimana disebutkan dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 37 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dalam kurikulum pendidikan sekolah dasar dan menengah. PJOK merupakan materi pelajaran yang mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Depdiknas 2006: 131). Sebagaimana Menurut BSNP (2006: 684), tujuan pendidikan PJOK melibatkan dua konsep substansial dalam pembelajaran PJOK. Pertama, PJOK berfungsi sebagai sistem pendidikan yang ditujukan untuk mengembangkan potensi psikomotor, kognitif dan afektif. Yang kedua adalah gagasan bahwa proses pembelajaran melibatkan partisipasi peserta didik dalam kegiatan fisik dan kesehatan yang terorganisir. Kedua konsep inilah yang mendasari kurikulum yang direncanakan untuk PJOK (Kemendikbud, 2022).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki peran dan tujuan paling sentral dari pendidikan yaitu perkembangan holistik peserta didik dalam kapabilitas kognitif, afektif dan psikomotorik, serta spiritual. Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 25 ayat 4, Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan menjelaskan kompetensi lulusan pembelajaran PJOK meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penilaian pencapaian kompetensi PJOK jelas tidak hanya terfokus pada kebugaran fisik dan keterampilan motorik, namun juga dapat menunjang kemampuan kognitif dan afektif peserta didik (Yli-Piipari, 2014). Secara ideal, pelaksanaan proses pembelajaran harus terdapat keseimbangan antara ketiga kompetensi pengetahuan, sikap dan keterampilan untuk mengembangkan *soft skills* dan *hard skills* peserta didik (Marzano & Bruner dalam Kemendikbud, 2013).



Gambar 1. Keseimbangan Kompetensi Pengetahuan, Sikap, dan Keterampilan dalam Pembelajaran PJOK

Salah satu Standar Kompetensi yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran PJOK di sekolah menengah adalah mempraktikkan berbagai keterampilan permainan bola besar. Salah satunya adalah Permainan bolavoli.

Permainan bolavoli merupakan salah satu olahraga paling populer di dunia yang termasuk dalam permainan bola besar (*American Volleyball Coaches Association, 2015*). Pion et al. (2015: 1480) menjelaskan bahwa permainan bolavoli adalah olahraga olimpiade yang dimainkan oleh 2 tim dari masing-masing pemain mencoba untuk menjatuhkan bola di area lawan dengan memblokir dan memukul bola melewati net. Tujuan utama dari permainan ini adalah memukul bola ke arah bidang musuh sedemikian rupa sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. Hal ini biasanya dapat dicapai lewat kombinasi tiga sentuhan yang terdiri atas operan kepada pengumpan kemudian diumpankan kepada penyerang, dan sebuah *spike* yang diarahkan ke arah bidang lapangan lawan (Vierra & Fergusson, 2004: 2). Berdasarkan SK Mendikbud Nomor 41 Tahun 1987, permainan bolavoli telah menjadi salah satu materi mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang wajib diperkenalkan dan diberikan kepada peserta didik mulai dari tingkat sekolah dasar hingga tingkat sekolah menengah.

Menguasai teknik dasar dalam permainan bolavoli merupakan faktor penting agar peserta didik mampu bermain bolavoli dengan terampil. Hal ini sejalan dengan tujuan dari kompetensi dasar di kurikulum 2013 lebih menitikberatkan pada kemampuan memahami permainan dan keterampilan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan (Ginjar et al., 2019). Teknik dasar dalam permainan bolavoli meliputi *service*, *passing* bawah, *passing* atas, pukulan serangan (*smash*), dan bendungan (*block*) (Horst, 1980:26 – 27; Neville, 1990:19). Namun, penguasaan teknik dasar permainan bolavoli masih sangat sulit bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Duzgun et al.

(2011: 184), mengungkapkan bahwa permainan bolavoli adalah disiplin permainan yang rumit dengan teknik tinggi, taktis, dan tuntutan pemain yang tinggi, serta koordinasi yang tinggi pada pengaturan bola saat melakukan passing, serangan dan bendungan. Selain itu, permainan bolavoli membutuhkan banyak teknik digunakan di udara oleh para pemain pada tingkat keterampilan olahraga yang tinggi, lompatan tinggi dan kemampuan untuk berulang kali melakukan lompatan memainkan peran penting (Freitas et al., 2020). Akibatnya kemampuan dan keterampilan teknik dasar permainan bolavoli peserta didik rendah dan indikator ketercapaian kompetensi belajarpun tidak tercapai. Oleh karena itu, pemahaman konsep bermain dalam permainan bolavoli merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan, baik konsep permainan bolavoli maupun keterampilan-keterampilan teknik dasar yang dapat menunjang dalam permainan bolavoli di kelas olahraga.

Permainan bolavoli menekankan pada konsep bermain. Hal ini karena konsep mendorong penggambaran eksplisit dari apa yang peserta didik harus tahu (faktual), memahami (konseptual), dan mampu melakukan (keterampilan) dalam kurikulum sekolah (Erickson & Lanning, 2014). Oleh karena itu, Permainan bolavoli memerlukan keterampilan dan pemahaman konsep terhadap teknik dasar bermain, termasuk aspek fisik, teknis, mental dan taktis serta peraturan permainan. Pemahaman konsep bermain merupakan salah satu kemampuan kognitif dan psikomotorik yang penting dikuasai peserta didik pada pembelajaran PJOK di kurikulum 2013. Pemahaman konsep bermain adalah representasi dari penguasaan teknik, strategi, taktik dan penguasaan konteks dalam permainan. Pemahaman konsep bermain merupakan gabungan dari penerapan teknik yang dimiliki,

pemahaman terhadap peraturan, dan pemahaman kesadaran posisi, serta pemahaman pengambilan keputusan berdasarkan situasi beragam (Mitchell, 2011; Bohler, 2011; Griffin et al., 2001). Sebagaimana dalam Penelitian (Barzouka, 2018; Gonzalez et al., 2017; Panfil & Superlak, 2011; Sotiropoulos et al., 2019) telah mengkonfirmasi bahwa kunci keberhasilan dalam bola voli adalah strategi yang dipilih dengan baik dari kerja sama pemain, keduanya dalam individu teknis individu yang dipilih.

Beberapa studi juga menunjukkan bahwa memahami konsep bermain adalah dasar untuk mempelajari pembelajaran olahraga secara bermakna (Harrison & Gibbons, 2013); memiliki kepekaan permainan dan kecepatan gerak (Fuji, et al., 2014); kemampuan pemecahan masalah yang baik dalam kinerja keterampilan (Tan, Chow, & Davids, 2012); ketahanan dalam olahraga juga kemampuan dan proses untuk mencapai kinerja olahraga yang optimal (Pاناتier, 2022); melindungi dari potensi efek negatif dari tekanan, kecemasan, dan stress di kelas olahraga (Fletcher & Sarkar, 2013); perbedaan signifikan dalam membuat keputusan berkaitan dengan pemilihan teknik dan konteks taktik permainan antara pemain dengan konsep bermain yang baik dan pemain pemula (Mitchell, 2011); tingkat keterlibatan aktif yang sangat tinggi (Wahl et al., 2019); tingkat keterampilan motorik tinggi (Cieśluk, 2022; Mroczek et al., 2017); dan keterampilan fisik untuk kekuatan aerobik dan anerobik mereka (Molina-Martín, Diez-Vega & López, 2022). Dijelaskan lebih lanjut beberapa kajian studi, menunjukkan bahwa kemampuan konsep bermain bolavoli berkontribusi terhadap kecerdasan permainan mereka dan taktik tim, melakukan gerakan yang cepat dan keras, dan memiliki

ofensif tahan lama dan efisiensi defensif. kemampuan pemahaman yang digunakan selama permainan tidak hanya menunjukkan kekuatan dan pengkondisian yang sesuai serta keterampilan teknis pemain tetapi juga ketangguhan mental dan kualitas sikap pada saat melakukan tugas-tugas motorik dalam situasi yang penuh tekanan dan selama latihan fisik atau dalam kelas olahraga mereka (Boichuk et al., 2019).

Motivasi adalah kekuatan pendorong dalam kesuksesan belajar. Motivasi belajar sebagai suatu daya, dorongan, atau kekuatan dari dalam dan dari luar diri individu yang mendorong peserta didik untuk belajar (Lestari & Yudhanegara, 2018). Motivasi memainkan peran penting dalam pembelajaran karena mempengaruhi apa, kapan, bagaimana belajar, tingkat partisipasi atau keterlibatan dan kualitas hasil kinerja serta tingkat prestasi yang dicapai (Schunk & Usher, 2012). Oleh karena itu, motivasi peserta didik menentukan kecenderungan, intensitas, dan kegigihan dalam pembelajaran PJOK dan kegiatan berolahraga mereka (Taofeng & Mariusz 2021). Hal Ini memfasilitasi serta menunjukkan pengaruh penting pada orientasi, inisiasi, penyesuaian, penguatan, dan pemeliharaan perilaku dalam pembelajaran PJOK (Kalajas et al., 2020). Sebagaimana Gage & Amp ((Zhang et al. 2020) menyebutkan motivasi sebagai salah satu komponen kunci yang menjaga perilaku pembelajar. Tingkat motivasi yang dibentuk dapat membantu memprediksi secara positif atau negatif hasil kognitif, afektif, dan perilaku peserta didik (Gil et al., 2017). Pintrich dan Schunk (2006) menyebutkan tiga konstruksi yang relevan dengan motivasi dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah yaitu *self-efficacy* akademik, motivasi prestasi dan

atribusi kausalitas pencapaian. Konstruksi pertama mengacu pada pemikiran peserta didik tentang kemampuan mereka untuk melakukan tugas pembelajaran yang diberikan guru. Konstruksi kedua mengacu pada tujuan peserta didik dan pemikiran mereka tentang pentingnya dan minat untuk mencapainya. Konstruksi ketiga mengacu pada konsekuensi yang dihasilkan dari kinerja tugas belajar, serta hasil keberhasilan atau kegagalan di tingkat akademik.

Menurut teori *self-determination* menyatakan berbagai jenis motivasi adalah hasil dari faktor sosial dan lingkungan yang dapat membuat frustrasi atau memuaskan peserta didik, terbagi dalam kebutuhan psikologis dasar yaitu (1) otonomi (*Autonomy*) berkaitan rasa kemauan; (2) kompetensi (*Competence*) berkaitan dengan efektivitas pengalaman dan penguasaan; serta (3) keterkaitan (*Relatedness*) mencakup rasa menghubungkan dan merasa penting (Ryan & Deci, 2017,2021). Hal yang serupa oleh McAuley et al. (Cocca et al., 2022) mengemukakan empat indikator motivasi yaitu (1) *Interest-Enjoyment* yaitu, seberapa tertarik seseorang dalam melakukan aktivitas yang diberikan, dan bagaimana mereka menikmati berpartisipasi di dalamnya; (2) *Competence* yaitu, apakah seseorang merasa kompeten dan terampil dalam menjalankan aktivitas yang diberikan; (3) *Effort-Importance* yaitu, bagaimana banyak upaya yang dilakukan orang tersebut untuk melakukan aktivitas yang diberikan, dan bagaimana penting mereka mempertimbangkannya; (4) *Tension-Pressure*, yang berhubungan negatif dengan motivasi intrinsik dan menggambarkan apakah seseorang merasa tegang atau ditekan untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang diberikan. Dalam teori motivasi, peserta didik mendasarkan motivasi mereka pada perilaku untuk sukses

dan upaya untuk mencapai kinerja yang lebih baik dalam standar pencapaian yang ideal dan karenanya mengurangi kecenderungan untuk gagal dalam tugas pembelajaran (Martín-Moya et al., 2018).

Tidak hanya prestasi akademik yang vital dalam pembelajaran PJOK tetapi motivasi peserta didik juga sama pentingnya menuju kesuksesan saat ini dan di masa depan (Patrick et al., 2020). Bukti empiris dalam penelitian pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan telah menunjukkan korelasi signifikan motivasi dengan tingkat keterlibatan aktif yang lebih tinggi (Ntoumanis et al., 2021), peningkatan tingkat pembelajaran peserta didik (Bartholomew et al., 2011), peningkatan konsentrasi dan upaya (Standage et al., 2003), Partisipasi berkelanjutan dalam aktivitas fisik dan pengalaman kognitif, psikomotorik dan sosial positif, mengatur suasana hati dan mengurangi stres yang secara negatif mempengaruhi proses pembelajaran (García-Ceberino, 2022); ketekunan dalam pembelajaran, penilaian pembelajaran, kompetensi motorik yang dirasakan dan ketakutan membuat kesalahan (Martín-Moya et al., 2018). Selain itu, motivasi tidak hanya memainkan peran penting dalam mempromosikan pembelajaran siswa, tetapi membantu siswa terlibat dengan guru mereka dan isi pelajaran, menghadapi tantangan, bertahan selama belajar sulit, temukan lebih banyak pengetahuan dan keterampilan berdasarkan konten yang dipelajari saat ini, serta ekspresi antusias dan minat (Patrick et al., 2020)

Berdasarkan temuan studi dan observasi pelaksanaan pembelajaran PJOK, menunjukkan kendala terjadi pada tingkat motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK (Lindsey et al., 2015). Beberapa hasil penelitian

menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh partisipasi olahraga. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dengan keterampilan teknis dasar dan aturan teknis permainan olahraga (Lindsey et al., 2015). Hal ini membuat tingkat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran olahraga menjadi rendah; pembelajaran pasif dan cenderung tidak efektif. Tingkat motivasi peserta didik juga masih rendah dalam asesmen pembelajaran PJOK memperoleh ukuran sikap terhadap pembelajaran di kelas menunjukkan peserta didik sekolah menengah cenderung mengalami sikap negatif dalam pembelajaran diantaranya motivasi belajar mereka rendah dalam kemampuan untuk mengikuti pembelajaran dan melakukan kinerja keterampilan serta cenderung menghindari tugas belajar (kemendikbud, 2020; OECD, 2019).

Data pendukung diperoleh juga berdasarkan hasil observasi terhadap pembelajaran PJOK di SMP Negeri 45 Palembang menunjukkan penggunaan metode atau model pembelajaran masih belum maksimal, kurang efektif dan tidak variatif. Kebanyakan guru PJOK masih menggunakan pendekatan pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered learning*), yakni model pembelajaran langsung (*direct instructional model*) dengan hanya menggunakan metode *drill* (latihan) yang berulang di kelas olahraga secara monoton. Kajian studi yang sama dengan observasi juga menunjukkan pembelajaran dalam permainan olahraga menjadi masalah pada motivasi yang signifikan bagi individu yang kurang berbakat dan percaya diri (Moy, Renshaw & Davids, 2016; Roberts & Fairclough, 2011; Stolz & Pill, 2014). Iklim pedagogis di sekolah telah terbukti meningkatkan kebosanan, penghinaan, marginalisasi, partisipasi pasif dalam kelas dan

ketidakhadiran mereka (Bunker & Thorpe dalam Garcia-Lopez et al., 2019; Mitchell, Oslin, & Griffin, 2013) serta menyebabkan sedikit keterlibatan kognitif dan motoric peserta didik (Feu et al., 2019). Selain itu, berdasarkan hasil observasi terdapat kasus peserta didik tersebut beralasan sakit ketika pembelajaran PJOK tetapi sangat semangat bermain lempar tangkap bola ketika istirahat dan tidak menunjukkan adanya tanda-tanda bahwa peserta didik sedang sakit. Berdasarkan kasus menunjukkan peserta didik sebenarnya memiliki keinginan besar untuk bermain, tetapi model pembelajaran yang kurang menyenangkan menyebabkan rendahnya minat dan motivasi mengikuti pembelajaran.

Oleh karena itu, memberikan pengalaman pembelajaran PJOK yang mendukung kemampuan konsep bermain dan motivasi bagi peserta didik menjadi sangat penting dalam pembelajaran permainan bolavoli, yakni memilih model pembelajaran yang tepat dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Sehingga dalam mengajarkan dan melatih permainan tidak hanya didominasi oleh pengembangan teknik dasar permainan olahraga ke dalam pembelajaran terstruktur dengan waktu belajar yang banyak dan hanya menyisakan sedikit untuk melakukan permainan itu sendiri. Namun mengkombinasikan keduanya ke dalam latihan teknik dan bagaimana atau kapan teknik itu digunakan dalam permainan yakni melalui model pembelajaran permainan. Permainan olahraga (*games*) telah menjadi bagian penting dalam kurikulum pendidikan jasmani di banyak sekolah (Copel & Susan, 2021). Sebagaimana hasil penelitian yang dilakukan oleh Bunker et.al (1996) dan Pearson (2006) menyatakan bahwa 65% pendidikan jasmani adalah permainan.

Salah satu alternatif model pembelajaran permainan yang mendukung kemampuan konsep bermain dan motivasi peserta didik adalah model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)*.

Pembelajaran permainan yang efektif dalam TGfU merupakan kombinasi antara belajar memahami taktik dan pengembangan keterampilan (Ringk, French, & Graham dalam Samodra, 2021) Lebih lanjut dijelaskan bahwa model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* adalah model pembelajaran melalui pendekatan taktik dengan menggunakan situasi permainan berupa masalah-masalah taktik dengan tingkat kesulitan tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan melakukan permainan olahraga yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan teknik, serta pendorong agar peserta didik dapat menghargai nilai-nilai keterampilan yang dilakukan dalam konteks permainan (Griffin, Mitchell & Oslin, 2013; Metzler, M, 2011). Hal ini sesuai dengan teori Stolz & Pill (2013) mengungkapkan bahwa TGfU secara praktis membantu meningkatkan permainan dan pengajaran olahraga. *Teaching Games for Understanding (TGfU)* sebagai pendekatan yang dikembangkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap permainan. Namun, meskipun domain kognitif diprioritaskan melalui desain pembelajaran TGfU, kemampuan dan keterampilan teknis permainan secara bersamaan dikembangkan melalui taktik dalam situasi kontekstual menggunakan prinsip-prinsip pedagogis berupa modifikasi dan kompleksitas permainan (Thorpe & Bunker dalam Garcia-Lypez et al., 2019). Peserta didik didorong untuk memahami keterampilan taktis dan kesadaran taktis melalui permainan, yang dapat berupa diskusi kelompok selama

permainan berlangsung (Budi, Hidayat, & Febriani, 2019). Dalam pembelajaran TGfU kemampuan dan keterampilan bermain peserta didik dikembangkan dalam dua cara: (a) bersamaan dengan taktik dalam situasi kontekstual game kecil dan/atau dimodifikasi/dikondisikan; dan b) dipraktikkan dalam latihan keterampilan yang direncanakan dan diatur dalam pelajaran oleh guru (Metzler, 2011; Harvey & Jarrett, 2014; Alexander et al., 2020).

Berdasarkan Teori Bunker dan Thrope (Metzler, 2011) menjelaskan bahwa model pembelajaran *teaching games for understanding (TGfU)* didasarkan pada enam komponen dalam proses pelaksanaannya yaitu permainan (*game*), aplikasi permainan (*game appreciation*), kesadaran taktis (*tactical awareness*), pembuatan keputusan yang akurat (*making appropriate decisions*), melakukan keterampilan (*skill execution*), dan kinerja (*performance*). Tahap permainan (*game*) yakni bentuk permainan disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan peserta didik yang berbeda untuk memunculkan pemahaman mereka pada permainan yang akan dilakukan dengan memberikan pemahaman konseptualisasi nilai-nilai permainan (tahap *game appreciation*), yang kemudian akan mengembangkan cara berpikir strategik dalam permainan (tahap *tactical awareness*). Berdasarkan informasi yang diterima dan diintegrasikan dengan informasi yang telah tersimpan dalam memori di otak, peserta didik akan mempersepsikannya sebagai suatu informasi baru, untuk kemudian membuat suatu keputusan mengenai apa yang harus dilakukan serta bagaimana cara melakukannya (pemahaman taktik) (tahap *making appropriate decisions*). Untuk memecahkan permasalahan pada tahap ini, maka diperlukan pemilihan teknik-teknik yang akan digunakan sesuai dengan tingkat kompleksitas

masalah yang dihadapi. Pada tahap berikutnya adalah pelaksanaan gerak keterampilan (tahap *skill execution*) dengan menggunakan teknik-teknik yang telah terpilih. Pada tahap ini dimungkinkan adanya perkembangan keterampilan yang disesuaikan dengan situasi dan permainan. Pada akhirnya akan berkembang suatu kemampuan bermain yang didukung oleh pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik gerak yang baik (tahap *performance*). Inti dari model pembelajaran TGfU adalah penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik. Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan permainan dan perlengkapan serta desain permainan. Bentuk-bentuk permainan akan diganti seiring dengan meningkatnya tahap perkembangan pada pemahaman permainan, terhadap taktik dan pelaksanaan keterampilan gerak yang dipelajari.

Melalui interaksi antara dimensi permainan taktis dan teknis dalam model *teaching games for understanding (TGfU)*, motivasi peserta didik dalam pembelajaran PJOK meningkat (Thorpe & Bunker dalam Garcia-Lypez et al., 2019; Light & Harvey, 2017) dan efektif dalam pemahaman konsep bermain atau keterampilan bermain mereka (Balakrishnan, Rengasamy & Aman, 2011; Metzler, 2011; Harvey, Pill & Almond, 2018.) serta pengembangan penalaran peserta didik (Oslin dalam Stolz & Pill, 2013). Beberapa penelitian terdahulu juga menyimpulkan bahwa TGfU dapat meningkatkan performa (McNeill et al., 2011); meningkatkan pengetahuan procedural dan pengambilan keputusan bermain, pengalaman afektif yang positif (Light & Harvey, 2017; Bracco et al., 2019; Tristan, Alex & Carla, 2014)); kesenangan bermain, ketercapaian kompetensi dan keinginan untuk mengikuti latihan olahraga (Morales-Belando & Arias-Estero,

2017). Selain itu, TGfU memfasilitasi perkembangan dan kinerja peserta didik dalam peningkatan aktivitas fisik (Dania & Kosyva, 2017); peningkatan signifikan pada tingkat kepercayaan diri pada peserta didik (Lee, Rengasamy, Hooi, Varatharajoo, & Azeez, 2015) dan TGfU sebagai pendekatan pedagogis yang mengembangkan literasi fisik peserta didik (James M. & Jay T., 2018). Dalam studi lain menyebutkan bahwa TGfU meningkatkan efikasi diri (*self-efficacy*) yang memungkinkan akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka akan memilih untuk terus bermain, lakukan lebih banyak usaha, dan bertahan lebih lama dalam kelas olahraga (Chase et al. dalam Sebila, 2021). Dalam model TGfU, peserta didik sebagai pembelajar aktif dalam tugas-tugas pembelajaran yang didesain guru dan menempatkan mereka pada pusat proses pembelajaran dan pengajaran (Siedentop et al., 2011).

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, patut diduga terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* dengan kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada permainan bolavoli. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings (TGfU)* pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik.

A. Identifikasi Masalah

Masalah-masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dalam penguasaan keterampilan teknik dasar permainan bolavoli meliputi kemampuan *service*, *passing* bawah, *passing* atas, pukulan serangan (*smash*), dan bendungan (*block*).
2. Kurangnya tingkat pemahaman konsep bermain peserta didik dalam keterampilan teknik dasar dan aturan teknis permainan bolavoli.
3. Rendahnya antusias dan minat belajar peserta didik dalam materi pembelajaran permainan bolavoli dibandingkan olahraga lainnya sehingga cenderung menghindari pelajaran olahraga.
4. Kurangnya literasi fisik peserta didik membuat mereka kesulitan dalam melakukan aktivitas olahraga yakni indeks literasi fisik secara nasional Indonesia berada pada batas bawah kategori sedang.
5. Tingkat partisipasi atau keterlibatan sebagian besar peserta didik dalam proses pembelajaran olahraga rendah, pembelajaran pasif dan pemberian peran peserta didik di kelas PJOK rendah.
6. Tingkat motivasi peserta didik masih kategori rendah dalam asesmen literasi peserta didik memperoleh ukuran sikap peserta didik sekolah menengah terhadap pembelajaran di kelas cenderung mengalami sikap negatif dalam pembelajaran.
7. Sebagian besar peserta didik mempunyai motivasi belajar olahraga kurang ketika melakukan atau menampilkan suatu olahraga dan performa olahraga mereka dikelas

8. Hasil belajar peserta didik rendah dan atau kebanyakan peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran permainan bolavoli dibandingkan pembelajaran olahraga lainnya
9. Kesalahan persepsi atau anggapan sebagian besar peserta didik yakni permainan bolavoli rumit dengan teknik tinggi, taktis, dan tuntutan pemain yang tinggi, serta koordinasi yang tinggi saat melakukan lompatan, passing, serangan dan bendungan yang berulang.
10. Sebagian besar peserta didik mengalami tekanan, kecemasan, dan stress dalam proses pembelajaran PJOK atau melakukan tugas-tugas motorik di kelas olahraga
11. Guru mengalami kesulitan menentukan metode yang tepat dan efisien dalam pembelajaran permainan bolavoli, sehingga terlihat penggunaan metode atau model pembelajaran masih belum maksimal, kurang efektif dan tidak variatif.
12. Guru hanya memiliki kompetensi keahlian permainan dan olahraga tertentu pada pembelajaran PJOK sehingga cenderung menghindari materi PJOK tertentu yang tidak dikuasai seperti halnya permainan bolavoli.
13. Kebanyakan guru PJOK masih menggunakan pembelajaran konvensional yaitu model pembelajaran langsung (*Direct Instructional Model*) di kelas secara monoton dan cenderung menyebabkan sedikit keterlibatan kognitif dan motorik peserta didik
14. Masih jarang ditemukan penerapan pendekatan pembelajaran permainan bolavoli dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dalam pembelajaran PJOK.

15. Kurangnya peralatan, sarana dan prasarana dalam pembelajaran PJOK di sekolah khususnya pembelajaran permainan bolavoli, seperti faktor lapangan, jumlah dan berat bolavoli, kondisi jaring/*net*, *rod* antena, dan lainnya.
16. Guru PJOK masih jarang melibatkan dan melakukan penilaian dimensi afektif dalam proses pembelajaran PJOK.

B. Pembatasan Masalah

Penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik akan dapat berjalan dengan baik jika diberi batasan masalah yang dikaji dalam penelitian sebagai berikut:

1. Tingkat pemahaman konsep bermain dan penguasaan keterampilan teknik dasar sebagian besar peserta didik lemah dalam pembelajaran permainan bolavoli.
2. Hasil belajar peserta didik rendah dan atau kebanyakan peserta didik tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran permainan bolavoli
3. Sebagian besar peserta didik mempunyai motivasi belajar olahraga kurang ketika mengikuti dan melakukan permainan olahraga atau kinerja keterampilan olahraga mereka dalam pembelajaran permainan bolavoli maupun dalam melakukan aktivitas pembelajaran PJOK lainnya.

4. Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dilakukan untuk menungjung kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas XI SMP Negeri 45 Palembang di semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 yang berfokus pada mata pelajaran PJOK yakni materi pembelajaran permainan bolavoli

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang?
2. Bagaimana peningkatan yang signifikan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang?
3. Bagaimana peningkatan yang signifikan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Menganalisis pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam Pembelajaran PJOK.
2. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam Pembelajaran PJOK.
3. Menganalisis pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam Pembelajaran PJOK.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan bahan kajian dan pengaruh positif dalam proses pembelajaran PJOK di sekolah menengah, terutama pada peningkatan kualitas pembelajaran PJOK melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik.

sumbangan berharga bagi perkembangan ilmu pendidikan

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi guru mata pelajaran PJOK, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi dalam keterampilan mengajar guru PJOK salah satunya dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dapat digunakan dalam proses pembelajaran permainan bolavoli di kelas PJOK.
- b. Bagi peserta didik, penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar kognitif, psikomotorik dan afektif peserta didik dalam pembelajaran PJOK, khususnya untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada permainan bolavoli.
- c. Bagi sekolah, penelitian ini berguna untuk mengembangkan budaya kerjasama dan meningkatkan kualitas pembelajaran, guru dan sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Pada bagian ini akan dibahas teori-teori yang mendasari penelitian, diantaranya menjelaskan definisi, konsep, proposisi dan perspektif dari variabel-variabel penelitian serta landasan teori variabel lainnya yang relevan dalam masalah-masalah penelitian ini. Pembahasan yang ada akan menjadi landasan dasar untuk memahami permasalahan yang ada dalam penelitian ini, untuk kemudian digunakan memperjelas masalah yang sedang diteliti, merumuskan dugaan sementara (hipotesis) dan rujukan bagi peneliti dalam menyusun serta mengembangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian.

1. Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

a. Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut undang-undang No. 11 Tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, Olahraga adalah segala kegiatan yang melibatkan pikiran, raga, dan jiwa secara terintegrasi dan sistematis untuk mendorong, membina, serta mengembangkan potensi jasmani, rohani, sosial, dan budaya. Ruang lingkup Olahraga dibagi menjadi tiga ranah yaitu:

- 1) Olahraga pendidikan adalah yaitu pendidikan jasmani dan olahraga yang diselenggarakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter dan memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dibutuhkan guna membangun gaya hidup sehat aktif sepanjang hayat.

- 2) Olahraga rekreasi yaitu olahraga yang dilakukan oleh setiap orang yang bertujuan untuk membudayakan aktivitas fisik; menumbuhkan kegembiraan; mempertahankan, memulihkan, dan meningkatkan kesehatan serta kebugaran tubuh; membangun hubungan sosial; melestarikan dan meningkatkan kekayaan budaya daerah dan nasional; mempererat interaksi sosial yang kondusif dan memperkuat ketahanan nasional; dan meningkatkan produktivitas ekonomi nasional.
- 3) Olahraga prestasi yaitu olahraga yang dilakukan oleh setiap orang yang memiliki bakat, kemampuan, dan potensi untuk mencapai Prestasi melalui pembinaan dan pengembangan secara terencana, sistematis, terpadu, berjenjang, dan berkelanjutan dengan dukungan ilmu pengetahuan dan teknologi Keolahragaan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan dan potensi Olahragawan dalam rangka meningkatkan harkat dan martabat bangsa.



Gambar 2. Piramida Pembinaan Olahraga Indonesia (diadaptasi UU No. 11 Tahun 2022 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional

Olahraga pendidikan dilaksanakan di setiap satuan pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang menurut PP No. 22 tahun 2016 disebut dengan mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan atau PJOK. PJOK sebagai

bagian integral pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan potensi fisik (*physical potential*), mengembangkan nilai-nilai olahraga (*sport values*), dan menanamkan gaya hidup sehat (*healthy lifestyle*) dalam upaya pembentukan sumber daya manusia (SDM) Indonesia yang berkualitas (Mahardika, 2018). PJOK merupakan bagian yang fundamental dalam sistem pendidikan di Indonesia yang memiliki tujuan yang mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan, berpikir kritis, aspek psikomotorik, emosional, keterampilan sosial, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani (Wiratama, Raibowo, & Prabowo, 2022). Rahayu (2013: 3), mengemukakan bahwa pendidikan jasmani adalah fase dari program pendidikan keseluruhan yang memberikan kontribusi, terutama melalui pengalaman gerak, untuk pertumbuhan dan perkembangan secara utuh untuk tiap peserta didik. Manners & Carrol (2004:18) mengatakan bahwa “*Physical education is a structured programme of educational experiences in which physical activity is of paramount importance*”, yang berarti bahwa pendidikan jasmani adalah program terstruktur dalam pendidikan yang mementingkan aktivitas fisik.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan ilmu tentang kebugaran dan kinerja fisik manusia sesuai tingkatan fisik manusia, sesuai tingkatan usia laki-laki maupun perempuan (France, 2009:4). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan selanjutnya disingkat PJOK pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu dalam hal fisik, mental, serta emosional (Samsudin & Us, 2015:161). Selain itu, pendidikan jasmani adalah secara formal menanamkan pengetahuan dan nilai melalui aktivitas fisik yang mencakup pembelajaran dalam

pengembangan dan perawatan tubuh, mulai dari latihan sederhana hingga latihan yoga, senam, dan pertunjukan dan pengelolaan permainan atletik (Chandler, Cronin, & Vamplew, 2002: 153). PJOK sebagai mata pelajaran yang merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai diantaranya sikap, mental, emosional, sportivitas spiritual dan sosial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang berfungsi untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Kemendikbud, 2020). Sejalan dengan Freeman (2007:27-28) juga menyatakan bahwa pendidikan jasmani menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental, dan emosional peserta didik. Sedangkan Buck dalam Beni, Fletcher & Ní Chróinín (2017) menyebutkan pendidikan jasmani sebagai kajian, praktik, dan apresiasi atas seni dan ilmu gerak manusia (*human movement*).

Hopper (2005:91) menyatakan bahwa:

“Physical education has an important role to play in developing childrens personal skills citizenship is currently being promoted as an area on which school area being asked to focus. Spiritual, moral, social and cultural development can all be promoted and observed through physical education. Through physical education develop such skills and qualities as : (1) good sporting behaviour as a participant team member spectator, (2) an ability to work cooperatively with other by being a member of a team or a group, (3) the ability to cope with success and limitations in performance, (4) sensitivity towards individual differences by adapting response to others level of skills, (5) a spirit of adventure with appropriate risk assessment, (6) selfdiscipline, (7) self-reliance, (8) a sense of responsibility by planning and under taking safe health-related exercise, and (9) being mindful of other and the environment”

Artinya bahwa pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam mengembangkan keterampilan pribadi dan kewarganegaraan siswa yang fokus dilakukan di lingkungan sekolah. Perkembangan spiritual, moral, sosial dan budaya

semua dapat diamati melalui pendidikan jasmani. Melalui pendidikan jasmani mengembangkan keterampilan dan kualitas seperti (1) sikap sportif sebagai penonton atau pelaku, (2) kemampuan untuk bekerja sama dengan menjadi anggota dari sebuah tim, (3) kemampuan untuk mengatasi kesuksesan dan keterbatasan dalam kinerja, (4) kepekaan terhadap perbedaan individu, (5) semangat petualangan dengan penilaian risiko yang tepat, (6) disiplin diri, (7) kemandirian, (8) rasa tanggung jawab dengan merencanakan dan melakukan olahraga terkait kesehatan yang aman, serta (9) memperhatikan orang lain dan lingkungan.

Jika dilanjutkan pada standar kompetensi lulusan (SKL) pada lampiran Permendiknas No. 23 tahun 2006 tercantum:

- 1) SKL SD/MI/SDLB A, B, D, E tersurat: (1) Mempraktikkan gerak dasar lari, lompat, dan jalan dalam permainan sederhana serta nilai-nilai dasar sportivitas seperti kejujuran, kerja sama, dan lain-lain, (2) mempraktikkan gerak ritmik meliputi senam pagi, senam kesegaran jasmani (SKJ) dan aerobik, (3) mempraktikkan gerak ketangkasan seperti ketangkasan dengan dan tanpa alat, serta senam lantai, (4) mempraktikkan gerak dasar renang dalam berbagai gaya serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, (5) mempraktikkan latihan kebugaran dalam bentuk meningkatkan daya tahan kekuatan otot, kelenturan, serta koordinasi otot, (6) mempraktikkan berbagai keterampilan gerak dalam kegiatan penjelajahan di luar sekolah seperti perkemahan, piknik, dan lain-lain, (7) memahami budaya hidup sehat dalam bentuk menjaga kebersihan diri, lingkungan, mengenal makan sehat, mengenal berbagai penyakit dan cara pencegahannya, serta menghindarkan diri dari narkoba.

- 2) SKL SMP/MTs/ SMP LB A, B, D, E tersurat: (1) Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan, olahraga serta atletik dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, (2) mempraktikkan senam lantai dan irama dengan alat dan tanpa alat, (3) mempraktikkan teknik renang dengan gaya dada, gaya bebas, dan gaya punggung, (4) mempraktikkan teknik kebugaran dengan jenis latihan beban menggunakan alat sederhana, (5) mempraktikkan kegiatan-kegiatan di luar kelas seperti melakukan perkemahan, penjelajahan alam sekitar dan piknik, (6) memahami budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari seperti perawatan tubuh serta lingkungan, mengenal berbagai penyakit dan cara pencegahannya serta menjauhi narkoba
- 3) SKL SMA/MA/SMALB A, B, D, E tersurat: (1) Mempraktikkan keterampilan permainan dan olahraga dengan menggunakan peraturan, (2) mempraktikkan rangkaian senam lantai dan irama serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, (3) mempraktikkan pengembangan mekanik sikap tubuh, kebugaran jasmani, serta aktivitas lainnya, (4) mempraktikkan gerak ritmik yang meliputi senam pagi, senam aerobik, dan aktivitas lainnya, (5) mempraktikkan kegiatan dalam air seperti renang, permainan di air, dan keselamatan di air, (6) mempraktikkan kegiatan-kegiatan di luar kelas seperti melakukan perkemahan, penjelajahan alam sekitar, mendaki gunung dan lain-lain, (7) memahami budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari seperti perawatan tubuh serta lingkungan yang sehat mengenal berbagai penyakit dan cara mencegahnya, serta menghindari narkoba dan HIV.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan

Menurut Rahayu (2013: 19), menjelaskan bahwa mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik dan pendidikan luar kelas.
- 2) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 3) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 6) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pembelajaran pendidikan jasmani.
- 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

PJOK adalah bagian integral dari keseluruhan proses pendidikan, merupakan usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja manusia melalui media kegiatan fisik yang telah dipilih dengan tujuan untuk mewujudkan hasilnya (Bucher, 1983:13). Selain itu, disebutkan studi lain tujuan utama PJOK adalah meningkatkan *life-long physical activity* dan mendorong perkembangan fisik, psikologis dan

sosial peserta didik. Jika ditelaah lebih lanjut, tujuan ini mendorong perkembangan motivasi diri untuk melakukan aktivitas fisik, memperkuat konsep diri, belajar bertanggung jawab dan keterampilan kerja sama (Adi, 2020). Sedangkan tujuan pendidikan jasmani menurut Komite Asosiasi Pendidikan Jasmani di Amerika (NASPE): (1) kesehatan fisik, (2) kesehatan mental dan efisiensi, (3) karakter moral sosial, (4) ekspresi emosi dan kontrol, (5) apresiasi (Bucher, 1983:45). Pendidikan jasmani merupakan pendidikan melalui medium aktivitas fisik yang memfokus pada pencapaian seluruh ranah tujuan belajar yang terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor, secara simultan dikembangkan dalam sebuah rancangan belajar yang standar (Frost, 1995: 33).

Menurut BSNP (2006:684), mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih; 2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik; 3) meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar; 4) meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan; 5) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis; 6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan; 7) memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk

mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat, dan kebugaran, terampil. Serta memiliki sikap yang positif.

National Association for Sport and Physical Education (NASPE) dalam Metzler (2005:14) menggambarkan bahwa ciri peserta didik yang memperoleh pendidikan jasmani sebagai berikut:

- 1) Mendemonstrasikan kemampuan keterampilan motorik dan pola gerak yang diperlukan untuk menampilkan berbagai aktivitas fisik;
- 2) Mendemonstrasikan pemahaman akan konsep gerak, prinsip-prinsip, strategi, dan taktik sebagaimana yang mereka terapkan dalam pembelajaran dan kinerja berbagai aktivitas fisik;
- 3) Berpartisipasi secara regular dalam aktivitas fisik;
- 4) Mencapai dan memelihara peningkatan kesehatan dan derajat kebugaran;
- 5) Menunjukkan tanggung jawab personal dan sosial berupa respek terhadap diri sendiri dan orang lain dalam suasana aktivitas fisik;
- 6) Menghargai aktivitas fisik untuk kesehatan, kesenangan, tantangan, ekspresi diri, dan atau interaksi sosial.

2. Permainan Bola Voli

a. Definisi Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga melambungkan bola melewati di atas jaring atau *net* yang bertujuan menjatuhkan bola di dalam lapangan permainan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Melambungkan dan memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh mana saja (sentuhan/pantulannya harus sempurna). Pion, et al. (2015: 1480) menjelaskan

bahwa bola voli adalah olahraga olimpiade yang dimainkan oleh 2 tim, dimana masing-masing pemain mencoba untuk menjatuhkan bola di area lawan dengan memblokir dan memukul bola melewati net. Sejalan dengan pendapat Gortsila (2013:1) menjelaskan bola voli adalah olahraga kompetitif yang dimainkan di lapangan yang berbeda tergantung apakah dimainkan di dalam ruangan atau di luar ruangan.

Sheppard, et al. (2008: 758) menjelaskan permainan bola voli adalah permainan pendek dengan serangan yang cepat dengan aktivitas rendah dan waktu pemulihan yang cepat. Saat serangan cepat pemain yang berposisi didepan terlibat lompatan yang *defensive* dan *ofensif*. Selain itu, Gabriel, et al. (2017: 1282) menjelaskan bahwa bola voli adalah permainan yang membutuhkan kapasitas aerobik yang tinggi dan kemampuan melompat yaitu dalam *blocking*, pengeluaran daya, dan kelincahan. Voli adalah olahraga multi set dengan kinerja tinggi dari waktu ke waktu. Sebagaimana juga Duzgun, et al. (2011: 184) menyebutkan permainan bola voli adalah disiplin permainan yang rumit dengan teknik tinggi, taktis, dan tuntutan pemain yang tinggi, banyak melakukan *passing* dan pengaturan bola saat menyerang. Tujuan utama permainan bola voli adalah setiap tim memukul bola ke arah bidang musuh sedemikian rupa sehingga lawan tidak dapat mengembalikan bola. Hal ini dilakukan melalui kombinasi tiga sentuhan yang terdiri atas operan kepada pengumpan kemudian diumpankan kepada penyerang, dan sebuah *spike* yang diarahkan ke arah bidang lapangan lawan (Vierra & Fergusson, 2004: 2).

Volleyball is the game played by two team each having six players on a 9 mt square court, the two court separated by the net (height 2.43mt for men and

2.24mt for women). Three are called front row player and three are called back row players (Singh, 2015: 3).

Sebagaimana Singh menyebutkan permainan bola voli dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari 6 orang pemain, tiga pemain disebut pemain barisan depan dan tiga lainnya disebut pemain baris belakang, dimainkan di lapangan berukuran 9meter persegi dengan dua pengadilan yang dipisahkan oleh jaring (tinggi 2,43 m untuk pria dan 2,24 m untuk wanita). Posisi pemain pada permainan bola voli yaitu *tosser* atau *setter*, *smashter*, *libero* dan *defender* (pemain bertahan). *Tosser* atau *setter* adalah pengumpan sebagai pemain yang bertugas untuk mengumpangkan bola kepada tim dan mengatur jalannya permainan. *Smashter* atau *spiker* adalah pemain yng bertugas untuk memukul bola agar jatuh di daerah pertahanan lawan dan mematikan permainannya. Selain itu, terdapat *libero* yaitu seorang pemain bertahan yang dapat bebas keluar dan masuk lapangan permainan tetapi tidak boleh melakukan *smash*. Sedangkan *defender* adalah pemain yang bertahan untuk menerima setiap serangan lawan.

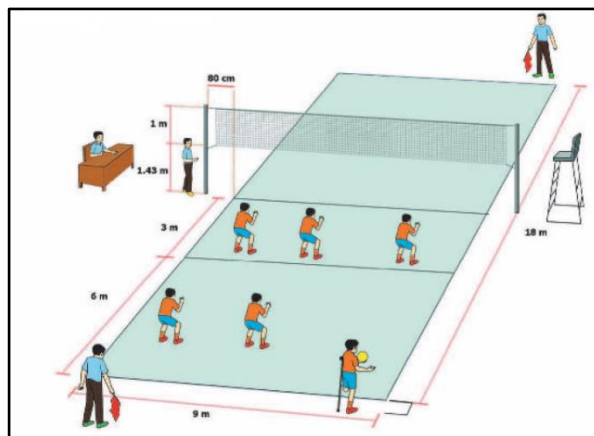
Permainan bola voli ditemukan oleh Willam C. Morgan sebagai direktur pendidikan jasmani di *Young Man Christian Assosiation* (YMCA) pada tahun 1895 di Holyoke, Massachusetts dan sekarang telah menjadi salah satu olahraga paling populer di dunia (*American Volleyball Coaches Association*, 2015). Melalui organisasi internasional YMCA, permainan bola voli berkembang di Amerika Serikat dan Kanada, kemudian meluas ke negara lainnya, yakni Kuba di tahun 1905, Puerto Rico tahun 1909, Uruguay tahun 1912, dan Cina serta Jepang pada tahun 1913. Awalnya permainan bola voli ini di kenal dengan nama "*mintonette*". Sejak tahun 1896, nama permainan ini diubah menjadi "*Volley Ball*" oleh Alfred T.

Halstead sesuai dengan ciri olahraga ini yaitu bola dalam permainan tetap melambung dan tidak boleh menyentuh tanah (*volley*) (Kemendikbud, 2020).

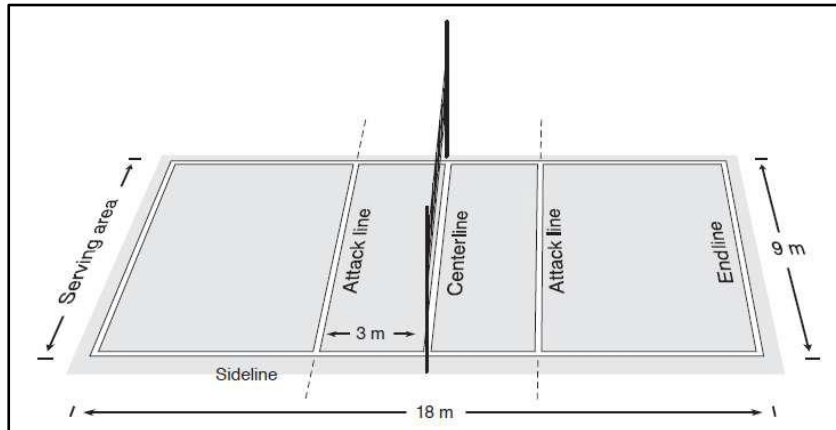
Induk organisasi olahraga bola voli internasional adalah *FIVB (Federation Internationale de Volleyball)*. Demikian Permainan bola voli di Indonesia juga berkembang sangat pesat di seluruh lapisan masyarakat. Dengan dasar itulah, maka pada tanggal 22 Januari 1945 didirikan induk organisasi bola voli yang dinamakan PBVSI (Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia) di Jakarta bersamaan dengan kejuaraan nasional yang pertama.

b. Ukuran Lapangan dan Peraturan Permainan Bola Voli

Lapangan voli memiliki jarak 18 m dari ujung ke ujung dan 9 m dari *sideline* ke *sideline*. Garis tengah di bawah net membagi lapangan menjadi dua dan setiap garis serangan tim adalah 3 m dari garis tengah. Garis tengah yaitu poros (titik) yang membagi dua lapangan menjadi dua bidang yang masing-masing berukuran $9\text{ m} \times 9\text{ m}$. Garis-garis ini terletak di bawah net dari garis samping ke garis samping yang lainnya. Seorang pemain belakang harus tetap berada di belakang garis serang ketika melompat untuk mengambil bola yang berada di atas ketinggian bersih (Joel Dearing, 2019: 6).

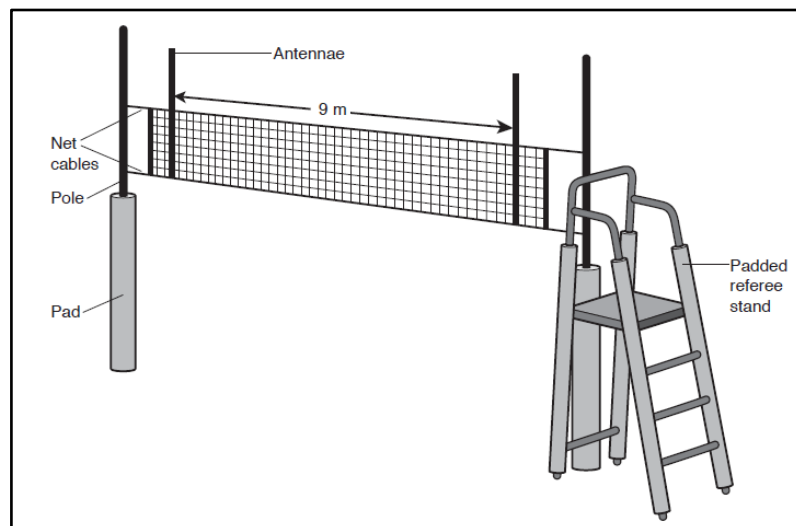


Gambar 3. Lapangan permainan bolavoli (*Ensiklopedi Olahraga, 2003*)



Gambar 4. Area Lapangan permainan bolavoli (Joel Dearing, 2019: 5)

Ukuran tinggi net voli putri yaitu 2,24 m (7 kaki, 4-1/8 inci), sedangkan ukuran tinggi net bola voli putra yaitu 2,43 m (7 kaki, 11-5/8 inci) (Joel Dearing, 2019: 5). Net harus digantung dengan erat untuk menghindari kendur dan memungkinkan bola memantul ke net, bukan jatuh langsung ke lantai. Antena berada di samping kanan dan kiri net. Antena atau *rod* adalah tongkat yang lentur, dengan panjang 1,80 m dan garis tengahnya 10 mm. Terbuat dari *fibre glass* atau bahan sejenis. Tiang net adalah sebagai penunjang, bentuknya harus bulat dan licin, dengan ketinggian 2,55 m.



Gambar 5. Net bola voli dengan tiang dan kedudukan wasit (Joel Dearing, 2019: 6)

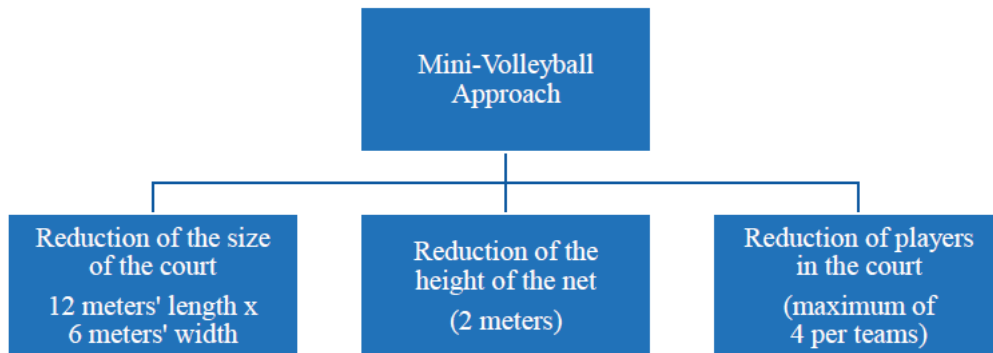
Bola yang dipergunakan dalam pertandingan resmi mempunyai kriteria yang memenuhi syarat dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan. FIVB (2013:16) menjelaskan spesifikasi bola berbentuk bulat, terbuat dari kulit fleksibel atau kulit sintetis dan terbuat dari karet atau bahan sejenisnya. Warnanya seragam yaitu warna terang atau kombinasi warna. Bahan kulit sintetis dan kombinasi warna bola yang digunakan dalam kompetisi resmi internasional harus sesuai dengan standar FIVB. Keliling bola adalah 65-67 cm dan beratnya adalah 260-280 g. Tekanan dalamnya harus 0,30 hingga 0,325 kg / cm² (4,26 hingga 4,61 psi) (294,3 hingga 318,82 mbar atau hPa). Gambar Bolavoli resmi dari FIVB sebagai berikut.



Gambar 6. Bola (FIVB, 2013)

Dalam perkembangannya, untuk kepentingan pembinaan, bolavoli dikenal dengan istilah permainan bolavoli mini. Permainan bolavoli mini ini memiliki perbedaan pada peraturan yang dimodifikasi. *Mini-volleyball* adalah permainan yang dimodifikasi untuk meningkatkan partisipasi peserta didik, pengetahuan tingkat keterampilan, pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, dan kinerja permainan (Mahadero, et al., 2015; Meléndez, Estrada, & Ramírez, 2018). Dengan kata lain, bola voli mini adalah adaptasi dari olahraga bola voli. Ukurannya

lapangan, jumlah pemain, dan tinggi jaring berkurang (Meléndez, Estrada & Ramírez, 2019)



Gambar 7. Implementasi pendekatan bola voli mini

Aturan dasar permainan bola voli diantaranya adalah setiap tim hanya bisa menyentuh bola sebanyak 3 kali. Pada awal pertandingan salah seorang pemain wajib melakukan servis ke area pertahanan lawan dengan melambungkan bola terlebih dahulu sebelum dipukul. Tim yang berhasil mematikan lawan (memenangkan sebuah *rally*) berhak mendapat satu poin serta memiliki hak untuk melakukan servis. Pemain harus bertukar posisi dengan memutar searah jarum jam setelah *rally* telah selesai. *Blocking* hanya bisa dilakukan oleh 3 pemain depan, sedangkan pemain lainnya bertugas memukul bola melewati net, dari belakang garis serang atau garis tiga meter (garis yang memisahkan garis depan dengan belakang lapangan). Pertandingan permainan voli terdiri atas lima set, 4 set pertama menggunakan sistem 25 *rally* point, sedangkan pertandingan terakhir menggunakan sistem 15 poin.

Penilaiannya regu yang gagal menyeberangkan bola (mati) lawan dapat nilai (*rally point*), dan servis dilakukan bagi regu yang memperoleh nilai serta dilakukan

di belakang garis lapangan sendiri. Setiap regu tidak diperkenankan memainkan bola lebih dari tiga kali setuhan sebelum bola melewati net, kecuali bendungan (*block*). Selama bola dalam permainan semua pemain tidak boleh menyentuh net dan melewati garis tengah masuk ke daerah lawan. Penentuan kemenangan pada permainan ini dinyatakan bila salah satu regu mendapat nilai 25 pada setiap setnya dan mencari selisih 2 angka bila terjadi nilai 24-24 (*deuce*) sampai tak terbatas. Apabila terjadi kedudukan yang sama (2-2) maka set kelima hanya sampai pada nilai 15, dan bila terjadi nilai 14-14 (*deuce*) maka mencari selisih angka 2 sampai tak terbatas. Sedangkan penentuan kemenangan pertandingan bila salah satu regu menang dengan 3 set, misalnya 3-0, 3-1, atau 3-2 (PP. PBVSI, 2001:11).

c. Teknik Dasar Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah permainan beregu yang mengandalkan keterampilan setiap individu pemain, maka dalam permainan ini memerlukan teknik dasar sebaik mungkin agar dapat bermain dengan baik, maka perlu kiranya setiap pemain secara perorangan berusaha meningkatkan penguasaan teknik dasar dalam permainan bola voli secara sempurna (Suharno, 1984: 12). Permainan bola voli merupakan permainan bola besar beregu yang memerlukan keterampilan dan kerja sama yang baik. Kerja sama yang terjalin akan menghasilkan sebuah prestasi yang baik (Muhajir, 2017). Teknik dasar dalam permainan bolavoli menurut Horst Bachke (1980: 26 – 27) meliputi service, penerimaan service, passing dan umpan, pukulan serangan, bendungan (*block*), dan penerimaan. Neville (1990: 19-62), unsur ketrampilan bermain bolavoli meliputi *service*, *passing* bawah, *passing* atas, serangan (*smash*), dan bendungan (*block*).

Permainan bola voli diperagakan dengan keterampilan gerak dasar dan taktik memainkan bola di lapangan untuk meraih kemenangan dalam setiap pertandingan. Keterampilan gerak dasar memainkan bola voli yang harus ditingkatkan di antaranya adalah *passing* bawah, *passing* atas, dan *service*.

1) ***Passing***

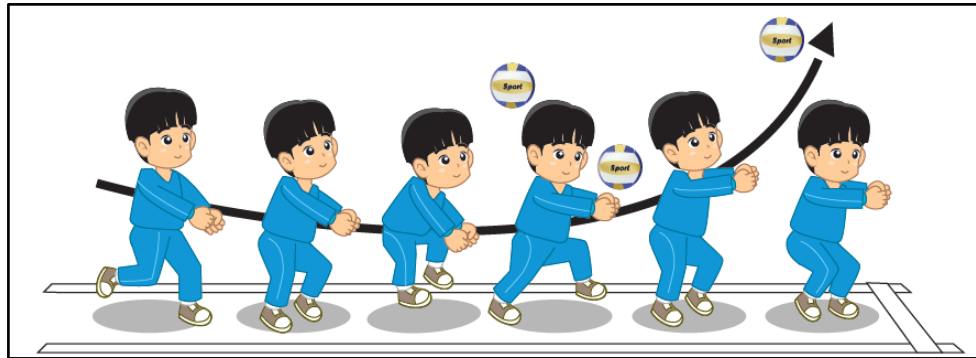
Passing adalah mengoperkan bola kepada teman seregu dengan gerak tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan.

a) ***Passing* bawah**

Passing bawah merupakan teknik dasar permainan bola voli untuk memberikan umpan kepada teman, menerima servis atau menahan serangan lawan. Adapun rangkaian gerakan *passing* bawah permainan bola voli adalah sebagai berikut.

- 1) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan tertumpu pada kedua ujung kaki bagian depan;
- 2) Rapatkan dan luruskan kedua lengan di bagian depan badan hingga kedua ibu jari sejajar;
- 3) Dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola bersamaan dari bawah ke atas hingga setinggi bahu dengan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat;
- 4) Titik sentuh bola usahakan agar sedikit di atas pergelangan tangan;
- 5) Lutut diluruskan agar badan dalam posisi stabil serta kedua lengan tetap lurus.

Perhatikan gambar berikut adalah aktivitas pembelajaran *passing* bawah secara perorangan atau kelompok dalam permainan bola voli.



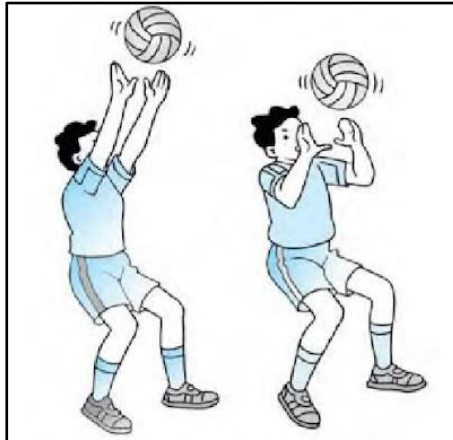
Gambar 8. Aktivitas pembelajaran *passing* bawah permainan bola voli (FIVB:2013)

b) *Passing* atas

Menurut Beutelstahl dalam Lubis (2017), *Passing* atas (*overhead pass*) adalah salah satu jenis teknik dasar bola voli dengan melambungkan bola dengan kedua telapak tangan untuk memberi bola kepada rekan setim. *Passing* atas sangat tepat untuk memberikan umpan sebuah serangan (*smash*). Rangkaian gerakan dasar *passing* atas adalah sebagai berikut.

- 1) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan bertumpu pada ujung kaki bagian depan;
- 2) Posisi lengan di depan badan dengan kedua telapak tangan dan jari-jari renggang sehingga membentuk seperti mangkuk di depan atas kepala;
- 3) Dorongkan kedua lengan menyongsong arah datangnya bola bersamaan, kedua lutut dan pinggul naik dengan tumit sedikit terangkat;
- 4) Titik sentuh bola tepat mengenai jari-jari tangan;
- 5) Saat mulai mendorong bola, pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus.

Perhatikan gambar berikut adalah aktivitas pembelajaran *passing* atas secara perorangan atau kelompok dalam permainan bola voli.



Gambar 9. Aktivitas pembelajaran *passing* atas permainan bola voli (FIVB:2013)

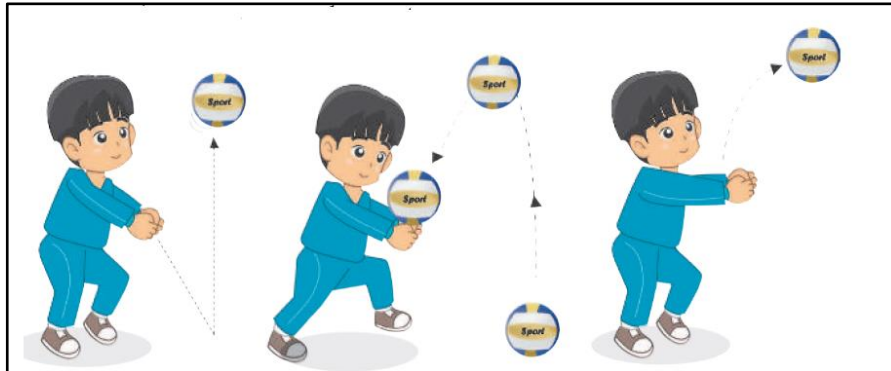
Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran *passing* bawah dan *passing atas* antara lain sebagai berikut.

1. a. Aktivitas Pembelajaran 1: *passing* dari hasil pantulan ke lantai.

Berikut aktivitas gerakan memantulkan bola ke lantai dan melambungkan bola dengan kedua tangan permainan bola voli.

- (1) Berdiri tegak, kaki kiri di depan dan kaki kanan dibelakang.
- (2) Pantulkan bola ke lantai.
- (3) Pada saat bola melambung dan mengarah ke bawah, lakukan *passing* bawah dengan kedua tangan.
- (4) Poros atau pusat gerakan berada pada kedua bahu.

- (5) Lakukan pembelajaran ini secara berulang-ulang di tempat dan dilanjutkan dengan gerakan maju-mundur serta menyamping.

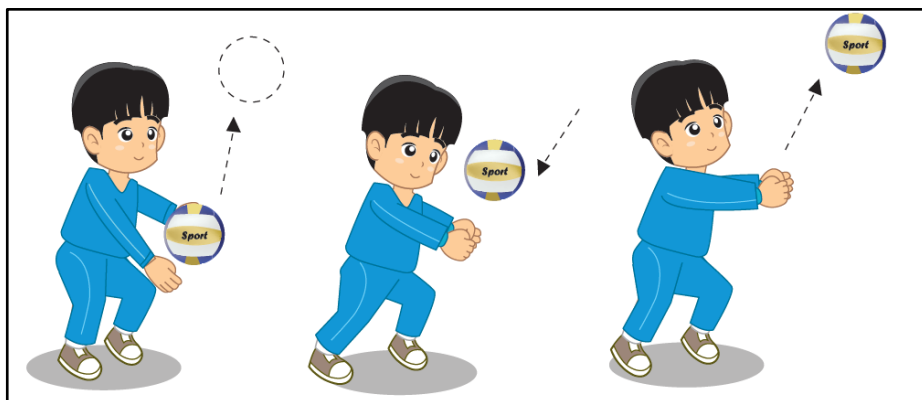


Gambar 10. Aktivitas pembelajaran *Passing* bawah dengan memantulkan bola ke lantai

- 1. b. Aktivitas pembelajaran 2:** melambungkan bola ke atas kemudian *passing* dengan kedua tangan.

Berikut aktivitas gerakan melambungkan bola ke atas kemudian *passing* dengan kedua tangan permainan bola voli.

- (1) Berdiri tegak, kedua kaki dibuka, kedua lutut sedikit ditebuk
- (2) Lambungkan bola dengan kedua tangan.
- (3) Pada waktu bola mengarah ke bawah *passing* dengan dua tangan saat bola berada di depan dada.

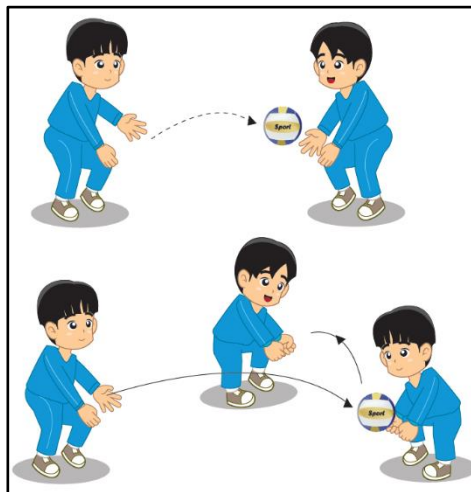


Gambar 11. Aktivitas pembelajaran melambungkan bola kemudian ditangkap dengan kedua tangan

1. c. Aktivitas pembelajaran 3: *Passing* secara berpasangan atau berkelompok.

Berikut aktivitas gerakan *passing* secara berpasangan atau berkelompok dalam permainan bola voli.

- (1) Cari temanmu yang seimbang.
- (2) Berdiri berhadapan dengan satu kaki di depan, kedua lutut sedikit ditekuk.
- (3) Lambungkan bola ke temanmu dengan kedua tangan.
- (4) Kemudian temanmu menerimanya dengan *passing* bawah.
- (5) Setelah sampai 10 – 15 kali lambungan, lakukan pergantian posisi.



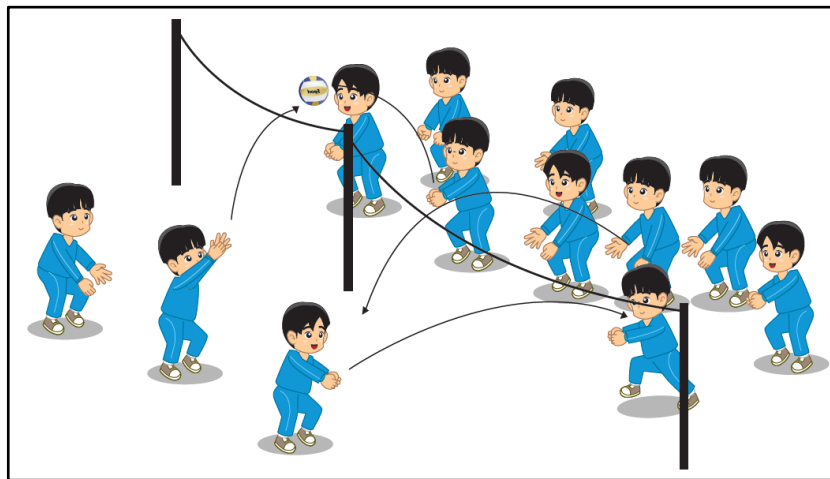
Gambar 12. Aktivitas pembelajaran mempassing bola berpasangan dan berkelompok

1. d. Aktivitas pembelajaran 4: melakukan pembelajaran *passing* bola melalui atas net yang dipasang melintang secara berpasangan.

Berikut peragakan cara *passing* bola melalui atas net yang dipasang melintang secara berpasangan permainan bola voli.

- (1) Cari temanmu yang seimbang.

- (2) Bentangkanlah seutas tali setinggi 1,5 – 2 meter pada lapangan permainan bola voli.
- (3) Berdiri berhadapan dengan satu kaki di depan, kedua lutut sedikit ditekuk.
- (4) Pasangan melambungkan bola dengan kedua tangan, kemudian kamu mengembalikan bola dengan passing bawah kepada temanmu.



Gambar 13. Aktivitas pembelajaran passing bawah melalui atas net

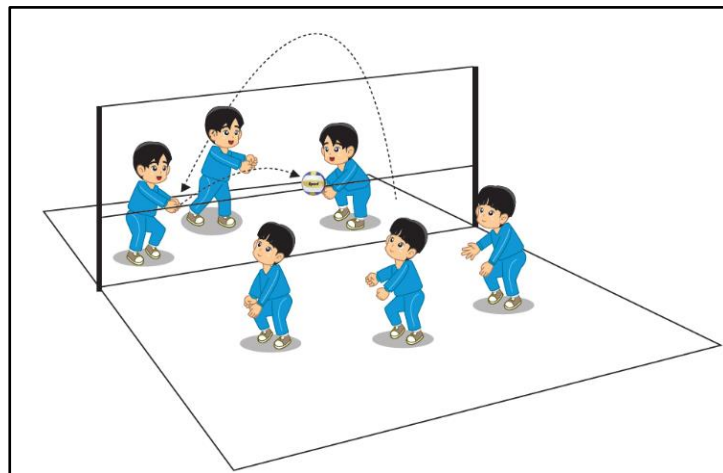
- 1. e. Aktivitas Pembelajaran 5:** melakukan pembelajaran *passing* bola dalam bentuk bermain pada lapangan kecil

Berikut peragakan cara *passing* bola dalam bentuk bermain pada lapangan kecil permainan bola voli.

- (1) Cari temanmu tiga sampai empat orang per kelompok.
- (2) Bentangkanlah seutas tali setinggi 1,5 – 2meter pada lapangan permainan bola voli.
- (3) Kemudian setiap pemain dapat menempati posisi di lapangan permainan masing-masing.
- (4) Lalu bola dimainkan dengan tiga kali pukulan dengan *passing* bawah.

(5) Setelah pukulan kedua, bola tersebut harus melewati net dan masuk ke lapangan lawan.

(6) Setelah bola jatuh di lapangan lawan, lakukan pola gerakan yang sama.



Gambar 14. Aktivitas pembelajaran memasingkan bola dalam bentuk bermain pada lapangan kecil

2) *Service*

Service adalah pukulan bola ke area lapangan lawan yang dilakukan pada awal permainan. *Service* juga merupakan suatu upaya memasukkan bola ke daerah lawan oleh pemain belakang yang berada di daerah *service* untuk memukul bola dengan satu tangan. Sedangkan menurut Hartadi (1992: 16), *service* adalah tanda saat dimulainya permainan atau sekedar menyajikan bola tetapi hendaknya diartikan sebagai serangan yang pertama kali bagi regu yang melakukan *service*. Oleh karena itu, servis ditinjau dari sudut taktik merupakan suatu serangan awal untuk menghentikan dan membuka pertahanan lawan, serta untuk mendapat nilai agar suatu regu berhasil meraih kemenangan. Keberhasilan suatu servis tergantung pada kecepatan bola, lintasan perputaran bola dan penempatan bola ke tempat

kosong atau yang menyulitkan pemain lawan untuk mengembalikan bola. Servis dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

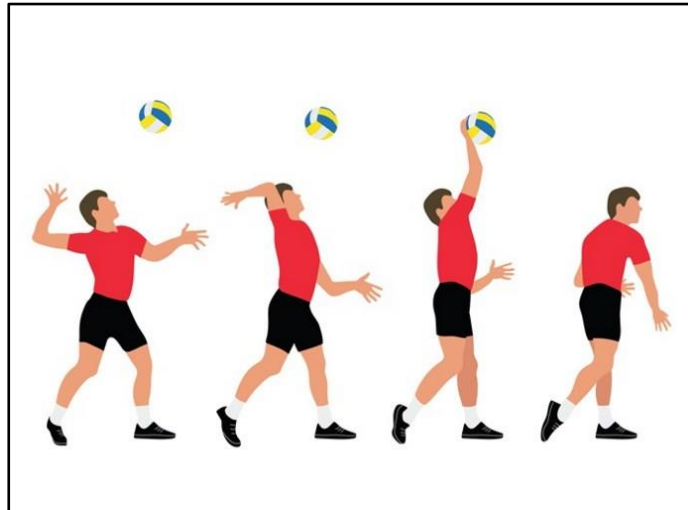
- 1) Servis pertama pada set pertama, begitu juga pada set penentuan dilakukan oleh suatu regu yang ditentukan dengan undian.
- 2) Set yang lainnya akan dimulai oleh regu yang tidak giliran servis pertama pada set terdahulu.
- 3) Apabila regu yang menang dalam permainan (*rally*) akan berhak mendapatkan angka dan berhak mendapatkan giliran servis dengan melakukan rotasi letak permainan bergerak dari posisi kanan depan ke posisi kanan belakang.
- 4) Wasit pertama mengizinkan untuk dilakukan servis sesudah dicek bahwa kedua regu telah siap dimainkan dan juga *server* berada dalam posisi pegang bola.
- 5) Waktu melakukan servis bola harus dipukul dengan satu tangan atau salah satu bagian dari lengan sesudah bola dilambungkan dari tangan.
- 6) Pada saat melakukan servis, server tidak boleh menginjak garis lapangan (termasuk garis akhir) atau lantai di luar batas daerah servis.
- 7) *Server* harus memukul bola dalam 5 detik sesudah wasit pertama meniup peluitnya untuk dilakukan servis.
- 8) Apabila servis dilakukan sebelum wasit meniup peluit, servis tersebut dibatalkan dan diulangi lagi.
- 9) Apabila sesudah bola dilambungkan atau terlepas, *server* membiarkan jatuh di lapangan tanpa tersentuh bola tersebut, itu sebagai satu persiapan servis.

- 10) Sesudah satu kali dilakukan persiapan servis, wasit memberikan hak kembali dilakukan servis tanpa menunda waktu, dan *server* harus melakukan selama tiga detik berikutnya.
- 11) Hanya satu kali persiapan servis yang diperkenankan untuk setia melaksanakan servis.
- 12) Pemain dari regu yang melaksanakan servis tidak boleh menghalangi, melalui pentabiran (menutupi pandangan) dari pandangan *server* atau arah datangnya bola.

Kesalahan dalam melakukan *service* pada permainan bola voli apabila (Barbara, Viera, Bonni, Regusson, 2000: 30) terjadi sebagai berikut.

- 1) Kesalahan posisi servis (salah rotasi).
- 2) Servis tidak dilakukan secara benar (tidak berada di daerah servis).
- 3) Pelanggaran peraturan tentang persiapan servis.
- 4) Bola disentuh pemain sendiri ketika dilakukan servis atau gagal melewati bidang tegak lurus dari net.
- 5) Bola keluar.
- 6) Terlintas di atas pentabiran perorangan atau berkelompok.
- 7) Bila *server* salah servis dan lawan salah posisi adalah kesalahan servis dikenakan sangsi.
- 8) Jika pelaksanaan servis benar, tetapi setelah kemudian servis tersebut menjadi salah (keluar dan sebagainya) kesalahan posisi tersebut yang diutamakan dan dikenakan sangsi.

a) **Service Atas**



Gambar 15. Aktivitas pembelajaran *service* atas permainan bola voli (FIVB:2013)

Rangkaian gerak servis atas adalah sebagai berikut:

- 1) Berdiri dengan salahsatu kaki berada di depan (melangkah);
- 2) Badan agak melenting ke belakang dan berat badan pada kaki belakang;
- 3) Ayunkan tangan kanan bersamaan dengan gerakan badan ke depan;
- 4) Saat melakukan pukulan pergelangan melecutkan saat melakukan pukulan;
- 5) Pada akhir gerakan, berat badan dibawa ke depan dengan melangkahakan kaki ke depan.

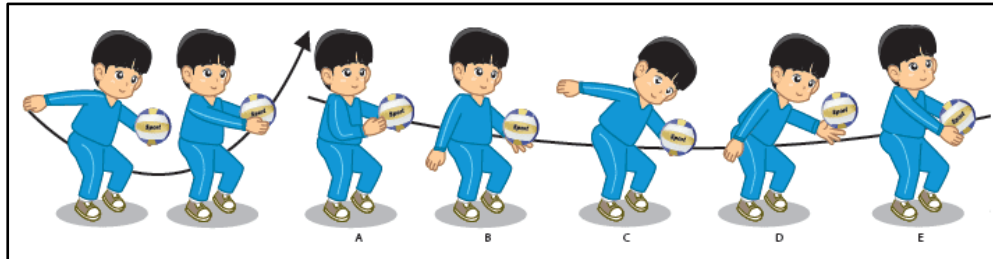
b) **Service bawah**

Service bawah sebagai serangan untuk membuka pertahanan lawan.

Rangkaian gerak servis bawah adalah sebagai berikut:

- 1) Salah satu kaki berada di depan dengan lutut sedikit bengkok;
- 2) Tangan mengepal dan kemudian diayunkan dari arah belakang;

- 3) Bola dilambungkan atau dilepas dan kemudian tangan pemukul diayunkan hingga memukul tepat pada bagian bawah bola;
- 4) Bola dipukul hingga melewati net ke daerah lawan.



Gambar 16. Aktivitas pembelajaran *service* bawah permainan bola voli (Kemendikbud, 2017)

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran *service* bawah dan *service atas* antara lain sebagai berikut.

1. a. Aktivitas pembelajaran 1: memukul-mukul bola ke lantai dengan telapak tangan rapat.

Berikut aktivitas gerakan memukul-mukul bola ke lantai dengan telapak tangan rapat dalam permainan bola voli.

- (1) Berdiri dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang dengan kedua lutut sedikit ditekuk.
- (2) Kemudian coba pukul-pukulkan bola dengan jari-jari tangan terbuka.
- (3) Lakukan memukul-mukul bola tersebut 15– 20 kali pukulan secara berulang-ulang.

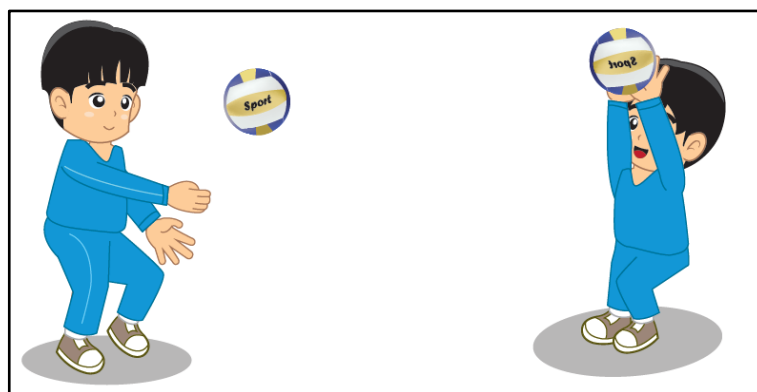


Gambar 17. Aktivitas pembelajaran memukul-mukul bola ke lantai

1. b. Aktivitas pembelajaran 2: melakukan servis bawah dan servis atas berhadapan dengan jarak ± 9 m (melebar lapangan) secara bergantian.

Berikut aktivitas gerakan servis berhadapan dengan jarak ± 9 m (melebar lapangan) secara bergantian dalam permainan bola voli.

- (1) Cari temanmu yang seimbang.
- (2) Berdiri berhadapan dengan jarak 9 meter dengan kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang dengan kedua lutut sedikit ditekuk.
- (3) Lakukan pukulan servis bawah dan temanmu menangkap bola tersebut.
- (4) Lakukan pergantian permainan servis setelah melakukan 15 – 20 kali pukulan.
- (5) Selama pembelajaran, berikan koreksi gerakan yang dilakukan oleh temanmu.

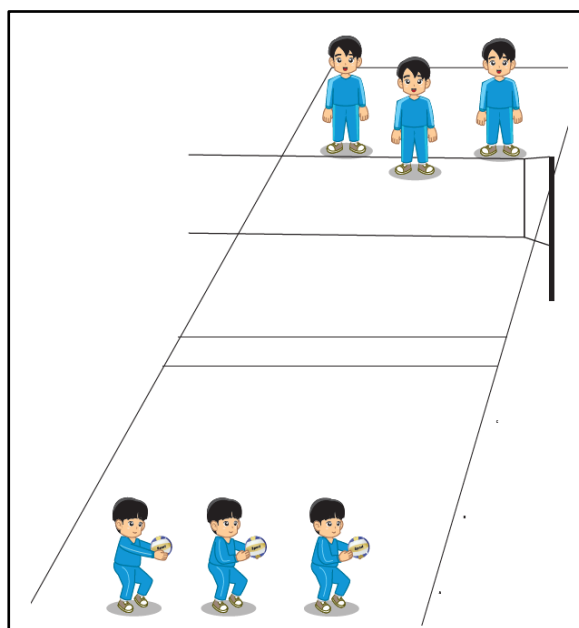


Gambar 18. Aktivitas pembelajaran servis saling berhadapan

1. c. Aktivitas Pembelajaran 3: melakukan servis melewati atas net atau tali yang dipasang melintang.

Berikut aktivitas gerakan servis melewati atas net atau tali yang dipasang melintang. Tahap pertama dari jarak 3 meter (garis serang). Tahap kedua dari jarak 6 meter. Tahap terakhir dari belakang garis lapangan permainan bola voli dengan petunjuk sebagai berikut.

- (1) Bentuklah regu, tiap regu terdiri dari 3- 4 orang.
- (2) Berdiri berhadapan diantara net, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang dengan kedua lutut sedikit ditekuk.
- (3) Lakukan pukulan servis bawah dan temanmu menangkap bola tersebut.
- (4) Jika sudah lancar melakukan servis bawah dengan jarak 3 meter, kamu dapat menambah jarak 6meter dan 9 meter.
- (5) Selama pembelajaran, berikan koreksi gerakan yang dilakukan oleh temanmu.

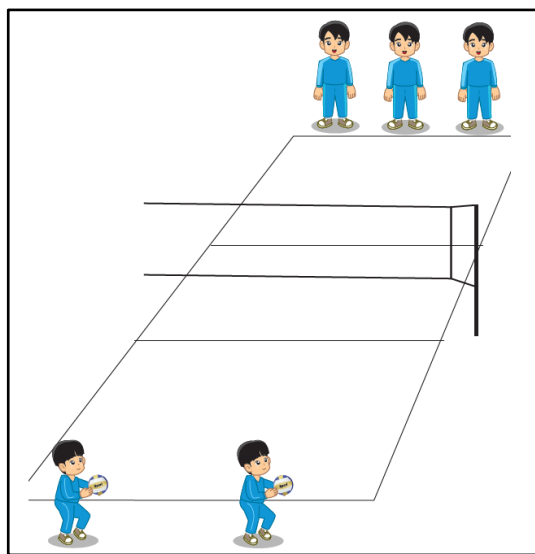


Gambar 19 Aktivitas pembelajaran servis melewati atas net

1. d. Aktivitas Pembelajaran 4: melakukan servis dari belakang garis lapangan (jarak ± 9 m) dengan cara bergeser ke samping kiri dan kanan setelah melakukan servis.

Berikut aktivitas gerakan servis dari belakang garis lapangan (jarak ± 9 m) dengan cara bergeser ke samping kiri dan kanan.

- (1) Bentuklah regu, tiap regu terdiri dari 3- 4 orang.
- (2) Berdiri berhadapan dengan jarak 9 meter, kaki kiri di depan dan kaki kanan di belakang dengan kedua lutut sedikit ditebuk.
- (3) Lakukan pukulan servis bawah dan temanmu menangkap bola tersebut di belakang garis servis lapangan.
- (4) Selama pembelajaran, berikan koreksi gerakan yang dilakukan oleh temanmu.



Gambar 20. Aktivitas pembelajaran servis dari belakang garis servis

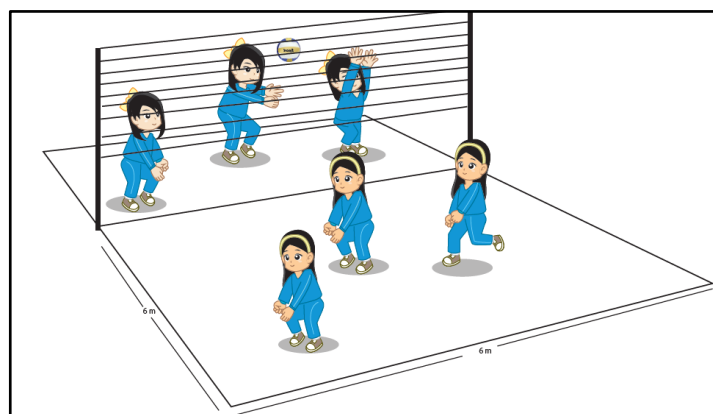
Bentuk-bentuk variasi-variasi bermain bola voli antara lain sebagai berikut.

1.a.1 Aktivitas bermain bola voli dengan melewati tali

Permainan ini merupakan persiapan yang ideal untuk permainan bola voli yang sebenarnya. Aturan permainan sederhana, begitu pula gerakannya (lempar dan tangkap). Permainan ini memungkinkan adanya peningkatan menuju pertandingan yang berlangsung cepat dan memeras tenaga.

Berikut aktivitas bermain bola voli dengan melewati tali antara lain

- 1) Bentuklah regu, tiap regu terdiri dari 3- 4 orang.
- 2) Pasanglah seutas net di tengah lapangan dengan ketinggian 1,5 – 2 meter.
- 3) Kemudian kedua regu saling berhadap-hadapan.
- 4) Mula-mula regumu melempar bola ke lapangan lawan.
- 5) Kemudian regu lawan berusaha menangkapnya dan melemparkannya kembali ke lapangan lawan.
- 6) Bola tidak boleh sampai menyentuh tali.
- 7) Bila bola menyentuh net atau terjatuh di tanah, regu lawan mendapat satu angka kemenangan.
- 8) Regu yang menang ialah yang lebih dulu mencapai 15 angka (dengan selisih kemenangan paling sedikit 2 angka).
- 9) Selama pembelajaran, berikan koreksi gerakan yang dilakukan oleh temanmu.

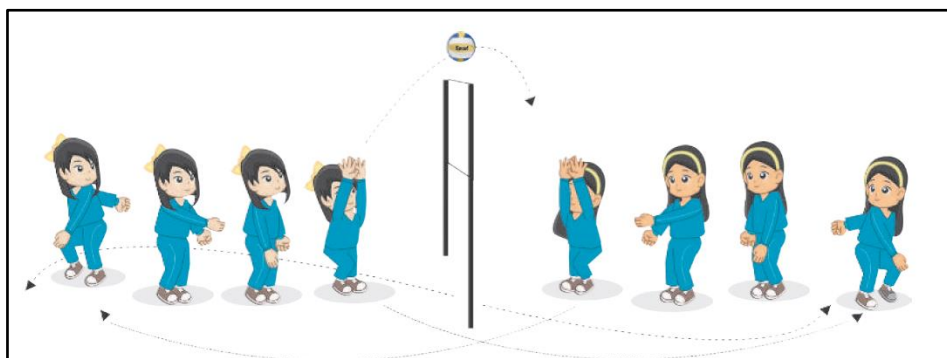


Gambar 21. Aktivitas pembelajaran bermain bola voli dengan melewati tali

1.a.2 Aktivitas memainkan bola dengan bola passing atas

Amati dan peragakan aktivitas bermain bola voli dengan memainkan bola dengan pass atas berikut ini.

- 1) Bentuklah regu, tiap regu terdiri dari 3- 4 orang.
- 2) Pasanglah seutas net di tengah lapangan dengan ketinggian 1,5 – 2 meter.
- 3) Kemudian kedua regu membuat formasi berbanjar dan saling berhadap-hadapan.
- 4) Mula-mula regumu melempar bola ke lapangan lawan.
- 5) Kemudian regu lawan berusaha mengembalikannya dengan menggunakan passing atas.
- 6) Pemain yang setelah mempassing bola, kemudian berlari berpindah ke lapangan lawan.
- 7) Lakukan aktivitas pembelajaran ini berulang-ulang secara bergantian.
- 8) Bola tidak boleh sampai menyentuh tali atau terjatuh.
- 9) Selama pembelajaran ini coba kamu amati dan rasakan perkenaan bola dengan jari-jari tanganmu, dan tenaga yang salurkan ke bola sehingga bola memantul dengan baik.
- 10) Selama pembelajaran, berikan koreksi gerakan yang dilakukan oleh temanmu.

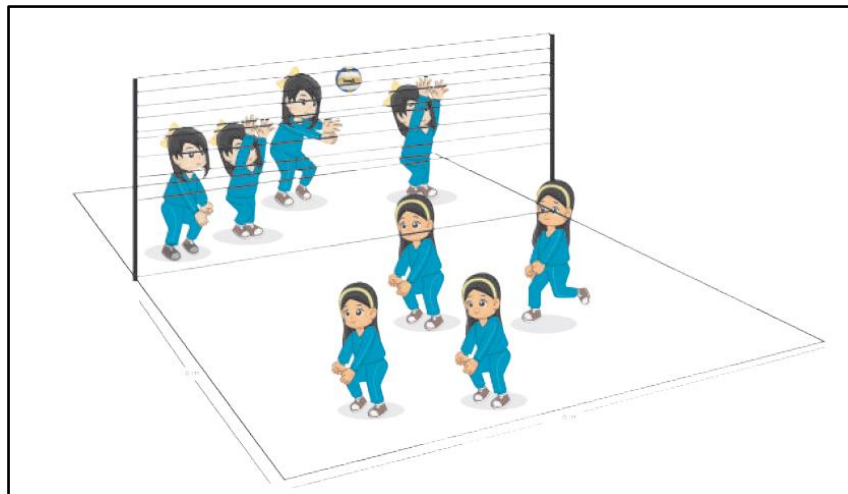


Gambar 22. Aktivitas pembelajaran bermain bola voli dengan passing atas

1.a.3 Aktivitas memainkan bola dengan tiga sentuhan

Amati dan peragakan aktivitas bermain bola voli dengan memainkan bola dengan tiga sentuhan berikut ini.

- 1) Cari temanmu 4 atau 6 orang.
- 2) Pasanglah seutas tali/net di tengah lapangan dengan ketinggian 1,5 – 2 meter.
- 3) Kemudian kedua regu saling berhadap-hadapan.
- 4) Permainan dimulai dengan mengoperkan bola terlebih ke teman seregumu.
- 5) Pemain tidak diperkenankan menyentuh bola kedua kali berturut-turut.
- 6) Dalam permainan, setiap regu dapat melakukan pukulan paling banyak tiga sentuhan.
- 7) Bila bola ditangkap atau dilempar berarti kamu membuat kesalahan.
- 8) Regu yang paling dulu mencapai 15 angka dinyatakan sebagai pemenang.
- 9) Selama pembelajaran, berikan koreksi gerakan yang dilakukan oleh temanmu.



Gambar 23. Aktivitas pembelajaran bermain bola voli dengan tiga sentuhan

3. Pemahaman Konsep Bermain

Pemahaman konsep bermain merupakan representasi dari penguasaan teknik, strategi, taktik dan penguasaan konteks dalam permainan. Pemahaman konsep

bermain merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan. Pemahaman konsep bermain merupakan gabungan dari penerapan teknik yang dimiliki, pemahaman terhadap peraturan, dan pemahaman kesadaran posisi, serta pemahaman pengambilan keputusan berdasarkan situasi beragam (Mitchell, 2011; Bohler, 2011; Griffin, Dodds, Placek, & Tremino, 2001).

Pembelajaran PJOK memerlukan keterampilan dan pemahaman terhadap teknik dasar bermain dan peraturan permainan. Pemahaman konsep bermain dapat ditunjukkan dalam 5 aspek penguasaan, yaitu:

- (1) penguasaan terhadap pengetahuan;
- (2) penguasaan terhadap keterampilan bermain;
- (3) penguasaan terhadap strategi dan taktik;
- (4) penguasaan terhadap peraturan permainan; dan
- (5) penguasaan terhadap konteks permainan.

Kemampuan kognitif yang dimaksud adalah kemampuan siswa dalam berfikir dalam memahami tentang konsep permainan bola voli baik keterampilan dasar maupun keterampilan pokok yang dapat menunjang dalam permainan bola voli. Menguasai teknik dasar dalam permainan bolavoli merupakan faktor penting agar peserta didik mampu bermain bolavoli dengan terampil. Hal ini sejalan dengan tujuan dari kompetensi dasar di kurikulum 2013 lebih menitikberatkan pada kemampuan memahami permainan dan keterampilan dalam mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar berbagai bentuk permainan (Ginanjari et al., 2019). Teknik dasar dalam permainan bolavoli meliputi *service*, *passing* bawah, *passing* atas, pukulan serangan (*smash*), dan bendungan (*block*) (Horst, 1980:26 – 27;

Neville, 1990:19). Namun, penguasaan teknik dasar permainan bolavoli masih sangat sulit bagi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penelitian Duzgun et al. (2011: 184), mengungkapkan bahwa permainan bolavoli adalah disiplin permainan yang rumit dengan teknik tinggi, taktis, dan tuntutan pemain yang tinggi, serta koordinasi yang tinggi pada pengaturan bola saat melakukan passing, serangan dan bendungan. Selain itu, permainan bolavoli membutuhkan banyak teknik digunakan di udara oleh para pemain pada tingkat keterampilan olahraga yang tinggi, lompatan tinggi dan kemampuan untuk berulang kali melakukan lompatan memainkan peran penting (Freitas et al., 2020). Akibatnya kemampuan dan keterampilan teknik dasar permainan bolavoli peserta didik rendah dan indikator ketercapaian kompetensi belajarpun tidak tercapai. Oleh karena itu, pemahaman konsep bermain dalam permainan bolavoli merupakan kemampuan dasar yang perlu dikembangkan, baik konsep permainan bolavoli maupun keterampilan-keterampilan teknik dasar yang dapat menunjang dalam permainan bolavoli di kelas olahraga.

Permainan bolavoli menekankan pada konsep bermain. Hal ini karena konsep mendorong penggambaran eksplisit dari apa yang peserta didik harus tahu (faktual), memahami (konseptual), dan mampu melakukan (keterampilan) dalam kurikulum sekolah (Erickson & Lanning, 2014). Oleh karena itu, Permainan bolavoli memerlukan keterampilan dan pemahaman konsep terhadap teknik dasar bermain, termasuk aspek fisik, teknis, mental dan taktis serta peraturan permainan. Pemahaman konsep bermain merupakan salah satu kemampuan kognitif dan psikomotorik yang penting dikuasai peserta didik pada pembelajaran PJOK di kurikulum 2013. Pemahaman konsep bermain adalah representasi dari penguasaan

teknik, strategi, taktik dan penguasaan konteks dalam permainan. Pemahaman konsep bermain merupakan gabungan dari penerapan teknik yang dimiliki, pemahaman terhadap peraturan, dan pemahaman kesadaran posisi, serta pemahaman pengambilan keputusan berdasarkan situasi beragam (Mitchell, 2011; Bohler, 2011; Griffin et al., 2001). Sebagaimana dalam Penelitian (Barzouka, 2018; Gonzalez et al., 2017; Panfil & Superlak, 2011; Sotiropoulos et al., 2019) telah mengkonfirmasi bahwa kunci keberhasilan dalam bola volley adalah strategi yang dipilih dengan baik dari kerja sama pemain, keduanya dalam individu teknis individu yang dipilih.

Beberapa studi juga menunjukkan bahwa memahami konsep bermain adalah dasar untuk mempelajari pembelajaran olahraga secara bermakna (Harrison & Gibbons, 2013); memiliki kepekaan permainan dan kecepatan gerak (Fuji, et al., 2014); kemampuan pemecahan masalah yang baik dalam kinerja keterampilan (Tan, Chow, & Davids, 2012); ketahanan dalam olahraga juga kemampuan dan proses untuk mencapai kinerja olahraga yang optimal (Panatier, 2022); melindungi dari potensi efek negatif dari tekanan, kecemasan, dan stress di kelas olahraga (Fletcher & Sarkar, 2013); perbedaan signifikan dalam membuat keputusan berkaitan dengan pemilihan teknik dan konteks taktik permainan antara pemain dengan konsep bermain yang baik dan pemain pemula (Mitchell, 2011); tingkat keterlibatan aktif yang sangat tinggi (Wahl et al., 2019); tingkat keterampilan motorik tinggi (Cieśluk, 2022; Mroczek et al., 2017); dan keterampilan fisik untuk kekuatan aerobik dan anerobik mereka (Molina-Martín, Diez-Vega & López, 2022). Dijelaskan lebih lanjut beberapa kajian studi, menunjukkan bahwa

kemampuan konsep bermain bolavoli berkontribusi terhadap kecerdasan permainan mereka dan taktik tim, melakukan gerakan yang cepat dan keras, dan memiliki ofensif tahan lama dan efisiensi defensif. kemampuan pemahaman yang digunakan selama permainan tidak hanya menunjukkan kekuatan dan pengkondisian yang sesuai serta keterampilan teknis pemain tetapi juga ketangguhan mental dan kualitas sikap pada saat melakukan tugas-tugas motorik dalam situasi yang penuh tekanan dan selama latihan fisik atau dalam kelas olahraga mereka(Boichuk et al., 2019).

4. Motivasi Belajar

Tujuan dari pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah untuk meningkatkan literasi fisik semua siswa; yaitu, untuk membantu siswa memahami konsep-konsep pembelajaran PJOK secara esensial, untuk memahami prinsip-prinsip pendidikan jasmani, untuk menyadari relevansi pembelajaran PJOK dengan kehidupan mereka, serta dengan sukarela melanjutkan studi PJOK mereka di sekolah atau di luar sekolah (National Research Council, 1996). Dengan demikian, penelitian dalam pengajaran dan pembelajaran PJOK harus membahas tidak hanya kognisi siswa, tetapi juga komponen afektif terhadap kognisi. Salah satunya adalah motivasi belajar olahraga. Motivasi belajar adalah suatu daya, dorongan, atau kekuatan dari dalam diri sendiri maupun dari luar yang mendorong peserta didik untuk belajar. Indikator motivasi belajar dalam Lestari & Yudhanegara (2018), yaitu:

- a) Adanya dorongan dan kebutuhan belajar;
- b) Menunjukkan perhatian dan minat terhadap tugas-tugas yang diberikan;

- c) Tekun menghadapi tugas
- d) Ulet menghadapi kesulitan
- e) Adanya Hasrat dan keinginan berhasil

Menurut Maulana et al. (2021) menyatakan motivasi untuk belajar adalah motivasi seseorang untuk melakukan tujuan yang diinginkan oleh peserta didik, mulai dari motivasi seseorang untuk belajar sehingga antusiasme mereka akan lebih baik daripada hasil kegiatan belajar belajar. Motivasi belajar memuat keyakinan dan kepercayaan diri individu pada kemampuan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan dan bagaimana keyakinan dalam mengikuti pembelajaran (Dimopoulou, E., 2012). Motivasi sebagai dorongan yang mengarahkan orang untuk melakukan tindakan tertentu dan bertahan di dalamnya untuk mencapai tujuan tertentu (Ramos, Becerra, Paniagua, Navarro & Adsuar, 2022). Motivasi penting di semua bidang kehidupan dan memiliki peran yang sangat penting di akademisi, di mana dapat dianggap penting untuk mempelajari keterampilan dan kinerja motorik (Ramos, Becerra, Paniagua, Navarro & Adsuar, 2022). Dalam konteks akademik, mencapai tujuan bukan hanya masalah memiliki keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan, tetapi juga masalah kemauan dan motivasi. Motivasi dianggap sebagai proses aktif yang dengannya seseorang Menghadiri dan tetap dengan tugas untuk mencapai tujuannya (Javenoja, 2010).

Motivasi didefinisikan sebagai keinginan untuk meningkatkan diri dengan terlibat dalam perilaku, yang dianggap penting oleh seorang individu terhadap perkembangannya (Deci & Ryan, 1985). Sehingga, dapat dikatakan bahwa ada dua sumber motivasi: motivasi ekstrinsik, yang melibatkan bekerja dengan tujuan

mendapatkan hadiah dari sumber eksternal seperti Mendapatkan nilai bagus, mendapatkan uang atau menyenangkan seseorang; dan motivasi intrinsik, yang, Sebaliknya, melibatkan kegiatan melakukan hanya sensasi kesenangan, kenikmatan, minat atau kepuasan (Navarro, Ballesteros, Camiño & Giraldez, 2019). Motivasi tidak hanya memiliki konsekuensi pada latihan olahraga, tetapi juga dapat tercermin di tingkat kognitif. Menurut Vallerand (1997), itu dapat memiliki konsekuensi positif, seperti sebagai upaya atau ketekunan, terkait dengan motivasi intrinsik, atau lebih banyak negatif seperti kebosanan, terkait dengan motivasi ekstrinsik. Berdasarkan Deci & Ryan (2000) menempatkan motivasi otonom terletak pada kontinum yang dibagi lagi menjadi tiga kategori menyeluruh: intrinsik, ekstrinsik, dan amotivasi. Bentuk motivasi otonom tertinggi adalah motivasi intrinsik, yang mewakili keterlibatan perilaku Tanpa kontingensi atau penguatan eksternal, baik nyata atau dirasakan. Individu secara intrinsik termotivas melakukan kegiatan akan berpartisipasi dalam kegiatan secara spontan dan tanpa kontinjensi terbuka (Deci & Ryan, 1985), paling efektif untuk membangun jangka Panjang perilaku positif (Cocca, et al., 2022).

Motivasi adalah kekuatan pendorong dalam kesuksesan belajar. Motivasi belajar sebagai suatu daya, dorongan, atau kekuatan dari dalam dan dari luar diri individu yang mendorong peserta didik untuk belajar (Lestari & Yudhanegara, 2018). Motivasi memainkan peran penting dalam pembelajaran karena mempengaruhi apa, kapan, bagaimana belajar, tingkat partisipasi atau keterlibatan dan kualitas hasil kinerja serta tingkat prestasi yang dicapai (Schunk & Usher, 2012). Oleh karena itu, motivasi peserta didik menentukan kecenderungan,

intensitas, dan kegigihan dalam pembelajaran PJOK dan kegiatan berolahraga mereka (Taofeng & Mariusz 2021). Hal Ini memfasilitasi serta menunjukkan pengaruh penting pada orientasi, inisiasi, penyesuaian, penguatan, dan pemeliharaan perilaku dalam pembelajaran PJOK (Kalajas et al., 2020). Sebagaimana Gage & Amp ((Zhang et al. 2020) menyebutkan motivasi sebagai salah satu komponen kunci yang menjaga perilaku pembelajar. Tingkat motivasi yang dibentuk dapat membantu memprediksi secara positif atau negatif hasil kognitif, afektif, dan perilaku peserta didik (Gil et al., 2017). Pintrich dan Schunk (2006) menyebutkan tiga konstruksi yang relevan dengan motivasi dalam konteks pembelajaran PJOK di sekolah yaitu *self-efficacy* akademik, motivasi prestasi dan atribusi kausalitas pencapaian. Konstruksi pertama mengacu pada pemikiran peserta didik tentang kemampuan mereka untuk melakukan tugas pembelajaran yang diberikan guru. Konstruksi kedua mengacu pada tujuan peserta didik dan pemikiran mereka tentang pentingnya dan minat untuk mencapainya. Konstruksi ketiga mengacu pada konsekuensi yang dihasilkan dari kinerja tugas belajar, serta hasil keberhasilan atau kegagalan di tingkat akademik.

Menurut teori *self-determination* menyatakan berbagai jenis motivasi adalah hasil dari faktor sosial dan lingkungan yang dapat membuat frustrasi atau memuaskan peserta didik, terbagi dalam kebutuhan psikologis dasar yaitu (1) otonomi (*Autonomy*) berkaitan rasa kemauan; (2) kompetensi (*Competence*) berkaitan dengan efektivitas pengalaman dan penguasaan; serta (3) keterkaitan (*Relatedness*) mencakup rasa menghubungkan dan merasa penting (Ryan & Deci, 2017,2021). Hal yang serupa oleh McAuley et al. (Cocca et al., 2022)

mengemukakan empat indikator motivasi yaitu (1) *Interest-Enjoyment* yaitu, seberapa tertarik seseorang dalam melakukan aktivitas yang diberikan, dan bagaimana mereka menikmati berpartisipasi di dalamnya; (2) *Competence* yaitu, apakah seseorang merasa kompeten dan terampil dalam menjalankan aktivitas yang diberikan; (3) *Effort-Importance* yaitu, bagaimana banyak upaya yang dilakukan orang tersebut untuk melakukan aktivitas yang diberikan, dan bagaimana penting mereka mempertimbangkannya; (4) *Tension-Pressure*, yang berhubungan negatif dengan motivasi intrinsik dan menggambarkan apakah seseorang merasa tegang atau ditekan untuk berpartisipasi dalam aktivitas yang diberikan. Dalam teori motivasi, peserta didik mendasarkan motivasi mereka pada perilaku untuk sukses dan upaya untuk mencapai kinerja yang lebih baik dalam standar pencapaian yang ideal dan karenanya mengurangi kecenderungan untuk gagal dalam tugas pembelajaran (Martín-Moya et al., 2018).

Tidak hanya prestasi akademik yang vital dalam pembelajaran PJOK tetapi motivasi peserta didik juga sama pentingnya menuju kesuksesan saat ini dan di masa depan (Patrick et al., 2020). Rea (2015: 99) menyatakan kemampuan memotivasi seseorang lebih penting daripada menambah pengetahuan teknis dalam olahraga. Bukti empiris dalam penelitian pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan telah menunjukkan korelasi signifikan motivasi dengan tingkat keterlibatan aktif yang lebih tinggi (Ntoumanis, 2001), peningkatan tingkat pembelajaran peserta didik (Bartholomew et al., 2011; Chen, 2001), peningkatan konsentrasi dan upaya (Standage et al., 2003), Partisipasi berkelanjutan dalam aktivitas fisik (Ntoumanis, 2005) dan pengalaman kognitif, psikomotorik dan sosial

positif (Vallerand 2001); mengatur suasana hati dan mengurangi stres yang secara negatif mempengaruhi proses pembelajaran (García-Ceberino, 2022); ketekunan dalam pembelajaran, penilaian pembelajaran, kompetensi motorik yang dirasakan dan ketakutan membuat kesalahan (Martín-Moya et al., 2018; Nishida, 1988). Selain itu, motivasi tidak hanya memainkan peran penting dalam mempromosikan pembelajaran siswa, tetapi membantu siswa terlibat dengan guru mereka dan isi pelajaran, menghadapi tantangan, bertahan selama belajar sulit, temukan lebih banyak pengetahuan dan keterampilan berdasarkan konten yang dipelajari saat ini, serta ekspresi antusias dan minat (Patrick et al., 2020)

Berdasarkan temuan studi, menunjukkan kendala terjadi pada tingkat motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK (Lindsey et al., 2015). Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh partisipasi olahraga. Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dengan keterampilan teknis dasar dan aturan teknis permainan olahraga (Lindsey et al., 2015). Ditambah lagi, kurangnya literasi fisik peserta didik membuat mereka kesulitan dalam melakukan aktivitas olahraga. Sebagaimana data *Sport Development Index (SDI) 2021* menunjukkan indeks literasi fisik secara nasional hanya sebesar 0,565 berada pada batas bawah kategori sedang atau rata-rata tingkat kebugaran masih rendah khususnya siswa di sekolah (Mutohir et al., 2021). Hal ini membuat tingkat partisipasi mereka dalam proses pembelajaran olahraga menjadi rendah; pembelajaran pasif dan cenderung tidak efektif. Tingkat motivasi peserta didik juga masih rendah dalam asesmen literasi peserta didik oleh PISA (*Program for International Student Assessment*) tahun 2018 memperoleh

ukuran sikap terhadap pembelajaran di kelas menunjukkan peserta didik sekolah menengah cenderung mengalami sikap negatif dalam pembelajaran diantaranya motivasi belajar mereka rendah dalam kemampuan untuk mengikuti pembelajaran dan melakukan kinerja keterampilan serta cenderung menghindari tugas belajar (kemendikbud, 2020; OECD, 2019).

Tinjauan studi motivasi belajar mengungkapkan keragaman dan variasi faktor motivasi, seperti persepsi diri tentang kemampuan, usaha, orientasi tujuan intrinsik, nilai tugas, efikasi diri, kecemasan tes, pembelajaran yang diatur sendiri, orientasi tugas dan strategi pembelajaran (Garcia 1995; Garcia & Pintrich 1995; Pintrich & Blumenfeld, 1985). Dalam komponen afektif, motivasi memiliki peran penting dalam proses perubahan konseptual mereka (Lee & Brophy, 1996; Pintrich et al., 1993), berpikir kritis, strategi pembelajaran (Garcia dan Pintrich, 1992, Kuyper et al., 2000) dan pencapaian pembelajaran PJOK (Napier & Riley, 1985). Pintrich & Schunk (1996:5), menyatakan bahwa motivasi adalah proses di mana aktivitas yang diarahkan pada tujuan didorong dan dipertahankan. Sementara, Pintrich, et al. (1993) menekankan bahwa tujuan belajar siswa, nilai-nilai pembelajaran, dan efikasi diri mengambil peran penting dalam mempengaruhi siswa dalam membangun dan menyusun ulang konsepsi pembelajaran. Dengan kata lain, ketika siswa merasa bahwa mereka mampu, dan mereka berpikir tugas konseptual bermanfaat untuk diikuti, dan tujuan pembelajaran mereka adalah untuk mendapatkan kompetensi, maka siswa akan bersedia melakukan upaya yang berkelanjutan dan terlibat dalam melakukan perubahan konseptual. Penelitian tentang teori motivasi dan studi tentang pembelajaran siswa (Brophy 1998, Pintrick

& Schunk, 1996) mengungkapkan bahwa efikasi diri, tujuan individu terhadap tugas, nilai tugas dan lingkungan belajar mendominasi motivasi belajar siswa. Menggabungkan teori pembelajaran dan motivasi konstruktivis menemukan bahwa efikasi diri siswa, nilai pembelajaran (atau nilai tugas), strategi belajar siswa, tujuan belajar individu, dan lingkungan belajar adalah faktor motivasi penting yang membentuk motivasi belajar siswa (Hsiao-Lin, Chin & Shieh, 2005).

Efikasi diri mengacu pada persepsi individu tentang kemampuannya dalam menyelesaikan tugas belajar (Bandura, 1997; Pajares 1996). Ketika siswa memiliki efikasi diri yang tinggi, mereka percaya bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas pembelajaran. Nilai pembelajaran PJOK mengacu pada apakah siswa dapat merasakan nilai pembelajaran yang dilibatkannya atau tidak. Di kelas PJOK, ada banyak fitur yang menyoroti nilai pembelajaran PJOK, seperti problem-solving, inquiry, thinking, dan relevansi pengetahuan dan keterampilan dalam kehidupan sehari-hari siswa (NRC 1996). Dalam pembelajaran konstruktivis, siswa berperan aktif dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya; siswa menggunakan strategi pembelajaran aktif untuk mengambil pengetahuan yang ada untuk menafsirkan pengalaman baru dan membangun pemahaman baru. Siswa mencoba mencari sumber daya untuk membantu siswa memahami konsep. Tugas tujuan belajar individu mengacu pada siswa yang menghadiri tugas pembelajaran untuk tujuan kinerja atau tujuan pencapaian (Brophy, 1998). Ketika siswa memiliki tujuan pencapaian, mereka secara intrinsik termotivasi, mencapai sesuatu untuk memenuhi kebutuhan siswa dan meningkatkan kompetensi mereka sendiri (Deci & Ryan, 1991). Jika tujuan siswa terhadap tugas adalah untuk kinerja, mereka akan lebih

peduli dengan kinerja yang lebih baik daripada teman sebaya mereka dan mengesankan guru mereka (Brophy, 1998; Pintrich & Schunk, 1996). Lingkungan belajar terdiri dari strategi mengajar guru, kegiatan kelas, dan interaksi siswa-guru dan siswa-siswa yang akan mempengaruhi motivasi individu dalam belajar (Brophy, 1998; Pintrich & Schunk, 1996).

5. Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Metzler (2011) mengusulkan tujuh model pedagogis tambahan untuk digunakan oleh guru dalam pendidikan jasmani. Termasuk di antara model alternatif ini adalah *Teaching Games for Understanding* (TGfU) (Bunker & Thorpe, 1982). Melalui seorang guru yang menggunakan TGfU, domain kognitif diprioritaskan, dan siswa mempelajari aspek taktis dari permainan dengan memainkan permainan kecil dan / atau dimodifikasi / dikondisikan dari itu yang secara perkembangan sesuai dengan peserta didik (Harvey & Jarrett, 2014).

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu model permainan taktis atau tactical games model menggunakan konsep bermain untuk meningkatkan perkembangan skill dan pengetahuan taktis yang dibutuhkan untuk melakukan suatu permainan secara kompeten (Webb, Pearson, & Forrest, 2006). Model pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGFU) adalah suatu pola pembelajaran yang menekankan pada pemahaman tentang permainan. (Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Metzler, 2000:15). Senada dengan itu, *Teaching Game for Understanding* merupakan model pedagogis berbasis permainan menekankan pada permainan, dimana taktis dan masalah strategis dalam lingkungan permainan yang dimodifikasi dan pada akhirnya peserta didik dituntut untuk membuat

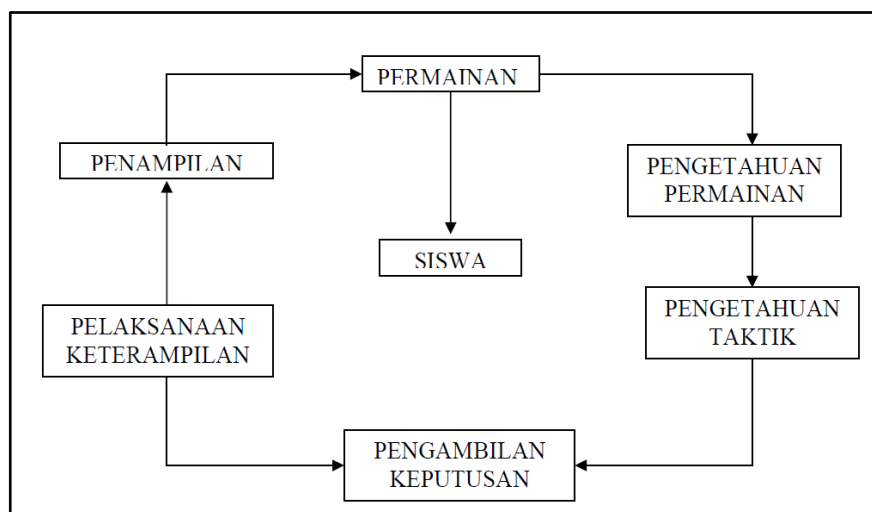
keputusan (Webb, Pearson, & Forrest, 2006). Model TGfU mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar yang menyediakan pemahaman mendalam tentang permainan. TGfU menawarkan suatu cara yang memampukan peserta didik untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan peserta didik untuk belajar teknik bermain dan meningkatkan kemampuan pemahaman dan keterampilan dalam permainan.

Menurut Griffin, Mitchell & Oslin (1997: 16-18), model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan taktik adalah model pembelajaran yang bertujuan meningkatkan kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan. Menurut Werner, Thorpe & Bunker (1996: 28-29) pendekatan taktik merupakan model pembelajaran dengan menggunakan situasi permainan dimana di dalamnya terdapat masalah-masalah yang berhubungan dengan taktik permainan dengan tingkat kesulitan tertentu. Sementara itu, Oslin (1996: 27) menyatakan bahwa pendekatan taktik digunakan untuk mengubah cara guru dalam mengajar permainan dengan penekanan pada pengembangan penalaran anak. Senada dengan pendapat di atas, Mitchell (1996: 27) menyatakan bahwa pendekatan taktik diarahkan untuk meningkatkan kemampuan melakukan. Permainan dengan memadukan keterampilan teknik dan pemahaman taktik, dan pendorong agar peserta didik dapat menghargai nilai-nilai keterampilan dalam konteks permainan.

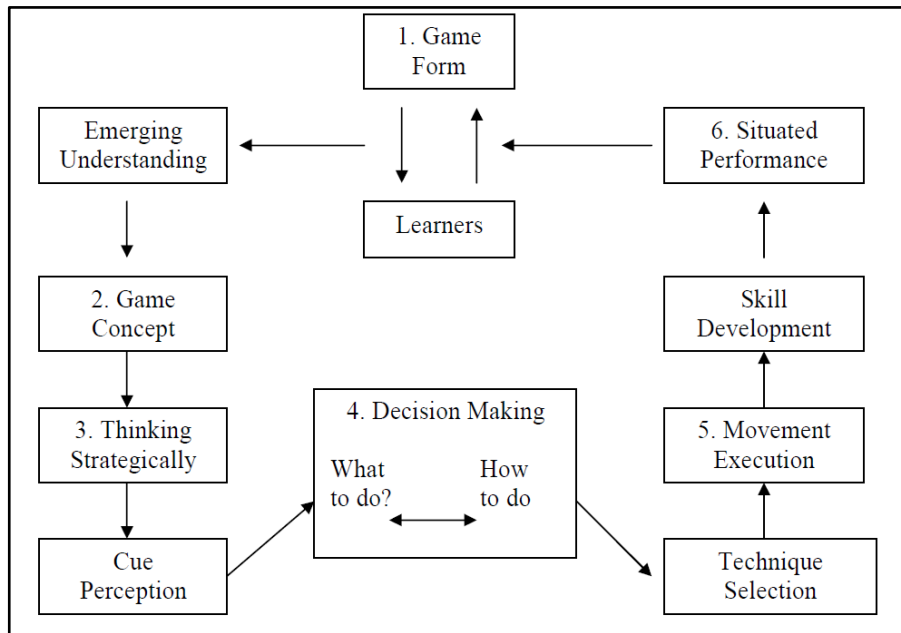
Penerapan TGfU mengajarkan siswa untuk bermain lebih baik dan menikmati PE dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional (Robertson, 2016: 3). Model TGfU bersifat dinamis sehingga dalam penerapannya, peserta akan

mendapatkan penguasaan seperti penguasaan pengetahuan, keterampilan, strategi dan taktik, aturan main, dan penguasaan dalam konteks permainan (Samodra, 2015). Dari pendapat-pendapat tersebut, jelas bahwa model pembelajaran dengan pendekatan taktik merupakan model pembelajaran yang menggunakan masalah-masalah taktik dengan tingkat kesulitan tertentu dan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu meningkatkan kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan.

Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe & David Bunker (1970-1980). Bunker dan Thrope dalam Metzler (2000) menjelaskan bahwa Model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* didasarkan pada enam komponen, dalam proses pelaksanaannya yaitu (1) permainan, (2) aplikasi permainan, (3) Kesadaran taktis, (4) Membuat keputusan yang tepat, (5) melakukan keterampilan, (6) Kinerja.



Gambar 24. *Teaching Games for Understanding Models* (Thorpe & Bunker, 1980)



Gambar 25. Model TGfU oleh Kirk & MacPhail (2002:185)

Berdasarkan model di atas dapat dijelaskan bahwa terdapat enam komponen yang membentuk model pembelajaran dengan pendekatan taktik yaitu: Bentuk permainan harus disesuaikan dengan karakteristik anak dan tahap perkembangan anak (tahap 1). Hal ini karena anak mempunyai tahap perkembangan yang berbeda sehingga bentuk permainan harus disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Untuk memunculkan pemahaman anak mengenai permainan yang akan dilakukan, maka diperlukan adanya konseptualisasi nilai-nilai permainan (tahap 2), yang kemudian akan mengembangkan cara berpikir strategik (tahap 3). Berdasarkan informasi yang diterima, yang diintegrasikan dengan informasi yang telah tersimpan dalam memory di otak, anak akan mempersepsikannya sebagai suatu informasi baru, untuk kemudian membuat suatu keputusan mengenai apa yang harus dilakukan serta bagaimana cara melakukannya (pemahaman taktik) (tahap 4). Untuk memecahkan permasalahan pada tahap 4, maka diperlukan pemilihan teknik-

teknik yang akan digunakan sesuai dengan tingkat kompleksitas masalah yang dihadapi. Pada tahap berikutnya adalah pelaksanaan gerak (tahap 5) dengan menggunakan teknik-teknik yang telah terpilih. Pada tahap ini dimungkinkan adanya perkembangan keterampilan yang disesuaikan dengan situasi dan permainan. Pada akhirnya akan berkembang suatu keterampilan bermain yang didukung oleh pemahaman taktik dan pelaksanaan teknik gerak yang baik (tahap 6). Inti dari model pembelajaran dengan pendekatan taktik adalah penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan dengan tahap perkembangan anak. Modifikasi dilakukan pada peraturan permainan, lapangan permainan dan perlengkapan. Bentuk-bentuk permainan akan diganti seiring dengan meningkatnya tahap perkembangan anak pada pemahaman terhadap permainan, terhadap taktik dan pelaksanaan keterampilan gerak.

Terdapat 4 dasar Prinsip-prinsip Pedagogi TGfU adalah *Sampling*, *Modification-Representation*, *Modification-Exaggeration*, *Tactical Complexity* (Holt, Streat, & Garcia Bengoechea, 2002: 168-169) sebagai berikut.

a. *Sampling*

Prinsip *sampling* didasarkan pada premis bahwa permainan harus dipilih sehingga variasi pengalaman dapat ditawarkan, dan kemungkinan yang ada untuk menunjukkan kesamaan antara jenis-jenis permainan yang berbeda. Semua itu membawa pada pemahaman akan permainan yang jauh lebih baik. Dengan cara mensampling dari berbagai tipe permainan yang berbeda, fokus dari kurikulum bermain memberikan perspektif yang secara radikal berbeda, dari pada mengajar permainan hanya sekedar karena para

peserta didik pernah diajar sebelumnya atau hanya karena peralatan yang tersedia.

b. *Modification-representation.*

Prinsip modifikasi dibagi menjadi dua kategori mendasar. Pertama, *modification-representation* berarti “bahwa permainan dikembangkan yang mengandung struktur taktis yang sama dari permainan orang dewasa tetapi dimainkan dengan adaptasi untuk menyesuaikan dengan ukuran anak, usia, dan kemampuan (misalnya *mini-games*). Namun demikian, penggunaan *mini-games* itu sendiri mungkin tidak merupakan cara yang terbaik untuk menghampiri pemahaman permainan karena anak tidak akan belajar hanya dengan memainkan versi mini dari permainan dewasa. Oleh karena itu prinsip eksagerasi juga dibutuhkan.

c. *Modification-exaggeration.*

Kategori modifikasi mendasar kedua, eksagerasi, adalah penting karena meskipun *mini-games* memungkinkan anak untuk mengasosiasikan dengan model dewasa, solusi yang mungkin untuk masalah-masalah taktik yang dihadirkan dari *mini-games* mungkin terlalu sulit bagi anak-anak. Setelah usai melakukan permainan yang melibatkan peraturan-peraturan utama dan struktur taktik yang sama, guru sebaiknya memperkenalkan peraturan-peraturan sekunder untuk mengembangkan (*exaggerate*) problem taktik tertentu.

d. *Tactical-complexity*

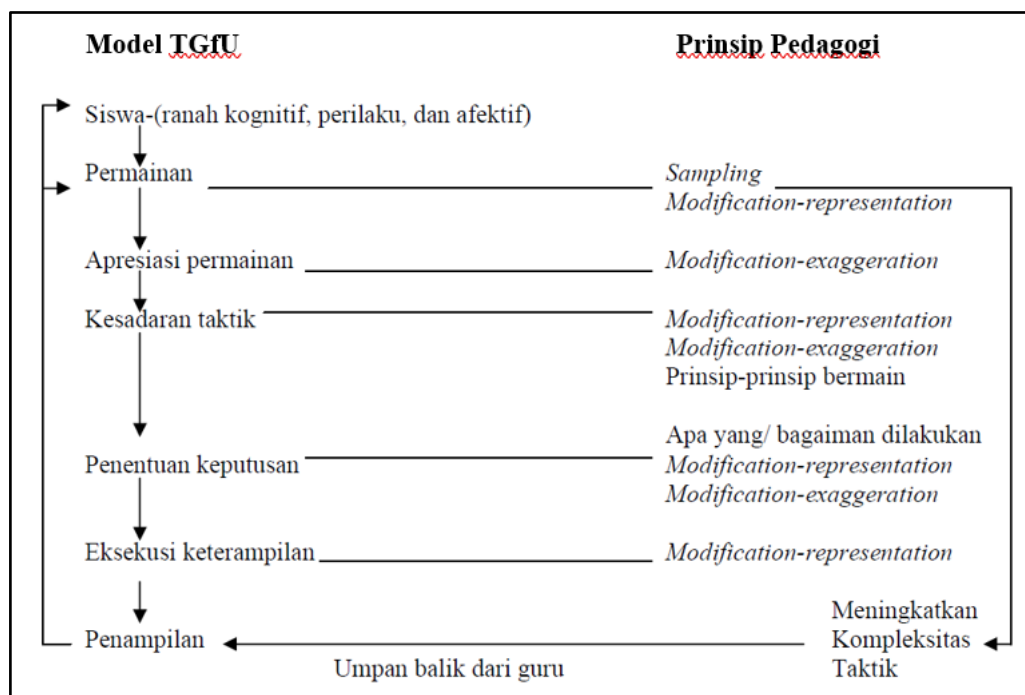
Permainan dengan kompleksitas yang rendah membentuk titik awal untuk pengembangan permainan untuk pemahaman kurikulum. Permainan yang menggunakan target secara umum tidak begitu kompleks, diikuti kemudian oleh net/ dinding, permainan lapangan, dan pada akhirnya permainan penyerangan beregu yang kompleks yang harus diperkenalkan belakangan. Anak-anak dapat keluar dan masuk ke dalam kategori permainan yang berbeda untuk memahami kompleksitas taktik mereka. Ada hubungan yang kuat antara kompleksitas taktik dan eksagerasi, karena suatu permainan di dalam bentuknya yang penuh adalah kompleks, tetapi hal ini dapat dibuat secara taktis sederhana melalui eksagerasi.

Holt, Streat, & Bengoechea (2002) menawarkan penahapan berupa permainan, apresiasi permainan, kesadaran taktik, penentuan keputusan, eksekusi keterampilan, dan penampilan. urutan pembelajaran model Teaching Games for Understanding (TGfU) menurut Soni Nopembri (2010: 1) adalah sebagai berikut:

- a) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- b) *Question*, mengumpulkan para siswa secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut.
- c) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru.

- d) Game, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Gambar berikut menerangkan hubungan penahapan model kurikulum dengan prinsip-prinsip pedagogi.



Gambar 26. Hubungan model TGfU dan prinsip pedagogi

Beberapa penelitian terdahulu menyimpulkan bahwa TGfU dapat meningkatkan performa (McNeill et al., 2011); efektif untuk proses belajar mengajar teknik ataupun pemahaman konsep bermain (Metzler, 2000); meningkatkan pengetahuan procedural dan pengambilan keputusan bermain (Turner et al., 1999); keterampilan bermain (Balakrishnan, Rengasamy & Aman, 2011); motivasi dan pengalaman afektif yang positif (Light & Harvey, 2017; Bracco et al., 2019); kesenangan bermain, capaian kompetensi dan keinginan untuk mengikuti latihan olahraga (Morales-Belando & Arias-Estero, 2017); serta peningkatan signifikan pada keterampilan taktis dan tingkat kepercayaan diri pada

peserta didik (Lee, Rengasamy, Hooi, Varatharajoo, & Azeez, 2015). Selain itu, TGfU memfasilitasi perkembangan dan kinerja peserta didik dalam peningkatan aktivitas fisik (Dania & Kossyva, 2017). Sejalan dengan itu, TGFU sebagai pendekatan pedagogis yang mengembangkan literasi fisik peserta didik (James Mandigo, Jay Tredway, 2018). Dalam studi lain menunjukkan bahwa TGfU meningkatkan efikasi diri yang memungkinkan akan memberikan pengalaman yang lebih menyenangkan bagi peserta didik sehingga mereka akan memilih untuk terus bermain, lakukan lebih banyak usaha, dan bertahan lebih lama (Chase, Ewing, Lirgg, & George, 1994). FGfU meningkatkan aktivitas fisik level, keterlibatan, motivasi dan enjoyment di kelas olahraga (Webb, Pearson & Forrest 2006). Hal ini sesuai dengan teori Stolz & Pill (2013) mengungkapkan bahwa TGFU secara praktis membantu meningkatkan permainan dan mengajar olahraga.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Sebagai bahan penguat penelitian tentang Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (*Game Performance*) Dan Motivasi Belajar Peserta didik Kelas VII SMP, penulis mengutip beberapa penelitian yang relevan, diantaranya:

1. Penelitian Artha et al. tahun 2020 yang berjudul “*The application of Teams Games Tournament (TGT) and Teaching Game for Understanding (TGfU) Learning Models on Learning Motivation and volley Ball Passing Skills*”. Hasil Penelitian menunjukkan Model pembelajaran TGT dan TGfU berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar dan keterampilan *passing*

bola voli. Hasil temuan juga menunjukkan model TGT dan TGfU terdapat perbedaan motivasi belajar, namun tidak ada perbedaan keterampilan bola voli siswa. Perbedaannya terlihat dari *mean* data. Model pembelajaran menunjukkan bahwa motivasi belajar pada kelompok eksperimen I (TGT) meningkat dibandingkan kelompok eksperimen II (TGfU) sebesar 11,18% untuk TGT dan 5,76% untuk TGfU sedangkan uji keterampilan passing bola voli mengalami peningkatan sebesar 19,56% pada kelompok I (TGT) dan 15,48% pada kelompok II (TGfU).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Batez et al. tahun 2021 tentang “*Effects of teaching program based on teaching games for understanding model on volleyball skills and enjoyment in secondary school students*”. Temuan menunjukkan efektivitas model TGfU dalam konteks pembelajaran PJOK meningkatkan keterampilan bola voli dan tingkat *enjoyment* serta motivasi intrinsik siswa yang lebih besar dan ini adalah faktor kunci dalam keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK dan mempelajari keterampilan dibandingkan dengan kelas konvensional.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017) yang berjudul “*Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education*”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kelompok model pembelajaran TGfU dan Sport Education menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU menciptakan situasi pembelajaran yang bervariasi di mana afiliasi,

kemandirian dan kepercayaan dikembangkan, sementara tugas disesuaikan dengan karakteristik dari para siswa. Semua ini dapat menyebabkan motivasi yang lebih besar, dan akibatnya kompetensi yang dirasakan pada siswa meningkat, citra positif olahraga untuk berlatih, dan karenanya kesenangan yang lebih besar dan untuk aktif secara fisik dalam pembelajaran olahraga.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki peran dan tujuan paling sentral dari pendidikan yaitu perkembangan holistik peserta didik dalam kapabilitas kognitif, afektif dan psikomotorik, serta spiritual. Sebagaimana dalam Standar Nasional Pendidikan menjelaskan kompetensi lulusan pembelajaran PJOK meliputi kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Oleh karena itu, penilaian pencapaian kompetensi PJOK jelas tidak hanya terfokus pada kebugaran fisik dan keterampilan motorik, namun juga dapat menunjang kemampuan kognitif dan afektif peserta didik. Salah satu Standar Kompetensi yang tercantum dalam kurikulum pembelajaran PJOK di sekolah menengah adalah mempraktikkan berbagai keterampilan permainan bola besar. Salah satunya adalah Permainan bolavoli.

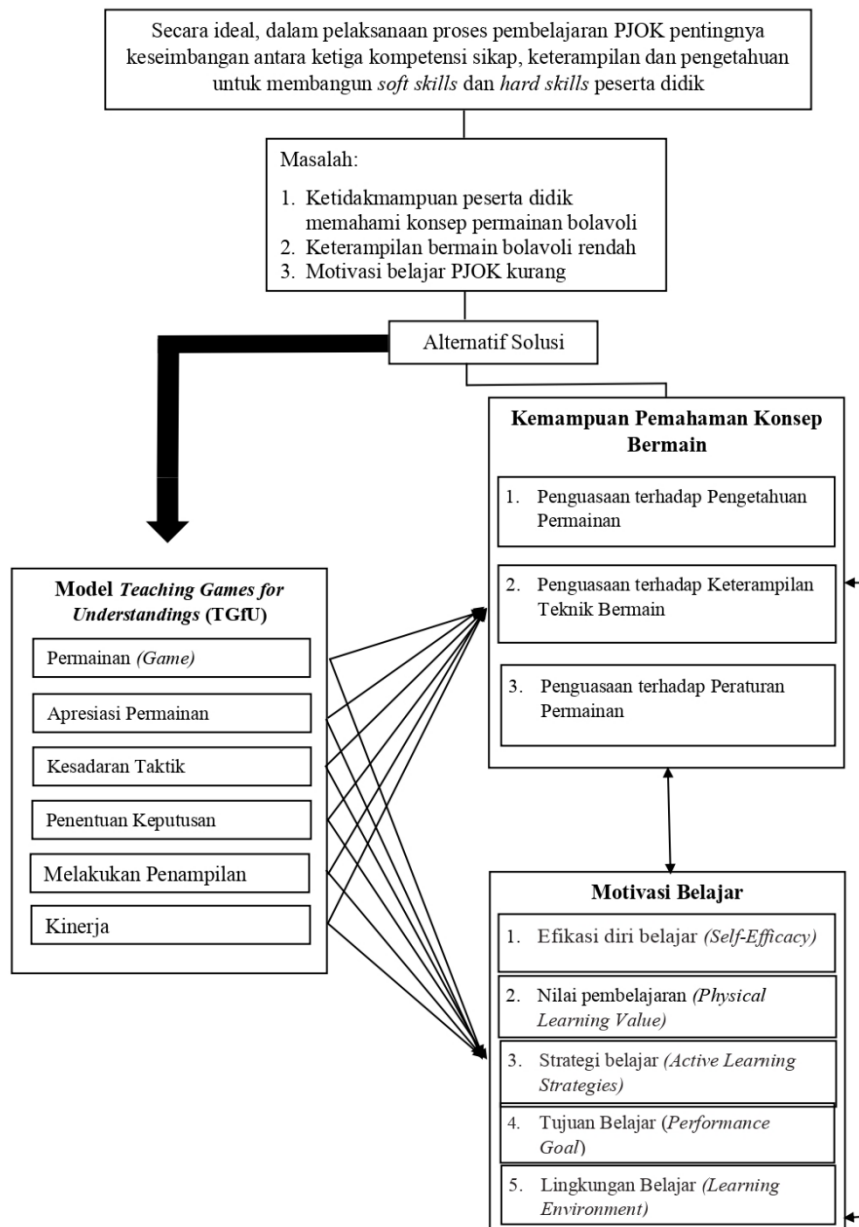
Pemahaman konsep bermain merupakan salah satu kemampuan kognitif dan psikomotorik yang penting dikuasai peserta didik pada pembelajaran PJOK di kurikulum 2013. Pemahaman konsep bermain adalah representasi dari penguasaan teknik, strategi, taktik dan penguasaan konteks dalam permainan. Pemahaman

konsep bermain merupakan gabungan dari penerapan teknik yang dimiliki, pemahaman terhadap peraturan, dan pemahaman kesadaran posisi, serta pemahaman pengambilan keputusan berdasarkan situasi beragam. Namun, Sebagian besar peserta didik mengalami kesulitan dengan pemahaman konsep permainan, penguasaan keterampilan teknis dasar dan aturan teknis permainan olahraga. Ditambah lagi, kurangnya literasi fisik peserta didik membuat peserta didik kesulitan dalam memahami dan melakukan permainan olahraga

Motivasi adalah salah satu kunci dimensi afektif yang merupakan suatu daya, dorongan, atau kekuatan dari dalam dan dari luar diri individu untuk menjaga perilaku pembelajar dalam kesuksesan belajar mereka. Motivasi memainkan peran penting dalam pembelajaran karena mempengaruhi apa, kapan, bagaimana belajar, tingkat partisipasi atau keterlibatan dan kualitas hasil kinerja serta tingkat prestasi yang dicapai dalam pembelajaran PJOK. Namun, beberapa kajian pustaka dan observasi menunjukkan sikap (afektif) terhadap pembelajaran di kelas PJOK menunjukkan peserta didik sekolah menengah cenderung mengalami sikap negatif dalam pembelajaran PJOK diantaranya motivasi belajar mereka rendah dalam kemampuan untuk mengikuti pembelajaran dan melakukan kinerja keterampilan serta cenderung menghindari tugas olahraga.

Berdasarkan permasalahan di atas, akan diterapkan model pembelajaran yang dapat mengembangkan kompetensi dalam pembelajaran PJOK tersebut. Dalam proses belajar mengajar pemilihan model, metode, pendekatan ataupun strategi pembelajaran merupakan faktor penting bagi perbaikan maupun pengoptimalan kemampuan atau keterampilan siswa, khususnya kemampuan pemahaman konsep

bermain dan motivasi belajar PJOK siswa dalam permainan bolavoli. Salah satu alternatif solusi yang diberikan peneliti dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU). Berikut dapat dilihat pada Gambar 27. bagan dari kerangka berpikir dalam penelitian ini.



Gambar 27. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir penelitian diatas, maka dapat diasumsikan jawaban sementara dari rumusan masalah yang dijabarkan sebelumnya dalam bentuk hipotesis penelitian, yaitu:

1. Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang.
2. Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli lebih unggul dibanding pembelajaran dengan Model *Direct Instruction* (DI) dalam hal kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang.
3. Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli lebih unggul dibanding pembelajaran dengan Model *Direct Instruction* (DI) dalam hal motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penggunaan dua faktor yang disengaja oleh peneliti untuk mencari hubungan sebab akibat (hubungan kausal) dengan menghilangkan atau meminimalkan faktor lain yang dianggap bermasalah oleh peneliti (Arikunto, 2010:9). Oleh karena itu, pada penelitian eksperimen terdapat dua kelompok, yaitu adanya kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Desain eksperimen yang digunakan adalah penelitian *true experimental design*. Dalam penelitian *true experimental*, sampel untuk kelompok eksperimen dan kelompok Kontrol dipilih secara acak dari populasi tertentu. Oleh karena itu ditandai dengan adanya kelompok kontrol dan sampel yang dipilih secara acak (Sugiyono, 2019: 75-76).

Desain penelitian adalah suatu rencana dan struktur penelitian yang dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memberikan jawaban atas pertanyaan, penelitian, mengontrol, dan mengendalikan varian. Desain penelitian *true experimental* menggunakan *posttest control group design*. Sebagaimana peneliti menerapkan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, serta memberikan perlakuan (*treatment*) yang berbeda pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada penelitian ini dilakukan dengan pemberian *treatment* yang terdiri dari dua perlakuan yaitu

penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada kelas eksperimen dan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) pada kelas kontrol. Pemberian *treatment* dilakukan untuk melihat pengaruh dua respon, yaitu kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Arikunto (2014: 203) Desain ini dapat dinyatakan dalam gambar berikut:

G_1	X_1	O_1
G_2	X_2	O_2

Gambar 28. Desain Penelitian *True Experimental*

Keterangan:

G_1 = Kelompok atau kelas eksperimen

G_2 = Kelompok atau kelas kontrol

X_1 = Kelas eksperimen dengan *treatment* penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

X_2 = Kelas kontrol dengan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI)

O_1 = *Post-test* kelas eksperimen dengan *treatment* penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

O_2 = *Post-test* kelas kontrol dengan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI)

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di VII SMPN 45 Palembang di semester ganjil pada tahun ajaran 2023/2024. Materi PJOK yang digunakan

dalam penelitian ini adalah materi pembelajaran permainan bola besar, yakni permainan bolavoli. Jumlah pertemuan efektif adalah 5 kali, setiap pertemuan terdiri dari 2 jam mata pelajaran (2×40 menit), termasuk untuk *posttest*. Penelitian dilaksanakan pada bulan Mei 2023 sampai dengan bulan Juni 2023. Materi dan permainan taktis yang diajarkan dalam pembelajaran permainan bolavoli dapat dilihat pada lampiran Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Adapun rincian pelaksanaan penelitian dilihat pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Rincian Pelaksanaan Penelitian

Pertemuan	Waktu Pelaksanaan	
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol
Pertemuan-1 (Service Bawah beserta Permainan Taktis “ <i>The Serving Underhand Game</i> ” Permainan Bolavoli)	Sabtu, 27 Mei 2023 (09.20-11.20)	Sabtu, 27 Mei 2023 (07.15-09.15)
Pertemuan-2 (Service Atas beserta Permainan Taktis “ <i>The Serving Overhand Game</i> ” Permainan Bolavoli)	Jumat, 02 Juni 2023 (07.15-09.15)	Kamis, 01 Juni 2023 (09.20-11.20)
Pertemuan-3 (Passing Bawah beserta Permainan Taktis “ <i>Square Pass & Switch Volleyball</i> ” Permainan Bolavoli)	Sabtu, 03 Juni 2023 (09.20-11.20)	Sabtu, 03 Juni 2023 (07.15-09.15)
Pertemuan-4 (Passing Atas beserta Permainan Taktis “ <i>Square Pass & Switch Volleyball</i> ” Permainan Bolavoli)	Jumat, 09 Juni 2023 (07.15-09.15)	Kamis 08 Juni 2023 (09.20-11.20)
Pertemuan-5 Variasi dan Kombinasi Teknik Servis Atas, Servis Bawah, Pasing Bawah dan Passing Atas dengan 3 Sentuhan beserta Permainan Taktis Pertahanan dan Penyerangan Permainan Bolavoli	Sabtu, 10 Juni 2023 (09.20-11.20)	Sabtu, 10 Juni 2023 (07.15-09.15)
<i>Post-test</i> KPKb dan MB	Jumat, 16 Juni 2023 (07.15-09.15)	Kamis, 15 Juni 2023 (09.20-11.20)

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang yang diidentifikasi oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019: 126). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII pada SMP Negeri 45 Palembang tahun pelajaran 2023/2024. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2019: 127). Adapun teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *probability sampling*. Sampel terdiri atas dua kelas yang dipilih secara acak dari delapan kelas VII. Dua kelas yang terpilih terdiri dari satu kelas sebagai kelas eksperimen dan kelas lain sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diberikan *treatment* penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU), sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari satu variabel bebas (*independent variable*) dan dua variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU), dan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI). Sedangkan variabel terikat yang akan diteliti adalah hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik.

Berikut akan diuraikan definisi operasional dari variabel-variabel tersebut.

1. *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan model pembelajaran yang berorientasi pada pendekatan pemahaman taktik dan pengembangan keterampilan dengan menggunakan situasi permainan berupa masalah-masalah taktik dengan tingkat kesulitan tertentu yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman permainan olahraga dan penguasaan keterampilan teknik, serta pendorong agar peserta didik dapat memiliki nilai-nilai keterampilan yang dilakukan dalam konteks permainan.

Model ini didasarkan pada enam komponen dalam proses pelaksanaannya yaitu permainan (*game*), aplikasi permainan (*game appreciation*), kesadaran taktis (*tactical awareness*), pembuatan keputusan yang akurat (*making appropriate decisions*), melakukan keterampilan (*skill execution*), dan kinerja (*performance*).

Tahapan pembelajaran model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terdiri dari: (a) *Game or game form* (Permainan) menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan; (b) *Question* (Diskusi), mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut; (3) *Practice* (latihan) berupa tugas-tugas latihan yang

digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru; dan (4) *Game* (Permainan), situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

2. Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain

Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain adalah hasil kemampuan kognitif dan psikomotorik yang merepresentasikan penguasaan teknik, strategi, taktik dan pemahaman konteks dalam permainan olahraga. Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain diukur dari 5 aspek yaitu: (1) penguasaan terhadap pengetahuan permainan; (2) penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain dan; (3) penguasaan terhadap peraturan permainan.

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan atau daya penggerak seseorang berupa keyakinan pada kemampuannya untuk belajar PJOK, menyelesaikan kinerja olahraga, serta kemampuan mencapai tujuan pembelajaran PJOK; memahami nilai-nilai penting dalam pembelajaran PJOK, keinginan menunjukkan kemampuan yang tinggi, memiliki kepuasan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan serta prestasi selama pembelajaran PJOK; serta berpartisipasi aktif dengan berbagai lingkungan belajar yang beragam dalam pembelajaran PJOK.

Motivasi belajar diukur dari lima indikator, yaitu: (1) efikasi diri (*Motivasi belajar*); (2) Nilai-nilai atau Kebermanfaatan Pembelajaran

(*Learning Value*); (3) Tujuan belajar individu (*Performance goal*); (4) strategi belajar; (5) lingkungan belajar.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data-data dalam penelitian ini diperoleh langsung oleh peneliti dengan memberikan *treatment* (perlakuan) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data melalui tahap-tahap sebagai berikut:

- a. Menyusun instrumen penelitian yang berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) PJOK, kisi-kisi soal *posttest*, rubrik penskoran dengan variabel yang akan diteliti yaitu hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar.
- b. Menvalidasi instrumen tes kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar peserta didik yang telah disusun melalui proses penilaian ahli atau validator.
- c. Uji coba instrumen yang telah divalidasi dilakukan pada kelas yang bukan merupakan kelas eksperimen dan kelas kontrol
- d. Memberikan *pretest* untuk kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang telah ditentukan.
- e. Melakukan penelitian bersama-sama dengan guru PJOK pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- f. Memberikan *posttest* untuk kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian terdiri dari instrumen tes dan instrument non-tes. Instrumen tes yaitu tes kemampuan pemahaman konsep bermain berupa tes pemahaman konsep bermain dan penilaian lembar pengamatan (observasi) keterampilan serta instrumen non-tes berupa angket motivasi belajar.

- a. Tes kemampuan pemahaman konsep bermain.

Tes kemampuan pemahaman konsep bermain berbentuk tes pilihan ganda dan lembar pengamatan (observasi) keterampilan yang bertujuan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik yaitu kemampuan teknik dasar *passing* bawah, *passing* atas, *service* atas dan *service* bawah serta tes pilihan ganda berupa materi permainan bolavoli. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tes yang diberikan sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Kisi-kisi dan lembar tes pilihan ganda dan pengamatan keterampilan pada tes kemampuan pemahaman konsep bermain dapat dilihat dalam lampiran.

b. Angket motivasi

Tujuan dari pemberian angket motivasi belajar ini untuk mengetahui tingkat motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK yakni pembelajaran permainan bolavoli. Pertanyaan dalam angket ini berupa pernyataan *favourable* atau *unfavourable*. Pertanyaan *favourable* adalah pertanyaan positif yang menggambarkan motivasi belajar peserta didik. Sedangkan pernyataan *unfavourable* adalah pernyataan negatif yang menggambarkan tidak adanya motivasi belajar peserta didik. Angket motivasi belajar yang digunakan berbentuk skala *Likert* yang terdiri dari lima kategori respon. Jumlah instrument dalam angket motivasi belajar terdiri dari 35 pernyataan. Angket motivasi belajar ini diberikan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum pemberian perlakuan (*treatment*) dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*). Kisi-kisi dan instrumen angket motivasi belajar dapat dilihat pada lampiran. Adapun kategori respon yang digunakan dalam angket motivasi belajar disajikan pada Tabel 2 berikut.

Tabel 2. Skala Likert

Kategori Respon	Nilai Butir	
	(+)	(-)
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (SR)	4	2
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Penskoran angket motivasi belajar terhadap pembelajaran PJOK yaitu pembelajaran permainan bolavoli memiliki rentang skor 35

sampai dengan 175. Kisi-kisi dan instrumen angket motivasi belajar ini dapat dilihat pada lampiran.

c. Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran

Pada pengumpulan data, lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran PJOK digunakan untuk memperoleh informasi tentang deskripsi pelaksanaan pembelajaran permainan bolavoli dengan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* selama penelitian. Lembar observasi terdiri atas beberapa indikator yang memuat kegiatan guru dan peserta didik selama proses pembelajaran sesuai langkah-langkah Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)*.

Skala penelitian yang digunakan dalam lembar observasi adalah respon “ya” dan “tidak”. Guru PJOK sebagai pengamat memberikan tanda *ceklist* pada setiap butir keterlaksanaan proses pembelajaran. Pilihan ya digunakan jika keterlaksanaan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah disusun, sedangkan pilihan tidak digunakan jika indikator yang ada dalam lembar observasi tidak terlaksana. Lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Kualitas instrumen penelitian mempengaruhi kualitas hasil penelitian. Oleh karena itu, untuk mendapatkan hasil penelitian yang baik, diperlukan kualitas instrumen penelitian yang baik pula. Instrumen dapat dikatakan memenuhi persyaratan sebagai alat pengumpul data apabila sekurang-

kurangnya instrumen dinyatakan valid dan reliabel. Berikut penjelasan mengenai kriteria validasi dan reliabilitas instrumen penelitian.

1. Validitas Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrument tes dan non tes. Oleh karena itu, validitas instrumen yang digunakan adalah validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Validitas isi diperoleh melalui analisis rasional isi dan penentuannya didasarkan pada penilaian subjektif individu atau penilaian ahli (*expert*). Prosedur untuk memperoleh validitas isi adalah dengan membandingkan isi dan domain yang hendak diukur untuk mengetahui keterwakilan instrument dengan kemampuan yang hendak diukur.

Ada dua hal yang diperhatikan, yaitu validitas muka (*face validity*) yang merupakan tingkat kecocokan antara tampilan alat ukur dengan responden yang akan menanggapi dan validitas logis (*logical validity*) yang meliputi kerepresentatifkan instrument pada domain yang akan diukur (Allen Yen, 1976). Validitas isi digunakan untuk instrumen tes kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar. Sedangkan validitas konstruk digunakan untuk angket motivasi belajar.

Setelah instrumen dinyatakan valid oleh para ahli, instrumen diujicobakan. Ujicoba instrumen diadakan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa valid instrumen yang dibuat. Setelah diperoleh hasil ujicoba, maka analisis faktor dilakukan (*exploratory factor analysis*) terhadap hasil tersebut untuk memperoleh bukti validitas konstruk dari instrumen yang telah dibuat.

Analisis faktor dapat dilakukan dengan melihat matriks korelasi secara keseluruhan. Untuk menguji apakah terdapat korelasi antar variabel dan dapat tidaknya analisis faktor dilakukan adalah dengan melihat nilai *measure of sampling adequacy* (MSA). Sebelum melihat nilai MSA pada *anti-image matrices* terdapat variabel yang direduksi atau tidak direduksi dalam analisis faktor, hasil uji *Kaiser-Meyer-Olkin* (KMO) dilihat terlebih dahulu. Jika nilai KMO lebih besar dari 0.05 dan juga signifikan pada 0.05, maka analisis faktor dapat dilanjutkan (Ghozali, 2011: 397). Dalam penelitian ini, analisis dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 *for windows*.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas suatu instrumen adalah keajengannya atau kekonsistenannya instrumen tersebut bila diberikan pada subjek yang sama meskipun oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, atau tempat yang berbeda, maka akan memberikan hasil yang sama atau relatif sama (tidak berbeda secara signifikan). Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan terhadap instrumen yang telah valid dan diujicobakan. Instrumen ini terdiri dari instrumen tes berbentuk tes tertulis dan lembar pengamatan (observasi) keterampilan dan instrumen non-tes berupa angket motivasi belajar. Estimasi reliabilitas tes kemampuan pemahaman konsep bermain, dan angket motivasi belajar dihitung menggunakan koefisien alpha (*Alpha Cronbach*). Rumus yang digunakan untuk menghitung koefisien alpha adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{(k - 1)} \left\{ 1 - \frac{\sum S^2_i}{S^2_i} \right\}$$

Keterangan;

α = koefisien *Cronbach's Alpha* (koefisien reliabilitas)

k = banyaknya butir pernyataan atau banyaknya soal

S^2_i = variansi skor pada item tertentu

$\sum S^2_i$ = variansi total skor item

(Ebel & Friesbie, 1991: 85)

Menurut Ebel & Frisbe (1991:86), suatu variabel dikatakan reliabel apabila estimasi reliabilitas tes dengan *Cronbach's Alpha* minimal 0,65. Pada penelitian dilakukan uji reliabilitas dengan program SPSS 26 dengan langkah analisis meliputi: input data → *Analyze* → *Scale* → *Reliability*.

Tolak ukur untuk menginterpretasikan derajat reliabilitas instrumen *Cronbach's Alpha* ditentukan berdasarkan kriteria menurut Guilford (1956) dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Kriteria estimasi reliabilitas

Kriteria Koefisien Korelasi Reliabilitas	Korelasi	Interpretasi Reliabilitas
$0,90 \leq r \leq 1,00$	Sangat tinggi	Sangat tepat/ sangat baik
$0,70 \leq r < 0,90$	Tinggi	Tepat/ baik
$0,40 \leq r < 0,70$	Sedang	Cukup tepat/ cukup baik
$0,20 \leq r < 0,40$	Rendah	Tidak tepat/ buruk
$r < 0,20$	Sangat rendah	Sangat tidak tepat/ sangat buruk

Hasil estimasi reliabilitas instrumen dengan *Cronbach's Alpha* yang digunakan pada penelitian ini ditunjukkan oleh Tabel 4 berikut.

Tabel 4. Estimasi Reliabilitas *Cronbach's Alpha* pada Instrumen Penelitian

Instrumen	Estimasi Reliabilitas
Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb)	0,850
Motivasi Belajar (KM)	0,970

Berdasarkan Tabel 4, diperoleh masing-masing estimasi reliabilitas *Cronbach's Alpha* untuk instrumen tes Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) sebesar 0,850 dengan kategori korelasi tinggi atau reliabilitas baik, dan angket motivasi belajar sebesar 0,970 dengan kategori korelasi sangat tinggi atau reliabilitas sangat baik. Sehingga, dapat dikatakan bahwa instrumen penelitian yang digunakan reliabel.

Setelah diperoleh koefisien reliabilitas instrumen, perhitungan *Standard Error Measurement* (SEM) dilakukan untuk masing-masing instrumen. Hal ini disebabkan, jika tes terhadap peserta didik dilakukan secara berulang-ulang dengan menggunakan tes yang sama, maka akan menghasilkan hasil tes yang beraneka ragam atau bervariasi. Skor tes yang bervariasi diperoleh berkaitan dengan tingkat reliabilitas tes.

Reliabilitas yang kecil pada umumnya menandakan perbedaan yang besar pada skor tes peserta didik. Sebaliknya, koefisien reliabilitas yang kuat cenderung mengakibatkan variasi yang kecil. Meskipun faktanya, jarang untuk melakukan tes yang sama secara berulang-ulang kepada sekelompok peserta didik, namun memungkinkan untuk mengestimasi besarnya variasi yang muncul akibat pemberian tes tertentu. Nilai estimasi inilah yang disebut

dengan *Standard Error Measurement* (SEM). Nilai SEM dapat dihitung dengan menggunakan rumus berikut:

$$SEM = SD_x \sqrt{1 - \alpha}$$

Keterangan

SEM = *Standard Error Measurement*

SD_x = Standar deviasi

α = Koefisien Cronbach's Alpha (koefisien reliabilitas)

(Nitko & Brookhart, 2007: 76)

Nilai SEM yang diperoleh akan menunjukkan besar kecilnya kemungkinan perbedaan nilai yang didapatkan siswa dengan nilai sesungguhnya (Nitko & Brookhart, 2011: 76). Sebagaimana juga disebutkan Rencher (1998:56), kesalahan baku pengukuran (*Standard Error of Measurement*) dapat digunakan untuk memahami kesalahan yang bersifat acak/random yang mempengaruhi skor peserta tes dalam pelaksanaan tes. Semakin kecil nilai SEM, maka pengukuran yang dilakukan akan semakin dapat dipercaya karena variasi kesalahan yang semakin kecil.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data. Tahap-tahap analisis data adalah: 1) Analisis data deskriptif; 2) Pengolahan dan analisis data statistik inferensial; 3) Pengujian hipotesis.

1. Analisis Data Deskriptif

Pengolahan dan analisis data statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Pengolahan data dilakukan dengan menentukan ukuran pemusatan dan penyebaran data, seperti rata-rata (*mean*), skor maksimum, skor minimum, simpangan baku (standar deviasi), variasi data dan presentase. Data disajikan dalam bentuk tabel.

Rentang nilai hasil kemampuan pemahaman konsep bermain adalah 0-180 dikonversi menjadi rentang 0-100 untuk lembar penilaian keterampilan. Rumus yang digunakan untuk mengkonversi skor kemampuan pemahaman konsep adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100$$

Setelah skor data dikonversi, kemudian dideskripsikan persentase jumlah peserta didik yang tuntas dan tidak tuntas sebelum dan sesudah perlakuan diberikan. Adapun Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah untuk mata pelajaran PJOK adalah 70. Sedangkan deskripsi hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dihitung dengan menggunakan statistik deskriptif. Skor maksimum untuk hasil kemampuan pemahaman konsep bermain adalah 100 dan skor minimum 0. Data skor hasil kemampuan pemahaman konsep bermain yang telah dikonversi kemudian dideskripsikan dengan menggunakan skala kualitatif. Adapun tabel kriteria

kualitatif hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dapat dilihat pada Tabel 5 berikut.

Tabel 5. Konversi Data Kuantitatif Ke Kualitatif dengan Skala Lima

No	Interval	Skor (X)	Kriteria
1.	$M_i + 1,5S_i < X \leq M_i + 3S_i$	$75 < X \leq 100$	Sangat Tinggi
2.	$M_i + 0,5S_i < X \leq M_i + 1,5S_i$	$58 < X \leq 75$	Tinggi
3.	$M_i - 0,5S_i < X \leq M_i + 0,5S_i$	$42 < X \leq 58$	Sedang
4.	$M_i - 1,5S_i < X \leq M_i - 0,5S_i$	$25 < X \leq 42$	Rendah
5.	$M_i + 3S_i \leq X \leq M_i - 1,5S_i$	$0 < X \leq 25$	Sangat Rendah

(Saifuddin Azwar, 2010 :163)

Keterangan:

X = Skor yang dicapai

M_i = Rerata ideal = $\frac{1}{2}$ (skor maksimum ideal + skor minimum ideal)

S_i = Simpangan baku ideal = $\frac{1}{6}$ (Skor maksimul ideal – Skor minimum ideal)

Penyekoran hasil kemampuan lari *sprint* dalam penelitian ini berpedoman pada kriteria yang disampaikan oleh CAI, Lane, dan Jababsin (1996:141) yang telah diadaptasi seperti pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6. Kriteria Skor Hasil Kemampuan Pemahaman konsep bermain

Respon Peserta didik	Skor
Tidak ada kinerja kemampuan/keterampilan	1
Kinerja kemampuan/keterampilan sebagian besar dilakukan dengan salah	2
Kinerja kemampuan/keterampilan kurang lengkap: sebagian variasi dan kombinasi teknik bermain diikuti, penguasaan teknik kurang tepat, koordinasi kurang baik, dan menunjukkan hasil kinerja yang rendah	3
Kinerja kemampuan/keterampilan hampir lengkap: sebagian variasi dan kombinasi teknik diikuti, sedikit kesalahan mempraktekkan teknik, koordinasi cukup baik dan hasil kinerja sedang	4
Kinerja kemampuan/keterampilan hampir lengkap: variasi dan kombinasi teknik diikuti, teknik bermain dilakukan dengan benar teknik, koordinasi baik dan hasil kinerja tinggi	5

Diadaptasi dari Cai, Lane, dan Jacabsin (1996)

Sedangkan angket motivasi belajar diberikan di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Penskoran angket motivasi belajar terhadap pembelajaran PJOK pada penelitian memiliki rentang antara 35 sampai 175. Untuk menentukan kriteria hasil pengukurannya, digunakan klasifikasi berdasarkan rata-rata ideal (M_i) dan standar deviasi (S_i). $M_i = \frac{35+170}{2} = 105$ dan $S_i = \frac{175-35}{6} = 23$ seperti yang dideskripsikan pada Tabel 7 berikut.

Tabel 7. Kategorisasi Motivasi belajar Peserta didik dalam Pembelajaran PJOK

No	Interval	Skor (X)	Kriteria
1.	$M_i + 1,5S_i < X \leq M_i + 3S_i$	$140 < X \leq 175$	Sangat Tinggi
2.	$M_i + 0,5S_i < X \leq M_i + 1,5S_i$	$117 < X \leq 140$	Tinggi
3.	$M_i - 0,5S_i < X \leq M_i + 0,5S_i$	$91 < X \leq 117$	Sedang
4.	$M_i - 1,5S_i < X \leq M_i - 0,5S_i$	$74 < X \leq 91$	Rendah
5.	$M_i + 3S_i \leq X \leq M_i - 1,5S_i$	$35 < X \leq 60$	Sangat Rendah

(Saifuddin Azwar, 2010 :163)

Nilai koefisien korelasi antar variabel hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar juga akan dihitung dalam penelitian ini, dengan menggunakan data nilai *posttest* variabel-variabel tersebut. Tingkat hubungan antar variabel berdasarkan hasil perhitungannya ditentukan dengan berpedoman pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8. Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0.00-0.199	Sangat rendah
0.20-0.399	Rendah
0.40-0.599	Sedang
0.60-0.799	Kuat
0.80-1.000	Sangat kuat

(Sugiyono, 2017 :242)

2. Pengolahan dan Analisis Data Statistik Inferensial

Data-data yang telah diperoleh kemudian diolah dan dianalisis. Data yang diperoleh dari kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah sebagai berikut:

- a) Skor angket motivasi belajar akhir kelas eksperimen
- b) Skor *posttest* kelas eksperimen
- c) Skor angket motivasi belajar akhir kelas kontrol
- d) Skor *posttest* kelas kontrol

Selanjutnya data tersebut akan diolah dengan menggunakan bantuan program SPSS 26 dan dibandingkan untuk mengetahui pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)* terhadap tingkat kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada materi yang telah diajarkan.

Pengolahan dan analisis data statistik inferensial dimaksudkan untuk menganalisis data dengan membuat generalisasi pada data sampel agar hasilnya dapat diberlakukan pada populasi. Secara umum, analisis statistik inferensial terbagi menjadi analisis statistik parametrik dan analisis statistik non parametrik. Analisis statistik parametrik digunakan untuk menguji hipotesis melalui pengujian parameter populasi, misalnya rata-rata (μ) dan variansi (σ^2).

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan, maka ada empat hipotesis penelitian yang akan diuji. Pengujian hipotesis dilakukan dengan

menggunakan *multivariate analyse of varians* (MANOVA) dan *independent sample t-test* dengan bantuan program SPSS 26. Adapun kriteria pengambilan keputusan yang digunakan dalam penelitian ini adalah apabila nilai signifikansi kurang dari 0.05, maka H_0 ditolak (Trihendradi, 2005: 189). Berarti ada perbedaan antara rata-rata kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berikut langkah-langkah pengujian hipotesis yang dilakukan untuk menjawab permasalahan yang telah dirumuskan:

- 1) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang? Jika terdapat pengaruh, maka rumusan masalah dilanjutkan pada rumusan masalah selanjutnya.

Pada penelitian ini, model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dikatakan berpengaruh terhadap hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik apabila: 1) terdapat perbedaan rata-rata hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, serta 2) masing-masing vektor rata-rata nilai hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

Berikut tahap-tahap pengujian hipotesis dengan MANOVA dan menggunakan program SPSS 26:

I. Uji Normalitas Multivariat

Uji asumsi normalitas multivariate dalam penelitian ini menggunakan kriteria χ^2 dari jarak *mahalanobis*. langkah-langkah dalam menggunakan kriteria χ^2 adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan nilai vektor rata-rata \bar{X}
- b. Menentukan invers matriks varians kovarians S^{-1}
- c. Menentukan nilai d_i^2 dengan menggunakan rumus $d_i^2 = (X_i - \bar{X})S^{-1}(X_i - \bar{X})^T$ dimana $i = 1,2,3, \dots, n$. Nilai d_i^2 adalah jarak *mahalanobis* setiap pengamatan dengan vector rata-ratanya.
- d. Nilai d_i^2 diurutkan dari yang terkecil hingga terbesar atau $d_1^2 < d_2^2 < \dots < d_n^2$.
- e. Menentukan nilai $\chi^2_{\alpha s(p)}$, dengan p merupakan derajat kebebasan.
- f. Data akan dikatakan berdistribusi normal multivariat apabila sekitar 50% nilai $d_i^2 < \chi^2_{\alpha s(p)}$ (Johnson & wichern, 2007:183).

II. Uji Homogenitas

Homogenitas data mempunyai makna bahwa data memiliki variansi atau keragaman nilai yang sama secara statistik. Uji homogenitas dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 untuk melihat apakah variansi data dari sampel yang dianalisis homogen atau tidak. Pengujian homogenitas dalam penelitian dilakukan dengan uji homogenitas *Box's M*. Taraf signifikansi yang dipilih adalah $\alpha = 5\%$. Jika angka signifikansi pada tabel *Box's M* lebih besar dari taraf signifikansi 0.05,

maka pengambilan keputusan adalah matriks kovarians pada variabel penelitian dapat dianggap sama.

III. Uji Hipotesis

MANOVA digunakan untuk menjawab perumusan masalah yang pertama. Adapun langkah-langkahnya yaitu:

a) Hipotesis:

H_0 : Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli tidak berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam pembelajaran PJOK.

H_1 : Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli berpengaruh terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam pembelajaran PJOK.

Hipotesis diatas dapat ditulis dalam bentuk lain seperti berikut :

$H_0 : \mu_1 = \mu_2$ atau $\begin{pmatrix} \mu_{11} \\ \mu_{12} \\ \mu_{13} \end{pmatrix} = \begin{pmatrix} \mu_{21} \\ \mu_{22} \\ \mu_{23} \end{pmatrix}$ Tidak ada perbedaan rata-rata hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada kelompok yang mendapat model

pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada dengan kelompok yang mendapat model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

$$H_1 : \mu_1 \neq \mu_2 \text{ atau } \begin{pmatrix} \mu_{11} \\ \mu_{12} \end{pmatrix} \neq \begin{pmatrix} \mu_{21} \\ \mu_{22} \end{pmatrix}$$

Ada perbedaan rata-rata hasil kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik pada kelompok yang mendapat model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada dengan kelompok yang mendapat model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

Keterangan :

μ_{11} = Rata-rata (*mean*) hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU).

μ_{12} = Rata-rata (*mean*) motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU).

μ_{21} = Rata-rata (*mean*) hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

μ_{22} = Rata-rata (*mean*) motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

Hipotesis tersebut diuji dengan menggunakan bantuan program SPSS 21, pada taraf signifikansi $\alpha = 0.05$ dan selang kepercayaan 95%. Selain itu, statistic uji yang akan digunakan adalah :

$$F = \frac{n_1+n_2-p-1}{(n_1+n_2-2)p} T^2 \text{ dengan } T^2 = \frac{n_1 \times n_2}{(n_1+n_2)} (\bar{y}_1 - \bar{y}_2) S^{-1} (\bar{y}_1 - \bar{y}_2)$$

(Steven, 2009:180)

Keterangan :

T^2 = Statistik Uji *Hotelling's*

n_1 = Ukuran sampel kelas eksperimen

n_2 = Ukuran sampel kelas kontrol

\bar{y}_1 = Vektor rata-rata skor kelas eksperimen

\bar{y}_2 = Vektor rata-rata skor kelas kontrol

p = Jumlah variabel terikat

S^{-1} = Invers matriks kovarians

Pengujian dilakukan dengan bantuan program SPSS 26 dengan $\alpha = 0.05$, dengan H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{\alpha(p, n_1+n_2-p-1)}$. Jika pengujian dilakukan dengan program SPSS 21, maka dilakukan dengan *analyze* → *General Linear Model* → *Multivariate* dengan H_0 ditolak jika $sig < \alpha$.

- 2) Bagaimana pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang?. Jika ada, manakah yang lebih unggul diantara kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI)?

Uji hipotesis dengan menggunakan *independent sample t-test* akan dilakukan untuk mengetahui manakah yang lebih unggul diantara kelas eksperimen yang mengikuti mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model *Direct Instructional* (DI).

Pada rumusan masalah kedua, perbedaan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik akan diselidiki. Oleh karena itu, data akan dianalisis adalah data skor *posttest* hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kedua kelompok. Pengujian hipotesis akan menggunakan bantuan program SPSS 26. Tahap-tahap pengujian adalah sebagai berikut:

a) Uji Asumsi Normalitas Univariat

Uji asumsi normalitas univariat memiliki tujuan untuk mengetahui apakah data sampel dari kelompok eksperimen dan kontrol berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas univariat dilakukan dengan menggunakan bantuan SPSS 26. Adapun langkah-langkah pengujiannya yaitu : menyetikkan data-data yang dianalisis, selanjutnya menu *analyze* → *Descriptive statistics* → *Explore* dipilih. Ketika *output* terlihat, nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* dapat dilihat pada tabel *test of normality*. Apabila nilai signifikansi *Kolmogorov-Smirnov* pada masing-masing kelompok lebih besar dari taraf signifikansi 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

b) Uji Asumsi Homogenitas Univariat

Homogenitas varians dapat dilihat dari hasil *Lavene's Test* yang ada pada *output* dengan menggunakan program SPSS 26. Jika nilai dsignifikansi *Lavene's Test* pada masing-masing kelompok lebih besar dari taraf signifikansi 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa varians kedua kelompok dari setiap variabel terikat tersebut homogeny atau dianggap sama.

c) Pengujian hipotesis univariat

Pengujian hipotesis univariat dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) terhadap

hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam pembelajaran PJOK.

Pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

$$H_{02} : \mu_{11} \leq \mu_{21}$$

$$H_{12} : \mu_{11} > \mu_{21}$$

Keterangan :

H_{02} = Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) tidak lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) terhadap hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik.

H_{12} = Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik.

μ_{11} = Rerata skor *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU).

μ_{21} = Rerata skor *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik yang menggunakan metode model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0.05$. jika diasumsikan variansi (ragam) kedua kelompok homogen dan data

berdistribusi normal, maka statistik uji berdistribusi t dengan derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{S_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dimana } S_p^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rerata sampel (kelompok) eksperimen

\bar{x}_2 = Rerata sampel (kelompok) kontrol

n_1 = Banyaknya anggota sampel (kelompok) eksperimen

n_2 = Banyaknya anggota sampel (kelompok) kontrol

S_1^2 = Varians sampel (kelompok) eksperimen

S_2^2 = Varians sampel (kelompok) kontrol

S_p^2 = Varians gabungan (*pooled variance*)

Jika diasumsikan variansi populasi kedua kelompok tidak homogen, maka statistik uji berdistribusi t dengan derajat bebas v yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s_p \sqrt{\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}}} \text{ dimana } v = \frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1} + \frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right)^2}{n_1 - 1} + \frac{\left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)^2}{n_2 - 1}}$$

H_0 ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Jika H_{02} ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) tidak lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) dalam hal hasil kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang.

- 3) Bagaimana terdapat pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas XI SMP Negeri 45 Palembang dalam pembelajaran PJOK?. Jika ada, manakah yang lebih unggul diantara kelas eksperimen yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan kelas kontrol yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI)?

Cara yang sama dengan langkah-langkah yang dilakukan pada uji hipotesis kedua digunakan untuk menjawab uji hipotesis ketiga. Tetapi data yang digunakan adalah skor *posttest* motivasi belajar peserta didik. Pengujian hipotesis univariat dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang dalam pembelajaran PJOK.

Pengujian hipotesis sebagai berikut:

$$H_{03} : \mu_{12} \leq \mu_{22}$$

$$H_{13} : \mu_{12} > \mu_{22}$$

Keterangan :

H_{03} = Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) tidak lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) terhadap motivasi belajar peserta didik.

H_{13} = Model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) terhadap motivasi belajar peserta didik.

μ_{12} = Rerata skor *posttest* motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU)

μ_{22} = Rerata skor *posttest* motivasi belajar peserta didik yang menggunakan model pembelajaran *Direct Instructional* (DI).

Taraf signifikansi yang digunakan adalah $\alpha = 0.05$. jika diasumsikan variansi (ragam) kedua kelompok homogen dan data berdistribusi normal, maka statistik uji berdistribusi t dengan derajat bebas $n_1 + n_2 - 2$ yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s_p \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \text{ dimana } s_p^2 = \frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

\bar{x}_1 = Rerata sampel (kelompok) eksperimen

\bar{x}_2 = Rerata sampel (kelompok) kontrol

n_1 = Banyaknya anggota sampel (kelompok) eksperimen

n_2 = Banyaknya anggota sampel (kelompok) kontrol

s_1^2 = Varians sampel (kelompok) eksperimen

s_2^2 = Varians sampel (kelompok) kontrol

s_p^2 = Varians gabungan (*pooled variance*)

Jika diasumsikan variansi populasi kedua kelompok tidak homogen, maka statistik uji berdistribusi t dengan derajat bebas v yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{(\bar{x}_1 - \bar{x}_2)}{s_p \sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}} \text{ dimana } v = \frac{\left(\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}\right)^2}{\frac{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right)^2}{n_1 - 1} + \frac{\left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)^2}{n_2 - 1}}$$

H_{03} ditolak jika $t_{hitung} > t_{tabel}$

Jika H_{03} ditolak, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) tidak lebih unggul daripada model pembelajaran *Direct Instructional* (DI) dalam hal motivasi belajar peserta didik kelas VII SMPN 45 Palembang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Deskripsi Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 45 Palembang pada tanggal 23 Mei 2023 sampai dengan 31 Juni 2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII di SMPN 45 Palembang yang terdiri dari 8 kelas. Adapun kelas yang digunakan sebagai sampel dalam penelitian adalah kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-7 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada pembelajaran PJOK sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pendekatan model *Direct Instruction* yang dilakukan di sekolah.

Dalam penelitian ini, Kegiatan pembelajaran dengan pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dan kontrol dilakukan selama 5 kali pertemuan dengan didahului pemberian *pretest* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar, kemudian dilakukan 4 kali kegiatan pembelajaran di kelas PJOK. Setelah 4 kali kegiatan pembelajaran dilakukan, peserta didik diminta mengerjakan *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar. Bahan ajar yang dipelajari pada penelitian ini adalah materi PJOK yakni materi pembelajaran

permainan bolavoli yang memuat kompetensi dasar 3.1, 4.1, 3.2, 4.2, 3.3 dan 4.3 pada peserta didik kelas VII di semester II.

2. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian diperoleh sesudah pemberian perlakuan di kelas PJOK. Data yang diperoleh yang diperoleh setelah pemberian perlakuan terdiri dari *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar. Tujuan pemberian *posttest* dan angket akhir adalah untuk mengetahui perbedaan pengaruh pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan pendekatan model *Direct Instruction* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data hasil penelitian ini diuraikan pada bagian subbab-subbab berikut.

a. Data Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb)

Data tes kemampuan pemahaman konsep bermain permainan bola voli pada penelitian ini terdiri dari data *posttest*. Tes pemahaman konsep bermain ini memiliki nilai maksimum teoritik yaitu 100 dengan nilai minimum teoritik yaitu 0. Adapun indikator pemahaman konsep bermain pada permainan bola voli yang digunakan pada penelitian terdiri dari: (1) penguasaan terhadap pengetahuan permainan; (2) penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain dan; (3) penguasaan terhadap peraturan permainan. Data hasil tes kemampuan konsep bermain peserta didik dalam permainan bola voli dapat dilihat pada tabel 7 berikut.

Tabel 9. Hasil deskriptif *Post-test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain berdasarkan kelas

Kelas	N	Nilai Teoritik		Nilai Empirik			
		Min	Max	Min	Max	Mean	Sd
KE <i>Post-Test</i> KPKb	36	0	100	63	98	83,25	8,132
KK <i>Post-Test</i> KPKb	36	0	100	58	84	70,78	6,949

Berdasarkan Tabel 9, menunjukkan bahwa rata-rata nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 83,25 dan 70,78. Setelah pemberian perlakuan pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan pendekatan model *Direct Instruction* pada masing-masing kelas, rata-rata nilai *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol mengalami perbedaan rata-rata. Rata-rata nilai *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain pada kelas eksperimen adalah 83,25 lebih tinggi daripada rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep pada kelas kontrol adalah 70,78. Selisih rata-rata sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebesar 12,48. Secara lebih rinci, nilai tes kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik terdiri dari rata-rata nilai yang diperoleh berdasarkan tes (1) penguasaan terhadap pengetahuan permainan; (2) penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain dan; (3) penguasaan terhadap peraturan permainan pada permainan bola voli. Adapun hasil tes kemampuan pemahaman konsep bermain pada masing-masing kelas

eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran. Selain itu, dapat dilihat pula kemampuan pemahaman konsep untuk pencapaian setiap indikator pada Tabel 10.

Tabel 10. Hasil deskriptif *Post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain berdasarkan indikator

Indikator	N	Nilai Teoritik		Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Min	Max	Min	Max	Mean	Sd	Min	Max	Mean	Sd
		KPKb-1	36	0	100	62	97	82,50	10,86 9	0	100
KPKb-2	36	0	100	60	100	84,25	9,530	0	100	72,08	10,595
KPKb-3	36	0	100	50	100	82,78	12,56 1	0	100	71,94	10,907

Keterangan:

KPKb-1: Penguasaan terhadap pengetahuan permainan

KPKb-2: Penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain.

KPKb-3: penguasaan terhadap peraturan permainan

Berdasarkan Tabel 10, terlihat bahwa rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing mengalami perbedaan rata-rata pada setiap indikator. Pada indikator KPKb-1, rata-rata nilai kemampuan penguasaan terhadap pengetahuan permainan bola voli pada kelas eksperimen sebesar 82,50 lebih tinggi dari rata-rata yang diperoleh kelas kontrol hanya sebesar 74,39 dengan perbedaan rata-rata kedua kelas sebesar 8,11 (10,34%). Kemudian untuk indikator KPKb-2 merupakan indikator dengan rata-rata tertinggi yaitu indikator keterampilan teknik bermain permainan bola voli. Ratarata nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 84,25 lebih tinggi dari rata-

rata yang diperoleh kelas kontrol hanya sebesar 72,08 mengalami selisih rata-rata tertinggi dari indikator lainnya sebesar 12,17 atau dengan presentase selisih rata-rata yaitu 15,57%. Demikian juga pada indikator KPKb-3 mengalami perbedaan rata-rata dikelas eksperimen sebesar 82,78 dan dikelas kontrol sebesar 71,94 dengan perolehan selisih rata-rata yaitu 10,84 atau 14,01%.

Selanjutnya data hasil *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengelompokkan ditunjukkan pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11. Kategori Nilai Tes Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Sesudah Pemberian Perlakuan

Interval Skor x	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>Post-test</i>		<i>Post-test</i>	
		f	%	f	%
$X < 75$	Sangat Tinggi	15	41,67	29	80,56
$58,33 < X \leq 75$	Tinggi	20	55,56	7	19,44
$41,67 < X \leq 58,33$	Sedang	1	2,78	0	0
$24,96 < X \leq 41,67$	Rendah	0	0	0	0
$X \leq 24,96$	Sangat Rendah	0	0	0	0

Berdasarkan kategori nilai tes kemampuan pemahaman konsep bermain sesudah pemberian perlakuan pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan pendekatan model *Direct Instruction* pada masing-masing kelas diperoleh jumlah peserta didik terbanyak dengan kategori kemampuan pemahaman konsep

bermain sangat tinggi adalah pada kelas eksperimen yaitu 29 peserta didik atau 80,56% dibandingkan pada kelas kontrol diperoleh jumlah peserta didik terbanyak dengan kategori kemampuan pemahaman konsep bermain yaitu kategori tinggi sebanyak 20 peserta didik dengan presentase 55,56%.

b. Data Motivasi Belajar

Data angket motivasi belajar dalam penelitian ini diperoleh dari pemberian angket setelah perlakuan (*treatment*). Data hasil angket motivasi belajar peserta didik ditunjukkan pada Tabel 12.

Tabel 12. Hasil deskriptif *Post-test* angket motivasi belajar berdasarkan kelas

Kelas	N	Nilai Teoritik		Nilai Empirik			
		Min	Max	Min	Max	Mean	Sd
		KE	36	30	175	136	169
KK	36	30	175	122	154	138,6 4	8,430

Berdasarkan Tabel 12, diperoleh bahwa rata-rata hasil angket motivasi belajar setelah *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing 154,11 dan 138,64. Hasil angket menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah perlakuan. Pada hasil angket setelah perlakuan, kelas eksperimen mengalami selisih rata-rata sebesar 15,47 dengan presentase 10,57%. Adapun variasi nilai angket sesudah perlakuan pada kelas kontrol lebih besar dari kelas eksperimen yang mengindikasikan bahwa sebaran nilai pada kelas kontrol memiliki

variasi yang lebih beragam dibandingkan kelas eksperimen. Adapun hasil deskriptif lebih lanjut *Post-test* motivasi belajar berdasarkan indikator pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13. Hasil deskriptif *Post-test* motivasi belajar berdasarkan indikator pada kelas eksperimen dan kelas

Indikator	N	Nilai Teoritik		Kelas Eksperimen				Kelas Kontrol			
		Min	Max	Min	Max	Mean	Sd	Min	Max	Mean	Sd
<i>MB_1</i>	36	7	35	25	34	29,42	2,26 0	24	34	31,19	2,459
<i>MB_2</i>	36	7	35	25	34	29,50	2,53 5	26	34	30,83	2,372
<i>MB_3</i>	36	5	25	16	24	19,86	2,257	17	25	21,61	2,032
<i>MB_4</i>	36	10	50	31	41	36,83	2,635	39	48	44,25	2,623
<i>MB_5</i>	36	6	30	19	29	24,42	2,931	21	30	26,22	2,380

Keterangan:

MB-1 :Efikasi Diri (*Self-Efficacy*)

MB-2 :Nilai-nilai atau Kebermanfaatan Pembelajaran (*Learning Value*)

MB-3 : Tujuan belajar individu (*Performance goal*)

MB-4 : Strategi belajar

MB-5 : Lingkungan belajar.

Berdasarkan Tabel 13, terlihat bahwa rata-rata masing-masing indikator motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK menunjukkan kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing mengalami perbedaan rata-rata pada setiap indikator. Hasil deskriptif diperoleh rata-rata nilai motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai motivasi belajar kelas kontrol. Pada indikator MB-1 yakni indikator efikasi diri, rata-rata nilai angket motivasi belajar PJOK pada kelas eksperimen sebesar 31,19 lebih tinggi dari rata-rata

yang diperoleh kelas kontrol hanya sebesar 29,42 dengan perbedaan rata-rata kedua kelas sebesar 1,77 (5,84%). Pada indikator KPKb-2 merupakan indikator dengan perbedaan rata-rata terkecil yaitu indikator nilai-nilai atau kebermanfaatan pembelajaran PJOK. Rata-rata nilai yang diperoleh pada kelas eksperimen sebesar 30,83 lebih tinggi dari rata-rata yang diperoleh kelas kontrol hanya sebesar 29,50 mengalami selisih rata-rata 1,33 atau dengan presentase 4,41%. Demikian juga pada indikator MB-3 berkaitan dengan tujuan belajar individu peserta didik mengalami perbedaan rata-rata dikelas eksperimen sebesar 21,61 dan dikelas kontrol sebesar 19,86 dengan perolehan selisih rata-rata yaitu 1,75 atau 8,44%. Namun selisih rata-rata tertinggi terdapat pada nilai motivasi belajar berkaitan dengan indikator strategi belajar peserta didik menunjukkan bahwa peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh nilai sebesar 44,25 lebih tinggi daripada kelas kontrol sebesar 36,83 dengan perolehan selisih rata-rata tertinggi dari indikator lainnya yakni sebesar 7,42 atau 18,30%. Selain itu, pada indikator MB-5 berkaitan dengan lingkungan belajar peserta didik juga menunjukkan perbedaan rata-rata pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing sebesar 26,22 dan 24,42 dengan presentase 7,11% atau selisih rata-rata 1,80. Dengan demikian, hasil deskriptif data *post-test* angket motivasi belajar berdasarkan indikator menunjukkan bahwa rata-rata nilai motivasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada rata-rata nilai pada kelas kontrol.

Selanjutnya data hasil *posttest* angket motivasi belajar dikelompokkan menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengelompokkan ditunjukkan pada Tabel 14 berikut.

Tabel 14. Kategori Nilai Motivasi Belajar Peserta didik sesudah Pemberian Perlakuan

Interval Skor x	Kategori	Kelas Kontrol		Kelas Eksperimen	
		<i>Post-test</i>		<i>Post-test</i>	
		f	%	f	%
$140 < X \leq 175$	Sangat Tinggi	15	41,67	35	97,22
$117 < X \leq 140$	Tinggi	21	58,33	1	2,78
$91 < X \leq 117$	Sedang	0	0	0	0
$74 < X \leq 91$	Rendah	0	0	0	0
$35 < X \leq 60$	Sangat Rendah	0	0	0	0

Berdasarkan Tabel 14, terlihat bahwa angket motivasi belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen memperoleh tingkat motivasi belajar dengan kategori yang lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol. Hampir keseluruhan peserta didik pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat tinggi untuk tingkat motivasi belajar mereka dengan presentase tertinggi yaitu 97,22% atau sebanyak 35 peserta didik. Namun, pada kelas kontrol menunjukkan jumlah peserta didik terbanyak berada pada kategori tinggi dengan 21 peserta didik atau 58,33 % dan 15 peserta didik lainnya berada dalam kategori sangat tinggi. Kelas eksperimen mengalami peningkatan jumlah peserta didik pada kategori sangat tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol setelah

diberikan perlakuan yakni presentase selisih jumlah sebesar 80% atau selisih sebanyak 20 peserta didik lebih banyak. Namun terlihat pada kelas kontrol juga cukup mengalami peningkatan nilai motivasi belajar yakni sebagian besar peserta didik telah berada dalam kategori motivasi belajar tinggi dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, terdapat perbedaan jumlah yang sangat signifikan kelas eksperimen yang mendapat perlakuan pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan pendekatan model *Direct Instruction* pada masing-masing kelas.

B. Hasil Hipotesis

Data *posttest* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar selanjutnya dianalisis untuk melakukan uji hipotesis. Uji Hipotesis ini digunakan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diajukan sebelumnya berdasarkan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Analisis data dilakukan berdasarkan hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan *treatment* pada kedua kelas penelitian untuk mengetahui perbedaan rata-rata nilai tes kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun uji hipotesis yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik dalam Pembelajaran PJOK secara simultan. Apabila terbukti terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan berdasarkan uji

statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan, selanjutnya dilakukan uji lanjut untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli berpengaruh terhadap masing-masing kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik dalam Pembelajaran PJOK.

1. Analisis data Sesudah Perlakuan

a. Uji Asumsi Multivariat dan Univariat

1) Uji Normalitas Multivariat dan Univariat

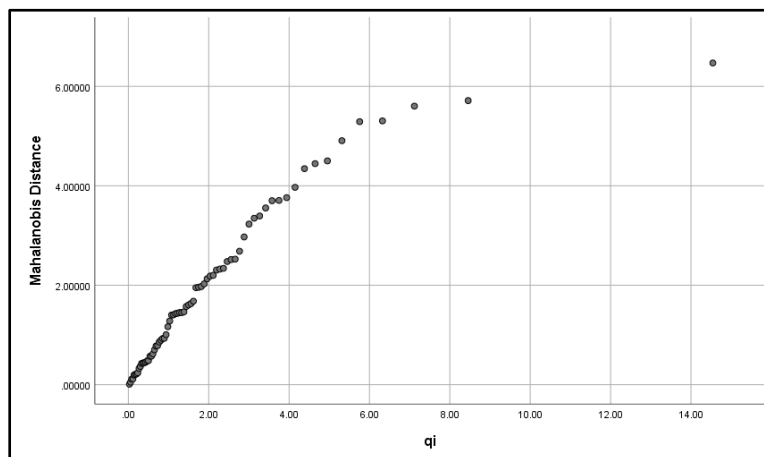
Uji normalitas multivariat dan univariat bertujuan untuk mengkonfirmasi bahwa subjek penelitian berasal dari populasi yang berdistribusi normal pada variabel-variabel penelitian dalam populasi. Uji normalitas multivariat dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS statistics 26* menggunakan uji *Mahalanobis Distance* dengan grafik *scatter-plot* antara jarak *mahalanobis* dengan *Chi Square* pada taraf signifikansi 0,05. Asumsi normalitas multivariat terpenuhi apabila nilai signifikansi (*p-value*) pada *mahalanobis distance* dan *Chi Square* kurang dari 0,05 atau $p\text{-value} < 0,05$. Berikut dapat dilihat pada Tabel 15, hasil uji *Mahalanobis Distance* pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol berdasarkan hasil *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar peserta didik.

Tabel 15. Hasil Uji Mahalanobis Distance setelah perlakuan

<i>Correlations</i>			
		<i>qi</i>	<i>Mahalanobis Distance</i>
<i>Qi</i>	<i>Pearson Correlation</i>	1	.925**
	<i>Sig. (2-tailed)</i>		.000
	<i>N</i>	72	72
<i>Mahalanobis Distance</i>	<i>Pearson Correlation</i>	.925**	1
	<i>Sig. (2-tailed)</i>	.000	
	<i>N</i>	72	72

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan hasil uji *Mahalanobis Distance* dan *Chi Square* pada nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar, diperoleh nilai koefisien korelasi yang diperoleh 0.925** menunjukkan koefisien korelasi yang sangat tinggi atau nilai sig. $0.000 < 0.05$ maka terdapat korelasi yang signifikan kuat. Hasil ini mengindikasikan bahwa data kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal multivariat. Begitu pula dapat dilihat pada *scatter-plot* normalitas



Gambar 29. Chi-Square Q-Q Plot Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

data *Q-Q Plot* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan yang diperoleh dari *chi-square* dan jarak mahalanobis

di masing-masing kelas dapat dilihat pada Gambar 29 berikut.

Berdasarkan *Q-Q Plot* data kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan dapat dilihat bahwa titik-titik pada kedua kelas membentuk garis lurus berada berdekatan dengan garis normalitas yang mengindikasikan bahwa data nilai *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal multivariat.

2) Uji Homogenitas Varians dan Matriks Kovarians

Uji homogenitas dilakukan untuk mengkonfirmasi bahwa kedua kelompok penelitian memiliki varians dan matriks kovarians yang homogen. Uji asumsi homogenitas kovarians dilaksanakan dengan bantuan *software IBM SPSS statistics 26* menggunakan uji *Box's M* pada taraf signifikansi $\alpha = 5\%$. Asumsi homogenitas matriks kovarians terpenuhi apabila nilai *p-value* (*Sig.*) lebih dari 0,05. Berikut adalah hasil uji *Box's M* pada nilai *post-test* kelas eksperimen dan kontrol terlihat pada Tabel 14 berikut.

Tabel 14. Hasil Uji *Box's M* Sesudah Perlakuan

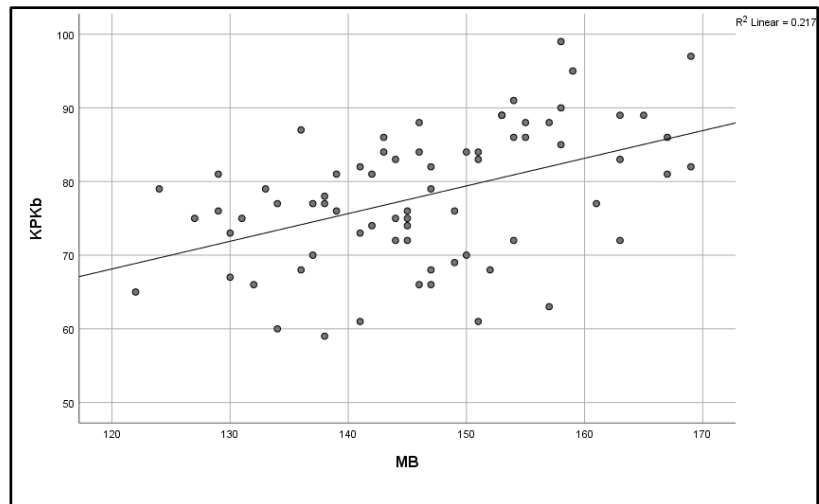
Uji <i>Box's M</i>	
<i>Box's M</i>	3.507
<i>F</i>	1.133
<i>Df1</i>	3
<i>Df2</i>	882000.000
<i>p-value</i>	0.334

Tampilan pada *Box's test* merupakan uji normalitas multivariat dengan uji *Box's M* sesudah perlakuan. Berdasarkan Uji *Box's M* menunjukkan nilai *sig.* $0,334 > 0,05$ sehingga mengindikasikan bahwa matriks kovarian variabel kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar adalah homogen atau sama pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah diberikan perlakuan. Hal ini berarti bahwa asumsi homogenitas multivariat terpenuhi.

3) Uji Linearitas

Asumsi selanjutnya sebelum melakukan uji multivariat perbedaan rata-rata adalah asumsi linearitas antar variabel dependen pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Asumsi linearitas terpenuhi apabila terdapat hubungan yang linear antar variabel dependen pada kelas eksperimen dan kontrol. Sehingga peningkatan (hubungan linear bersifat positif) atau penurunan (hubungan linear bersifat negatif) kuantitas disatu variabel akan diikuti secara linear oleh peningkatan dan penurunan kuantitas pada variabel lainnya. Asumsi linearitas menyatakan hubungan antar variabel yang akan dianalisis hendaknya membentuk pola garis linear dapat dilakukan dengan teknik grafik *scatter plot*. *Scatter-plots* yang menunjukkan hubungan antar variabel dependen pada masing-masing kelas

ditunjukkan oleh Gambar 30 berikut.



Gambar 30. Scatter-plots pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

Berdasarkan *scatter-plots* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sesudah perlakuan, dapat dilihat bahwa variabel-variabel dependen berhubungan linear satu sama lain dengan pola garis linearitas dari kiri bawah ke kanan atas. Grafik scatter plot diatas menunjukkan hubungan yang linear dan positif antara variabel kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar pada kedua kelas. Hubungan positif ini bermakna bahwa jika variabel kemampuan pemahaman konsep bermain mengalami peningkatan maka variabel motivasi belajar akan meningkat pula. Dengan demikian, karena terdapat hubungan yang linear antara variabel kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar maka asumsi linearitas data terpenuhi. Selain itu, untuk memperkuat hasil uji linearitas dengan *scatter-plots*, maka dilakukan alternatif uji lain untuk mendeteksi pola hubungan

antar variabel tersebut menggunakan uji signifikansi (*sig.*) *deviation from linearity*. Dasar pengambilan keputusan uji linearitas yakni jika nilai *sig. deviation from linearity* $> 0,05$ maka terdapat hubungan yang linear antara variabel dependen. Berikut hasil uji *sig. deviation from linearity* data *post-test* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 17.

Tabel 17. Tabel Anova Sesudah Perlakuan

Variabel	Deviation From Linearity	F	Sig.
KPKb-MB		.757	.789

Pada Tabel 17, Nilai *Sig.* pada *deviation from linearity* kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar menunjukkan $0,789 > 0,05$, maka data bersifat linear. Sehingga dapat disimpulkan terdapat hubungan linear secara signifikan antara variabel kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) dengan motivasi belajar (MB). Dengan demikian, asumsi linearitas pada kelas kontrol dan kelas eksperimen telah terpenuhi.

4) Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas pada variabel dependen dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS 26* menggunakan korelasi *Pearson's product-moment*. Dasar pengambilan keputusan uji multikolinearitas yaitu jika koefisien korelasi diantara masing-

masing variabel lebih dari 0,8 maka terjadi multikolinearitas dan sebaliknya, jika koefisien korelasi antara masing-masing variabel kurang dari 0,8 maka tidak terjadi multikolinearitas. Hasil korelasi *Pearson's product-moment* pada masing-masing variabel dependen dapat dilihat pada Tabel 18 berikut.

Tabel 18. Uji Multikolinearitas dengan *Pearson Correlation* Sesudah Perlakuan

Kelas	Variabel	<i>Pearson Correlation</i>
Kelas Eksperimen	KPKb-MB	0.280
Kelas Kontrol	KPKb-MB	0.577

Berdasarkan Tabel 18, menunjukkan hasil analisis interkorelasi antara variabel bebas yang ditandai dengan nilai koefisien korelasi *pearson*. Hasil korelasi pada kelas eksperimen antara variabel KPKb dengan MB adalah sebesar $r = 0,280 < 0,8$. Sehingga dapat disimpulkan gejala multikolinearitas tidak terdeteksi pada data kelas eksperimen. Begitu juga terlihat pada kelas kontrol menunjukkan hasil analisis interkorelasi antara variabel bebas yang ditandai dengan nilai koefisien korelasi antara variabel KPKb dengan MB adalah sebesar $r = 0,577 < 0,8$. Sehingga dapat disimpulkan gejala multikolinearitas tidak terdeteksi pada data kelas kontrol. Dengan demikian, asumsi interkorelasi pada kelas kontrol dan kelas eksperimen terpenuhi.

Berdasarkan hasil uji asumsi multivariat yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa asumsi-asumsi multivariat

terpenuhi pada data *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar setelah perlakuan. Dengan demikian, selanjutnya dilakukan uji hipotesis menggunakan uji MANOVA.

5) Uji Multivariat Perbedaan Rata-rata Setelah Perlakuan

Setelah asumsi-asumsi multivariat terpenuhi untuk data *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar setelah perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilanjutkan menggunakan uji MANOVA. Uji perbedaan rata-rata setelah perlakuan dilakukan dengan desain *two group multivariate analysis of variances* (MANOVA) berdasarkan nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain dan angket motivasi belajar. Hasil data *post-test* kemudian diuji dengan dengan bantuan *software IBM SPSS statistics 26* menggunakan statistik uji yaitu *Pillai's Trade*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root* pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. Hipotesis nol ditolak apabila nilai *p-value* < 0,05. Hasil uji MANOVA berdasarkan keempat uji statistik yang dilakukan berdasarkan nilai *post-test* dan angket akhir kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 19.

Tabel 19. Uji MANOVA dengan *Pillai*, *Wilks*, *Hotelling*, dan *Roy*

	Statistik Uji	F	P – Value
<i>Pillai's Trade</i>	0,560	43,964	0,000
<i>Wilks' Lambda</i>	0,440	43,964	0,000
<i>Hotelling's Trace</i>	1,274	43,964	0,000
<i>Roy's Largest Root</i>	1,274	43,964	0,000

Berdasarkan Tabel 19, menunjukkan Uji F signifikan pada $\alpha = 5\%$, diperoleh nilai *sig.* $0,000 < 0,05$ dengan menggunakan keempat uji statistik yang ada yaitu *Pillai's Trade*, *Wilks' Lambda*, *Hotelling's Trace*, dan *Roy's Largest Root*. Sehingga hipotesis nol ditolak yang berarti bahwa variabel independen (kelas kontrol dan kelas eksperimen) mempengaruhi pada variabel dependen kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) dan motivasi belajar (MB) atau terdapat perbedaan signifikan kedua vektor rata-rata antara kelas eksperimen dan kelas kontrol terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain, dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil uji MANOVA, dapat disimpulkan bahwa kedua vektor rata-rata nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain, dan motivasi belajar peserta didik setelah perlakuan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki perbedaan yang signifikan, sehingga selanjutnya akan dilakukan uji lanjut berupa uji F univariat untuk melihat keberadaan kontribusi masing-masing variabel dependen pada pengaruh multivariat dalam kelas eksperimen dan kelas kontrol.

- 1) **Uji F Univariat keunggulan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb)**

Pada Uji F Univariat, data *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain diuji dengan bantuan software *IBM SPSS 26* dan hasil analisis dapat dilihat pada uji signifikansi univariat yang ditampilkan *output test of between subject effects*. Hipotesis nol ditolak apabila nilai *p-value* < 0,05. Berikut hasil uji F univariat berdasarkan hasil *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 20.

Tabel 20. Hasil Uji F Univariat pada Nilai Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Setelah Perlakuan

Uji F Univariat	
F	34,808
P-Value	0,000

Berdasarkan Tabel 20, diperoleh nilai F Univariat = 34,808 dan nilai signifikansi *p-value* = 0,000. Uji univariat F pada kelas menunjukkan signifikan pada $\alpha = 5\%$ yaitu untuk variabel kemampuan pemahaman konsep bermain di peroleh *sig.* 0,000 < 0,05. Hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol ditolak yang berarti bahwa nilai kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol berkontribusi secara signifikan terhadap pengaruh multivariat. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap kemampuan pemahaman konsep

bermain (KPKb) memberikan hasil yang lebih unggul dibandingkan dengan pendekatan model pembelajaran *Direct Instruction* jika berorientasi pada kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb).

2) **Uji F univariat keunggulan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap motivasi belajar (MB).**

Pada uji F univariat, data angket motivasi belajar diuji dengan bantuan *software IBM SPSS 26* yang ditampilkan pada *output test of between subject effects* dengan uji signifikansi univariat. Hipotesis nol ditolak apabila nilai *p-value* < 0,05. Berikut hasil uji F univariat berdasarkan hasil angket motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 21.

Tabel 21. Hasil Uji F Univariat pada Nilai Motivasi Belajar Setelah Perlakuan

Uji F Univariat	
F	63,961
<i>P-Value</i>	0,000

Berdasarkan Tabel 21, diperoleh nilai $F = 63,961$ dan uji univariat F pada kelas menunjukkan signifikan pada $\alpha = 5\%$ yaitu untuk variabel motivasi belajar di peroleh *sig.* $0,000 < 0,05$. Hasil ini mengindikasikan bahwa hipotesis nol ditolak yang berarti bahwa nilai motivasi belajar peserta didik di kelas eksperimen

dan kelas kontrol berkontribusi secara signifikan terhadap pengaruh multivariat. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada permainan bolavoli terhadap motivasi belajar (MB) memberikan hasil yang lebih unggul dibandingkan dengan pendekatan model pembelajaran *Direct Instruction* jika berorientasi pada motivasi belajar (MB).

Tabel 22. Estimated Marginal Mean Kelas Sesudah Perlakuan

Kelas					
Dependent Variable	Kelas	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
KPKb	Kelas Kontrol	72.833	1.248	70.343	75.323
	Kelas Eksperimen	83.250	1.248	80.760	85.740
MB	Kelas Kontrol	138.639	1.368	135.911	141.367
	Kelas Eksperimen	154.111	1.368	151.383	

Berdasarkan Tabel 22, Selanjutnya untuk melihat secara detail pengaruh kelas terhadap KPKb dan MB dianalisis melalui rata-rata (*mean*) kelompok setiap KPKb dan MB dilihat pada *estimated marginal mean*. Kelas eksperimen mempengaruhi lebih tinggi (*mean*= 83,250) daripada kelas kontrol (*mean*=72,833) pada KPKb. Diikuti kelas eksperimen mempengaruhi lebih tinggi (*mean*=154,111) daripada kelas kontrol (*mean*=138,639) pada MB.

C. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan di SMPN 45 Palembang pada peserta didik kelas VII. Adapun kelas yang digunakan sebagai sampel penelitian adalah kelas VII-4 sebagai kelas eksperimen dan kelas VII-7 sebagai kelas kontrol. Dalam penelitian ini, pada kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menerapkan pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada pembelajaran PJOK sedangkan kelas kontrol diberikan perlakuan menggunakan pendekatan model *Direct Instruction* yang dilakukan di sekolah. Pada tahap pengumpulan data dan setelah diberikan perlakuan kepada kedua kelompok kelas, peneliti mengumpulkan data dengan melakukan *post-test*.

Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada aspek kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb), nilai rata-rata *post-test* KPKb kelompok TGfU sebesar 83,25 dan pada kelompok DI sebesar 70,78. Pada kedua kelompok kelas, nilai tertinggi KPKb pada data *post-test* yang dicapai peserta didik adalah 98 dan nilai terendah yang dicapai peserta didik adalah 58. Berdasarkan hasil analisis deskriptif pada aspek motivasi belajar (MB), nilai rata-rata MB kelompok TGfU pada data *post-test* sebesar 154,11 dan pada kelompok konvensional sebesar 138,64. Dari kedua kelompok peserta didik, nilai tertinggi pada *post-test* yang dicapai adalah 169 dan nilai terendah yang dicapai peserta didik sebesar 122.

Berdasarkan hasil analisis data *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) dan motivasi belajar (MB) pada bagian hasil

penelitian, secara deskriptif menunjukkan bahwa rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep bermain pada permainan bola voli dan motivasi belajar pada pembelajaran PJOK yang diajarkan dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih tinggi daripada kelas yang diajarkan dengan menggunakan pendekatan model *Direct Instruction*. Sebagaimana untuk setiap indikator kedua variabel dependen KPKb dan MB pada masing-masing kelas mengalami perbedaan rata-rata nilai yang signifikan. Hasil analisis data berdasarkan indikator variabel KPKb dan MB ditemukan presentase peningkatan rata-rata lebih besar diperoleh kelas eksperimen dibandingkan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) secara statistik deskriptif lebih baik dalam penerapannya dibandingkan pendekatan konvensional dengan pembelajaran langsung atau model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain pada permainan bolavoli dan motivasi belajar dalam pembelajara di kelas PJOK. Sebagaimana hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan Artha (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) efektif dan lebih baik dalam penggunaaannya dibandingkan dengan pembelajaran konvensional ditinjau dari motivasi belajar dan keterampilan bermain bolavoli peserta didik.

Terdapat beberapa faktor yang menyebabkan pendekatan kelompok TGfU efektif dalam penelitian karena di dalam proses pembelajaran PJOK,

peserta didik aktif dalam pembelajaran PJOK melalui pola pembelajaran olahraga yang menekankan pada pemahaman tentang permainan bolavoli. Model TGfU mendorong peserta didik untuk berpartisipasi dalam pengalaman belajar melalui pemahaman mendalam tentang permainan bolavoli. TGfU memampukan peserta didik untuk mengapresiasi kesenangan bermain sehingga mendorong keinginan peserta didik untuk belajar teknik bermain bolavoli diantaranya keterampilan teknik dasar *passing* dan *service*, sehingga model ini meningkatkan kemampuan pemahaman dan keterampilan dalam permainan bolavoli peserta didik. Hal ini terlihat selama proses pembelajaran di kelas PJOK sepanjang pemberian perlakuan diberikan. Berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pendekatan pembelajaran ini selama 5 pertemuan, persentase rata-rata keterlaksanaan rencana pembelajaran yaitu lebih dari 90%, sehingga dapat disimpulkan bahwa model TGfU terlaksana dengan kategori baik dalam pembelajaran di kelas PJOK. Dari pengamatan keterlaksanaan model pembelajaran di kelas menunjukkan aktivitas peserta didik selama proses pembelajaran mendukung mereka dalam meningkatkan kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) dalam permainan bolavoli dan motivasi belajar (MB) mereka dalam pembelajaran PJOK. Menurut Griffin, Mitchell & Oslin (1997: 16-18), model pembelajaran TGfU mengajarkan proses kemampuan anak dalam olahraga permainan yang didukung oleh pemahaman taktik dan penguasaan keterampilan dan memberikan peserta didik peluang untuk praktik dan memperbaiki keterampilan permainan yang mereka miliki untuk mendukung kemampuan

kedua variabel dependen dalam penelitian yaitu kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) dalam permainan bolavoli dan motivasi belajar (MB) mereka dalam pembelajaran PJOK.

Selain itu, berdasarkan hasil penelitian Robertson (2016), model TGfU memadukan keterampilan teknik dan pemahaman taktik mendorong peserta didik dapat menghargai nilai-nilai keterampilan dalam konteks permainan, sehingga model TGfU mengajarkan peserta didik untuk bermain lebih baik dan menikmati proses permainan olahraga yang dilakukan secara bermakna dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Jika ditinjau dari hasil penelitian oleh Samodra (2015) yaitu peserta didik mendapatkan penguasaan seperti penguasaan pengetahuan, keterampilan, strategi dan taktik, aturan main, dan penguasaan dalam konteks permainan. Dalam studi ditemukan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemahaman konsep bermain dalam permainan bolavoli antara peserta didik yang diajarkan melalui model TGfU dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian yang dilakukan oleh Batez et al. (2021) juga menunjukkan efektivitas model TGfU dalam konteks pembelajaran PJOK meningkatkan keterampilan bolavoli dan tingkat *enjoyment* serta motivasi intrinsik peserta didik yang lebih besar dan ini adalah faktor kunci dalam keinginan untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK dan mempelajari keterampilan permainan bolavoli dibandingkan dengan kelas konvensional. Berdasarkan hasil penelitiannya itu diperoleh suatu rancangan pembelajaran TGfU yang efektif membantu peserta didik

untuk mengintegrasikan dan mengaplikasikan konsep bermain dalam pembelajaran PJOK. Hasil menunjukkan perbedaan yang signifikan dalam kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar PJOK antara peserta didik yang belajar menggunakan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan peserta didik yang diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*). Sebagaimana dalam penelitian ditemukan bahwa model pembelajaran TGfU menciptakan situasi pembelajaran yang bervariasi, kemandirian belajar melalui pemahaman konsep bermain dan kepercayaan diri yang dikembangkan dan kemudian meningkatkan motivasi yang lebih besar dan perasaan positif dalam mengikuti pembelajaran PJOK serta kesenangan yang lebih besar untuk aktif secara fisik dalam pembelajaran olahraga. Akibatnya kompetensi dalam pembelajaran PJOK pada peserta didik meningkat pula. Hal ini dapat dilihat pada nilai masing-masing indikator variabel kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar memperoleh nilai lebih tinggi dan signifikan dibandingkan penggunaan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) berdasarkan Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Peserta Didik.

Berdasarkan perhitungan Uji statistik F univariat pada nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain pada pembelajaran permainan bolavoli masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan

bahwa rata-rata nilai KPKb kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dalam analisis statistik inferensial diperoleh nilai $F = 34,808$ & nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ yang berarti H_0 ditolak sebagai akibatnya penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) menunjukkan *output* yg lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) jika berorientasi pada kemampuan pemahaman konsep bermain permainan bolavoli.

Sejalan dengan hasil analisis statistic deskriptif, nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain permainan bolavoli pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol dimana kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *post-test* diatas nilai 75 sedangkan nilai rata-rata kelas kontrol dibawah 75 yang berarti dibawah nilai kriteria ketuntasan minimal. Hasil analisis deskriptif tersebut menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul dibandingkan dengan kelas kontrol jika berorientasi pada kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Secara keseluruhan, kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) sebesar 83,25 sedangkan kelas kontrol memiliki rata-rata nilai *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) sebesar 70,78. Pada penelitian menggunakan tiga indikator kemampuan pemahaman konsep bermain permainan bolavoli dalam pembelajaran PJOK, yaitu: KPKb-1: Penguasaan terhadap pengetahuan permainan ; KPKb-2: Penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain; dan KPKb-3: penguasaan terhadap peraturan permainan.

Persentase rata-rata nilai kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) tertinggi kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada indikator KPK-2. Pada indikator KPKb-2, rata-rata nilai peserta didik pada kelas eksperimen memperoleh persentase 84,25 % dari nilai maksimum teoritik. Sedangkan indikator KPKb-2 pada kelas kontrol memperoleh rata-rata nilai berada pada persentase 74,08 % dari nilai maksimum teoritik dan terdapat perbedaan rata-rata sebesar 12,17 atau 15,57% dari rata-rata kelompok kelas. Pada indikator KPKb-3 merupakan indikator dengan presentase tertinggi kedua pada kelas eksperimen sedangkan indikator KPKb-1 merupakan indikator dengan presentase tertinggi kedua pada kelas kontrol. Namun kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai yang lebih tinggi dari kedua indikator tersebut dibandingkan pada kelas kontrol dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 82,78% dari nilai maksimum teoritik indikator KPKb-3 dan rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 71,94% dari nilai maksimum teoritik indikator KPKb-3 dengan perolehan selisih rata-rata kedua kelas yaitu 10,84 atau 14,01%. Sementara itu, dilihat dari presentase rata-rata nilai terendah berada pada indikator KPKb-1 pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berada pada indikator KPKb-3. Indikator KPKb-1 untuk nilai rata-rata kelas eksperimen berada pada 82,50% dari nilai maksimum teoritik indikator KPKb-1 dan rata-rata nilai kelas kontrol berada pada 72,08% dari nilai maksimum teoritik indikator KPKb-1 dengan perbedaan rata-rata kedua kelas sebesar 8,11 (10,34%).

Pada masing-masing indikator kemampuan pemahaman konsep

bermain pada permainan bolavoli diperoleh secara keseluruhan nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih unggul untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam penguasaan terhadap pengetahuan permainan bolavoli, penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain dan penguasaan terhadap peraturan permainan bolavoli. Berdasarkan hasil *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain pada permainan bolavoli, sebagian besar peserta didik yang memperoleh nilai *post-test* rendah pada indikator KPKb-1 juga memiliki nilai yang rendah pula pada indikator KPKb-3. Hubungan antara indikator KPKb-1 dan indikator KPKb-3 merupakan hal yang wajar mengingat peserta didik belum dapat memahami konsep permainan bolavoli pada indikator KPKb-1 apabila belum memahami peraturan dalam permainan bolavoli KPKb-3, begitu pula apabila belum mampu memahami konsep permainan bolavoli dan peraturan permainan berkaitan dengan penguasaan keterampilan permainan sehingga hasil *post-test* pada indikator KPKb-2 sejalan dengan indikator KPKb-1 dan KPKb-3.

Berdasarkan *star-plots* pada gambar, Pada *plots* nilai indikator KPKb-1, KPKb-2, dan KPK-3 dapat dilihat bahwa radius *plot* subjek kelas eksperimen lebih lebar dari pada kelas kontrol. Dengan demikian, kelas eksperimen lebih unggul dari kelas kontrol jika berorientasi pada kemampuan pemahaman konsep. Sehingga dapat dikatakan bahwa dari kedua model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) yang diterapkan pada kelas

PJOK, kelas eksperimen lebih efektif atau lebih baik untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep bermain peserata didik dibandingkan kelas kontrol dalam pembelajaran PJOK permainan bolavoli.

Selanjutnya, akan dijabarkan hasil kerja peserta didik pada *post-test* kemampuan pemahaman konsep bermain. Pada indikator KPK-1; yaitu indikator penguasaan terhadap pengetahuan permainan; peserta didik yang memiliki persentase jawaban benar dibawah 80% di kelas eksperimen dan kelas kontrol masing- masing adalah 11 orang dan 22 peserta didik. Peserta didik dengan kode K-2, K-13 dan K-24 memperoleh nilai terendah pada indikator KPKb-1 yaitu 46,67%. Sementara itu, peserta didik dengan kode E-27 memperoleh nilai terendah pada indikator KPKb-1 yaitu 60%. Peserta didik dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memperoleh nilai hampir sama yaitu 90% dan 86,67% dari presentase jawaban benar dengan jumlah peserta didik yaitu 11 orang pada kelas eksperimen dan 5 orang pada kelas kontrol. Kemampuan pemahaman konsep untuk indikator KPKb-1 diukur dalam 15 soal benar salah terkait penguasaan pengetahuan permainan bolavoli yaitu 1, 2, 5, 9, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, dan 25.

Pada indikator KPKb-2, yaitu indikator indikator penguasaan terhadap keterampilan teknik bermain pada permainan bolavoli; peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 70% di kelas eksperimen terdapat 6 peserta didik, sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai dibawah 70% di kelas kontrol adalah 11 peserta didik. Hal ini menunjukkan sebagian besar peserta didik

mengalami kesulitan atau belum dapat memahami dan menerapkan keterampilan teknik bermain yang baik dan benar dalam permainan bolavoli seperti teknik *passing* atas dan *passing* bawah serta teknik *service* atas dan *service* bawah pada kelas kontrol dibandingkan kelas eksperimen. Sejalan dengan itu, data mengindikasikan kesulitan peserta didik pada indikator KPKb-2 berkorelasi dengan indikator KPKb-1 dan KPKb-3 berkaitan dengan pemahaman pengetahuan konteks permainan dan peraturan permainan yang rendah. Ketika peserta didik mampu mengembangkan kemampuan pemahaman pengetahuan permainan bolavoli dalam indikator KPKb-1 yang benar maka akan cenderung memudahkan peserta didik menginterpretasikan atau mempraktekkan keterampilan konsep dan teknik bermain yang tepat. Peserta didik dengan kode E-11 memperoleh nilai terendah pada indikator KPKb-2 yaitu 61,67%. Sementara itu, peserta didik dengan kode K-18 dan K-27 memperoleh nilai terendah pada indikator KPKb-3 yaitu 55,56% dari presentase jawaban benar mereka. Sehingga Hal ini menunjukkan kemampuan peserta didik pada kelas eksperimen lebih baik daripada kelas kontrol pada indikator KPKb-2. Kemampuan pemahaman konsep untuk indikator KPKb-2 diukur dalam pernyataan pada lembar keterampilan teknik bermain sebanyak 36 pernyataan yang terdiri kemampuan teknik *passing* dan kemampuan teknik *service*.

Dilihat dari indikator KPKb-3, yaitu indikator penguasaan terhadap peraturan permainan bolavoli; terdapat 14 peserta didik yang memperoleh nilai diatas 80% di kelas kontrol maupun sedangkan pada kelas eksperimen

sebagian besar peserta didik memperoleh nilai diatas 80% yakni sebanyak 26 peserta didik. Peserta didik dengan nilai tertinggi pada kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing memperoleh nilai yaitu 100% dan 90% dari presentase jawaban benar dengan jumlah peserta didik yaitu 7 orang pada kelas eksperimen dan 3 orang pada kelas kontrol. Peserta didik dengan kode K-1, K-18 dan K-35 memperoleh nilai terendah pada indikator KPKb-3 masing-masing 40%. Sementara itu, peserta didik dengan kode E-7 dan E-14 memperoleh nilai terendah pada indikator KPKb-3 yaitu 50% dari presentase jawaban benar peserta didik. Kemampuan pemahaman konsep bermain untuk indikator KPKb-3 diukur oleh soal nomor 3, 4, 6, 7, 8, 10, 11, 22, 23, dan 24.

2. Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) berdasarkan Motivasi Belajar Peserta Didik.

Berdasarkan perhitungan Uji F univariat pada nilai *post-test* motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menyatakan bahwa kelas eksperimen lebih unggul daripada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dalam analisis statistik inferensial diperoleh nilai $F = 63,961$ & nilai $p\text{-value} = 0,000 < 0,05$ yg artinya H_0 ditolak, sedemikian sehingga penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) menunjukkan *output* yg lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*) jika berorientasi pada motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK.

Sebagaimana telah diuraikan pada hasil uji hipotesis, keunggulan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) juga dapat

dilihat pada nilai rata-rata *post- test* angket motivasi belajar pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sejalan dengan hasil analisis kemampuan pemahaman konsep bermain, nilai angket akhir motivasi belajar pada masing-masing kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki rata-rata yang meningkat. Kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai angket motivasi belajar sebesar 154,11 (88,06% dari nilai maksimum teoritik) sedangkan pada kelas kontrol memiliki rata-rata nilai angket motivasi belajar sebesar 138,64 (79,22% dari nilai maksimum teoritik). Rata-rata nilai motivasi belajar pada kelas eksperimen berada pada kategori tinggi sedangkan rata-rata nilai motivasi belajar kelas kontrol pada kategori sangat tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada kelas eksperimen lebih efektif untuk mengembangkan motivasi belajar peserta didik dibandingkan kelas kontrol dengan model pembelajaran langsung (*Direct Instruction*).

Hasil angket motivasi belajar dalam penelitian ini dibedakan menjadi 5 kategori berdasarkan skala likert, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Pada kondisi awal sebelum diberikannya perlakuan pembelajaran dikelas PJOK, sebaran data kelas eksperimen dan kontrol cenderung berpusat pada dua kategori yaitu kategori sedang dan kategori rendah dengan jumlah peserta didik yang hampir sama dimana kategori sedang yaitu 15 peserta didik dan kategori rendah sebanyak 17 peserta didik dari 36 keseluruhan sampel penelitian. Berbeda halnya dengan kelas kontrol, sebaran data cenderung berpusat pada kategori sedang dan

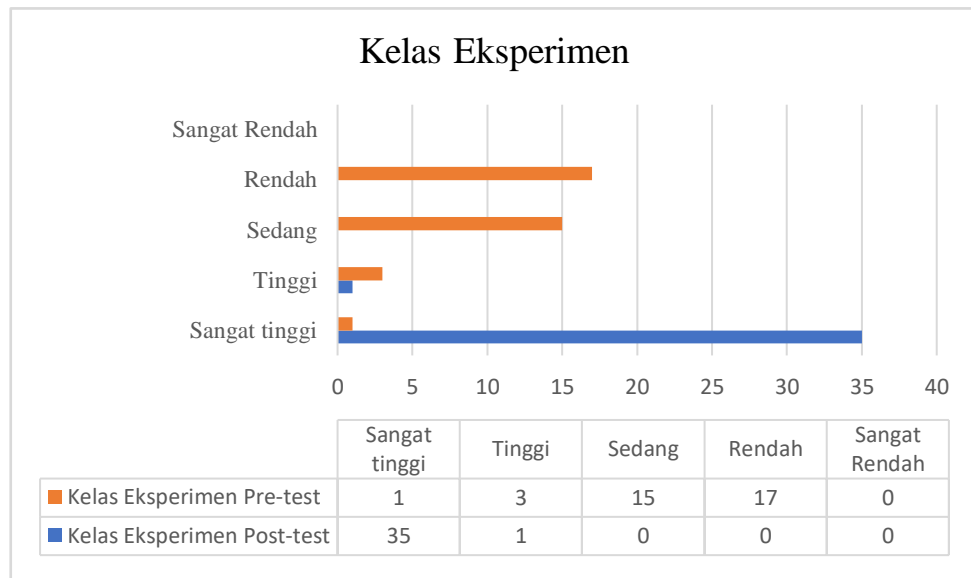
kategori rendah dengan jumlah peserta didik sebanyak 19 peserta didik kategori sedang dan 11 peserta didik kategori rendah. Secara sekilas dapat dilihat bahwa kelas kontrol memiliki peserta didik dengan kondisi awal yang sedikit lebih unggul dibandingkan kelas eksperimen jika berorientasi pada motivasi belajar PJOK mereka. Namun setelah diberikan angket akhir motivasi belajar dengan perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dengan kelompok TGfU dan kelas kontrol dengan kelompok DI terlihat perbedaan yang signifikan dari sebelumnya.

Motivasi belajar PJOK peserta didik mengalami peningkatan seiring dengan pelaksanaan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) di kelas eksperimen dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) di kelas kontrol. Pada kelas eksperimen dapat dilihat bahwa 17 peserta didik yang awalnya memiliki tingkat motivasi belajar pada kategori rendah, pada akhirnya memiliki motivasi belajar pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Demikian pula pada kelas kontrol setelah mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran PJOK, 11 peserta didik yang awalnya memiliki motivasi belajar PJOK pada kategori rendah, pada akhirnya memiliki tingkat motivasi belajar dengan kategori tinggi. Berbeda dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kategori rendah, peningkatan motivasi belajar peserta didik pada kategori sedang cenderung tidak sama antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, sebagian besar siswa yang awalnya memiliki kategori motivasi belajar PJOK pada kategori sedang dan kategori rendah, pada akhirnya memiliki motivasi belajar

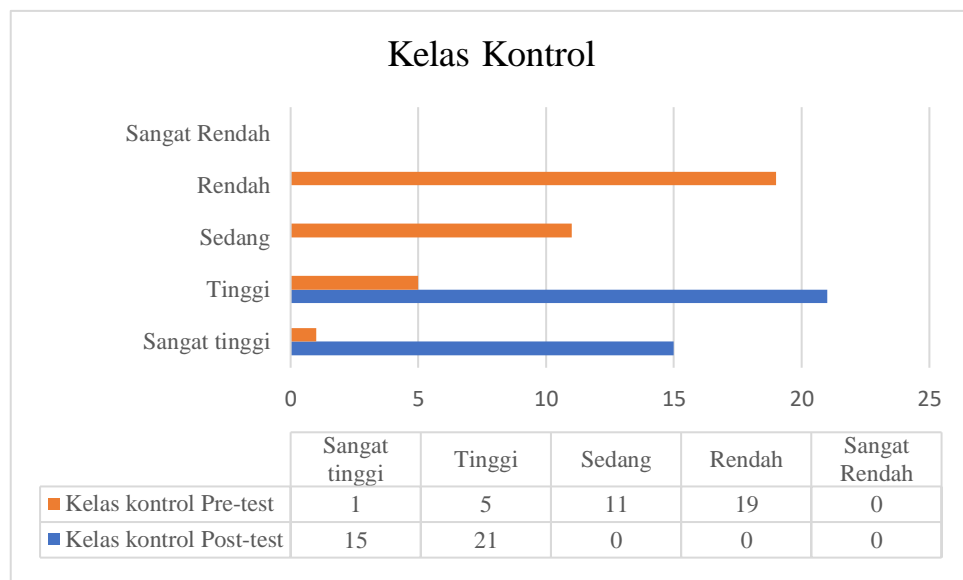
PJOK pada kategori sangat tinggi. Hanya terdapat 1 peserta didik mengalami peningkatan kategori motivasi belajar PJOK dari kategori rendah menuju ke kategori tinggi. Sementara itu, hal yang tidak sama berlaku pada kelas kontrol. Pada kelas kontrol, hanya terdapat 5 peserta didik yang awalnya memiliki motivasi belajar PJOK pada kategori rendah yang pada akhirnya memiliki motivasi belajar PJOK pada kategori sangat tinggi. Sedangkan hanya terdapat 10 peserta didik yang awalnya memiliki motivasi belajar PJOK pada kategori sedang yang pada akhirnya memiliki motivasi belajar PJOK pada kategori tinggi dan sangat tinggi. Secara keseluruhan, pada kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan yakni 35 peserta didik berada pada motivasi belajar dengan kategori sangat tinggi sedangkan pada kelas kontrol 21 peserta didik berada pada motivasi belajar PJOK dengan kategori tinggi.

Dengan demikian, berdasarkan analisis statistik deskriptif dan hasil uji hipotesis statistik inferensial dapat disimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) di kelas eksperimen lebih unggul daripada dan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) di kelas kontrol jika berorientasi pada motivasi belajar PJOK peserta didik. Rincian data angket motivasi belajar PJOK peserta didik sebelum dan setelah perlakuan dapat dilihat pada lampiran. Berikut ditunjukkan grafik kategori nilai motivasi belajar PJOK peserta didik pada kelas eksperimen dan

kelas kontrol pada Gambar 31 dan Gambar 32.



Gambar 31. Kategori Nilai Motivasi Belajar pada Kelas Eksperimen



Gambar 32. Kategori Nilai Motivasi Belajar pada Kelas Kontrol

Terdapat lima indikator motivasi belajar berdasarkan validitas konstruk dalam penelitian ini, yaitu: MB-1) efikasi diri (*Self-Efficacy*); MB-2) nilai-nilai atau kebermanfaatan pembelajaran (*Learning Value*); MB-3) tujuan belajar individu (*Performance goal*); MB-4) strategi belajar; dan MB-5)

lingkungan belajar.

D. Keterbatasan Penelitian

Adapun beberapa keterbatasan dalam pelaksanaan penelitian ini yang secara umum telah berjalan sesuai dengan rencana penelitian adalah sebagai berikut.

1. Pelaksanaan pembelajaran dalam penelitian ini ditemukan beberapa kendala bagi peserta didik dan pengajar yaitu waktu pembelajaran PJOK memiliki durasi yang singkat yang harus disesuaikan dengan langkah-langkah model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU).
2. *Platform* atau media pembelajaran yang digunakan untuk memaksimalkan teori pembelajaran PJOK dalam permainan bolavoli perlu diperhatikan dan dipersiapkan sebelumnya dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
3. Beberapa permasalahan yang dialami dilapangan saat pembelajaran PJOK diantaranya kelengkapan sarana dan prasarana serta peralatan permainan olahraga yang dibutuhkan pada pembelajaran PJOK dalam permainan bolavoli dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU).
4. Peserta didik merasa kebingungan saat menerapkan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) ini pertama kali digunakan dalam kelas PJOK, sehingga peserta didik memerlukan waktu untuk terbiasa. Oleh karena itu, diperlukan upaya ekstra diawal

pembelajaran agar maksud pendekatan pembelajaran dapat dipahami peserta didik dan memaksimalkan proses pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU).

5. Materi dan instrumen pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini terbatas pada materi permainan bolavoli. Keterbatasan materi dan instrumen pada penelitian ini memungkinkan generalisasi yang dilakukan terbatas hanya pada materi pembelajaran PJOK tersebut.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang telah dideskripsikan pada bab sebelumnya, diperoleh beberapa simpulan penelitian sebagai berikut.

- 1) Terdapat pengaruh penerapan pada pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik.
- 2) Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) jika berorientasi pada kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik.
- 3) Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) jika berorientasi pada motivasi belajar peserta didik.

B. Implikasi

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen di SMPN 45 Palembang pada peserta didik kelas kelas VII. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan pengaruh penerapan pada pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) terhadap kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan kesimpulan yang diperoleh, maka diperoleh beberapa implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Secara teoritik, penerapan pada pendekatan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) mampu menjadi suatu alternatif pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep bermain peserta didik pada permainan bolavoli dan motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK. Sejalan dengan kajian teoritik, hasil penelitian ini mampu membuktikan teori-teori yang telah dipaparkan dalam kajian pustaka.
2. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) lebih unggul dibandingkan dengan model pembelajaran *Direct Instruction* (DI) sehingga penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) pada pembelajaran PJOK menjadi sangat disarankan untuk mengembangkan kemampuan pemahaman konsep bermain pada permainan bolavoli dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK.
3. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan perspektif baru mengenai model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dalam pembelajaran di kelas PJOK.

C. Saran

1. penelitian ini mendukung adopsi model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dalam pembelajaran di kelas PJOK oleh guru sebagai metode pengajaran alternatif untuk meningkatkan

kemampuan pemahaman konsep bermain dan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat berfungsi mendorong penggunaan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) di berbagai tingkat pendidikan dan berbagai jenis permainan olahraga.

2. Bagi pengajar, beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) di kelas PJOK, yaitu:
 - a. Sebelum pelaksanaan pembelajaran, diharapkan guru dapat merancang model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) sesuai dengan langkah-langkah dan prinsip model *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dengan kreatif, inovatif dan menyenangkan.
 - b. Dalam model pembelajaran *Teaching Games for Understandings* (TGfU) perlu diperhatikan karakteristik peserta didik dalam hal kemampuan olahraga yang akan dikuasai baik kognitif, psikomotorik dan afektif,
 - c. Dalam model pembelajaran ini perlu diperhatikan *platform* yang digunakan dan permasalahan yang mungkin dialami dilapangan olahraga, diantaranya kelengkapan peralatan permainan, media pembelajaran hingga waktu yang diperlukan.
 - d. Pembentukan kelompok kecil terdiri dari 3-5 orang adalah salah satu aspek penting pada pelaksanaan pembelajaran dengan model

Teaching Games for Understandings (TGfU), sehingga diharapkan guru PJOK dapat memfasilitasi peserta didik untuk melaksanakan diskusi kelompok atau menempatkan peserta didik masing-masing kelompok dengan kemampuan olahraga yang baik sebagai tutor sebaya untuk memaksimalkan pembelajaran TGfU.

3. Penelitian ini dilakukan pada populasi dan materi pembelajaran yang terbatas. Para peneliti lain disarankan untuk melakukan penelitian dengan pembelajaran ini dengan populasi yang lebih besar dan materi pembelajaran PJOK yang lebih luas untuk mengetahui pengaruh model *Teaching Games for Understandings* (TGfU) dalam pembelajaran PJOK secara lebih mendalam.

DAFTAR REFERENSI

- Anthony Meléndez Nieves & Luis Estrada Oliver. (2019). *Introducing a TGfU Mini-volleyball Unit*. Journal of Physical Education, Recreation & Dance, 90:9, 56-60, DOI:10.1080/07303084.2019.1658499.
- Bailey, R. (2006). *Physical education and sport in schools: A review of benefits and outcomes*. Journal of School Health, 76 (8), 397-401. <https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2006.00132.x>.
- Balakrishnan, M., Rengasamy, S., & Aman, M.S. (2011). *Effect of Teaching Games for Understanding Approach on Students' Cognitive Learning Outcome*. World Academy of Science, Engineering and Technology. Vol:5.
- Bartholomew, K.J., N. Ntoumanis, R.M. Ryan, and C. Thogersen-Ntoumani. (2011). *Psychological need thwarting in the sport context: Assessing the darker side of athletic experience*. Journal of Sport and Exercise Psychology. 33, no. 1: 75-102.
- Barzouka, K. (2018). *Comparison and assessment of the setting zone choices by elite male and female volleyball setters in relation to the reception quality*. Journal of Physical Education and Sport, 18(5), 2014–2021. <https://doi.org/10.7752/jpes.2018.s5299>.
- Batez, M., Petrušič, T., Bogataj, Š., & Trajković, N. (2021). *Effects of teaching program based on teaching games for understanding model on volleyball skills and enjoyment in secondary school students*. Sustainability (Switzerland), 13(2), 1–7. <https://doi.org/10.3390/su13020606>.
- Blomqvist, M., Luhtanen, P & Laakso, L. (2001). “*Comparison of Two Types of Instruction in Badminton*”. Journal of Teaching in Physical Education. Vol. 15 No. 4 pp. 439-463.
- Boichuk, R., Iermakov, S., Kovtsun, V., Levkiv, V., Karatnyk, I., Kovtsun, V. (2019). *Significance of typological features of the nervous system for the effective implementation of motor coordination processes in 16-18-year-old female volleyball players*. Journal of Physical Education and Sport, 19(3),1519–1525.
- Bracco, E., Lodewyk, K., Morrison, H., Bracco, E., Lodewyk, K., & A, H. M. (2019). *A case study of disengaged adolescent girls' experiences with teaching games for understanding in physical education*. Curriculum Studies in Health and Physical Education, 10(3), 1–19. <https://doi.org/10.1080/25742981.2019.1632724>.

- Bunker, et al. (1996). *Teaching Games for Understanding: Evolution of a model*. <http://search.proquest.com/docview/215770101?accountid=13771>
- Butler, J. I. (2013). *Teacher Responses to Teaching Games for Understanding*. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 67(9), 17–20. <https://doi.org/10.1080/07303084.1996.10604851>.
- Center for Self-Determination Theory. *Intrinsic Motivation Inventory (IMI)*. Available online: <https://selfdeterminationtheory.org/intrinsic-motivation-inventory>.
- Chase, M. A., Ewing, M. E., Lirgg, C. D., & George, T. R. (1994). *The Effects of Equipment Modification on Children's Self-Efficacy and Basketball Shooting Performance*. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 65 <https://doi.org/10.1080/02701367.1994.10607611>.
- Chen, A. (2001). *A theoretical conceptualisation for motivation research in physical education: An integrated perspective*. *Quest* 2: 35-58.
- Cieśluk, K. (2022). *Impact of repeated short-term physical exercise on the level of selected technical skills in youth volleyball*. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(9), 2215–2223. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.09282>.
- Cocca, A., Veulliet, N., Niedermeier, M., Drenowatz, C., Cocca, M., Greier, K., & Ruedl, G. (2022). *Psychometric Parameters of the Intrinsic Motivation Inventory Adapted to Physical Education in a Sample of Active Adults from Austria*. *Imi*.
- Copel & Susan. (2001). *Issues in Physical Education*. Canada. Routledge Falmer.
- Da'i, M., Cahyani, O. D., & S, A. (2021). *Motivation In Physical Education (PE) Learning Through Online System*. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 5(1), 102–110. <https://doi.org/10.33369/jk.v5i1.14436>.
- Dania, A., & Kosyva, I. (2017). *Effects Of a Teaching Games for Understanding Program on Primary School Students' Physical Activity Patterns*. *European Journal of Physical Education and Sport Science*. 3(2), 81–94. <https://doi.org/10.5281/zenodo.400591>.
- Deci, E.L., and R.M. Ryan. 1985. *Intrinsic motivation and self-determination in human behaviour*. New York: Plenum Press.
- Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). *Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based*. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34–50.

- Feu, S.; García-Rubio, J.; Gamero, M.G.; Ibáñez, S.J. (2019). *Task planning for sports learning by physical education teachers in the pre-service phase*. PLoS ONE, 14, e0212833.
- Fletcher, D., & Sarkar, M. (2013). *Psychological resilience: A review and critique of definitions, concepts, and theory*. European Psychologist, 18, 12–23.
- García-Ceberino, J.M.; Feu, S.; Gamero, M.G.; Ibáñez, S.J. (2022). *Determinant Factors of Achievement Motivation in School Physical Education*. Children, 9, 1366. <https://doi.org/10.3390/children9091366>.
- García-González, L.; Abós, Á.; Diloy-Peña, S.; Gil-Arias, A.; Sevil-Serrano, J. (2020). *Can a Hybrid Sport Education/Teaching Games for Understanding Volleyball Unit Be More Effective in Less Motivated Students? An Examination into a Set of Motivation-Related Variables*. Sustainability, 12, 6170.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). *Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education*. PLoS ONE, 12(6). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0179876>.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). *Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education*. PLoS ONE, 12(6). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0179876>.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). *Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education*. PLoS ONE, 12(6). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0179876>.
- Gil-Arias, A.; Diloy-Peña, S.; Sevil-Serrano, J.; García-González, L.; Abós, Á. (2021). *A Hybrid TGfU/SE Volleyball Teaching Unit for Enhancing Motivation in Physical Education: A Mixed-Method Approach*. Int. J. Environ. Res. Public Health, 18, 110. <https://dx.doi.org/10.3390/ijerph18010110>.
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). *Sports orientation during learning team or individual sports using a sport education model*. Cakrawala Pendidikan, 38(2), 377–386. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24021>.
- Gonzalez-Silva, J., Fernandez-Echeverria, C., Claver, F., Conejero, M., & Moreno, M. (2017). *How does it affect the setter intervention to the block participation, in high level male volleyball?* Journal of Human Sport and Exercise, 12(3), 821–830. <https://doi.org/10.14198/jhse.2017.12.proc3.06>.

- Harvey, S.; Jarrett, K. (2019). *A review of the game-centred approaches to teaching and coaching literature since 2006*. *Phys. Educ. Sport Pedagog.* 19, 278–300.
- Harvey, S.; Pill, S.; Almond, L. (2018). *Old wine in new bottles: A response to claims that teaching games for understanding was not developed as a theoretically based pedagogical framework*. *Phys. Educ. Sport Pedagog.* 23, 166–180.
- Holt, N. L., Strean, William B., Bengoecha, E. G. (2002). *Expanding The Teaching Games for Understanding Model: New Avenues for Future Research and Practise*. *Journal of Teaching in Physical Education*. Canada: University Of Alberta.
- Hooper, T. (1998). *Teaching Games Centered Games using Progressive Principles of Play*. Victoria: CAHPERD.
- Hortigüela Alcalá, D., & Hernando Garijo, A. (2017). *Teaching Games for Understanding: A Comprehensive Approach to Promote Student's Motivation in Physical Education*. *Journal of Human Kinetics*, 59(1), 17–27. <https://doi.org/10.1515/hukin-2017-0144>.
- Iso-Ahola, S.E.; St. Clair, B. (2000). *Toward a theory of exercise motivation*. *Quest*, 52, 131–147.
- James Mandigo, Jay Tredway, A. K. L. (2018). *Examining the Impact of a Teaching Games for Understanding Approach on the Development of Physical Literacy Using the Passport for Life Assessment Tool Education*. *Journal of Teaching in Physical Education*.
- Jarvenoja, H. (2010). *Socially Shared Regulation of Motivation and Emotions in Collaborative Learning*. University of Oulu: Oulu. Finland, p. 94.
- Kalajas-Tilga, H.; Koka, A.; Hein, V.; Tilga, H.; Raudsepp, L. (2020). *Motivational processes in physical education and objectively measured physical activity among adolescents*. *J. Sport Health Sci*, 9, 462-471.
- Karisman, V. A. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Voli. *Physical Activity Journal*, 2(1), 80. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.2.1.3096>.
- Kirk, D. & MacDonald. (1998). *Situated Learning in Physical Education*. *Journal of Teaching in Physical Education*. Canada: University Of Alberta.

- Kirk, D. & Macphail, A. (2002). *Teaching Games for Understanding and Situated Learning: Rethinking the Bunker-Thorpe Model*. Journal of Teaching in Physical Education. Loughborough: Loughborough University.
- Lee, W. A. S. S., Rengasamy, S., Hooi, L. B., Varatharajoo, C., & Azeez, M. I. K. (2015). *The Effectiveness of Teaching Games for the Improvement of the Hockey Tactical Skills and the State of Self-Confidence among 16 Years Old Students*. *World Academy of Science, Engineering and Technology International Journal of Sport and Health Sciences*, 9(7), 2333–2339.
- Light, R. 2003. “A Snap Shot of Pre-Service and Beginning Teachers’ Experiences of Implementing TGfU”. *Proceedings of the 2nd International Conference: Teaching Sport and Physical Education for Understanding*. University of Melbourne, Australia.
- Light, R. L., & Harvey, S. (2017). Positive Pedagogy for sport coaching. *Sport, Education and Society*. <https://doi.org/10.1080/13573322.2015.1015977>
- Mahadero, P., Calderón, A., Arias-Estero, J. L., Hastie, P. A. & Guarino, A. J. (2015). Effects of student skill level on knowledge, decision-making, skill execution, and game performance in a mini volleyball sport education season. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34, 626–641. doi:10.1123/jtpe.2014-0061.
- Martín-Moya, R.; Ruiz-Montero, P.J.; Chiva-Bartoll, Ó.; Capella-Peris, C. (2018). *Achievement motivation for learning in physical education students: Diverhealth*. *Rev. Interam. De Psicol. Interam. J. Psychol*, 52, 270–280.
- Maulana, F., Ningtyas, G. S., & Nugraheni, W. (2021). Survey Motivasi Belajar Peserta didik Pada Mata Pelajaran PJOK Melalui Sistem Pembelajaran Daring. 06(01), 1–8.
- McAuley, E.; Duncan, T.; Tammen, V.V. (1989). *Psychometric properties of the Intrinsic Motivation Inventory in a competitive sport setting: A confirmatory factor analysis*. *Res. Q. Exerc. Sport*, 60, 48–58.
- McNeill, Michael Charles; Fry, Joan Marian; Hairil, Johari. (2011). “*Motivational Climate in Games Concept Lessons*”. *The ICHPER-SD Journal of Research in Health, Physical Education, Recreation, Sport & Dance* 6. 1 34-39.
- Meléndez-Nieves, A., Estrada-Oliver, L., & Ramírez-Marrero, F. A. (2018). Benefits of exposing pre-service physical education teachers to the mini-volleyball format. *International Journal of Physical Education, Sports and Health*, 5, 353–358. Retrieved from <http://www.kheljournal.com/archives/2018/vol5 issue2/PartF/5-2-69-641.pdf>.

- Meléndez-Nieves, A., Estrada-Oliver, L., & Ramírez-Marrero, F. A. (2019). Helping physical educators to implement the mini-volleyball approach. *Strategies: A Journal for Physical and Sports Educator*, 32, 41–44. doi:10.1080/08924562.2019.1538442.
- Metzler, M. (2011). *Instructional Models for Physical Education*. Holcomb Hathaway: Scottsdale, AZ, USA.
- Metzler. (2000). *Instructional Models for Physical Education*. Allyn & Bacon. Massachusetts.
- Mitchell, S. (2011). Frameworks for Diagnosing Student Performance Problems in Striking/Fielding and Target Games. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 81. <https://doi.org/10.1080/07303084.2010.10598528>
- Molina-Martín, J. J., Díez-Vega, I., & López, E. (2022). Reception-Attack Transition in Volleyball: Analysis of Spike Effectiveness. *Apunts Educación Física y Deportes*, 149, 53–62. [https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.\(2022/3\).149.06](https://doi.org/10.5672/apunts.2014-0983.es.(2022/3).149.06)
- Morales-Belando, M. T., & Arias-Estero, J. L. (2017). Influence of teaching games for understanding on game performance, knowledge, and variables related to adherence in youth sailing. *Journal of Teaching in Physical Education*. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2016-0024>
- Moy, B., Renshaw, I., & Davids, K. (2016). The impact of nonlinear pedagogy on physical education teacher education students' intrinsic motivation. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 21(5), 517–538. <https://doi.org/10.1080/17408989.2015.1072506>
- Mroczek, D., Superlak, E., Kawczyński, A., & Chmura, J. (2017). Relationships between motor abilities and volleyball performance skills in 15-year-old talent-identified volleyball players. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 9(1), 17-27. <https://doi.org/10.29359/BJHPA.09.1.02>
- Navarro-Patón, R.; Lago-Ballesteros, J.; Basanta-Camiño, S.; Arufe-Giraldez, V. (2019). Relation between Motivation and Enjoyment in Physical Education Classes in Children from 10 to 12 Years Old. *J. Hum. Sport Exerc*, 14, 527–537.
- Nishida, T. (1988). Reliability and factor structure of the achievement motivation in physical education test. *J. Sport Exerc. Psychol.* 10, 418–430.
- Ntoumanis, N. (2001). A self-determination approach to the understanding of motivation in physical education. *British Journal of Educational Psychology*, 71: 225-242.

- Panatie, J. (2022). *Thriving Under Pressure: Exploring Resilience Through a Collegiate Volleyball Lens*. Dissertation: University Of La Verne. California.
- Panfil, R., & Superlak, E. (2011). *Strategies for using interaction skills in creating point situations (a pragmatic study of a volleyball game)*. *Journal of Kinesiology and Exercise Sciences* 2011, 21(53), 109–120.
- Patrick, H., Mantzicopoulos, P., & French, B. F. (2020). *The predictive validity of classroom observations: Do teachers' framework for teaching scores predict kindergarteners' achievement and motivation?*. *American Educational Research Journal*, 57(5), 2021–2058. <https://doi.org/10.3102/0002831219891409>,
- Pearson, P. (2006). *Game Sense Online—Utilising the Web for the Professional Development of Physical and Health Education Teachers*. Australia: University of Wollongong.
- Pintrich, P.R.; Schunk, D.H. (2006). *Motivación En Contextos Educativos*; Pearson: Madrid, Spain.
- Rajo-Ramos, J., González-Becerra, M. J., Gómez-Paniagua, S., Merellano-Navarro, E., & Adsuar, J. C. (2022). Analysis of the Motivation of Students of the Last Cycle of Primary School in the Subject of Physical Education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3). <https://doi.org/10.3390/ijerph19031332>.
- Ryan R., Deci E.L. (2017). *Self-determination theory: basic psychological needs in motivation, development, and wellness*. New York: Guilford Publications; 2017. Approach. *J Educ Psychol.* 2019; 111(3): 497–521. doi: <https://doi.org/10.1037/edu0000293>.
- Ryan RM, Deci EL, Vansteenkiste M, Soenens B. (2021). *Building a Science of Motivated Persons: Self-Determination Theory's Empirical Approach to Human Experience and the Regulation of Behavior*. *Motivation Sci.* 7(2): 97–110. doi: <https://doi.org/10.1037/mot0000194>.
- Samodra, T. J. (2021). Pemahaman Konsep Bermain Peserta Didik Motorik Tinggi dan Rendah dengan Model Pembelajaran *Teaching Game for Understanding (TGfU)*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>.
- Saryono, & Soni, N. (2017). Gagasan Dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGFU). 9(6B), 199. <https://doi.org/10.12681/icodl.1145>.
- Sotiropoulos, K., Barzouka, K., Tsavdaroglou, S., & Malousaris, G. (2019). *Comparison and Assessment of the Setting Zone Choices by Elite Male and*

Female Volleyball Setters in Relation to the Quality of Defence. Physical Education and Sport, 17(1), 57–68.
<https://doi.org/10.22190/fupes190222008s>.

Standage, M., J.L. Duda, and N. Ntoumanis. (2003). *A model of contextual motivation in physical education: Using constructs and tenets from self-determination and goal perspective theories to predict leisure-time exercise intentions.* Journal of Educational Psychology, 95: 97-110.

Stolz, S., & Pill, S. (2013). *Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education.* European Physical Education Review, 20(1), 36–71.
<https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>.

Stolz, S., & Pill, S. (2014). *Teaching games and sport for understanding: Exploring and reconsidering its relevance in physical education.* European Physical Education Review, 20(1), 36–71.
<https://doi.org/10.1177/1356336X13496001>.

Tan, C. W. K., Chow, J. Y., & Davids, K. (2012). “How does TGfU work?”: *Examining the relationship between learning design in TGfU and a nonlinear pedagogy.* Physical Education and Sport Pedagogy, 17(4), 331–348.
<https://doi.org/10.1080/17408989.2011.582486>.

Taofeng Liu;Mariusz Lipowski; (2021). *Influence of Cooperative Learning Intervention on the Intrinsic Motivation of Physical Education Students—A Meta-Analysis within a Limited Range.* International Journal of Environmental Research and Public Health, (), -. doi:10.3390/ijerph18062989.

Turner, Adrian P., Martinek, Thomas J. 1999. *An Investigation into Teaching Games for Understanding: Effects on Skill, Knowledge, and Game Play.* <http://search.proquest.com.ezproxy.ugm.ac.id/docview/218538753/13838AA808D22CF50FA/1?accountid=13771>.

Vallerand, R.J. (1997). *Toward A Hierarchical Model of Intrinsic and Extrinsic Motivation. In Advances in Experimental Social Psychology.* Academic Press: New York, NY, USA. Volume 29, pp. 271–360.

Wahl-Alexander, Z.; Sinelnikov, O.A.; Richards, K.A.R. (2019). *Referee engagement and officiating accuracy in a college-level volleyball sport education season.* Phys. Educ., 76, 568–587.

Wallhead, Tristan L.; Garn, Alex C.; Vidoni, Carla. (2014). *Effect of a Sport Education Program on Motivation for Physical Education and Leisure-Time Physical Activity.* Research Quarterly for Exercise and Sport, 85(4), 478–487.
doi:10.1080/02701367.2014.961051.

- Webb, P. I., Pearson, P. J., & Forrest, G. (2006). *Teaching Games for Understanding (TGfU) in primary and secondary physical education*. ICHPER-SD International Conference for Health, Physical Education, Recreation, Sport and Dance, 1st Oceanic Congress, Wellington, New Zealand, 1–4.
- Yli-Piipari, S. (2014). *Physical Education Curriculum Reform in Finland*. *Quest*, 66(4), 468–484. <https://doi.org/10.1080/00336297.2014.948688>.
- Zhu, X., Ennis, C. D., & Chen, A. (2011). *Implementation challenges for a constructivist physical education curriculum*. *Physical Education & Sport Pedagogy*, 16(1), 83–99. <https://doi.org/10.1080/17408981003712802>.

LAMPIRAN 1
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 4 Palembang
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : VII/1
 Materi pokok : Permainan Bola Voli
 Alokasi Waktu : 1 × 2 JP (@ 40
 menit)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkrit (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 dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	3.1 Memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola voli 3.2 Memahami dan melakukan bentuk-bentuk teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas, dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli
4.1 Mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental.	4.1.1 Melakukan Gerakan <i>service</i> , <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas (sikap awal, pelaksanaan, sikap akhir) 4.1.2 Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli. 4.1.3 Melakukan permainan bola voli menggunakan <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran permainan bola voli dengan penerapan *Teaching Games for Understandings* (TGfU), diharapkan:

1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental *service* bawah pada permainan bola voli
2. Peserta didik mampu melakukan teknik dasar gerakan *service* bawah meliputi sikap awal, fase pelaksanaan dan sikap akhir
3. Peserta didik dapat melakukan variasi dan kombinasi *service* bawah dan *service* atas dalam permainan bola voli.
4. Peserta didik dapat mempraktekkan permainan bola voli menggunakan *service* bawah dan *service* atas dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

D. Materi Pembelajaran

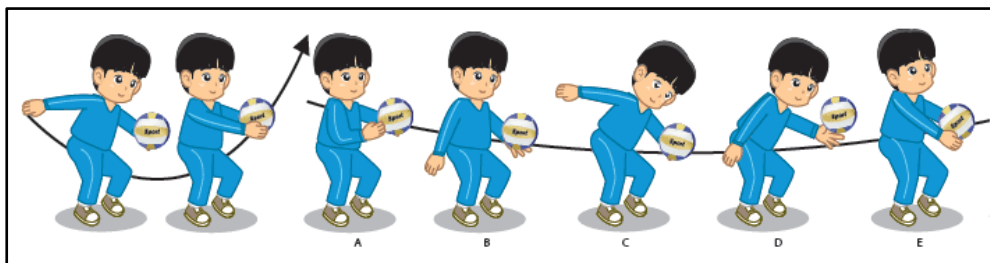
➤ Permainan Bola Voli

Definisi

Teknik dasar *Service* dalam permainan bolavoli meliputi *service* bawah dan *service* atas. Berikut dijelaskan lebih lanjut teknik dasar *service* bawah.

a. *Service* Bawah

Service bawah sebagai serangan untuk membuka pertahanan lawan.

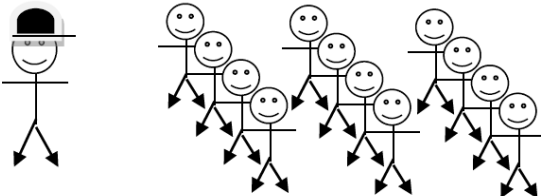



Gambar 3. Aktivitas Pembelajaran *Service* Bawah

Tahapan Pembelajaran


- (i) *Persiapan*: berdiri dengan kedua kaki dalam posisi melangkah, salah satu kaki berada didepan dengan dan sikap badan agak condong ke depan dan lutut sedikit bengkak
- (ii) *Saat Gerakan*: tangan mengepal dan kemudian diayunkan dari arah belakang. Bola dilambungkan atau dilepas dan kemudian tangan pemukul diayunkan hingga memukul tepat pada bagian bawah bola. Perkenaan bola tepat pada tangan, dan telapak tangan menghadap ke arah bola.
- (iii) *Akhir gerakan*: ikuti gerakan badan ke depan dengan melangkahkan kaki belakang ke depan. Gerakan ini merupakan gerak dasar (fundamental) dari gerak memukul. Pandangan mengikuti arah gerakan bola.

E. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN		ALOKASI WAKTU
<u>Kegiatan Guru</u>	<u>Kegiatan Peserta didik</u>	
KEGIATAN PENDAHULUAN 1. Menyampaikan Tujuan dan Motivasi Belajar		3 menit
Guru membariskan peserta didik di lapangan menjadi 4 bershaft 		
a. Guru memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai	a. Peserta didik berdo'a bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.	
b. Memeriksa daftar kehadiran peserta didik.	b. Peserta didik mengkonfirmasi kehadiran	
a. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai serta memberi informasi tentang model pembelajaran yang akan dipakai	c. Mendengarkan penyampaian dari guru	
d. Memotivasi peserta didik dengan memberikan gambaran tentang permainan bolavoli	d. Mendengarkan penjelasan oleh guru mengenai manfaat dan aplikasi permainan bolavoli dalam kehidupan sehari-hari	
e. Sebagai apersepsi, guru menanyakan kepada peserta didik mengenai permainan bola voli dan akan spesifik pada <i>service</i> bawah. Tujuannya supaya guru mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi tentang <i>service</i> bawah dalam bola voli sebelumnya.	e. Peserta didik memecahkan masalah yang diberikan guru.	
f. Guru melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sebelum permainan bolavoli diajarkan	f. Peserta didik melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sesuai arahan guru	
KEGIATAN INTI 2. Tahap Permainan (Game)		75 menit
a. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok permainan yang terdiri atas 6 orang dan dibagi berpasangan dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak	a. Peserta didik berkumpul bersama tim kelompok	
b. Guru menjelaskan dan mempraktikkan teknik permainan bola voli <i>service</i> bawah yang benar	b. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru teknik permainan bola voli <i>service</i> bawah	

<p>c. Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dimainkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Masing-masing tim kelompok berbaris dari arah berlawanan sejauh 6meter dari sebuah keranjang bola atau target lain yang menjadi <i>center</i> 2) Guru mengintruksikan untuk bermain menggunakan gerak dasar <i>service</i> bawah 3) Pemain tidak boleh melewati batas yang telah ditentukan. 4) Setiap pemain dalam tim melakukan servis secara bergantian sekali kearah keranjang bola atau target lain. 5) Setiap pemain dalam kelompok berusaha untuk melakukan servis bawah untuk mengenai target 6) Semua pemain dalam tim yang berhasil melakukan servis menyentuh target dinyatakan menang. 	<p>c. Peserta didik melakukan permainan sesuai penjelasan guru dan bekerja sama dengan tim</p>	
<p>3. Tahap Apresiasi Permainan (<i>Game Appreciation</i>)</p>		
<p>a. Guru menjelaskan peraturan <i>service</i> dalam permainan bola voli dan permainan sederhana yang akan dimainkan peserta didik selanjutnya. Tujuannya menekankan pentingnya peraturan memberi bentuk pada permainan.</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan dan memahami peraturan <i>service</i> dalam permainan bola voli dan peraturan permainan yang akan dimainkan</p>	
<p>4. Tahap Pengetahuan Taktik (<i>Tactical Awareness</i>)</p>		
<p>a. Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan taktik dalam permainan <i>Volleyball</i></p> <p>Kesadaran Taktis:</p> <p>G: “apa tujuan dari permainan ini?”</p> <p>G: “apa yang kalian lakukan untuk memudahkan dapat melakukan <i>servis</i> bawah bola?”</p> <p>G: “Apakah kalian dapat mengirim bola ke target yang sesuai pada jarak yang diberikan?”</p> <p>G: “Bagaimana gerakan dasar <i>service</i> bawah yang kalian ketahui?”</p> <p>G: “Saat melakukan servis bawah, bagaimana sikap tangan kalian?”</p>	<p>a. Peserta didik memberikan jawaban dari pertanyaan pengetahuan taktik permainan.</p>	

<p>Bagaimana perkenaan bola yang tepat saat memukul?” Dll</p>		
<p>5. Pengambilan Keputusan, Pelaksanaan Keterampilan, Kinerja (<i>making decisions, skill execution, performance</i>)</p>		
<p>Game 2</p>		
<p>a. Guru melanjutkan pembelajaran permainan bola voli dalam permainan modifikasi di lapangan dengan 2 tim yang berjumlah 6 orang</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan penjelasan permainan bola voli oleh guru</p>	
<p>b. Guru meminta peserta didik memainkan permainan “<i>The Serving Underhand Game</i>”. Tujuan dari permainan ini untuk berlatih melakukan teknik servis bawah yang tepat dengan mengelompokkan satu tim melawan yang lain untuk menjadi tim dengan akurasi servis terbaik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pemain dari setiap tim duduk di sisi lapangan mereka, berlawanan dari rekan setim yang merupakan <i>server</i> awal. 2) <i>Server</i> dari masing-masing tim berusaha melakukan servis untuk rekan satu tim mereka. 3) Jika bola tertangkap, pemain yang menangkapnya menjadi <i>server</i> selanjutnya, dan bergabung dengan <i>server</i> pertama yang berada di belakang garis area lawan. 4) Peraturan yang digunakan adalah servis yang gagal akan berpindah ke tim lawan untuk melakukan servis 5) Tim Pertama untuk mendapatkan semua pemain dan melakukan servis dinyatakan menang. 6) Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa <i>applause</i>, atau secara verbal “permainan yang sangat bagus”. Tim yang kalah diberi motivasi kedepannya supaya bisa mengalahkan tim yang menang. 	<p>b. Peserta didik memainkan servis permainan bola voli di lapangan sesuai peraturan permainan</p>	

		
KEGIATAN PENUTUP		
a. Guru mengarahkan peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	a. Peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	
b. Guru memberikan evaluasi pembelajaran <i>service</i> bawah permainan bola voli kepada peserta didik	b. Peserta didik mendengarkan evaluasi pembelajaran <i>service</i> permainan bola voli	2 menit
c. Guru meminta peserta didik untuk mencari tau teknik <i>service</i> atas dalam permainan bola voli	c. Peserta didik mendengarkan arahan pembelajaran pertemuan selanjutnya	
d. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa dan membubarkan barisan	d. Peserta didik berdoa dan setelah itu membubarkan diri dari barisan	

F. Teknik Penilaian

- Penilaian Kognitif : Tes Objektif (B-S) Pemahaman Konsep Bermain
 Penilaian Afektif : Angket Motivasi Belajar
 Penilaian Psikomotorik : Tes Keterampilan Bermain

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- Media/Alat : Bolavoli, Lapangan, *Net/jaring* bola voli, Peluit, *Cone Marker*
 Sumber Belajar :
- 1) Buku Peserta didik PJOK Kelas VII Kurikulum 2013
 - 2) Buku Guru PJOK Kelas VII Kurikulum 2013

Lampiran-lampiran:

- e. Instrumen Tes berupa Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain dan Lembar Penilaian Keterampilan Bermain
- f. Instrumen Non-Tes berupa Angket Motivasi Belajar

Yogyakarta, Mei 2023

Mengetahui,
 Guru Mata Pelajaran PJOK

Peneliti

.....
 NIP.

Nabella Qurnia Heisy
 NIM. 21633251053

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 4 Palembang
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : VII/1
 Materi pokok : Permainan Bola Voli
 Alokasi Waktu : 1 × 2 JP (@ 40
 menit)

A. Kompetensi Inti

KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkrit (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 dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	4.1 Memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola voli 4.2 Memahami dan melakukan bentuk-bentuk teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas, dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli
4.1 Mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental.	4.1.4 Melakukan Gerakan <i>service</i> , <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas (sikap awal, pelaksanaan, sikap akhir) 4.1.5 Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli. 4.1.6 Melakukan permainan bola voli menggunakan <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran permainan bola voli dengan penerapan *Teaching Games for Understandings* (TGfU), diharapkan:

5. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental *service* atas pada permainan bola voli
6. Peserta didik mampu melakukan teknik dasar gerakan *service* atas meliputi sikap awal, fase pelaksanaan dan sikap akhir
7. Peserta didik dapat melakukan variasi dan kombinasi *service* bawah dan *service* atas dalam permainan bola voli.
8. Peserta didik dapat mempraktekkan permainan bola voli menggunakan *service* bawah dan *service* atas dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

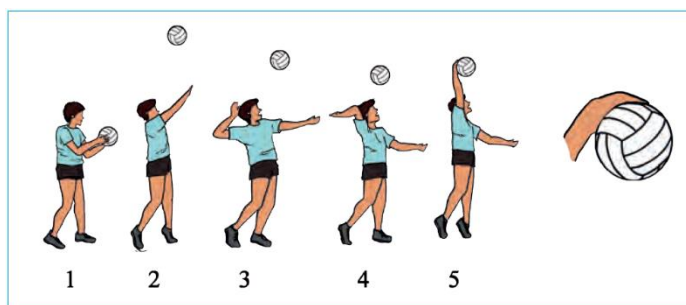
D. Materi Pembelajaran

➤ Permainan Bola Voli

Definisi

Teknik dasar *Service* dalam permainan bolavoli meliputi *service* bawah dan *service* atas. Berikut dijelaskan lebih lanjut teknik dasar *service* atas.

b. *Service* atas

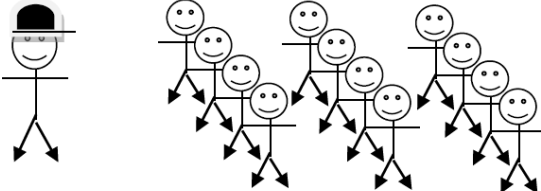



Gambar 4. Aktivitas Pembelajaran *Service* Atas

Tahapan Pembelajaran

- (iv) *Persiapan*: berdiri dengan kedua kaki dalam posisi melangkah, berat badan bertumpu pada kedua kaki dan sikap badan agak condong ke depan, pegang bola di depan badan.
- (v) *Saat Gerakan*: lambungkan bola ke atas agak ke belakang menggunakan tangan kiri, lentingkan badan ke belakang. Bersamaan dengan gerakan badan ke depan, bola dipukul menggunakan tangan kanan yang dibantu dengan mengaktifkan pergelangan tangan.
- (vi) *Akhir gerakan*: Ikuti gerakan badan ke depan dengan melangkahkan kaki belakang ke depan. Gerakan ini merupakan gerak dasar (fundamental) dari gerak memukul.

E. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN		ALOKASI WAKTU
<i>Kegiatan Guru</i>	<i>Kegiatan Peserta didik</i>	
KEGIATAN PENDAHULUAN 1. Menyampaikan Tujuan dan Motivasi Belajar Guru membariskan peserta didik di lapangan menjadi 4 bershaft sesuai kelompok yang dibentuk di pertemuan sebelumnya.		3 menit
		
a. Guru memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai	a. Peserta didik berdo'a bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.	
b. Memeriksa daftar kehadiran peserta didik.	b. Peserta didik mengkonfirmasi kehadiran	
c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai serta memberi informasi tentang model pembelajaran yang akan dipakai	c. Mendengarkan penyampaian dari guru	
d. Memotivasi peserta didik dengan memberikan gambaran tentang permainan bolavoli	d. Mendengarkan penjelasan oleh guru mengenai manfaat dan aplikasi permainan bola voli dalam kehidupan sehari-hari	
e. Sebagai apersepsi, guru menanyakan kepada peserta didik mengenai permainan bola voli dan akan spesifik pada <i>service</i> atas. Tujuannya supaya guru mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi tentang <i>service</i> atas dalam bola voli sebelumnya.	e. Peserta didik memecahkan masalah yang diberikan guru.	
f. Guru melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sebelum permainan bolavoli diajarkan.	f. Peserta didik melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sesuai arahan guru	
KEGIATAN INTI 2. Tahap Permainan (Game)		75 menit
a. Guru menempatkan peserta didik kedalam kelompok permainan yang dibentuk sebelumnya	a. Peserta didik berkumpul bersama tim kelompok	
b. Guru menjelaskan dan mempraktikkan teknik permainan bola voli <i>service</i> atas yang benar	b. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru teknik permainan bola voli <i>service</i> atas	

<p>c. Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dimainkan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Masing-masing tim kelompok berbaris dari arah bersamaan sejauh 6 meter dari sebuah keranjang bola atau target lain yang menjadi <i>center</i> permainan. 2) Guru mengintruksikan untuk bermain menggunakan gerak dasar <i>service</i> atas 3) Pemain tidak boleh melewati batas yang telah ditentukan. 4) Setiap pemain dalam tim melakukan servis secara bergantian sekali kearah keranjang bola atau target lain. 5) Setiap pemain dalam kelompok berusaha untuk melakukan servis atas untuk mengenai target 6) Semua pemain dalam tim yang berhasil melakukan servis menyentuh target dinyatakan menang. 	<p>c. Peserta didik melakukan permainan sesuai penjelasan guru dan bekerja sama dengan tim</p>	
<p>3. Tahap Apresiasi Permainan (<i>Game Appreciation</i>)</p>		
<p>a. Guru menjelaskan peraturan <i>service</i> dalam permainan bola voli dan permainan sederhana yang akan dimainkan peserta didik selanjutnya. Tujuannya menekankan pentingnya peraturan memberi bentuk pada permainan.</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan dan memahami peraturan <i>service</i> dalam permainan bola voli dan peraturan permainan yang akan dimainkan</p>	
<p>4. Tahap Pengetahuan Taktik (<i>Tactical Awareness</i>)</p>		
<p>a. Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan taktik dalam permainan <i>Volleyball</i></p> <p>Kesadaran Taktis:</p> <p>G: “apa tujuan dari permainan ini?”</p> <p>G: “apa yang kalian lakukan untuk memudahkan dapat melakukan <i>servis</i> atas?”</p> <p>G: “Apakah kalian dapat mengirim bola ke target yang sesuai pada jarak yang diberikan?”</p> <p>G: “Bagaimana gerakan dasar <i>service</i> atas yang kalian ketahui? Bagaimana dengan posisi tubuh, tangan dan kaki saat melakukan servis atas?”</p>	<p>a. Peserta didik memberikan jawaban dari pertanyaan pengetahuan taktik permainan.</p>	

<p>G: Bagaimana perkenaan bola yang tepat saat memukul?" DII</p>		
<p>5. Pengambilan Keputusan, Pelaksanaan Keterampilan, Kinerja (<i>making decisions, skill execution, performance</i>)</p>		
<p>Game 2</p>		
<p>a. Guru melanjutkan pembelajaran permainan bola voli dalam permainan modifikasi di lapangan dengan 2 tim yang berjumlah 6 orang</p> <p>b. Guru meminta peserta didik memainkan permainan "<i>The Serving Overhand Game</i>". Tujuan dari permainan ini untuk berlatih melakukan teknik servis atas yang tepat dengan mengelompokkan satu tim melawan yang lain untuk menjadi tim dengan akurasi servis atas terbaik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Pemain dari setiap tim duduk di sisi lapangan mereka, berlawanan dari rekan setim yang merupakan <i>server</i> awal. 2) <i>Server</i> dari masing-masing tim berusaha melakukan servis untuk rekan satu tim mereka. 3) Jika bola tertangkap, pemain yang menangkapnya menjadi <i>server</i> selanjutnya, dan bergabung dengan <i>server</i> pertama yang berada di belakang garis area lawan. 4) Peraturan yang digunakan adalah servis yang gagal akan berpindah ke tim lawan untuk melakukan servis perlawanan. 5) Tim Pertama untuk mendapatkan semua pemain dan melakukan servis dinyatakan menang. 6) Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa <i>applause</i>, atau secara verbal "permainan yang sangat bagus". Tim yang kalah diberi motivasi kedepannya supaya bisa mengalahkan tim yang menang. 	<p>a. Peserta didik mendengarkan penjelasan permainan servis atas bola voli oleh guru</p> <p>b. Peserta didik memainkan servis atas permainan bola voli di lapangan sesuai peraturan permainan</p>	

KEGIATAN PENUTUP		
a. Guru mengarahkan peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	a. Peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	2 menit
b. Guru memberikan evaluasi pembelajaran <i>service</i> atas permainan bola voli kepada peserta didik	b. Peserta didik mendengarkan evaluasi pembelajaran <i>service</i> atas permainan bola voli	
c. Guru meminta peserta didik untuk mencari tau teknik <i>passing</i> bawah dalam permainan bola voli	c. Peserta didik mendengarkan arahan pembelajaran pertemuan selanjutnya	
d. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa dan membubarkan barisan	d. Peserta didik berdoa dan setelah itu membubarkan diri dari barisan	

F. Teknik Penilaian

Penilaian Kognitif : Tes Objektif (B-S) Pemahaman Konsep Bermain

Penilaian Afektif : Angket Motivasi Belajar

Penilaian Psikomotorik : Tes Keterampilan Bermain

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media/Alat : Bolavoli, Lapangan, *Net/jaring* bola voli, Peluit, *Cone Marker*

Sumber Belajar :

3) Buku Peserta didik PJOK Kelas VII Kurikulum 2013

4) Buku Guru PJOK Kelas VII Kurikulum 2013

Lampiran-lampiran:

1. Instrumen Tes berupa Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain dan Lembar Penilaian Keterampilan Bermain,
2. Instrumen Non-Tes berupa Angket Motivasi Belajar

Yogyakarta, Mei 2023

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran PJOK

Peneliti

.....
NIP.

Nabella Qurnia Heisy
NIM. 21633251053

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 4 Palembang
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : VII/1
 Materi pokok : Permainan Bola Voli
 Alokasi Waktu : 1 × 2 JP (@ 40
 menit)

A. Kompetensi Inti

- KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkrit (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 dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.5 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	5.1 Memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola voli 5.2 Memahami dan melakukan bentuk-bentuk teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas, dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli
4.1 Mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental.	4.1.7 Melakukan Gerakan <i>service</i> , <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas (sikap awal, pelaksanaan, sikap akhir) 4.1.8 Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli. 4.1.9 Melakukan permainan bola voli menggunakan <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

C. Tujuan Pembelajaran

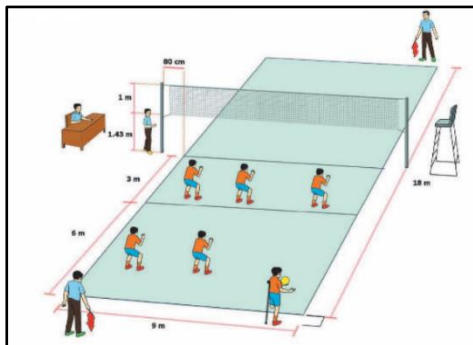
Melalui pembelajaran permainan bola voli dengan penerapan *Teaching Games for Understandings* (TGfU), diharapkan:

1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental *passing* bawah pada permainan bola voli
2. Peserta didik mampu melakukan teknik dasar gerakan *passing* bawah meliputi sikap awal, fase pelaksanaan dan sikap akhir
3. Peserta didik dapat melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar *passing* atas dan *passing* bawah dalam permainan bola voli.
4. Peserta didik dapat mempraktekkan permainan bola voli menggunakan *service*, *passing* atas dan *passing* bawah dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

D. Materi Pembelajaran

➤ Permainan Bola Voli

Definisi



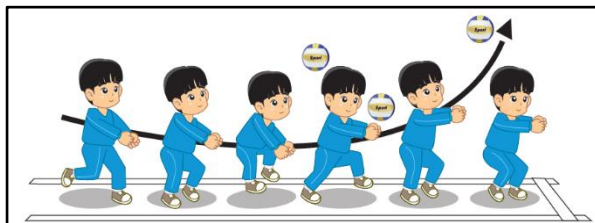
Gambar 1. Area Lapangan permainan bolavoli (Joel Dearing, 2019: 5)

Permainan bola voli adalah suatu cabang olahraga yang dimainkan oleh 2 tim terdiri dari 6 orang pemain dengan melambungkan dan memantulkan bola ke udara melewati di atas jaring atau *net* yang bertujuan menjatuhkan bola di dalam lapangan permainan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Setiap tim hanya bisa menyentuh bola sebanyak 3 kali terdiri atas lima set permainan, 4 set pertama menggunakan sistem 25 *rally* point, set terakhir menggunakan sistem 15 *rally* point.

Teknik dasar dalam permainan bolavoli meliputi *service*, *passing*, pukulan serangan (*smash*), bendungan (*block*).

1. *Passing*

a. *Passing* bawah



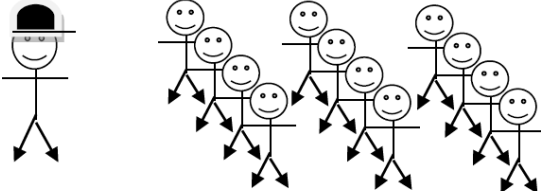
Gambar 2. Aktivitas Pembelajaran *Passing* bawah

Passing bawah merupakan teknik dasar permainan bola voli yang bertujuan untuk memberikan umpan kepada teman, menerima *service* atau menahan serangan lawan.

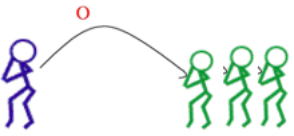
Tahapan Pembelajaran

- (i) *Persiapan*: berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan tertumpu pada kedua ujung kaki di bagian depan. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar, dan pandangan ke arah datangnya bola.
- (ii) *Saat Gerakan*: dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat dari lantai. Usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah badan, perkenaan bola tepat pada pergelangan tangan.
- (iii) *Akhir gerakan*: tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus, pandangan mengikuti arah gerakan bola. Gerakan ini merupakan gerak dasar (fundamental) dari gerak mendorong

E. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN		ALOKASI WAKTU
<u>Kegiatan Guru</u>	<u>Kegiatan Peserta didik</u>	
KEGIATAN PENDAHULUAN		3 menit
1. Menyampaikan Tujuan dan Motivasi Belajar		
Guru membariskan peserta didik di lapangan menjadi 3 dan/atau 4 bershaft		
		
a. Guru memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai	a. Peserta didik berdo'a bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.	
b. Memeriksa daftar kehadiran peserta didik.	b. Peserta didik mengkonfirmasi kehadiran	
c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai serta memberi informasi tentang model pembelajaran yang akan dipakai	c. Mendengarkan penyampaian dari guru	
d. Memotivasi peserta didik dengan memberikan gambaran tentang permainan bolavoli	d. Mendengarkan penjelasan oleh guru mengenai manfaat dan aplikasi permainan bolavoli dalam kehidupan sehari-hari	
e. Sebagai apersepsi, guru menanyakan kepada peserta didik mengenai permainan bola voli dan akan spesifik pada passing bawah. Tujuannya supaya guru mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi tentang passing bawah dalam bola voli sebelumnya.	e. Peserta didik memecahkan masalah yang diberikan guru	
f. Guru melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sebelum permainan bolavoli diajarkan	f. Peserta didik melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sesuai arahan guru	
KEGIATAN INTI		75 menit
2. Tahap Permainan (Game)		
a. Guru membagi peserta didik kedalam kelompok permainan yang terdiri atas 6 orang dan dibagi berpasangan dalam kelompok. Pembentukan kelompok secara acak	a. Peserta didik berkumpul bersama tim kelompok dan berpasangan	
b. Guru menjelaskan teknik permainan bola voli <i>passing bawah</i> secara singkat dan dipraktikkan dalam permainan.	b. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru teknik permainan bola voli <i>passing bawah</i>	

<p>c. Guru memberikan arahan permainan yang akan dilakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Jarak pemain satu dengan pasangan sejauh 3 meter. 2) peserta didik melakukan <i>passing</i> bawah dengan pasangannya untuk membawa bola dari <i>cone</i> satu ke arah <i>cone</i> lainnya 3) peserta didik melakukan secara bergantian sampai semua peserta didik melakukan. 4) Jika sudah selesai melakukannya kembali arah <i>cone</i> satu, dengan melakukan <i>passing</i> bawah kembali. <p>Tujuan dari permainan ini adalah mencari variasi teknik <i>passing bawah</i>, bisa mengetahui arah bola, panjang pendek bola, tinggi rendah bola, dst.</p> <div data-bbox="301 837 735 1028" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> </div> <p>Ket :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▲ : Cone ● : Peserta didik ● : Bola 	<p>c. Peserta didik melakukan permainan sesuai penjelasan guru</p>	
<p>3. Tahap Apresiasi Permainan (Game Appreciation)</p>		
<p>a. Guru menjelaskan peraturan permainan bola voli dan permainan sederhana yang akan dimainkan peserta didik. Tujuannya menekankan pentingnya peraturan memberi bentuk pada permainan.</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan dan memahami peraturan permainan yang akan dimainkan</p>	
<p>Game 2</p> <p>b. Guru menjelaskan permainan 2 yaitu <i>Seated, Kneeing, & Standing Passes Volleyball</i> untuk melatih penguasaan teknik <i>passing</i> bawah yang benar. Tujuan permainan: Untuk membuat umpan yang akurat menggunakan <i>passing</i> bawah dengan berbagai posisi tubuh.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Dalam kelompok, satu pemain melemparkan bola ke pelintas dan pemain lainnya sebagai pengoper bola secara bergantian dengan jarak 3 meter. 2) Pemain pengoper mulai memukul atau mengoper bola dengan posisi 	<p>b. Masing-masing kelompok memainkan permainan <i>Seated, Kneeing, & Standing Passes Volleyball</i> dengan membentuk 2 pasangan yang berjarak 3 meter . Kemudian Pemain yang memiliki bola melakukan lemparan ke pemain di seberangnya. Pemain lawan memukul atau mengoper bola kembali dengan posisi duduk, berlutut dan berdiri secara bergantian.</p>	

<p>duduk, lalu berlutut di satu lutut dan posisi berdiri melakukan 3 operan dengan 3 posisi secara bergantian</p> <p>3) <i>Passer</i> mengirim umpan melengkung dengan baik ke rekannya dengan <i>passing</i> bawah</p> 		
<p>4. Tahap Pengetahuan Taktik (<i>Tactical Awareness</i>)</p>		
<p>a. Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan taktik dalam permainan <i>Square Pass & Switch Volleyball</i></p> <p>Kesadaran Taktis: G: “apa tujuan dari permainan ini?” G: “apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman tim dapat menerima bola?” G: “Apakah kalian membuat ruang yang cukup mengirim bola ke target yang sesuai (perubahan)?Dapatkah kalian mengirim bola ke target yang sesuai pada jarak yang diberikan?” G: “Bagaimana gerakan kalian setelah operan untuk mendapatkan posisi untuk operan berikutnya?” G: “Bagaimana gerakan dasar <i>passing</i> bawah yang kalian lakukan? Bagaimana gerakan tangan kalian saat memukul? Dimana Perkenaan tangan saat memukul bola?” dll</p>	<p>a. Peserta didik memberikan jawaban dari pertanyaan pengetahuan taktik permainan <i>Square Pass & Switch Volleyball</i></p>	
<p>A. Pengambilan Keputusan, Pelaksanaan Keterampilan, Kinerja (<i>making decisions, skill execution, performance</i>)</p>		
<p>Game 3</p>		
<p>a. Guru melanjutkan pembelajaran permainan bola voli dalam permainan modifikasi di lapangan dengan 2 tim yang berjumlah 6 orang</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan penjelasan permainan bola voli oleh guru</p>	
<p>b. Guru meminta peserta didik memainkan permainan. Tujuan dari permainan ini mencari poin dengan menjatuhkan bola di area lawan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan diawali dengan servis bawah atau servis atas. 2) Peraturan yang digunakan adalah hanya dengan <i>passing</i> bawah 	<p>b. Peserta didik memainkan permainan bola voli di lapangan</p>	

3) Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa <i>applause</i> , atau secara verbal “permainan yang sangat bagus”. Tim yang kalah diberi motivasi kedepannya supaya bisa mengalahkan tim yang menang.		
KEGIATAN PENUTUP		
a. Guru mengarahkan peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	a. Peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	2 menit
b. Guru memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik	b. Peserta didik mendengarkan evaluasi pembelajaran <i>passing</i> bawah	
c. Guru meminta peserta didik untuk mencari tau mengenai teknik permainan bola voli <i>passing</i> atas untuk pertemuan selanjutnya	c. Peserta didik mendengarkan arahan pembelajaran pertemuan selanjutnya	
d. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa dan membubarkan barisan	d. Peserta didik berdoa dan setelah itu membubarkan diri dari barisan	

F. Teknik Penilaian

Penilaian Kognitif : Tes Objektif (B-S) Pemahaman Konsep Bermain
 Penilaian Afektif : Angket Motivasi Belajar
 Penilaian Psikomotorik : Tes Keterampilan Bermain

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media/Alat : Bolavoli, Lapangan, *Net/jaring* bola voli, Peluit, *Cone Marker*
 Sumber Belajar :
 5) Buku Peserta didik PJOK Kelas VII Kurikulum 2013
 6) Buku Guru PJOK Kelas VII Krikulum 2013

Lampiran-lampiran:

1. Instrumen Tes berupa Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain dan Lembar Penilaian Keterampilan Bermain
2. Intrumen Non-Tes berupa Angket Motivasi Belajar

Yogyakarta, Mei 2023

Mengetahui,
 Guru Mata Pelajaran PJOK

Peneliti

.....
 NIP.

Nabella Qurnia Heisy
 NIM. 21633251053

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Negeri 4 Palembang
 Mata Pelajaran : PJOK
 Kelas/Semester : VII/1
 Materi pokok : Permainan Bola Voli
 Alokasi Waktu : 1 × 2 JP (@ 40
 menit)

A. Kompetensi Inti

KI-1 dan KI-2: Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.

KI 3 : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

KI 4 : Mencoba, mengolah dan menyaji dalam ranah kongkrit (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 dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.6 Memahami konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola besar	6.1 Memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental permainan bola voli 6.2 Memahami dan melakukan bentuk-bentuk teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas, dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli
4.1 Mempraktikkan teknik dasar permainan bola besar dengan menekankan gerak dasar fundamental.	4.1.10 Melakukan Gerakan <i>service</i> , <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas (sikap awal, pelaksanaan, sikap akhir) 4.1.11 Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah permainan bola voli. 4.1.12 Melakukan permainan bola voli menggunakan <i>service</i> , <i>passing</i> atas dan <i>passing</i> bawah dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pembelajaran permainan bola voli dengan penerapan *Teaching Games for Understandings* (TGfU), diharapkan:

1. Peserta didik mampu memahami dan menjelaskan konsep keterampilan gerak fundamental *passing* atas pada permainan bola voli
2. Peserta didik mampu melakukan teknik dasar gerakan *passing* atas meliputi sikap awal, fase pelaksanaan dan sikap akhir
3. Peserta didik dapat melakukan variasi dan kombinasi *passing* atas dan *passing* bawah dalam permainan bola voli.
4. Peserta didik dapat mempraktekkan permainan bola voli menggunakan *passing* atas dan *passing* bawah dengan peraturan permainan yang dimodifikasi.

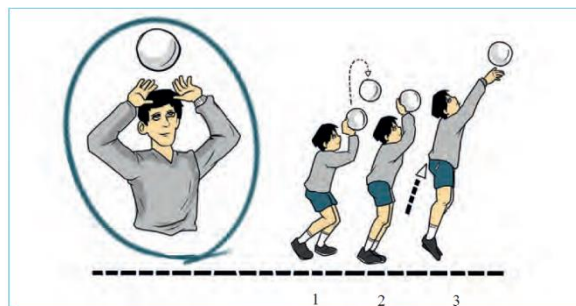
D. Materi Pembelajaran

➤ Permainan Bola Voli

Definisi

Teknik dasar *passing* dalam permainan bolavoli meliputi *passing* bawah dan *passing* atas. Selanjutnya, akan dijelaskan lebih lanjut teknik dasar *passing* atas sebagai berikut.

e. *Passing* atas



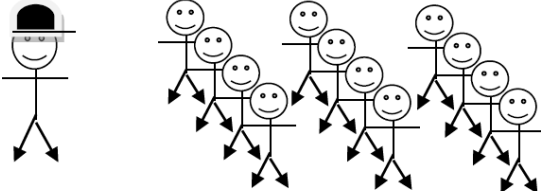
Gambar 2. Aktivitas Pembelajaran *Passing* Atas

Passing atas (*overhead pass*) adalah salah satu jenis teknik dasar permainan bola voli dengan melambungkan bola dengan kedua telapak tangan untuk memberi bola kepada rekan setim. *Passing* atas sangat tepat untuk memberikan umpan sebuah serangan (*smash*).

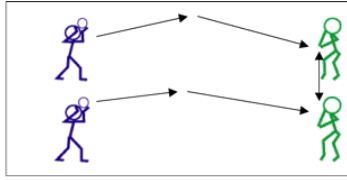
Tahapan Pembelajaran

- (i) *Persiapan*: berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu, kedua lutut direndahkan hingga berat badan bertumpu pada ujung kaki bagian depan, posisi lengan di depan badan dengan kedua telapak tangan dan jari-jari renggang sehingga membentuk seperti mangkuk di depan atas muka (wajah).
- (ii) *Saat Gerakan*: dorong kedua lengan ke arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat. Usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah atas wajah. Perkenaan bola yang baik adalah tepat mengenai ujung jari-jari tangan.
- (iii) *Akhir gerakan*: tumit terangkat dari lantai, pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus, pandangan mengikuti arah gerakan bola. Gerakan ini merupakan gerak dasar (*fundamental*) dari gerak mendorong.

E. Kegiatan Pembelajaran

KEGIATAN PEMBELAJARAN		ALOKASI WAKTU
<u>Kegiatan Guru</u>	<u>Kegiatan Peserta didik</u>	
KEGIATAN PENDAHULUAN 1. Menyampaikan Tujuan dan Motivasi Belajar Guru membariskan peserta didik di lapangan menjadi 4 bershaft sesuai kelompok yang dibentuk di pertemuan sebelumnya. <div style="text-align: center;">  </div>		3 menit
a. Guru memimpin do'a sebelum pembelajaran dimulai	Peserta didik berdo'a bersama-sama sebelum memulai pembelajaran.	
b. Memeriksa daftar kehadiran peserta didik.	Peserta didik mengkonfirmasi kehadiran	
c. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan indikator yang ingin dicapai serta memberi informasi tentang model pembelajaran yang akan dipakai	Mendengarkan penyampaian dari guru	
d. Memotivasi peserta didik dengan memberikan gambaran tentang permainan bolavoli	Mendengarkan penjelasan oleh guru mengenai manfaat dan aplikasi permainan bolavoli dalam kehidupan sehari-hari	
e. Sebagai apersepsi, guru menanyakan kepada peserta didik mengenai permainan bola voli dan akan spesifik pada <i>passing</i> atas. Tujuannya supaya guru mengetahui sejauh mana peserta didik menguasai materi tentang <i>passing</i> atas dalam bola voli sebelumnya.	Peserta didik memecahkan masalah yang diberikan guru.	
f. Guru melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sebelum permainan bolavoli diajarkan	Peserta didik melakukan pemanasan (<i>warming up</i>) sesuai arahan guru	
KEGIATAN INTI 2. Tahap Permainan (Game)		75 menit
a. Guru meminta peserta didik berkumpul sesuai dengan kelompok di pertemuan sebelumnya	a. Peserta didik berkumpul bersama tim kelompok	
b. Guru menjelaskan dan mempraktikkan teknik permainan bola voli <i>passing</i> atas secara singkat.	b. Peserta didik mendengarkan penjelasan guru teknik permainan bola voli <i>passing bawah</i>	

<p>c. Guru memberikan penjelasan permainan yang akan dilakukan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Masing-masing kelompok menggabungkan 2 kelompok tim mereka. 5 orang sebagai pemain dalam, dan 7 orang untuk pemain luar. 2) Guru mengintruksikan untuk bermain menggunakan gerak dasar passing atas antar pemain luar, dan tugas pemain dalam adalah berusaha merebut bola yang sedang dalam permainan. 3) Pemain dalam tidak boleh melewati batas yang telah ditentukan. 4) Tugas pemain luar adalah mengumpan bola dengan <i>passing</i> atas dan berusaha untuk tidak jatuh atau direbut pemain dalam. <div style="text-align: center;"> <p>Keterangan: ▲ = pemain luar ● = pemain dalam</p> </div>	<p>c. Peserta didik melakukan permainan sesuai penjelasan guru</p>	
<h3>3. Tahap Apresiasi Permainan (<i>Game Appreciation</i>)</h3>		
<p>a. Guru menjelaskan peraturan permainan bola voli, aturan teknik <i>passing</i> atas dan permainan sederhana yang akan dimainkan peserta didik. Tujuannya menekankan pentingnya peraturan memberi bentuk pada permainan.</p>	<p>a. Peserta didik mendengarkan dan memahami peraturan permainan yang akan dimainkan</p>	
<p>Game 2</p> <p>b. Guru meminta peserta didik kembali pada kelompok pertama dan menjelaskan permainan selanjutnya yaitu <i>Square Pass & Switch Volleyball</i> untuk melatih penguasaan teknik <i>passing</i> atas yang benar. Tujuan permainan: Untuk membuat umpan yang akurat menggunakan <i>passing</i> atas kemudian beralih dengan rekan satu tim.</p>	<p>b. Masing-masing kelompok memainkan permainan <i>Square Pass & Switch</i> dengan membentuk 2 pasangan bergabung bersama membuat persegi. Kemudian Pemain yang memiliki bola melakukan lemparan tinggi ke pemain di seberangnya. Pemain lawan mengoper bola kembali dan beralih dengan pelintas yang berdekatan, untuk mengoper dengan <i>tosser</i> baru (kontinu)</p>	



4. Tahap Pengetahuan Taktik (*Tactical Awareness*)

a. Guru memberikan pertanyaan berkaitan dengan taktik dalam permainan *Square Pass & Switch Volleyball*
 Kesadaran Taktis:
 G: “apa tujuan dari permainan ini?”
 G: “apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman dapat menerima bola?”
 G: “Apakah kalian membuat ruang yang cukup mengirim bola ke target yang sesuai (perubahan)? Dapatkah kalian mengirim bola ke target yang sesuai pada jarak yang diberikan?”
 G: “Bagaimana gerakan kalian setelah operan untuk mendapatkan posisi untuk operan berikutnya?”
 G: “Bagaimana Gerakan dasar *passing* atas yang kalian ketahui?”

a. Peserta didik memberikan jawaban dari pertanyaan pengetahuan taktik permainan *Square Pass & Switch Volleyball*

5. Pengambilan Keputusan, Pelaksanaan Keterampilan, Kinerja (*making decisions, skill execution, performance*)

Game 3

a. Guru melanjutkan pembelajaran permainan bola voli dalam permainan modifikasi di lapangan dengan 2 tim yang berjumlah 6 orang

a. Peserta didik mendengarkan penjelasan permainan bola voli oleh guru

b. Guru meminta peserta didik memainkan permainan. Tujuan dari permainan ini mencari poin dengan menjatuhkan bola di area lawan.
 1) Permainan diawali dengan servis bawah atau servis atas
 2) Peraturan yang digunakan adalah hanya dengan *passing* atas.
 3) Tim yang menang diberi apresiasi dari guru berupa *applause*, atau secara verbal “permainan yang sangat bagus”. Tim yang kalah diberi motivasi kedepannya supaya bisa mengalahkan tim yang menang.

b. Peserta didik memainkan permainan bola voli di lapangan

KEGIATAN PENUTUP		
a. Guru mengarahkan peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	a. Peserta didik melakukan pendinginan (<i>cooling down</i>)	2 menit
b. Guru memberikan evaluasi pembelajaran kepada peserta didik	b. Peserta didik mendengarkan evaluasi pembelajaran <i>passing</i> bawah	
c. Guru meminta peserta didik untuk berlatih teknik permainan bola voli service & <i>passing</i> lebih lanjut dan untuk pertemuan selanjutnya dilakukan post-test pemahaman konsep bermain bola voli	c. Peserta didik mendengarkan arahan pembelajaran pertemuan selanjutnya	
d. Guru mengarahkan peserta didik untuk berdoa dan membubarkan barisan	d. Peserta didik berdoa dan setelah itu membubarkan diri dari barisan	

F. Teknik Penilaian

Penilaian Kognitif : Tes Objektif (B-S) Pemahaman Konsep Bermain

Penilaian Afektif : Angket Motivasi Belajar

Penilaian Psikomotorik : Tes Keterampilan Bermain

G. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

Media/Alat : Bolavoli, Lapangan, Net/jaring bola voli, Peluit, *Cone Marker*

Sumber Belajar :

7) Buku Peserta didik PJOK Kelas VII Kurikulum 2013

8) Buku Guru PJOK Kelas VII Kurikulum 2013

Lampiran-lampiran:

6. Instrumen Tes berupa Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain dan Lembar Penilaian Keterampilan Bermain

7. Instrumen Non-Tes berupa Angket Motivasi Belajar

Yogyakarta, Juni 2023

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran PJOK

Peneliti

.....

NIP.

Nabella Qurnia Heisy

NIM. 21633251053

LAMPIRAN 2
INSTRUMEN PENELITIAN

INSTRUMEN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN (KPKb)

FORMAT PENILAIAN KEMAMPUAN BERMAIN PERMAINAN BOLA VOLI

A.) Indikator 2: Keterampilan Teknik Bermain

Kemampuan Bermain	Skor				
	1	2	3	4	5
Kemampuan Teknik <i>Passing</i>					
<i>Passing Bawah</i>					
A. Persiapan sebelum melakukan gerak dasar <i>passing bawah</i>					
1. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan kedua lutut direndahkan hingga berat badan tertumpu pada kedua ujung kaki di bagian depan					
2. Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar					
3. Pandangan ke arah datangnya bola.					
B. Gerak dasar <i>passing bawah</i>					
1. Dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat dari lantai.					
2. Usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah badan					
3. Titik sentuh bola yang baik tepat pada pergelangan tangan.					
C. Akhir gerak dasar <i>passing bawah</i>					
1. Tumit terangkat dari lantai.					
2. Pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus.					
3. Pandangan mengikuti arah gerakan bola.					
<i>Passing Atas</i>					
A. Persiapan sebelum melakukan gerak dasar <i>passing atas</i>					
1. Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu, kedua lutut direndahkan hingga berat badan bertumpu pada ujung kaki bagian depan.					
2. Posisi lengan di depan badan dengan kedua telapak tangan dan jari-jari renggang sehingga membentuk seperti mangkuk di depan atas muka (wajah).					
3. Pandangan ke arah bola.					
B. Gerak dasar <i>passing atas</i>					
1. Dorongkan kedua lengan menyongsong arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat.					

2. Usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah atas wajah.					
3. Titik sentuh bola yang baik adalah tepat mengenai jari-jari tangan.					
C. Akhir gerak dasar <i>passing</i> atas					
1. Tumit terangkat dari lantai.					
2. Pinggul dan lutut naik serta kedua lengan lurus.					
3. Pandangan ke arah bola					
Kemampuan Teknik <i>Service</i>					
<i>Service Atas</i>					
A. Persiapan sebelum melakukan gerak dasar <i>service atas</i>					
1. Berdiri tegak, pandangan ke arah bola (depan).					
2. Kedua kaki sikap melangkah (kaki kiri di depan, kanan di belakang).					
3. Tangan kiri memegang bola di depan badan.					
B. Gerak dasar <i>service atas</i>					
1. Lambungkan bola ke atas agak ke belakang \pm 1 meter menggunakan tangan kiri.					
2. Badan agak melenting ke belakang dan berat badan pada kaki belakang.					
3. Ayunkan tangan kanan bersamaan dengan gerakan badan ke depan.					
4. Bola dipukul menggunakan tangan kanan yang dibantu dengan mengaktifkan/melecutkan pergelangan tangan.					
C. Akhir gerak dasar <i>service atas</i>					
1. Berat badan dibawa ke depan dengan melangkah kaki belakang (kanan) ke depan.					
2. Pandangan mengikuti arah gerakan bola.					
<i>Service Bawah</i>					
A. Persiapan sebelum melakukan gerak dasar <i>service bawah</i>					
1. Berdiri tegak, pandangan ke arah bola (depan).					
2. Kedua kaki sikap melangkah (kaki kiri di depan, kanan di belakang).					
3. Tangan kiri memegang bola di depan badan.					
B. Gerak dasar <i>service bawah</i>					
1. Lambungkan bola atau dilepas					
2. Pada saat yang bersamaan, lengan tangan kanan diayunkan ke depan, dan dilanjutkan memukul bola dengan tangan kanan tepat pada bagian bawah bola.					

3. Perkenaan bola tepat pada tangan, dan telapak tangan menghadap ke arah bola.					
4. Pukulan servis bawah dilakukan dengan sikap tangan kanan yang mengepal.					
C. Akhir gerak dasar service bawah					
1. Berat badan dibawa ke depan dengan melangkahkahkan kaki belakang (kanan) ke depan.					
2. Pandangan mengikuti arah gerakan bola.					
Skor Perolehan					
Skor Maksimal					

NILAI KEMAMPUAN BERMAIN:

- Dihitung skor **5** = **Sangat Baik**
- Dihitung skor **4** = **Baik**
- Dihitung skor **3** = **Cukup**
- Dihitung skor **2** = **Kurang**
- Dihitung skor **1** = **Sangat Kurang**

Kriteria Skor Hasil Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain

Respon Peserta didik	Skor
Tidak ada kinerja kemampuan/keterampilan	1
Kinerja kemampuan/keterampilan sebagian besar dilakukan dengan salah	2
Kinerja kemampuan/keterampilan kurang lengkap: sebagian variasi dan kombinasi teknik bermain diikuti, penguasaan teknik kurang tepat, koordinasi kurang baik, dan menunjukkan hasil kinerja yang rendah	3
Kinerja kemampuan/keterampilan hampir lengkap: sebagian variasi dan kombinasi teknik diikuti, sedikit kesalahan mempraktekkan teknik, koordinasi cukup baik dan hasil kinerja sedang	4
Kinerja kemampuan/keterampilan hampir lengkap: variasi dan kombinasi teknik diikuti, teknik bermain dilakukan dengan benar teknik, koordinasi baik dan hasil kinerja tinggi	5

B) Indikator 2: Penguasaan terhadap Pengeahuan Permainan**Indikator 3: Penguasaan terhadap Peraturan Permainan****TES PEMAHAMAN KONSEP PERMAINAN BOLAVOLI**

IDENTITAS RESPONDEN

Nama :

Kelas :

Kerjakanlah dengan melingkari pada **LEMBAR JAWABAN**, jawaban **B** jika menurut anda benar, dan **S** jika menurut anda salah

No	Pernyataan	Jawaban	
1.	Permainan bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 6 orang setiap regu	B	S
2.	Permainan bola voli adalah jenis permainan bola kecil yang dipisahkan oleh net	B	S
3.	Cara memainkan permainan bola voli yaitu dengan memantulkan bola menggunakan seluruh anggota tubuh oleh anggota satu tim dengan maksimal 3 kali sentuhan atau 1 kali sentuhan untuk tiap pemain	B	S
4.	Servis wajib dilakukan dengan cara melewati net dan juga wajib masuk ke daerah lawan. Jika itu tidak terjadi maka lawan akan mendapatkan nilai atau point.	B	S
5.	Teknik permainan bola voli yang bertujuan untuk mengambil bola hasil servis lawan dinamakan passing	B	S
6.	Melakukan teknik dasar servis atas tidak boleh menggunakan tangan yang menggempal	B	S
7.	Perkenaan pada saat melakukan servis atas yaitu pada bagian belakang bawah titik tengah bola	B	S
8.	Teknik passing bawah dilakukan dengan menggunakan 2 tangan	B	S
9.	Servis dilakukan untuk mengawali permainan boleh dilakukan tidak sesuai dengan urutan posisi oleh semua anggota tim	B	S
10.	Servis dilakukan dengan menginjak garis batas belakang di anggap sah	B	S
11.	Bila dalam satu tim dua pemain menyentuh bola secara bersamaan di anggap melakukan 1 kali sentuhan	B	S
12.	Bola didorong ke atas saat melakukan passing atas dalam permainan bola voli dengan posisi tangan saat mendorong bola diluruskan	B	S
13.	Bola yang jatuh tepat di atas garis batas lapangan di anggap tidak masuk	B	S
14.	Di dalam permainan bola voli hanya posisi libero yang tidak boleh melakukan smash	B	S

15.	Bola yang digunakan untuk permainan bola voli antara laki-laki dan perempuan sama yaitu berdiameter antara 65-67 cm	B	S
16.	Tinggi net dalam permainan bola voli untuk putra 2,43 meter dan 2,24 meter untuk putri	B	S
17.	Permainan bola voli berakhir bila salah satu tim berhasil memperoleh skor 15 really point	B	S
18.	Lapangan bola voli merupakan lapangan yang berbentuk persegi panjang dengan panjang 18 meter dan lebar 9 meter	B	S
19.	Lapangan untuk bermain bola voli dilengkapi dengan garis-garis batas lapangan yang berwarna terang	B	S
20.	Bola yang dipakai untuk bermain terbuat dari kulit lunak dan lentur bila dipantulkan akan cepat	B	S
21.	Tiang net dalam permainan bola voli berbentuk bulat dan dilapisi dengan bahan busa untuk melindungi pemain voli dari benturan	B	S
22.	Dalam aturan permainan bolavoli seorang pemain diperbolehkan <i>memainkan bola double</i>	B	S
23.	Anggota tubuh pemain bola voli yang boleh digunakan untuk memainkan bola adalah tangan, kaki dan kepala	B	S
24.	Servis dalam permainan bola voli hanya dapat dilakukan pada garis servis selebar 9 meter	B	S
25.	Teknik dasar dalam permainan bolavoli meliputi service, <i>passing</i> , pukulan serangan (<i>smash</i>), dan bendungan (<i>block</i>)	B	S

Angket Motivasi Belajar

Nama: _____

Jenis Kelamin: _____

Kelas : _____

PETUNJUK

- a. Isilah nama dan kelas pada bagian yang telah disediakan
- b. Apapun jawaban anda tidak akan mempengaruhi nilai PJOK anda.
- c. Tidak ada jawaban yang salah pada angket ini, maka isilah sesuai dengan kondisi Anda dalam belajar PJOK.
- d. Angket Motivasi Belajar ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi belajar PJOK Anda.
- e. Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan yang terdapat pada angket ini kemudian berikan jawaban yang paling sesuai dengan diri Anda dengan memberi tanda (√) pada salah satu kolom dengan pilihan
 1. Jika pernyataan anda sangat tidak setuju
 2. jika pernyataan tidak setuju
 3. jika pernyataan anda tidak ada pendapat
 4. jika pernyataan anda setuju
 5. jika pernyataan anda sangat setuju
- f. Setelah selesai, kumpulkan kembali angket ini.

Pernyataan	JAWABAN				
	STS	TS	R	S	SS
A. Self-Efficacy (Keyakinan Diri)					
1. Saya yakin dapat memahami pembelajaran PJOK					
2. Saya tidak percaya diri dalam memahami konsep permainan olahraga yang sulit (-)					
3. Saya yakin dapat mengerjakan tes tertulis maupun praktik dalam pembelajaran PJOK dengan baik					
4. Tidak peduli berapa banyak usaha yang saya lakukan, saya tidak bisa memahami pembelajaran PJOK (-)					
5. Ketika pembelajaran PJOK terlalu sulit, saya menyerah atau hanya melakukan bagian yang mudah saja.(-)					
6. Selama kegiatan pembelajaran olahraga, saya cenderung menghindari pelajaran PJOK atau latihan olahraga yang diberikan (-)					
7. Apabila menurut saya materi pembelajaran PJOK sulit, saya tidak mencoba untuk mempelajarinya atau mempraktikkannya					

B. Active learning strategies (Strategi belajar)					
8. Saat mempelajari konsep dan teknik dasar permainan olahraga pembelajaran PJOK, saya mencoba untuk memahaminya dan mempraktikkannya					
9. Saat mempelajari konsep dan teknik dasar permainan olahraga pembelajaran PJOK, saya menghubungkannya dengan pengetahuan atau keterampilan olahraga saya sebelumnya					
10. Ketika saya tidak memahami konsep dan teknik dasar permainan olahraga pembelajaran PJOK, saya mencari sumber daya relevan yang akan membantu saya dalam Latihan olahraga					
11. Jika saya tidak memahami konsep teknik dasar permainan olahraga, saya akan berdiskusi dengan guru PJOK atau peserta didik lain untuk memperjelas pemahaman atau keterampilan olahraga saya					
12. Selama proses pembelajaran, saya berusaha menghubungkan konsep-konsep dan teknik dasar permainan olahraga yang saya pelajari.					
13. Ketika saya membuat kesalahan dalam melakukan kinerja olahraga yang diajarkan, saya mencoba mencari tahu bagaimana penguasaan keterampilan olahraga yang benar					
14. Ketika saya bertemu konsep dan teknik dasar permainan olahraga yang saya tidak mengerti, saya tetap berusaha mempelajarinya dan mempraktikkannya					
Physical Learning Value (Nilai Pembelajaran PJOK)					
15. Saya berpikir bahwa pembelajaran PJOK adalah penting karena saya dapat menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari					
16. Menurut saya, belajar pembelajaran PJOK penting karena merangsang Pemikiran dan keterampilan saya					
17. Dalam pembelajaran PJOK, menurut saya penting untuk belajar memecahkan masalah.					

18. Dalam pembelajaran PJOK, menurut saya penting untuk berpartisipasi dalam kegiatan inkuiri.					
19. Penting untuk memiliki kesempatan untuk memuaskan rasa ingin tahu saya sendiri saat belajar pembelajaran PJOK					
Performance Goal (Tujuan Belajar)					
20. Saya berpartisipasi dalam mata pelajaran PJOK					
21. untuk mendapatkan penilaian yang baik di kelas olahraga, Saya berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK dan berprestasi lebih baik daripada peserta didik lain. (-)					
22. Saya mengikuti mata pelajaran PJOK, sehingga peserta didik lain menganggap saya pintar. (-)					
23. Saya mengikuti mata pelajaran PJOK sehingga guru PJOK memperhatikan saya.(-)					
24. Selama mengikuti mata pelajaran PJOK, saya merasa berhasil ketika saya mencapai skor yang baik dalam ujian tertulis maupun ujian praktik PJOK.					
25. Saya merasa paling puas ketika saya merasa yakin tentang konten dalam mata pelajaran PJOK					
26. Selama mengikuti mata pelajaran PJOK, saya merasa paling berhasil ketika saya mampu memecahkan masalah yang sulit dalam belajar PJOK					
27. Selama mengikuti mata pelajaran PJOK, saya merasa paling berhasil ketika guru menerima ide-ide saya.					
28. Selama mengikuti mata pelajaran PJOK, saya merasa berhasil ketika saya mencapai skor yang baik dalam ujian PJOK.					
Learning Environment Stimulation (Lingkungan Belajar)					
29. Saya bersedia untuk berpartisipasi dalam mata pelajaran PJOK karena konten menarik dan berguna					
30. Saya bersedia mengikuti pelajaran PJOK, karena guru menggunakan bervariasi metode pengajaran yang tepat.					
31. Saya bersedia mengikuti matapelajaran PJOK karena guru tidak banyak membebani saya.					

32. Saya bersedia mengikuti mata pelajaran PJOK karena guru memperhatikan saya					
33. Saya bersedia mengikuti mata pelajaran PJOK karena menantang.					
34. Saya bersedia berpartisipasi dalam mata pelajaran PJOK karena peserta didik terlibat dalam diskusi					
35. Saya merasa sangat nyaman ketika saya berolahraga dengan rekan lain					

Catatan: (-) mewakili item negatif.

PEDOMAN PENSKORAN ANGKET PRE-TEST DAN POST-TEST SPORT SELF EFFICACY

Skala *sport self efficacy* ini menggunakan skala likert yang terdiri dari 5 kategori respon, yaitu: Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (R), Tidak Setuju (TS) dan Sangat Tidak Setuju (STS) serta butir pernyataan terbagi menjadi pernyataan positif dan negatif. Adapun penskoran respon yang digunakan pada tabel berikut.

Jenis Butir	Sangat Setuju (SS)	Setuju (S)	Ragu-ragu (R)	Tidak Setuju (TS)	Sangat Tidak Setuju (STS)
Positif	5	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4	5

LAMPIRAN 3
VALIDASI INSTRUMEN



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sujarwo, S.Pd. Jas., M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

“Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understandings* (Tgfu) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII Smp Negeri 45 Palembang”

dari mahasiswa:

Nama : Nabella Qurnia Heisy
NIM : 21633251053
Prodi : Magister Pendidikan Olahraga

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Point b dalam Petunjuk tidak ada kaitannya dengan angket. Sebaiknya dihilangkan saja.
2. Point e pada petunjuk juga perlu lebih dijelaskan STS, TS, R, S, SS
3. Kata siswa diganti dengan peserta didik, soal no 38 cek lagi kok rekan kerja???

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

Yogyakarta, Mei 2023
Validator,

Dr. Sujarwo, S.Pd. Jas., M.Or.
NIP. 198303142008011012



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

Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fik.uny.ac.id Email: humas_fik@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK UNY

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

Pengaruh Model Pembelajaran *Teaching Games For Understandings* (Tgfu) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain Dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas Vii Smp Negeri 45 Palembang

dari mahasiswa:

Nama : Nabella Qurnia Heisy
NIM : 21633251053
Prodi : Magister Pendidikan Olahraga

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Mohon dicek ulang apakah variabel motivasi belajar sudah tepat dan bisa/boleh dicampur dengan variabel self efficacy, active learning, dll
2. Mestinya teori motivasi belajar sendiri/terpisah dengan teori self-efficacy, active learning dll.
3. Konsultasikan lagi dengan pembimbing

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

Yogyakarta, 26 Mei 2023
Validator,

Dr. Ermawan Susanto, S.Pd., M.Pd
NIP. 197807022002121004

LAMPIRAN 4
DATA HASIL PENELITIAN PADA KELAS EKSPERIMEN
DAN KONTROL

DATA HASIL PENELITIAN INSTRUMEN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP BERMAIN (KPKb)

1. Data *Post-Test* Keterampilan Konsep Bermain (KPKb) Kelas Kontrol

sampel	Kemampuan Teknik Passing Atas dan Passing Bawah																Kemampuan Teknik <i>service</i> atas dan <i>service</i> Bawah																skor	Nilai						
	Persiapan Gerak Dasar						saat Gerak Dasar						Akhir Gerak Dasar				Persiapan Gerak Dasar						saat Gerak Dasar						Akhir Gerak Dasar											
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32			P33	P34	P35	P36		
K1	4	5	4	5	5	5	4	5	4	3	3	4	3	4	3	3	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	158	87,78
K2	5	4	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	146	81,11	
K3	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	4	5	146	81,11	
K4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	5	5	3	3	3	3	134	74,44	
K5	3	3	4	3	3	4	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4	103	57,22
K6	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	5	5	4	5	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	3	4	3	4	143	79,44		
K7	4	4	5	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	142	78,89			
K8	3	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	5	139	77,22		
K9	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	104	57,78		
K10	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	5	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	4	124	68,89		
K11	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	140	77,78		
K12	2	2	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	5	110	61,11
K13	5	5	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143	79,44		
K14	2	2	3	4	4	5	4	5	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	4	4	4	4	4	5	2	2	3	3	2	2	3	3	5	4	114	63,33		
K15	5	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	3	4	5	5	5	5	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	143	79,44		
K16	4	4	4	4	4	4	3	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	5	136	75,56
K17	5	4	3	3	4	3	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	149	82,78		
K18	3	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	4	3	100	55,56		
K19	3	4	5	5	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	3	4	5	4	4	4	4	145	80,56		
K20	4	4	4	2	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	5	4	4	5	4	4	131	72,78		
K21	5	4	5	4	2	2	3	3	2	2	3	3	4	5	4	2	2	3	3	2	4	5	3	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	137	76,11		
K22	5	2	4	4	2	2	3	3	2	2	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	2	2	3	3	2	2	3	113	62,78			
K23	4	2	2	3	3	2	2	5	4	3	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	136	75,56		

K24	5	5	5	3	4	5	5	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	5	4	3	4	4	4	4	4	4	147	81,67			
K25	5	2	2	3	3	2	2	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	132	73,33	
K26	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	3	5	5	5	2	3	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	140	77,78	
K27	3	3	4	3	3	4	2	2	4	3	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	108	60,00	
K28	2	2	3	3	2	2	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	131	72,78	
K29	5	5	3	4	5	5	3	4	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	5	5	4	5	5	4	152	84,44	
K30	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	117	65,00	
K31	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	4	5	4	5	5	5	163	90,56	
K32	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	160	88,89	
K33	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	127	70,56	
K34	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	5	5	5	4	5	4	5	3	2	2	3	3	2	2	3	3	5	113	62,78	
K35	3	3	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	5	5	3	4	5	5	3	4	4	146	81,11	
K36	3	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	3	3	5	5	4	4	5	4	4	5	4	145	80,56
Skor Tertinggi																															90,56								
Skor Terendah																															55,56								
Rata-rata																															74,34								
Variansi																															87,44								
Standar Deviasi																															9,35								

2. Data Post-Tett Keterampilan Konsep Bermain (KPKb) Kelas Eksperimen

sampel	Kemampuan Teknik Passing Atas dan Passing Bawah															Kemampuan Teknik <i>service</i> atas dan <i>service</i> Bawah															skor	Nilai						
	Persiapan Gerak Dasar						saat Gerak Dasar					Akhir Gerak Dasar				Persiapan Gerak Dasar					saat Gerak Dasar					Akhir Gerak Dasar												
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30			P31	P32	P33	P34	P35	P36
K1	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	169	93,89			
K2	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	5	4	5	4	4	3	4	4	5	4	4	3	4	4	4	4	4	145	80,56		
K3	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	3	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	153	85,00	
K4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	5	3	3	4	5	3	4	130	72,22	
K5	3	3	4	3	3	4	2	2	5	5	5	5	5	4	3	3	2	4	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	120	66,67
K6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	175	97,22	
K7	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	161	89,44	
K8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	172	95,56	
K9	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5	169	93,89		
K10	3	3	4	5	3	3	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	4	133	73,89
K11	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	111	61,67
K12	5	5	5	5	5	4	5	5	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	5	139	77,22
K13	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	139	77,22
K14	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	153	85,00	
K15	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	174	96,67	
K16	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	140	77,78
K17	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	155	86,11	
K18	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	135	75,00
K19	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	134	74,44	
K20	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	152	84,44
K21	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	170	94,44	
K22	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	174	96,67
K23	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	161	89,44	
K24	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	3	132	73,33

K25	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	5	4	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	115	63,89		
K26	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	5	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	5	4	3	4	132	73,33		
K27	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	4	5	3	2	3	3	4	3	3	3	4	5	4	3	3	3	3	3	3	122	67,78			
K28	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	175	97,22	
K29	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	161	89,44			
K30	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	162	90,00	
K31	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	171	95,00	
K32	3	3	4	5	3	3	4	5	3	4	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	5	3	3	4	4	3	3	4	5	3	3	4	5	134	74,44		
K33	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	4	3	3	2	112	62,22		
K34	3	3	4	3	3	3	4	3	3	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	161	89,44
K35	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	157	87,22	
K36	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	153	85,00	
Skor Tertinggi																													97,22											
Skor Terendah																													61,67											
Rata-rata																													82,58											
Variansi																													118,43											
Standar Deviasi																													10,88											

3. Data *Post-test* Kemampuan Pemahaman Konteks Permainan dan Peraturan permainan Kelas Kontrol

Sampel	Pemahaman Konteks Permainan															Skor	Nilai	Pemahaman Peraturan Permainan										skor	Nilai
	1	2	5	9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	25			3	4	6	7	10	8	11	22	23	24		
K1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	10	66,67	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	7	70
K2	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	11	73,33	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	7	70
K3	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	12	80,00	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	7	70
K4	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	80,00	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80
K5	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	10	66,67	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	70
K6	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	10	66,67	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
K7	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	80,00	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	7	70
K8	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80,00	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	7	70
K9	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	66,67	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	8	80
K10	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	9	60,00	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80
K11	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	10	66,67	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	60
K12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	86,67	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6	60
K13	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	66,67	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	7	70
K14	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	73,33	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	6	60
K15	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,67	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80
K16	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,67	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
K17	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	9	60,00	0	0	0	1	0	0	1	1	1	0	4	40
K18	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	11	73,33	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	5	50
K19	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	86,67	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80
K20	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	11	73,33	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	7	70
K21	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,67	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80
K22	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	9	60,00	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80
K23	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12	80,00	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
K24	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	80,00	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80
K25	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	0	8	53,33	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	7	70
K26	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	8	53,33	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	7	70

K27	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	11	73,33	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90						
K28	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	10	66,67	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	8	80						
K29	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	11	73,33	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80						
K30	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13	86,67	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80						
K31	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	10	66,67	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	7	70						
K32	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	11	73,33	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	8	80						
K33	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	80,00	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80						
K34	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	9	60,00	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	6	60						
K35	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	7	46,67	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	5	50						
K36	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	11	73,33	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	70						
Skor Tertinggi																	86,67	Skor Tertinggi																	90,0 0
Skor Terendah																	46,67	Skor Terendah																	40,0 0
Rata-rata																	72,04	Rata-rata																	71,9 4
Variansi																	111,29	Variansi																	118, 97
Standar Deviasi																	10,55	Standar Deviasi																	10,9 1

4. Data Post-test Kemampuan Pemahaman Kontek Permaian dan Peraturan permainan Kelas Ekperimen

Sampel	Pemahaman Konteks Permainan															Skor	Nilai	Pemahaman Peraturan Permainan										Skor	Nilai
	1	2	5	9	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	25			3	4	6	7	10	8	11	22	23	24		
E1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	12	80,00	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80
E2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80,00	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
E3	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	86,67	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	6	60
E4	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	10	66,67	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70
E5	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12	80,00	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80
E6	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13	86,67	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	80
E7	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80,00	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	5	50
E8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,67	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80
E9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80,00	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
E10	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80,00	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	7	70
E11	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	10	66,67	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	7	70
E12	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13	86,67	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80
E13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	12	80,00	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80
E14	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	13	86,67	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80
E15	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	12	80,00	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
E16	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	11	73,33	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	7	70
E17	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86,67	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80
E18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
E19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
E20	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11	73,33	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90
E21	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	86,67	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	90
E22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
E23	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	12	80,00	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	80
E24	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
E25	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
E26	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	73,33	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	7	70

E27	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	9	60,00	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	6	60			
E28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100,00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100			
E29	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	13	86,67	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90			
E30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90			
E31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100,00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90			
E32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	100,00	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90			
E33	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	93,33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	90			
E34	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	12	80,00	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90			
E35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	12	80,00	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90			
E36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	14	93,33	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	7	70			
Skor Tertinggi																	100,00															100,00
Skor Terendah																	60,00															50,00
Rata-rata																	84,26															82,78
Variansi																	91,82															157,78
Standar Deviasi																	9,58															12,56

DATA HASIL PENELITIAN INSTRUMEN *MOTIVASI BELAJAR* (MB)

1. Data *Post-Test Motivasi Belajar* (MB) Kelas Kontrol

Sampel	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34	P35	Skor	Nilai	
K1	3	3	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	127	72,57		
K2	4	4	4	3	3	5	5	5	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	5	5	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	131	74,86			
K3	3	4	4	3	4	5	5	5	3	3	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	134	76,57		
K4	3	4	4	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	138	78,86		
K5	5	5	5	3	3	5	5	5	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	122	69,71		
K6	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	3	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	154	88,00	
K7	5	5	5	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	3	3	129	73,71		
K8	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	5	5	5	3	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	145	82,86	
K9	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	3	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	3	5	5	5	3	4	4	152	86,86	
K10	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	5	5	5	5	5	5	4	3	2	3	4	5	5	5	3	4	5	5	5	5	5	5	5	3	5	137	78,29	
K11	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	147	84,00	
K12	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	149	85,14
K13	4	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	3	4	3	3	2	5	2	144	82,29	
K14	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	3	3	4	147	84,00	
K15	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	3	5	3	3	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	3	5	3	147	84,00	
K16	5	5	4	3	3	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	3	4	4	5	5	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	143	81,71	
K17	5	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	5	5	5	4	4	5	5	151	86,29	
K18	5	5	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	134	76,57	
K19	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	141	80,57	
K20	3	3	4	3	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	3	3	4	3	5	4	5	5	5	4	4	5	5	145	82,86		
K21	4	5	5	3	3	4	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	129	73,71	
K22	3	5	5	3	3	4	3	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	5	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	4	4	136	77,71	
K23	3	5	5	3	3	3	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	5	4	4	4	4	5	5	133	76,00	
K24	3	5	5	3	4	3	3	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	3	4	4	4	4	4	3	5	4	5	5	5	142	81,14		
K25	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	132	75,43	

K26	3	2	4	5	5	4	4	3	4	3	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	3	4	3	5	5	5	130	74,29	
K27	3	3	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	5	5	5	4	4	3	4	3	3	4	5	4	142	81,14	
K28	3	4	3	5	5	5	4	3	2	4	5	5	5	4	3	3	4	5	5	3	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	4	5	4	3	4	130	74,29	
K29	3	4	4	5	5	5	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	124	70,86	
K30	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	137	78,29
K31	5	4	5	5	5	5	3	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	4	5	3	4	4	5	5	5	3	5	5	5	2	3	5	4	4	3	139	79,43	
K32	4	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	139	79,43	
K33	3	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	5	5	3	3	4	5	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	138	78,86	
K34	4	4	4	5	5	5	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	3	141	80,57		
K35	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	3	138	78,86		
K36	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	5	4	3	4	3	4	5	5	5	4	144	82,29	
Skor Tertinggi																													88,00									
Skor Terendah																													69,71									
Rata-rata																													79,22									
Variansi																													20,79									
Standar Deviasi																													4,56									

2. *Post-Test Motivasi Belajar (MB) Kelas Kontrol Per Indikator*

Sampel	Skor Per Indikator																																	
	Indikator 1							Indikator 2							Indikator 3					Indikator 4							Indikator 5							
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34
K1	27							27							18					36							22							
K2	28							27							20					35							22							
K3	28							28							20					38							26							
K4	28							28							19					37							26							
K5	31							26							17					31							20							
K6	31							32							21					40							26							
K7	28							25							18					38							24							
K8	31							33							17					37							28							
K9	33							33							18					38							26							
K10	29							31							19					39							28							
K11	31							28							24					37							21							
K12	34							30							22					37							21							
K13	30							29							19					38							19							
K14	33							29							20					40							24							
K15	30							34							19					39							23							
K16	30							34							19					35							19							
K17	32							33							24					34							28							
K18	28							26							23					35							29							
K19	32							29							17					36							28							
K20	25							32							23					36							28							
K21	28							30							19					39							29							
K22	26							31							19					37							26							

K23	26	31	23	41	26
K24	26	32	24	38	27
K25	26	31	16	32	22
K26	27	29	19	39	25
K27	29	33	18	37	23
K28	29	28	20	31	25
K29	29	25	21	36	21
K30	30	28	22	32	21
K31	32	27	21	39	21
K32	30	30	17	37	26
K33	29	30	18	33	22
K34	30	28	20	40	25
K35	31	28	18	40	26
K36	32	27	23	39	26
Skor Tertinggi	34	34	24	41	29
Skor Terendah	25	25	16	31	19
Rata-rata	29,42	29,50	19,86	36,83	24,417
Variansi	5,11	6,43	5,09	6,94	8,593
Standar Deviasi	2,26	2,54	2,26	2,63	2,931

3. Data Post-Test Motivasi Belajar (MB) Kelas Eksperimen

Sampel	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	Skor	Nilai	
E1	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	3	5	5	5	4	4	3	4	3	4	3	5	5	5	4	5	5	4	4	3	158	90,29	
E2	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	3	5	5	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	146	83,43	
E3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	3	3	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	3	5	5	161	92,00	
E4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	5	5	150	85,71	
E5	5	5	5	4	3	3	4	3	4	5	5	5	4	4	3	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	4	5	5	149	85,14	
E6	5	5	5	3	5	3	4	3	4	5	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	5	4	4	3	4	5	5	146	83,43	
E7	3	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	3	3	5	5	5	4	3	4	4	4	4	4	5	5	141	80,57	
E8	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	136	77,71
E9	4	4	3	4	5	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	155	88,57	
E10	4	4	3	3	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	145	82,86	
E11	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	146	83,43
E12	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	167	95,43	
E13	3	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	147	84,00
E14	4	4	4	4	4	4	3	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	4	4	5	5	5	150	85,71	
E15	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	4	5	5	5	5	5	5	155	88,57	
E16	4	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	3	4	3	4	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	145	82,86	
E17	3	5	5	5	4	5	5	4	3	5	4	4	4	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5	151	86,29
E18	3	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	3	4	3	153	87,43	
E19	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	4	5	5	3	5	4	4	4	165	94,29
E20	4	5	4	5	5	5	5	5	5	3	4	4	3	3	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	151	86,29	
E21	5	5	5	4	5	4	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	158	90,29	
E22	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	4	4	5	5	4	5	169	96,57
E23	5	5	5	4	5	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	3	4	4	144	82,29
E24	4	3	4	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	3	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	153	87,43

E25	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	5	5	5	4	5	154	88,00	
E26	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	4	4	4	5	5	5	4	5	4	5	5	3	5	5	5	4	5	163	93,14	
E27	5	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	4	4	157	89,71
E28	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	3	158	90,29	
E29	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	3	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	3	4	163	93,14
E30	5	5	5	4	4	5	3	4	5	5	4	5	5	5	4	3	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	154	88,00
E31	5	5	5	3	5	4	4	5	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5	159	90,86
E32	5	5	5	4	5	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	5	5	5	5	5	157	89,71	
E33	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	169	96,57	
E34	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	143	81,71	
E35	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	167	95,43	
E36	4	5	5	5	4	3	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	3	4	4	4	4	4	4	5	5	5	4	5	163	93,14
Skor Tertinggi																													88,06				
Skor Terendah																													96,57				
Rata-rata																													77,71				
Variansi																													23,21				
Standar Deviasi																													4,82				

4. *Post-Test Motivasi Belajar (MB) Kelas Eksperimen Per Indikator*

Sampel	Okor Per Indikator																																	
	Indikator 1							Indikator 2							Indikator 3					Indikator 4									Indikator 5					
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30	P31	P32	P33	P34
E1	34							32							20					46									26					
E2	31							29							20					40									26					
E3	34							30							24					44									29					
E4	31							30							21					41									27					
E5	29							30							23					41									26					
E6	30							30							20					42									24					
E7	24							33							18					40									26					
E8	26							27							20					39									24					
E9	29							32							23					44									27					
E10	28							29							22					41									25					
E11	34							26							19					46									21					
E12	33							33							24					48									29					
E13	32							29							17					46									23					
E14	27							32							22					41									28					
E15	32							30							22					46									25					
E16	33							26							20					45									21					
E17	32							28							21					45									25					
E18	28							32							22					43									28					
E19	32							33							24					46									30					
E20	33							27							22					46									23					
E21	32							31							23					44									28					

E22	34	33	25	48	29
E23	32	26	21	42	23
E24	29	32	22	44	26
E25	31	31	22	42	28
E26	33	33	23	47	27
E27	31	31	24	42	29
E28	33	33	20	47	25
E29	34	33	22	48	26
E30	31	33	20	44	26
E31	31	32	24	44	28
E32	33	33	19	46	26
E33	34	33	25	48	29
E34	29	30	18	43	23
E35	33	34	23	48	29
E36	31	34	23	46	29
Skor Tertinggi	34	34	25	48	30
Skor Terendah	24	26	17	39	21
Rata-rata	31,19	30,83	21,61	44,25	26,22
Variansi	6,05	5,63	4,13	6,88	5,66
Standar Deviasi	2,46	2,37	2,03	2,62	2,38

DATA ANGKET *POST-TEST* Motivasi Belajar (MB)

Sampel	KELAS EKSPERIMEN		KELAS KONTROL	
	<i>Post-test</i>	Kategori	<i>Post-test</i>	Kategori
1	158	Sangat Tinggi	127	Tinggi
2	146	Sangat Tinggi	131	Tinggi
3	161	Sangat Tinggi	134	Tinggi
4	150	Sangat Tinggi	138	Tinggi
5	149	Sangat Tinggi	122	Tinggi
6	146	Sangat Tinggi	154	Tinggi
7	141	Sangat Tinggi	129	Tinggi
8	136	Tinggi	145	Sangat Tinggi
9	155	Sangat Tinggi	152	Sangat Tinggi
10	145	Sangat Tinggi	137	Tinggi
11	146	Sangat Tinggi	147	Sangat Tinggi
12	167	Sangat Tinggi	149	Sangat Tinggi
13	147	Sangat Tinggi	144	Sangat Tinggi
14	150	Sangat Tinggi	147	Sangat Tinggi
15	155	Sangat Tinggi	147	Sangat Tinggi
16	145	Sangat Tinggi	143	Sangat Tinggi
17	151	Sangat Tinggi	151	Sangat Tinggi
18	153	Sangat Tinggi	134	Tinggi
19	165	Sangat Tinggi	141	Sangat Tinggi
20	151	Sangat Tinggi	145	Sangat Tinggi
21	158	Sangat Tinggi	129	Tinggi
22	169	Sangat Tinggi	136	Tinggi
23	144	Sangat Tinggi	133	Tinggi
24	153	Sangat Tinggi	142	Sangat Tinggi
25	154	Sangat Tinggi	132	Tinggi
26	163	Sangat Tinggi	130	Tinggi

27	157	Sangat Tinggi	142	Sangat Tinggi
28	158	Sangat Tinggi	130	Tinggi
29	163	Sangat Tinggi	124	Tinggi
30	154	Sangat Tinggi	137	Tinggi
31	159	Sangat Tinggi	139	Tinggi
32	157	Sangat Tinggi	139	Tinggi
33	169	Sangat Tinggi	138	Tinggi
34	143	Sangat Tinggi	141	Sangat Tinggi
35	167	Sangat Tinggi	138	Tinggi
36	163	Sangat Tinggi	144	Sangat Tinggi

DATA ANGKET *POST-TEST* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb)

Sampel	KELAS KONTROL					KELAS EKSPERIMEN				
	<i>Post-test</i>			Rerata Skor	Kategori	<i>Post-test</i>			Rerata Skor	Kategori
	Keterampilan Bermain	Pemahaman Konsep Permainan	Pemahaman Peraturan Permainan			Keterampilan Bermain	Pemahaman Konsep Permainan	Pemahaman Peraturan Permainan		
1	88	67	70	75	Tinggi	94	80	80	85	Sangat Tinggi
2	81	73	70	75	Tinggi	81	80	90	84	Sangat Tinggi
3	81	80	70	77	Sangat Tinggi	85	87	60	77	Sangat Tinggi
4	74	80	80	78	Sangat Tinggi	72	67	70	70	Tinggi
5	57	67	70	65	Tinggi	67	80	80	76	Sangat Tinggi
6	79	67	70	72	Tinggi	97	87	80	88	Sangat Tinggi
7	79	80	70	76	Sangat Tinggi	89	80	50	73	Tinggi
8	77	80	70	76	Sangat Tinggi	96	87	80	88	Sangat Tinggi
9	58	67	80	68	Tinggi	94	80	90	88	Sangat Tinggi
10	69	60	80	70	Tinggi	74	80	70	75	Tinggi
11	78	67	60	68	Tinggi	62	67	70	66	Tinggi
12	61	87	60	69	Tinggi	77	87	80	81	Sangat Tinggi
13	79	67	70	72	Tinggi	77	80	80	79	Sangat Tinggi
14	63	73	60	65	Tinggi	85	87	80	84	Sangat Tinggi
15	79	87	80	82	Sangat Tinggi	97	80	80	86	Sangat Tinggi
16	76	87	90	84	Sangat Tinggi	78	73	70	74	Tinggi
17	83	60	40	61	Tinggi	86	87	80	84	Sangat Tinggi
18	56	73	50	60	Tinggi	75	93	100	89	Sangat Tinggi
19	81	87	80	83	Sangat Tinggi	74	93	100	89	Sangat Tinggi
20	73	73	70	72	Tinggi	84	73	90	82	Sangat Tinggi
21	76	87	80	81	Sangat Tinggi	94	87	90	90	Sangat Tinggi
22	63	60	80	68	Tinggi	97	93	100	97	Sangat Tinggi
23	76	80	80	79	Sangat Tinggi	89	80	80	83	Sangat Tinggi

24	82	80	80	81	Sangat Tinggi	73	93	100	89	Sangat Tinggi
25	73	53	70	65	Tinggi	64	93	100	86	Sangat Tinggi
26	78	53	70	67	Tinggi	73	73	70	72	Tinggi
27	60	73	90	74	Tinggi	68	60	60	63	Tinggi
28	73	67	80	73	Tinggi	97	100	100	99	Sangat Tinggi
29	84	73	80	79	Sangat Tinggi	89	87	90	89	Sangat Tinggi
30	65	87	80	77	Sangat Tinggi	90	93	90	91	Sangat Tinggi
31	91	67	70	76	Sangat Tinggi	95	100	90	95	Sangat Tinggi
32	89	73	80	81	Sangat Tinggi	74	100	90	88	Sangat Tinggi
33	71	80	80	77	Sangat Tinggi	62	93	90	82	Sangat Tinggi
34	63	60	60	61	Tinggi	89	80	90	86	Sangat Tinggi
35	81	47	50	58	Sedang	87	80	90	86	Sangat Tinggi
36	81	73	70	75	Tinggi	85	93	70	83	Sangat Tinggi

LAMPIRAN 5
ANALISIS DATA PENELITIAN PADA KELAS
EKSPERIMEN DAN KONTROL

ANALISIS DATA PENELITIAN

Data penelitian yaitu tes kemampuan pemahaman konsep bermain (KPKb) pada permainan bolavoli dan motivasi belajar (MB) dalam pembelajaran PJOK pada Kelas Kontrol (KK) dan Kelas Eksperimen (KE) dianalisis secara statistik deskriptif dan statistik inferensial menggunakan *software statistic IBM SPSS 26*

1. Analisis Statistik Deskriptif

a. Data *Post-test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KE	36	63	99	83.25	8.132
KK	36	58	84	72.78	6.949
Valid N (listwise)	36				

b. Data KPKb Kelas Kontrol Per Indikator

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KPKb_1	36	56	91	74.39	9.354
KPKb_2	36	47	87	72.08	10.595
KPKb_3	36	40	90	71.94	10.907
Valid N (listwise)	36				

c. Data KPKb Kelas Eksperimen Per Indikator

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
KPKb_1	36	62	97	82.50	10.869
KPKb_2	36	60	100	84.25	9.530
KPKb_3	36	50	100	82.78	12.561
Valid N (listwise)	36				

d. Data *Post-test* Motivasi Belajar (MB)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MB_KK	36	122	154	138.64	7.979
MB_KE	36	136	169	154.11	8.430
Valid N (listwise)	36				

e. Data *Post-test* Motivasi Belajar (MB) Kelas Kontrol Per Indikator

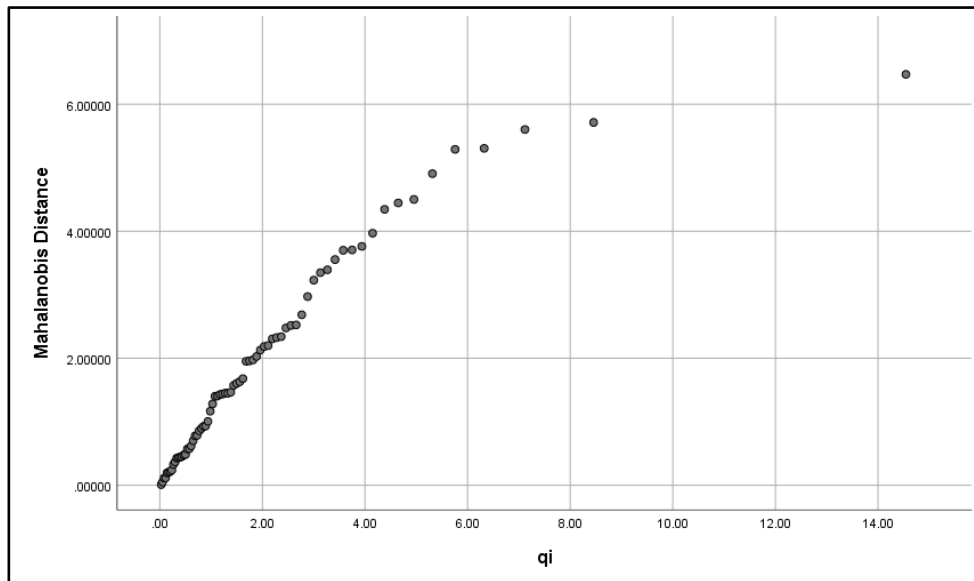
Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MB_1	36	25	34	29.42	2.260
MB_2	36	25	34	29.50	2.535
MB_3	36	16	24	19.86	2.257
MB_4	36	31	41	36.83	2.635
MB_5	36	19	29	24.42	2.931
Valid N (listwise)	36				

f. Data *Post-test* Motivasi Belajar (MB) Kelas Eksperimen Per Indikator

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MB_1	36	24	34	31.19	2.459
MB_2	36	26	34	30.83	2.372
MB_3	36	17	25	21.61	2.032
MB_4	36	39	48	44.25	2.623
MB_5	36	21	30	26.22	2.380
Valid N (listwise)	36				

1. Analisis Statistik Inferensial

a. Uji Asumsi Normalitas Multivariat Data *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB)



Gambar 1. Chi-Square Q-Q Plot Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

Correlations			
		Mahalanobis Distance	qi
Mahalanobis Distance	Pearson Correlation	1	.925**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	72	72
qi	Pearson Correlation	.925**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	72	72

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 2. Hasil Uji Mahalanobis Distance setelah perlakuan

b. Uji Asumsi Homogenitas Multivariat Data *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB)

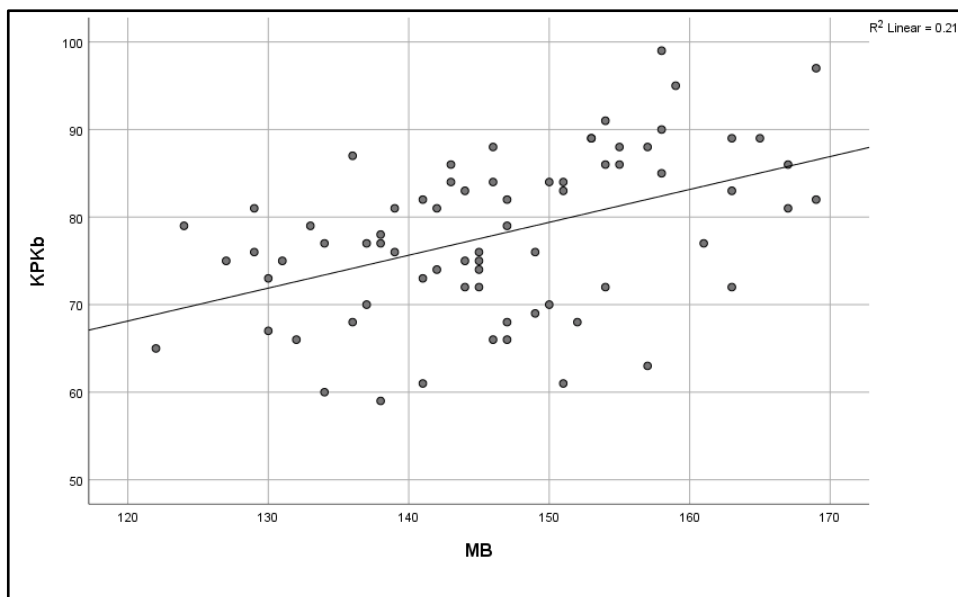
Box's M	3.507
F	1.133
df1	3
df2	882000.000
Sig.	.334

Tests the null hypothesis that the observed covariance matrices of the dependent variables are equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Gambar 3. Hasil Uji *Box's M* Sesudah Perlakuan

c. Uji Linearitas *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB)



Gambar 4. *Scatter-plots* pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Sesudah Perlakuan

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
KPKb * MB	Between Groups	(Combined)	3131.042	34	92.089	1.239	.262
		Linearity	1273.287	1	1273.287	17.133	.000
		Deviation from Linearity	1857.755	33	56.296	.757	.789
	Within Groups		2749.833	37	74.320		
	Total		5880.875	71			

Gambar 5. Anova Sesudah Perlakuan

d. Uji Multikolinearitas Data *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB)

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	84.167	20.168		4.173	.000		
	MB_KK	-.082	.145	-.096	-.563	.577	1.000	1.000

a. Dependent Variable: KPKb_KK

Gambar 6. Uji Multikolinearitas Data *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB) Kelas Kontrol

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Tolerance	VIF
1	(Constant)	41.680	24.514		1.700	.098		
	MB_KE	.270	.159	.280	1.698	.099	1.000	1.000

a. Dependent Variable: KPKb_KE

Gambar 7. Uji Multikolinearitas Data *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB) Kelas Eksperimen

e. Uji MANOVA Data *Post-Test* Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain (KPKb) dan Motivasi Belajar (MB)

Multivariate Tests ^a								
Effect		Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Intercept	Pillai's Trace	.998	13817.909 ^b	2.000	69.000	.000	27635.817	1.000
	Wilks' Lambda	.002	13817.909 ^b	2.000	69.000	.000	27635.817	1.000
	Hotelling's Trace	400.519	13817.909 ^b	2.000	69.000	.000	27635.817	1.000
	Roy's Largest Root	400.519	13817.909 ^b	2.000	69.000	.000	27635.817	1.000
Kelas	Pillai's Trace	.560	43.964 ^b	2.000	69.000	.000	87.927	1.000
	Wilks' Lambda	.440	43.964 ^b	2.000	69.000	.000	87.927	1.000
	Hotelling's Trace	1.274	43.964 ^b	2.000	69.000	.000	87.927	1.000
	Roy's Largest Root	1.274	43.964 ^b	2.000	69.000	.000	87.927	1.000

a. Design: Intercept + Kelas
b. Exact statistic
c. Computed using alpha = .05

Gambar 7. Uji MANOVA dengan *Pillai, Wilks, Hotelling, dan Roy* Sesudah Perlakuan

Levene's Test of Equality of Error Variances ^a					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
KPKb	Based on Mean	.302	1	70	.585
	Based on Median	.214	1	70	.645
	Based on Median and with adjusted df	.214	1	65.365	.645
	Based on trimmed mean	.277	1	70	.600
MB	Based on Mean	.151	1	70	.699
	Based on Median	.146	1	70	.704
	Based on Median and with adjusted df	.146	1	69.893	.704
	Based on trimmed mean	.153	1	70	.697

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Design: Intercept + Kelas

Tests of Between-Subjects Effects

Source	Dependent Variable	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Noncent. Parameter	Observed Power ^c
Corrected Model	KPKb	1953.125 ^a	1	1953.125	34.808	.000	34.808	1.000
	MB	4309.014 ^b	1	4309.014	63.961	.000	63.961	1.000
Intercept	KPKb	438516.125	1	438516.125	7815.194	.000	7815.194	1.000
	MB	1542646.125	1	1542646.125	22898.306	.000	22898.306	1.000
Kelas	KPKb	1953.125	1	1953.125	34.808	.000	34.808	1.000
	MB	4309.014	1	4309.014	63.961	.000	63.961	1.000
Error	KPKb	3927.750	70	56.111				
	MB	4715.861	70	67.369				
Total	KPKb	444397.000	72					
	MB	1551671.000	72					
Corrected Total	KPKb	5880.875	71					
	MB	9024.875	71					

a. R Squared = ,332 (Adjusted R Squared = ,323)

b. R Squared = ,477 (Adjusted R Squared = ,470)

c. Computed using alpha = ,05

Kelas

Dependent Variable	Kelas	Mean	Std. Error	95% Confidence Interval	
				Lower Bound	Upper Bound
KPKb	Kelas Eksperimen	83.250	1.248	80.760	85.740
	Kelas Kontrol	72.833	1.248	70.343	75.323
MB	Kelas Eksperimen	154.111	1.368	151.383	156.839
	Kelas Kontrol	138.639	1.368	135.911	141.367

Pairwise Comparisons

Dependent Variable	(I) Kelas	(J) Kelas	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig. ^b	95% Confidence Interval for Difference ^b	
						Lower Bound	Upper Bound
KPKb	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	-10.417 [*]	1.766	.000	-13.938	-6.895
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	10.417 [*]	1.766	.000	6.895	13.938
MB	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	-15.472 [*]	1.935	.000	-19.331	-11.614
	Kelas Eksperimen	Kelas Kontrol	15.472 [*]	1.935	.000	11.614	19.331

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

b. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).

Multivariate Tests

	Value	F	Hypothesis df	Error df	Sig.	Partial Eta Squared	Noncent. Parameter	Observed Power ^b
Pillai's trace	.560	43.964 ^a	2.000	69.000	.000	.560	87.927	1.000
Wilks' lambda	.440	43.964 ^a	2.000	69.000	.000	.560	87.927	1.000
Hotelling's trace	1.274	43.964 ^a	2.000	69.000	.000	.560	87.927	1.000
Roy's largest root	1.274	43.964 ^a	2.000	69.000	.000	.560	87.927	1.000

Each F tests the multivariate effect of Kelas. These tests are based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

a. Exact statistic

b. Computed using alpha = ,05

Univariate Tests

Dependent Variable		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.	Partial Eta Squared	Noncent. Parameter	Observed Power ^a
KPKb	Contrast	1953.125	1	1953.125	34.808	.000	.332	34.808	1.000
	Error	3927.750	70	56.111					
MB	Contrast	4309.014	1	4309.014	63.961	.000	.477	63.961	1.000
	Error	4715.861	70	67.369					

The F tests the effect of Kelas. This test is based on the linearly independent pairwise comparisons among the estimated marginal means.

a. Computed using alpha = ,05

LAMPIRAN 6
SURAT-SURAT PENELITIAN

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
SMP NEGERI 45 PALEMBANG**



**PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 45
SEKOLAH PENGGERAK ANGGARAN 2
Akreditasi "A"**



Jl. Demang Lebar Daun Sungai Sahang ☎ 0711-5731319 Palembang 30137
website www.smpneg45plg.wordpress.com, - email : smpneg45@gmail.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 070 /293 / SMPN. 45/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 45 Palembang, menerangkan bahwa berdasarkan surat dari Sekretaris Dinas Pendidikan Kota Palembang nomor 070/1002 /Disdik/2023 tanggal 31 Mei 2023,

Nama : NABELLA QURNIA HEISY
NIM : 21633251053
Program Studi : Pendidikan Olahraga
Fakultas : Ilmu Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SMP Negeri 45 Palembang pada semester genap tahun pelajaran 2022/2023 dalam rangka penyusunan tesis dengan judul " Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understandings (Tgfu) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 45 Palembang"

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Palembang, 20 Juni 2023
Kepala SMPN 45 Palembang
Pih. Kepala Sekolah

MAIRITA HARTINI, S.Pd.,M.Si
NIP.196408071987032004

**SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK KOTA PALEMBANG**



**PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
KOTA PALEMBANG**

Jl. Lunjuk Jaya No.3 - Demang Lebar Daun Palembang
Telp. 0711-368726 Email : bankesbangpalembang@gmail .com

SURAT IZIN
NOMOR : 070/1498/BAN.KBP/2023

TENTANG
IZIN PENELITIAN

Dasar : a. Surat Plt.Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Sumatera Selatan Nomor: 070/1547/Ban.KBP/2023 Tanggal 29 Mei 2023 perihal Izin Penelitian

MEMBERI IZIN:

Kepada :
Nama : Nabella Qurnia Heisy (NIM 21633251053)
Jabatan : Mahasiswa Prodi S2 Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk : Melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 45 Palembang-Dinas Pendidikan Kota Palembang, Masa berlaku surat izin penelitian ini s.d Tanggal 31 Agustus 2023
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understandings (Tgfu) Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Bermain dan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas VII SMP Negeri 45 Palembang

Dengan Catatan :

1. Sebelum melakukan Penelitian terlebih dahulu melapor kepada pemerintah setempat.
2. Dalam melakukan Penelitian tidak diizinkan menanyakan soal politik, yang sifatnya tidak ada hubungan dengan kegiatan Penelitian yang telah diprogramkan.
3. Dalam melakukan Penelitian agar dapat mentaati peraturan perundang-undangan dan adat istiadat yang berlaku di daerah setempat.
4. Setelah selesai melakukan Penelitian diwajibkan memberikan laporan secara tertulis kepada Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Palembang.
Demikian untuk dimaklumi dan dipergunakan seperlunya.

Ditetapkan di Palembang
pada tanggal 31 Mei 2023



**KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
DAN POLITIK KOTA PALEMBANG**

**H. AHMADI DAMRAH, SE.,MM
PEMBINA UTAMA MUDA
NIP 196601151994031005**

Tembusan Yth. :

1. Plt. Kepala Badan Kesbangpol Provinsi Sumatera Selatan;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kota Palembang;
3. Wakil dekan Bid.Akademik, Kemahasiswaan Universitas Negeri Yogyakarta;
4. Kepala SMP Negeri 45 Palembang.

SURAT KETERANGAN IJIN PENELITIAN

**SURAR KETERANGAN IJIN PENELITIAN
DINAS PENDIDIKAN KOTA PALEMBANG**



**PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
DINAS PENDIDIKAN**

Jalan Pramuka KM. 5.5 Kel. Srijaya Kec. Alang-Alang Lebar Palembang, Provinsi Sumatera
Selatan Telepon : (0711) 5614060 Faksimile : (0711) 5614060 Kode Pos 30153
Pos-el : disdik@palembang.go.id Laman : disdikpalembang.go.id

SURAT IZIN
Nomor : 070/1002/Disdik/2023

**TENTANG
IZIN PENELITIAN**

Dasar : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Palembang Nomor :
070/1498/BAN.KBP/2023 tanggal 31 Mei 2023 perihal Izin Penelitian.

MEMBERI IZIN :

Kepada :
Nama : Nabella Qurnia Heisy
NIM : 21633251053
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Untuk : Melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 45 Palembang
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Teaching Games For Understanding (Tgfu)
Pada Permainan Bola Voli Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep
Bermain dan Motivasi Belajar Peserta Didik kelas VII SMP Negeri 45
Palembang

Catatan :

1. Sebelum melakukan penelitian terlebih dahulu melapor kepada Kepala SMP Negeri 45 Palembang.
2. Dalam melakukan penelitian tidak diizinkan menanyakan soal politik, yang sifatnya tidak ada hubungannya dengan judul yang telah ditentukan.
3. Dalam melakukan penelitian agar dapat mentaati Peraturan dan Perundang-Undangan yang berlaku.
4. Apabila izin penelitian telah habis masa berlakunya, sedangkan tugas izin penelitian belum selesai maka harus ada perpanjangan izin.
5. Surat izin penelitian berlaku 3 (tiga) bulan terhitung dari tanggal dikeluarkan
6. Setelah selesai mengadakan izin penelitian harus menyampaikan laporan tertulis kepada Kepala Dinas Pendidikan Kota Palembang melalui Kasubbag Umum dan Kepegawaian.
Demikian surat izin ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di Palembang
Pada tanggal 31 Mei 2023
a.n. Kepala Dinas Pendidikan
Kota Palembang



Hj. Sutriana, S.Pd., M.Si
Pembina

NIP 197108301995122002

Tembusan :

1. Kepala SMP Negeri 45 Palembang
2. Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Arsip

LAMPIRAN 7
DOKUMENTASI PENELITIAN

**DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
KELAS KONTROL**



**DOKUMENTASI KEGIATAN PEMBELAJARAN
KELAS EKSPERIMEN**

