

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN *TEACHING  
GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DI SMP NEGERI 2 PEKUNCEN,  
KABUPATEN BANYUMAS**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta



Oleh :  
Fathin Auliya-ur Rahman  
NIM. 19601244012

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

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN TGFU DI  
SMP NEGERI 2 PEKUNCEN, KABUPATEN BANYUMAS**

Disusun Oleh:

Fathin Auliya-ur Rahman

NIM.19601244012


Telah Memenuhi Syarat dan di setujui dosen pembimbing untuk dilakukan Ujian  
Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,  
Koordinator Prodi PJKR

Yogyakarta, 22 September 2023

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

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

  
**Ahmad Rithaudin, M.Or.**  
NIP. 198101252006041001

## SURAT PERNYATAAN

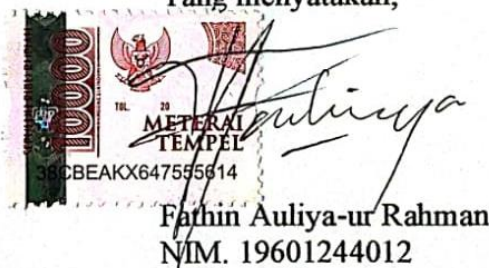
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathin Auliya-ur Rahman  
NIM : 19601244012  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Persepsi Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola Dengan Pendekatan *TGfU* di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas

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

Yogyakarta, 22 September 2023

Yang menyatakan,



METERAI  
TEMPEL  
CBEAKX647555614  
Fathin Auliya-ur Rahman  
NIM. 19601244012

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGFU) DI SMP NEGERI 2 PEKUNCEN, KABUPATEN BANYUMAS

Disusun Oleh:


Fathin Auliya-ur Rahman  
NIM.19601244012

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi  
Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada Tanggal 10 Oktober 2023

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas., M.Or. Ketua Penguji		17/10/2023
Ari Iswanto, S.Pd. Jas., M.Or. Sekretaris Penguji		17/10/2023
Saryono, M.Or. Penguji Utama		16/10/2023

Yogyakarta, 18 Oktober 2023  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,

  
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.  
NIP. 198300262008121002

## MOTTO

1. *“Let it flow, and keep fighting”*.  
(Penulis)
2. *“Khairunnas anfauhum linnas”*  
“Sebaik-baik manusia adalah yang paling bermanfaat bagi manusia”.  
(HR. Ahmad)
3. لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا  
“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”.  
(QS. Al-Baqarah: 286)

## **PERSEMBAHAN**

Karya ini penulis persembahkan kepada orang-orang yang punya makna sangat istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua saya Bapak Abdul Rofik dan Ibu Wiwin Noviarti yang senantiasa memberikan dukungan kepada saya baik berupa semangat dan doa yang tiada henti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Adik saya Millatul Maziidah dan Zaidan Akmal Fairuz yang telah memberikan doa, semangat serta dukungannya dengan ikhlas dan sabar.

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN *TEACHING  
GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) DI SMP NEGERI 2 PEKUNCEN,  
KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh:  
Fathin Auliya-ur Rahman  
19601244012

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen tahun ajaran 2023/2024 terhadap penerapan pembelajaran sepak bola dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan format deskriptif yang bertujuan untuk menjelaskan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai variabel yang muncul di masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi. Penelitian ini merupakan penelitian populasi dengan jumlah 141 responden yang terdiri dari seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen. Metode yang digunakan adalah metode survei. Adapun teknik pengambilan datanya yaitu dengan menggunakan angket tentang persepsi peserta didik yang diuraikan dari empat faktor yang mempengaruhi persepsi, yakni fungsional, struktural, situasional, dan personal.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) sebagian besar berada pada kategori cukup, yaitu 54 peserta didik atau (38%) memilih kategori ini. Secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut: terdapat 10 peserta didik atau (7%) berada pada kategori sangat baik, 29 peserta didik atau (21%) berada pada kategori baik, 54 peserta didik atau (38%) berada pada kategori cukup, 42 peserta didik atau (30%) berada pada kategori tidak baik, 6 peserta didik atau (4%) berada pada kategori sangat tidak baik.

**Kata Kunci :** *Persepsi, Pembelajaran, TGfU*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan karunia-nya, Tugas Akhir Skripsi dalam untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Persepsi Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola Dengan Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) Di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas” dapat disusun sesuai dengan harapan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan berkat bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.,AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or., selaku Pembimbing Skripsi yang telah ikhlas memberikan waktu, ilmu, dan tenaganya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.
4. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto H, M.Or., selaku Koordinator Departemen Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi.
5. Bapak Saryono, M.Or., selaku Penguji Utama dan Bapak Ari Iswanto, S.Pd.Jas., M.Or., selaku Sekretaris Penguji dalam ujian tugas akhir skripsi ini.
6. Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or., selaku Penasehat Akademik.
7. Kepala sekolah dan guru PJOK SMP Negeri 2 Pekuncen yang telah mengizinkan dan membantu dalam pengambilan data selama proses tugas akhir skripsi ini.
8. Kedua orang tua, adik, serta keluarga besar yang telah memberikan dukungan dan mendoakan selama proses penyusunan tugas akhir skripsi ini.



9. Saudari ANR yang selalu memotivasi dan memberi semangat dalam penyusunan tugas akhir skripsi ini.
10. Teman-teman seperjuangan penulis dari kelas PJKR D angkatan 2019, selama 4 tahun yang telah kita lalui bersama merupakan kenangan yang tak terlupakan. Ini bukanlah akhir dari segalanya. Semoga silaturahmi diantara kita selalu terjaga.
11. Semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas doa dan dukungannya selama penyusunan tugas akhir skripsi ini.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan tugas akhir skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 16 Oktober 2023  
Yang menyatakan,



Fathin Auliya-ur Rahman  
NIM. 19601244012

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	iv
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	vi
<b>ABSTRAK</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiv
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori .....	9
1. Hakikat Persepsi .....	9
2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) .....	16
3. Pendekatan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) .....	21
4. Pembelajaran Permainan Sepak Bola di SMP .....	25
5. Karakteristik Peserta Didik SMP .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	30
C. Kerangka Berpikir .....	32

**BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian..... 35

B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian ..... 35

C. Populasi dan Sampel Penelitian ..... 35

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian..... 36

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data..... 37

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen ..... 39

G. Teknik Analisis data..... 41

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian ..... 42

B. Pembahasan..... 53

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan ..... 61

B. Implikasi Hasil Penelitian ..... 61

C. Keterbatasan Penelitian ..... 63

D. Saran..... 63

**DAFTAR PUSTAKA ..... 65**

**LAMPIRAN..... 69**

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian .....	36
Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket.....	38
Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen .....	38
Tabel 4. Hasil Analisis Reliabilitas.....	41
Tabel 5. Norma Penilaian.....	41
Tabel 6. Data Hasil Penelitian dari Keseluruhan Responden .....	42
Tabel 7. Norma Penilaian Persepsi .....	43
Tabel 8. Data Pengelompokan Nilai Keseluruhan Persepsi Peserta didik .....	43
Tabel 9. Data Kategorisasi Faktor Fungsional.....	45
Tabel 10. Data Kategorisasi Faktor Struktural.....	46
Tabel 11. Data Kategorisasi Faktor Situasional.....	47
Tabel 12. Data Kategorisasi Faktor Personal.....	49
Tabel 13. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII A .....	50
Tabel 14. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII B.....	51
Tabel 15. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII C.....	52
Tabel 16. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII D .....	52

## DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Keseluruhan Responden .....	44
Gambar 2. Diagram Batang Hasil Kategorisasi Faktor Fungsional .....	46
Gambar 3. Diagram Batang Hasil Kategorisasi Faktor Struktural.....	47
Gambar 4. Diagram Batang Hasil Pengkategorian Faktor Situasional .....	48
Gambar 5. Diagram Batang Hasil Kategorisasi Faktor Personal .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	70
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian .....	71
Lampiran 3. Angket Penelitian .....	72
Lampiran 4. Data Penelitian.....	75
Lampiran 5. Skor Keseluruhan Responden.....	81
Lampiran 6. Skor Fungsional.....	81
Lampiran 7. Skor Struktural.....	81
Lampiran 8. Skor Situasional.....	82
Lampiran 9. Skor Personal.....	82
Lampiran 10. RPP Permainan Sepak Bola.....	83
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	97

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral (Rosdiani, 2015: 1). Berdasarkan pendapat Sukintaka (2001: 2), pendidikan jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif.

Pendidikan jasmani atau olahraga adalah salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan. Selain dapat meningkatkan kesehatan dan kebugaran fisik peserta didik, pendidikan jasmani juga dapat memberikan manfaat dalam aspek kognitif dan afektif. Namun, terkadang terdapat pandangan bahwa pendidikan jasmani hanya mementingkan aspek fisik dan tidak memperhatikan aspek kognitif dan afektif. Hal ini sebenarnya tidak sepenuhnya benar, pendidikan jasmani yang baik dan benar harus mengintegrasikan aspek fisik, kognitif, dan afektif. Pembelajaran PJOK mengintegrasikan aspek fisik, kognitif, dan afektif dengan menggunakan aktivitas fisik sebagai media untuk belajar, dengan harapan peserta didik dapat memperoleh manfaat yang lebih holistik. Mereka tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga

mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang keterkaitan antara kebugaran fisik dan kesehatan mental, serta bagaimana cara menjalin hubungan sosial yang sehat. Oleh karena itu, pendidikan jasmani harus dianggap sebagai bagian yang sangat penting dalam sistem pendidikan yang menyediakan pengalaman belajar yang lengkap dan berkelanjutan bagi peserta didik.

Berdasarkan Permendikbud dalam Kemendikbud No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses, Pendekatan saintifik merupakan pendekatan yang disarankan untuk digunakan dalam sebuah pembelajaran. Pendekatan saintifik dilaksanakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: (1) mengamati, (2) menanya, (3) mencoba, (4) mengasosiasi, dan (5) mengomunikasikan serta dapat ditambahkan (6) mencipta. Berdasarkan pendapat panduan pembelajaran yang disusun oleh Direktorat Pembinaan SMP, pembelajaran dengan pendekatan saintifik dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap melalui langkah-langkah mengamati, merumuskan pertanyaan (dan merumuskan hipotesis), mengumpulkan data atau informasi dengan berbagai teknik (misalnya pengamatan, wawancara, dan studi pustaka), mengolah atau melakukan analisis data atau informasi dan menarik kesimpulan, serta mengomunikasikan hasil analisis data. Langkah-langkah tersebut dapat dilanjutkan dengan mencipta, yaitu menerapkan pengetahuan untuk menghasilkan produk baik yang berupa objek (benda), bentuk penyajian, atau karya tulis. Perhatikan hal tersebut, pendekatan TGfU (*Teaching Games for*



*Understanding*) dapat menjadi salah satu implementasi dari langkah-langkah di atas.

TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Setiawan dan Nopembri, 2004: 56). Pendekatan TGfU merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan aspek fisik, kognitif, dan afektif dalam pembelajaran penjas. Melalui pendekatan ini, peserta didik diajak untuk memahami konsep dasar suatu permainan sebelum mempelajari teknik dasar permainan tersebut. Pembelajaran menggunakan pendekatan TGfU merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bersifat progresif.

Melalui pendekatan TGfU ini, diharapkan peserta didik dapat memahami konsep dasar suatu permainan secara lebih baik, meningkatkan keterampilan teknis mereka, dan meningkatkan minat mereka dalam mengikuti pembelajaran penjas. Selain itu, dengan pendekatan ini, peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan kolaboratif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Prabowo (2015: 1), salah satu permasalahan utama dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK yaitu belum dilibatkannya peserta didik secara aktif, kurang tepatnya metode mengajar, model pembelajaran, serta terbatasnya sumber belajar mengajar dan media pembelajaran yang masih kurang khususnya dalam pembelajaran sepak bola

sehingga prestasi belajarnya kurang maksimal. Memperhatikan hal tersebut, pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan TGfU akan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran dan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran penjas, penggunaan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pendidikan jasmani, serta pengembangan model pembelajaran sebagai upaya peningkatan hasil belajar peserta didik

Dalam pembelajaran guru harus dapat memperhatikan kondisi peserta didiknya baik secara kognitif, afektif, dan psikomotornya. Selain itu guru juga dituntut untuk dapat menerapkan dan mengembangkan model pembelajaran agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Melalui pengembangan model pembelajaran hasil belajar peserta didik dapat dicapai dengan maksimal.

Berdasarkan wawancara yang telah peneliti lakukan dengan guru penjas SMP Negeri 2 Pekuncen, pembelajaran sepak bola yang disampaikan guru penjas di sekolah masih kurang terkonsep dengan baik, terutama fokus pembelajaran pada materi *dribbling* dimana peserta didik hanya melakukan *dribble* secara berulang-ulang. Demikian juga pada materi *passing* yang masih bersifat teknis dan peserta didik masih antre dalam melakukannya, sehingga tujuan dari materi pembelajaran tersebut tidak tersampaikan secara efisien. Pada pembelajaran sepak bola di sekolah, pendekatan TGfU sejauh ini belum pernah diterapkan oleh guru penjas. Namun guru penjas masih menerapkan pembelajaran menggunakan pendekatan teknik dengan metode komando dan *dril*. Dalam prosesnya, pembelajaran semacam ini berpusat hanya pada guru sehingga menyebabkan

peserta didik kekurangan minat, semangat serta kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Sebagai dampaknya, apabila dilihat dari hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik. Beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan lebih dalam bermain sepak bola, jauh lebih baik dari peserta didik lain dalam menerima sekaligus menerapkan materi permainan sepak bola yang diajarkan. Hal tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan dan minat dalam mempelajari permainan sepak bola diantara peserta didik. Sebagai guru, penting untuk mengenali keberagaman kemampuan dan minat tersebut serta memberikan pembelajaran yang dapat memfasilitasi seluruh peserta didik agar dapat mencapai potensi terbaiknya dalam pembelajaran.

Berdasarkan dari masalah yang disampaikan di atas, Peneliti mencoba untuk menerapkan pembelajaran dengan pendekatan TGfU sebagai inovasi baru dalam perkembangan model pembelajaran penjas. Peneliti mencoba model pendekatan TGfU ini pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen melalui pembelajaran sepak bola. Sehingga tanggapan atau persepsi dari peserta didik mengenai pembelajaran sepak bola menggunakan model pendekatan TGfU perlu diketahui. Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran penjas materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU menarik untuk diteliti. Penggunaan pendekatan ini, diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik agar dapat lebih memahami konsep dasar permainan sepak bola, meningkatkan keterampilan teknis mereka, dan meningkatkan minat mereka

dalam mengikuti pembelajaran penjas. Sehingga hasil belajar yang didapatkan akan meningkat secara signifikan dan dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan mereka dalam bermain sepak bola. Selain itu, dengan meningkatnya minat peserta didik dalam pembelajaran penjas, diharapkan juga dapat memotivasi mereka untuk terus berlatih dan berpartisipasi dalam kegiatan olahraga yang sehat dan bermanfaat.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sepak bola diterapkan guru penjas hanya dengan memberikan kesempatan peserta didik untuk bermain sendiri tanpa ada fokus dan konsep dasar permainan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek psikomotorik, afektif, dan kognitif.
2. Guru penjas belum pernah menggunakan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam pembelajaran PJOK.
3. Guru penjas belum menguasai model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU)
4. Peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen belum pernah melakukan pembelajaran dengan menggunakan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

5. Belum diketahuinya persepsi dari peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen tahun ajaran 2023/2024 terhadap pembelajaran sepak bola dengan menggunakan pendekatan TGfU.

**C. Batasan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, supaya penelitian ini lebih terfokus, maka permasalahan dibatasi pada permasalahan belum diketahuinya persepsi peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap pembelajaran pendidikan jasmani materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU.

**D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: “Seberapa baik persepsi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen tahun ajaran 2023/2024 terhadap penerapan pembelajaran materi permainan sepak bola dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*?”.

**E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen tahun ajaran 2023/2024 terhadap penerapan pembelajaran sepak bola dengan menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding (TGfU)*.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

### 1. Teoritis

Penelitian ini akan menghasilkan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran dan sebuah produk berupa RPP/Modul pembelajaran Pendidikan Jasmani materi *passing* dan *dribbling* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru SMP.

### 2. Praktis

#### a. Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi peserta didik, supaya dapat menumbuhkan semangat dan antusiasnya dalam pembelajaran, dapat belajar dengan terkonsep dan progresif, dapat meningkatkan motivasi belajar bagi peserta didik.

#### b. Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan/wawasan dan sebagai masukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran khususnya dalam pembelajaran PJOK

#### c. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan serta melatih peneliti dalam menyusun sebuah RPP/Modul Ajar, kemudian dengan penelitian ini dapat memberikan referensi tentang sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran Penjas dengan materi *passing* dan *dribbling* sepak bola.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Persepsi**

###### **a. Pengertian Persepsi**

Persepsi merupakan kata yang berasal dari bahasa Inggris *perception* yang berarti tanggapan. Istilah persepsi sering disebut juga dengan pandangan, gambaran, atau tanggapan, sebab dalam persepsi terdapat tanggapan seseorang mengenai satu hal atau objek. Persepsi adalah suatu proses penilaian seseorang pada objek-objek tertentu yang didahului dengan proses penginderaan yaitu proses diterimanya stimulus oleh individu melalui alat indera. Stimulus yang diteruskan ke pusat susunan syaraf yaitu otak dan terjadinya proses psikologi, sehingga individu mengalami persepsi. Berkaitan dengan persepsi, Slameto (2010: 104) mengemukakan bahwa “Persepsi adalah proses yang menyangkut masuknya pesan/informasi ke dalam otak manusia. Melalui persepsi manusia terus-menerus mengadakan hubungan dengan lingkungannya. Hubungan ini dilakukan lewat inderanya, yaitu indera penglihat, pendengar, peraba, perasa, dan pencium”. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, melainkan stimulus tersebut diteruskan dan proses selanjutnya disebut proses persepsi. Proses tersebut mencakup penginderaan setelah informasi diterima oleh alat indra, informasi tersebut diolah dan diinterpretasikan menjadi sebuah persepsi yang sempurna (Walgito, 2004: 99).

Persepsi merupakan kemampuan untuk membedakan, mengelompokkan, dan memusatkan perhatian pada satu objek rangsang. Proses-proses ini terjadi pada tingkat sensasi, namun tidak melibatkan interpretasi atau pemberian arti terhadap stimulus. Pemberian arti tersebut menjadi penting pada tahap persepsi dan terkait dengan pengalaman individu. Dalam hal ini, seseorang menafsirkan stimulus berdasarkan minat, harapan, dan pengalaman sebelumnya. Oleh karena itu, persepsi dapat diartikan sebagai interpretasi berdasarkan pengalaman individu. (Shaleh, 2009: 110-111).

Persepsi merupakan suatu proses penggunaan pengetahuan yang telah dimiliki untuk memperoleh dan menginterpretasikan stimulus atau rangsangan yang diterima oleh sistem alat indra manusia (Desmita, 2011: 116). Suatu rangsangan dipandang sebagai kejadian-kejadian yang ada di dalam lingkungan eksternal individu yang ditangkap dengan menggunakan alat sel syaraf yang selanjutnya akan terjadi proses pengolahan sensasi. Ketika sejumlah sensasi masuk ke dalam struktur yang lebih dalam dari sistem susunan syaraf, maka sensasi inilah yang disebut sebagai persepsi (Sukmana, 2003: 52).

#### **b. Faktor-faktor yang Berperan dalam Persepsi**

Berdasarkan pendapat Khairani (2013: 63-65) faktor yang mempengaruhi persepsi dibagi menjadi 2 yaitu Faktor Internal dan Faktor Eksternal.

- 1) Faktor Internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yaitu mencakup beberapa hal antara lain :



- a) Fisiologis. Informasi masuk melalui alat indra, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya.
  - b) Perhatian. Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek.
  - c) Minat. Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dikatakan sebagai minat
  - d) Kebutuhan yang searah. Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek atau pesan yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
  - e) Pengalaman dan ingatan. Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.
  - f) Suasana hati. Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.
- 2) Faktor Eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Sementara itu faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi adalah :
- a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami.
  - b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (*to be perceived*) dibandingkan dengan yang sedikit.
  - c) Keunikan dan kekontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latar belakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
  - d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat.
  - e) Motion atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

### **c. Faktor-Faktor yang Berperan Dalam Persepsi**

Setelah persepsi terjadi maka individu akan mengenal dan memahami serta menilai suatu objek. Walgito (2004: 89-90), menyatakan agar individu dapat menyadari adanya persepsi maka ada beberapa faktor yang harus dipenuhi yaitu:

- 1) **Objek yang dipersepsi**  
Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indra atau reseptor. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptor. Namun sebagian terbesar stimulus datang dari luar individu.
- 2) **Alat indra, syaraf, dan pusat susunan syaraf**  
Alat indra atau reseptor merupakan alat untuk menerima stimulus. Disamping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan syaraf motoris.
- 3) **Perhatian**  
Perhatian merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi. Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditunjuk kepada sesuatu atau sekumpulan objek.

Faktor-faktor ini saling terkait dalam persepsi. Kemampuan panca indra dan sistem saraf individu memainkan peran penting dalam pengamatan, perasaan, dan pendengaran terhadap suatu objek. Selanjutnya, individu memberikan perhatian pada objek tersebut dan menyampaikan pemahamannya.

### **d. Proses Terbentuknya Persepsi**

Terdapat sejumlah tahapan penting yang melibatkan interaksi antara individu dan lingkungannya. Tahapan-tahapan ini berperan dalam membentuk pemahaman individu terhadap dunia di sekitarnya. Berdasarkan

pendapat Desmita (2010: 120), persepsi meliputi suatu interaksi rumit yang melibatkan setidaknya tiga komponen utama, yaitu:

- a) Seleksi  
Seleksi merupakan suatu proses penyaringan oleh indra terhadap stimulus. Dalam proses ini, struktur kognitif yang telah ada dalam kepala akan menyeleksi, membedakan data yang masuk dan memilih data mana yang relevan sesuai dengan kepentingan dirinya.
- b) Penyusunan  
Penyusunan merupakan proses memproduksi, mengorganisasikan, menata, atau menyederhanakan informasi yang kompleks kedalam suatu pola yang bermakna.
- c) Penafsiran  
Penafsiran yaitu proses menerjemahkan atau menginterpretasikan informasi atau stimulus ke dalam bentuk tingkah laku sebagai respon. Dalam proses penafsiran, individu memberi makna berdasarkan hasil pengamatan yang berkaitan dengan pengalaman sebelumnya, kemudian bertindak atau bereaksi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti kepada stimulus yang diterimanya, untuk mempermudah atau menyederhanakan informasi yang kompleks kedalam suatu pola agar lebih mudah dipahami.

Proses terbentuknya persepsi pada diri seseorang tentunya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Salah satu contohnya pada suatu pembelajaran persepsi dapat timbul melalui proses pengajaran. Banyak alasan atau faktor yang membedakan persepsi antar satu individu dengan individu lain. Antar individu dapat memberikan tanggapan positif bahkan ada yang menanggapi dengan negatif. Hal tersebut menandakan bahwa terbentuknya persepsi dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh Rakhmat (2007: 52) faktor yang paling mempengaruhi terbentuknya persepsi ada tiga, yaitu:

- 1) Perhatian  
Perhatian merupakan pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek (Walgito, 2010: 110)
- 2) Faktor Fungsional  
Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, pengalaman masa lalu dan hal-hal lain yang termasuk apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal.
- 3) Faktor Struktural  
Faktor-faktor struktural berasal semata-mata dari stimuli fisik dan efek-efek saraf individu.

Sementara itu Berdasarkan pendapat (Sobur, 2011: 460) dijelaskan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang dapat dikategorikan menjadi 4 faktor, yaitu; faktor fungsional, faktor struktural, faktor situasional, dan faktor personal.

- a. Faktor Fungsional  
Faktor fungsional dihasilkan dari kebutuhan, kegembiraan (suasana hati), pelayanan, dan pengalaman masa lalu seorang individu.
- b. Faktor Struktural  
Faktor struktural adalah faktor di luar individu, misalnya lingkungan, budaya, dan norma sosial sangat berpengaruh terhadap seseorang dalam mempersepsikan sesuatu (Shambodo, 2020).
- c. Faktor Situasional  
Faktor ini banyak berkaitan dengan bahasa non verbal. Petunjuk proksemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, petunjuk paralinguistik adalah beberapa dari faktor situasional yang mempengaruhi persepsi.
- d. Faktor Personal  
Faktor ini mempengaruhi persepsi orang terhadap kita atau sebaliknya adalah pengalaman dan konsep diri. Faktor personal terdiri atas pengalaman, motivasi, dan kepribadian (Shambodo, 2020).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa keempat faktor tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi terbentuknya persepsi. Faktor fungsional dapat digambarkan dengan kebutuhab, kegembiraan (suasana hati), dan pelayanan. Faktor struktural adalah faktor yang berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Faktor situasional berkaitan dengan bahasa nonverbal yang meliputi, petunjuk proksemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, dan petunjuk paralinguistik. Sementara faktor personal terdiri atas pengalaman, motivasi dan kepribadian.

Rakhmat (2007: 289-292) menjabarkan faktor situasional menjadi empat, yaitu:

- 1) Petunjuk atau pesan prosemik merupakan petunjuk yang disampaikan lewat proses pengaturan jarak dan ruang. Secara tidak langsung, pengaturan jarak dapat menunjukkan bagaimana kedekatan antara kita dengan orang lain.
- 2) Petunjuk kinesik merupakan petunjuk yang disampaikan melalui gerakan tubuh atau kinesik yang diperlihatkan orang lain kepada kita.
- 3) Petunjuk wajah (*facial*) merupakan petunjuk yang disampaikan melalui wajah dengan menunjukkan ekspresi untuk menyampaikan suatu maksud. Berdasarkan hasil penelitian, ekspresi wajah dapat mengungkapkan beberapa makna, seperti marah, kecewa, sedih, senang, takut, terkejut, dan sebagainya.
- 4) Paralinguistik adalah pesan nonverbal yang bersangkutan dengan penyampaian pesan secara verbal. Satu pesan verbal atau lisan yang sama dapat diterima berbeda jika disampaikan melalui cara yang berbeda.

Kemudian untuk mendukung faktor struktural pada pernyataan di atas, Kirk dan Tinning dalam Griffin dan Butler (2005: 34) menjelaskan bahwa ciri-ciri utama pendekatan TGfu adalah adanya perencanaan program dan pelaksanaan pengajaran, pemilihan inti materi dan strategi pembelajaran yang didasarkan pada hasil pembelajaran yang diharapkan pembelajaran yang mencakup pengukuran dan penghitungan. Berdasarkan pendapat para

psikolog Gestalt, bila mempersepsi sesuatu, kita mempersepsinya sebagai keseluruhan. Oleh karena itu dalam memberikan persepsi pada faktor struktural terhadap model pembelajaran pendekatan TGfU tidak dapat memisahkannya menjadi bagian-bagian melainkan harus dipahami secara menyeluruh. Hal tersebut menunjukkan bahwa jika proses pembelajaran menggunakan pendekatan TGfU dapat dipersepsi secara menyeluruh, berarti pembelajaran harus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, dan pengukuran atau perhitungan (evaluasi).

## **2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK)**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Berdasarkan pendapat Firmansyah (2009: 32), Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learnings through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat Sugiharto, dkk (2007: 81), pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisir dan menciptakan sistem lingkungan dengan berbagai metode sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien serta dengan hasil optimal.

Pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana para guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik, tetapi disamping itu, juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya (Sukintaka, 2001: 29). Jadi dalam pembelajaran tersebut terjadi interaksi antara guru dengan peserta didik, dapat dikatakan guru memberi dan peserta didik menerima.

Dalam belajar mengajar terjadi interaksi guru sebagai subyek pendidikan berusaha dengan aktif untuk memberikan pelajaran, sedangkan peserta didik aktif mengikuti pelajaran sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan pendapat Sukintaka (2001: 29-30), agar mendapatkan hasil yang maksimal dalam usaha pembelajaran itu seorang guru (termasuk guru pendidikan jasmani) perlu sekali mendalami interaksi edukatif sebagai berikut: (1) Tujuan, (guna menjawab pertanyaan untuk apa?), (2) Bahan, (dengan materi yang mana?), (3) Pelajar, (ditujukan kepada siapa?), (4) Guru, (diselenggarakan oleh siapa?), (5) Metode, (bagaimana caranya?), (6) Situasi (dalam keadaan yang bagaimana?).

Dari keenam ciri-ciri tersebut tidak dapat dipisahkan antara ciri-ciri yang satu dengan ciri-ciri yang satunya, semua ciri-ciri tersebut saling berhubungan. Jadi untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran keenam ciri tersebut harus dapat ditampilkan atau ditunjukkan dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No.20/2003, Bab I Pasal Ayat 20). Istilah “pembelajaran sama dengan “*instruction*” atau “pengajaran”

yang mempunyai arti cara mengajar atau mengajarkan. Dengan demikian pengajaran diartikan sama dengan perbuatan belajar (oleh peserta didik) dan mengajar (oleh guru). Kegiatan belajar merupakan kegiatan primer, sedangkan mengajar merupakan kegiatan sekunder yang memiliki maksud agar terjadi kegiatan secara optimal. Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang menyebabkan peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar.

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

#### 1) Tujuan Pembelajaran

Aktivitas pembelajaran memiliki tujuan agar terjadi suatu proses belajar dalam diri peserta didik. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran itu biasanya berkaitan dengan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari peserta didik yang mampu menguasai aspek kognitif dan afektif dengan baik, serta terampil dalam aspek psikomotornya.

#### 2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang berarti pelari dan “*curere*” yang berarti tempat berpacu. Yaitu



suatu jarak yang dapat ditempuh oleh pelari dari garis *start* sampai garis *finish*. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan peserta didik guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat peran penting kurikulum dalam pendidikan dan perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

### 3) Guru

Guru atau pendidik merupakan seorang yang mengajarkan suatu ilmu. Berdasarkan pendapat KBBI guru merupakan orang yang profesinya mengajar. Guru umumnya merujuk pada pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya sebatas sebagai pengajar saja, tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar peserta didik dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 4) Peserta didik

Peserta didik merupakan seseorang yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran baik melalui pendidikan formal, pendidikan informal maupun nonformal pada jenjang pendidikan tertentu. Peserta didik merupakan seseorang yang mengikuti suatu program

pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran merupakan suatu model atau cara yang dapat dilakukan untuk melaksanakan aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran juga merupakan cara yang digunakan untuk mengimplementasikan sudah disusun dalam bentuk kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat diterapkan khususnya dalam pembelajaran motorik, antara lain yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan peserta didik. Jika materi pembelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan peserta didik akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan peserta didik akan rendah atau bahkan tidak antusias dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran motorik.

7) Media

Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran hendaknya merupakan bagian dari integral dan harus disesuaikan dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

### 8) Evaluasi

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

Berdasarkan berbagai pengertian pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu upaya yang dilakukan dengan sadar oleh pendidik untuk menyampaikan ilmu pengetahuan, mengorganisasi, menciptakan sistem lingkungan melalui hubungan antara pembelajaran, pengajar, dan bahan ajar yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku dengan berbagai metode. Sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien dengan hasil yang optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **3. Pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU)**

Berdasarkan pendapat dari Setiawan & Nopembri (2004: 56) *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah:

“Suatu pendekatan yang merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya”.

Pendapat lain yang berkaitan dengan pendekatan TGfU dikemukakan oleh Pambudi (2010: 36) yang mengatakan bahwa:

*“Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani”.*

Mengenai pendekatan TGfU Saryono & Andriyani (2017: 36) berpendapat “TGfU adalah pendekatan berpusat permainan yang fokus pada belajar untuk memahami games & bagaimana memungkinkan pemain menjadi pemain cerdas dalam game”.

Berdasarkan pendapat dari Griffin & Patton (2005: 2) menjelaskan bahwa *“Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan peserta didik, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktifis”.* Pendapat lain dikemukakan oleh Mitchell & Collier dalam Rumini (2015: 41) yang menyebutkan bahwa: *“Teaching Game for Understanding berarti seorang guru harus menjadi pengamat permainan yang efektif, untuk mendorong proses berpikir selama permainan, mendiagnosa masalah kinerja dari peserta didik, dan mengidentifikasi solusi”.*

Pendekatan *Teaching Game for Understanding (TGfU)* adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris yang merancang peserta didik untuk bermain dengan menerapkan pendekatan taktik yang berpusat pada peserta didik dan permainan (Saryono & Rithaudin, 2011: 147).

Mengenai komponen model TGfU Nopembri & Saryono (2012: 29-30), menjelaskan sebagai berikut:

1) Permainan atau *Game*

Pengenalan permainan akan lebih baik dilakukan dengan cara memodifikasi permainan, agar sesuai dengan bentuk permainan. Agar permainan yang diterapkan lebih modern dan memenuhi level perkembangan peserta didik.

2) Apresiasi permainan atau *Game appreciation*

Peserta didik diharapkan dapat mengerti tentang peraturan-peraturan yang dibuat dalam permainan yang dimainkan (seperti batasan-batasan, penilaian, dan lain-lain). Agar peserta didik mengetahui gambaran permainan dan tujuan dari permainan tersebut.

3) Pertimbangan taktik atau *Tactical awarenes*

Peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan (menciptakan atau mempertahankan) untuk membantu mereka bermain sesuai prinsip-prinsip permainan. Melalui kesadaran atau proses pertimbangan tersebut diharapkan peserta didik dapat meningkatkan taktik mereka.

4) Membuat keputusan yang tepat atau *Making appropriate decision*

Proses pengambilan keputusan dalam permainan sangatlah penting, sehingga peserta didik harus fokus pada saat membuat keputusan. Peserta didik dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan (pertimbangan taktis) dan bagaimana melakukannya (seleksi respon dan eksekusi keterampilan yang tepat) untuk membantu mereka membuat keputusan yang tepat dalam permainan.

5) Eksekusi keterampilan atau *Skill execution*

Pada langkah ini, fokusnya terdapat pada bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik. Kemudian mengetahui bagaimana cara mengeksekusi tindakan tersebut, berbeda dengan penampilan yang fokusnya hanya pada keterampilan dan gerakan yang lebih spesifik.

6) Penampilan atau *Performance*

Penampilan didasarkan pada kriteria tertentu tergantung pada tujuan permainan, pelajaran, atau unit. Melalui kriteria penampilan yang spesifik ini, nantinya akan memunculkan peserta didik yang dapat bermain dengan kompeten dan mahir.

Sedangkan Berdasarkan pendapat pendapat Nopembri & Saryono (2010: 1), urutan pembelajaran model *Teaching Game for Understanding* (TGfU) adalah sebagai berikut:

- 1) *Game or game form*, menekankan pada permasalahan taktis sebagai tantangan untuk peserta didik sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.
- 2) *Question*, mengumpulkan peserta didik untuk kemudian diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan masalah taktik permainan agar peserta didik fokus pada bagaimana cara memecahkan masalah dalam permainan tersebut.
- 3) *Practice*, melakukan tugas-tugas latihan melalui pembelajaran yang berpusat pada guru untuk mengembangkan kesadaran taktik.

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

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pendekatan TGfU mempunyai langkah-langkah yang mengarahkan peserta didik untuk tetap berpartisipasi dalam mengambil keputusan melalui kesadaran taktis, agar keterlibatan dan ketertarikan peserta didik dalam permainan tetap terjaga. Selain itu tujuan pembelajaran menggunakan pendekatan TGfU juga dapat tercapai.

#### **4. Pembelajaran Permainan Sepak Bola di SMP**

Berdasarkan pendapat Knirk dan Gustafson (1996) dalam bukunya Suryobroto, (2001: 1) menyatakan bahwa, “Pembelajaran pada dasarnya berhubungan dengan masalah pengajaran (*teaching*) dan belajar (*learning*),...”. Salah satu karakteristik penting dari pembelajaran yang efektif adalah ketika proses pembelajaran tersebut mampu merespon kebutuhan individual peserta didik Sugihartono dkk, (2007: 60). Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu aktivitas yang diciptakan oleh guru secara efektif dengan tujuan untuk mengatur dan mengorganisasi peserta didiknya agar dapat belajar dengan optimal.

Berdasarkan pendapat ensiklopedia bebas berbahasa Indonesia yang dikutip dari bukunya Muhajir, (2007: 2) menyebutkan bahwa sepak bola merupakan salah satu jenis olahraga beregu yang dimainkan oleh dua tim berlawanan, masing-masing berjuang untuk memasukan bola ke gawang

tim lawan. Tiap tim beranggotakan sebelaspemain sehingga tim tersebut juga dinamakan kesebelasan. Sesuai dengan namanya sepak bola merupakan permainan yang dilakukan dengan menyepak/menendang bola, dengan tujuan utama untuk memasukan bola/mencetak gol ke gawang lawan dan mempertahankan gawang masing-masing agar tidak kemasukan bola (Muhajir, 2004: 22).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sepak bola merupakan aktivitas belajar mengajar yang dirancang oleh guru melalui pembelajaran efektif berkaitan dengan penyampaian materi tentang sepak bola kepada peserta didik. Materi yang disampaikan dalam bentuk permainan maupun teknik dasar, dari rancangan tersebut diharapkan peserta didik dapat belajar dengan optimal.

Permainan sepak bola merupakan salah satu permainan invasi yang diajarkan dalam kurikulum pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama. Keterampilan seseorang dalam bermain sepak bola tentu sangat berguna dalam suatu pertandingan. Agar dapat terampil dan baik dalam bermain sepak bola, seorang dituntut untuk menguasai gerak spesifik sepak bola. Baik buruknya keterampilan seseorang dapat dilihat dari teknik dasar atau gerak spesifik yang dikuasai. Gerak spesifik permainan sepak bola terdiri dari berbagai macam gerak, antara lain yaitu: Gerak spesifik menendang bola (*passing*), Menggiring bola (*dribbling*), 3) menahan bola (*trapping*), Menyundul bola (*heading*), Menimang bola (*juggling*), Merebut



bola (*tackling*), Menembak bola (*shooting*), dan lemparan ke dalam (*throw-in*).

Tanpa adanya penguasaan gerak yang baik, seseorang tidak akan mungkin dapat menguasai keterampilan sepak bola dengan baik pula. Tanpa keterampilan menguasai bola dengan baik, kecil kemungkinan seseorang untuk dapat menciptakan kerja sama dengan pemain lain. Kerja sama dalam permainan merupakan inti dari permainan sepak bola yang akan membantu antar anggota tim untuk mencapai tujuan bersama.

Pendapat lain disampaikan oleh Muhajir, (2004: 25) yang menjelaskan bahwa pada dasarnya sepak bola mempunyai teknik dalam melakukannya dan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu: teknik tanpa bola dan teknik dengan bola. Teknik dalam permainan sepak bola tersebut dapat dibedakan sebagai berikut:

a. Teknik tanpa bola (teknik badan)

Teknik badan merupakan teknik yang berkaitan dengan gerak tubuh pada saat bermain sepak bola. Cara pemain menguasai gerak tubuhnya seperti cara berlari, cara melompat, dan cara gerak tipu.

b. Teknik dengan bola

Segala jenis teknik yang dilakukan dengan menggunakan bola seperti teknik menendang bola, teknik menahan bola, teknik menggiring bola, teknik menyundul, teknik merampas bola (*tackling*), teknik melempar bola (*throw in*), teknik gerak tipu dengan bola, dan teknik penjaga gawang.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teknik atau gerak spesifik dalam permainan sepak bola sangat berpengaruh pada keterampilan seseorang. Melalui penguasaan teknik dan gerak spesifik yang baik, seseorang akan menguasai keterampilan yang baik pula dalam permainan. Begitupun sebaliknya, jika penguasaan teknik dan gerak spesifik kurang baik, maka seseorang akan kurang menguasai keterampilan dalam permainan dengan baik.

## **5. Karakteristik Peserta Didik SMP**

Ditinjau dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh para ahli, anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun). Berdasarkan pendapat Desmita dalam Seto Suryo (2010), ada beberapa karakteristik peserta didik usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

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

Berdasarkan pendapat Yusuf dalam Suryo (2010) “masa usia sekolah menengah bertepatan dengan masa remaja. ” Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khas dan perannya yang

menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa.

Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut:

a) Masa Praremaja (remaja awal)

Masa remaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relative singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negative pada si remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negative dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pemisitik dan sebagainya. Secara garis bsar sifat-sifat negatiif tersebut dapat diringkas yaitu, negative dalam berprestasi (baik prestasi jasmani maupun prestasi mental) dan negative dalam sikap sosial (baik dalam bentuk manarik diri dalam masyarakat maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat).

b) Masa Remaja (remaja madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adnya teman yang dapat memhamai dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja. Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah pertama, karena tingkat pedoman, si remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dipuja walaupun sesuatu yang dipuja belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan seringkali remaja hanya mengetahui dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya, kedua, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu (jadi personifikasi nilai-nilai). Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi dan memujanya dalam khayalan.

c) Masa Remaja Akhir

Setelah dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

Usia peserta didik sekolah menengah pertama dapat dikatakan berada pada masa peralihan dari usia anak-anak ke usia remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana peserta didik labil dalam pengendalian emosi serta keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya. Hal tersebut mengakibatkan munculnya perilaku-perilaku yang berkaitan dengan karakter diri.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Peneliti mengkaji penelitian ini berdasarkan beberapa penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti, serta telah terbukti kebenarannya, validitasnya, dan reliabilitasnya sebagai bahan perbandingan pada penelitian ini.

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Faqih Uddin (2017) berjudul “Persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui pendekatan TGfU di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017”. Penelitian tersebut merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman yang berjumlah 120 responden. Uji validitas penelitian ini sebesar 0,176 dan uji reliabilitas sebesar 0,718. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk presentase persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui pendekatan TGfU. Hasil penelitian ini adalah persepsi peserta didik yang masuk kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 peserta didik), “rendah” sebesar 29,16% (35 peserta didik), “cukup” sebesar 39,83% (37 peserta didik), “tinggi” sebesar 26,66% (32 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 peserta didik).

2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Chandra Santana (2016) berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepak bola dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games for Understanding/TGfU*) pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (*research and development*), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan: pendahuluan, melakukan pengembangan, melakukan pengembangan produk, evaluasi produk, dan hasil akhir draft model pengembangan materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*) untuk peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek uji coba adalah peserta didik SMP Negeri 3 Pakem kelas VIII yang berjumlah 33 peserta didik. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian tersusun model materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*) untuk peserta didik kelas VIII SMP yang telah divalidasi sebagai berikut hasil validasi oleh guru penjas secara keseluruhan aspek adalah “cukup baik” dengan rerata skor 3,3. Penilaian dosen ahli pada produk adalah “baik” dengan rerata skor 4,2. Pada uji coba kelompok kecil penilaian peserta didik adalah “baik” dengan rerata skor 3,675. Pada uji coba kelompok besar penilaian sisa adalah “baik” dengan rerata skor

3,721. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk ini layak digunakan dalam materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*) untuk peserta didik kelas VIII SMP.

3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Riga Argadita (2019) berjudul “Persepsi Peserta didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Kretek Bantul yang berjumlah 107 peserta didik, yang diambil menggunakan teknik total sampling. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran penjas materi permainan bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Bantul berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik), “kurang positif” sebesar 35,51% (38 peserta didik), “cukup positif” sebesar 21,50% (23 peserta didik), “positif” sebesar 28,04% (30 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 7,48% (8 peserta didik).

### **C. Kerangka Berpikir**

Persepsi merupakan suatu proses masuknya stimulus ke dalam otak secara berkelanjutan melalui penginderaan setelah mengamati atau

mengerjakan sesuatu, yang diolah dan diinterpretasikan sehingga menjadi persepsi yang sempurna. Persepsi juga berkaitan dengan cara pandang seseorang terhadap objek tertentu dengan cara yang berbeda-beda. Setiap orang pasti memiliki persepsi tersendiri terhadap apa yang telah diamati dan dikerjakan, yang dimaksud persepsi dalam penelitian ini yaitu cara pandang peserta didik terhadap proses pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga materi permainan sepak bola dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMP N 2 Pekuncen.

Materi yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan olahraga disini adalah permainan sepak bola. Penerapan materinya tidak semua materi permainan sepak bola diajarkan, melainkan beberapa materi saja seperti materi *passing*, *dribbling*, *shooting* dan lainnya. Penyampaian materinya dilakukan dengan cara memodifikasi permainan. Hal tersebut tentunya mengharuskan guru lebih kreatif dalam menyampaikan materi agar peserta didik tidak mengalami kejenuhan saat proses pembelajaran berlangsung. Metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat menjadikan salah satu alternatif bagi guru dalam pembelajaran, agar pembelajaran berjalan melalui permainan yang akan membuat peserta didik memahami materi secara taktis. Akan tetapi guru belum cukup memahami pengimplementasian metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) ini, sehingga pembelajaran yang dilakukan masih memfokuskan pada penguasaan teknik serta belum adanya pengajaran yang terkonsep dengan baik. Oleh karena itu perlu adanya pengenalan

terhadap peserta didik terkait konsep pembelajaran menggunakan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Melalui pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) diharapkan peserta didik dapat lebih meningkatkan kemampuan kognitif dan afektifnya, selain dari aspek psikomotor atau keterampilan gerakannya. Selain itu perlu diketahuinya persepsi dari peserta didik terhadap metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), setelah mengikuti beberapa kali pembelajaran yang menggunakan metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Hal tersebut yang melandasi peneliti dan dirasa perlu dilakukan penelitian. Sehingga dengan diketahuinya persepsi peserta didik nantinya dapat digunakan sebagai acuan dan inovasi bagi para guru untuk menerapkan metode pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dengan harapan dapat cocok diterapkan dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 2 Pekuncen.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Desain Penelitian**

Desain dalam penelitian yang berjudul Persepsi peserta didik terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola dengan Pendekatan TGfU di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Berdasarkan pendapat Bungin (2006: 36), penelitian kuantitatif dengan menggunakan format deskriptif bertujuan untuk menjelaskan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai variabel yang muncul di masyarakat yang menjadi objek penelitian berdasarkan apa yang terjadi. Metode yang digunakan adalah metode survei. Adapun teknik pengambilan datanya yaitu dengan menggunakan angket.

### **B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian**

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas yang beralamat di Jalan Raya Cikawung No 6 Desa Cikawung, Kec. Pekuncen, Kab. Banyumas Jawa Tengah 53264.

#### 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 24 Juli sampai 4 Agustus 2023.

### **C. Populasi dan Sampel Penelitian**

#### 1. Populasi

Berdasarkan pendapat Sugiyono, (2006: 90) populasi adalah suatu kelompok yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas yang berjumlah 141 peserta didik.

## 2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti Arikunto, (2010: 109). Sugiyono (2007: 56) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Berdasarkan teori tersebut, keseluruhan populasi akan diambil semua sebagai subjek penelitian, sehingga disebut penelitian populasi atau *total sampling*. Rincian sampel penelitian disajikan pada tabel 1 sebagai berikut

Tabel 1. Rincian Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	VIII A	36
2.	VIII B	35
3	VIII C	35
4	VIII D	35
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>

Sumber: Data Siswa SMP N 2 Pekuncen (2023)

## D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Berdasarkan pendapat Arikunto, (2010: 161) variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu Persepsi peserta didik terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola dengan Pendekatan TGfU di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas. Sementara yang menjadi obyek dalam pengambilan persepsi adalah model pendekatan TGfU. Persepsi disini digunakan sebagai jawaban dari responden

mengenai pandangan dan tanggapan peserta didik terhadap pendekatan TGfU yang diperoleh melalui pengisian angket. Pengisian angket atau kuesioner menggunakan jawaban dari skala likert yang telah dimodifikasi. Secara operasional, variabel ini dideskripsikan sebagai pandangan dan tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU yang diperoleh melalui pengisian angket yang meliputi faktor fungsional, struktural, situasional, dan personal. Pengisian angket meliputi norma atau kategori skor yang telah ada, yaitu; sangat setuju (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS).

#### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

##### **1. Instrumen Penelitian**

Arikunto (2010: 101), menyatakan bahwa “Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data dari kegiatan yang dilakukan. Tujuannya agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya.” Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala psikologi tertutup. Arikunto (2010: 102-103) menyatakan bahwa skala psikologi tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Dalam angket ini disediakan empat alternatif jawaban, dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Alternatif Jawaban Angket

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

Instrumen dalam penelitian ini mengadopsi dari penelitian Hardilan Achsani Meizi (2013), instrumen tersebut telah diujicobakan sebelumnya dan sudah melalui proses uji validasi dan reliabilitas. Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Kisi-kisi Instrumen

Konstrak	Faktor	Indikator	No. Butir	Jumlah
Persepsi peserta didik kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Gombong terhadap model pendekatan taktik dalam pembelajaran sepak bola	1. Fungsional	a. Kebutuhan	1,2,	2
		b. Kegembiraan	3,4*,5,	3
		c. Pelayanan	6,7,	2
	2. Struktural	a. Perencanaan	8,9,	2
		b. Pelaksanaan	10,11*,	2
		c. Penilaian	12,	1
	3. Situasional	a. Petunjuk proksemik	13,14,	2
		b. Petunjuk kinesik	15,16,17*,	3
		c. Petunjuk wajah	18,19,20*,	3
		d. Petunjuk paralinguistik	21,22*,23*	3
	4. Personal	a. Pengalaman	24,25*,	2
		b. Motivasi	26,27,28*,	3
c. Kepribadian		29,30,31*	3	
<b>Jumlah</b>				<b>31</b>

Keterangan: \* merupakan butir pernyataan negatif

## 2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan angket kepada peserta didik yang menjadi subjek

dalam penelitian. Adapun mekanisme pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengurus surat izin penelitian dari fakultas, kemudian peneliti menemui pihak sekolah untuk meminta izin.
2. Peneliti mencari data peserta didik kelas VIII di SMP Negeri 2 Pekuncen Kabupaten Banyumas, setelah itu didapatkan data peserta didik yang selanjutnya peneliti menentukan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian.
3. Setelah menentukan besarnya sampel yang akan diteliti, peneliti menyebarkan skala psikologi kepada responden.
4. Selanjutnya peneliti mengumpulkan skala psikologi dan transkrip atas hasil pengisian angket, kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

#### **F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

##### 1. Uji Validitas

Arikunto (2010: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2006: 46). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* dalam tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji

validitas instrumen dari penelitian Hardilan Achsani Meizi (2013) adalah 31 butir instrumen dinyatakan valid.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) yang telah disusun dan dikonsultasikan kepada dosen atau para ahli (*expert judgement*) guna memperkecil tingkat kelemahan dan kesalahan instrumen yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun konsultasi instrumen penelitian ini dilakukan dengan dosen yang menjadi *expert judgement* yaitu Ahmad Rithaudin, M.Or. selaku dosen pembimbing dari peneliti.

## 2. Uji Reliabilitas

Berdasarkan pendapat Arikunto, (2010: 221) reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen itu sudah baik. Sedangkan reliabilitas Berdasarkan pendapat Saiffudin, (2001: 4) adalah sejauhmana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Jadi uji reliabilitas bisa dikatakan sejauhmana pengujian hasil pengukuran dapat dipercaya. Instrumen dapat dikatakan reliabel jika reliabilitasnya tidak kurang dari 0,80 (Husaini Usman, 2009: 293). Perhitungan reliabilitas instrumen ini menggunakan program SPSS 16.0. Hasil perhitungan dari penelitian Hardilan Achsani Meizi (2013) ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 4. Hasil Analisis Reliabilitas

Variabel	r hitung	r tabel	Ket
Persepsi Peserta didik Terhadap Penerapan Pembelajaran Sepak bola Melalui Pendekatan Taktik	0,918	0,80	Reliabel

### G. Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara analisis deskriptif. Dalam membantu pengolahan data atau pembacaan data digunakan perhitungan, yaitu menghitung skor dari masing-masing butir pernyataan pada angket yang telah diisi oleh peserta didik. Hasil perhitungan ditunjukkan dalam pengategorian skor. Pengategorian skor tersebut menggunakan penyusunan urutan kedudukan atas lima kategori. Pedoman yang digunakan oleh Sudijono, (2009: 452-453) yang diterapkan dan disesuaikan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 5. Norma Penilaian

Kategori	Interval Skor
Sangat Baik	$X \geq M + 1.5 SD$
Baik	$M + 0.5 SD \leq X < M + 1.5 SD$
Cukup	$M - 0.5 SD \leq X < M + 0.5 SD$
Tidak Baik	$M - 1.5 SD \leq X < M - 0.5 SD$
Sangat Tidak Baik	$X < M - 1.5 SD$

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase. Adapun rumus untuk menentukan persentase Berdasarkan pendapat Sudijono (2008: 43)

adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

$f$  = Frekuensi

$N$  = *number of case* (jumlah frekuensi / banyaknya individu)

$P$  = Angka persentase

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Persepsi peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU, secara keseluruhan diukur menggunakan angket yang terdiri dari 31 butir pernyataan yang dibagikan kepada 141 responden. Hasil penelitian tersebut nantinya akan disajikan dalam tabel penilaian agar lebih mudah untuk dianalisis dan dibaca hasilnya. Cara menghitungnya dengan menggunakan norma penilaian untuk mencari nilai interval. Kemudian setelah nilai interval diketahui kemudian skor dikategorikan dan dikelompokkan pada tiap-tiap kategori. Penyusunan kategori pada diagram dimulai dengan kategori yang paling rendah, yakni sangat tidak baik, tidak baik, cukup, baik, dan sangat baik. Berikut hasil skor yang diperoleh dari keseluruhan responden:

Tabel 6. Data Hasil Penelitian dari Keseluruhan Responden

Jumlah data	141
Jumlah total skor	13360
Rata-rata	188,17
Nilai minimum	78
Nilai maksimum	116
Nilai yang paling banyak muncul	92
Nilai tengah	94
Standar deviasi	7,06

Setelah melihat perhitungan data keseluruhan skor yang diperoleh dari seluruh responden, maka hasil Kategorisasi penilaiannya adalah sebagai berikut:



Tabel 7. Norma Penilaian Persepsi

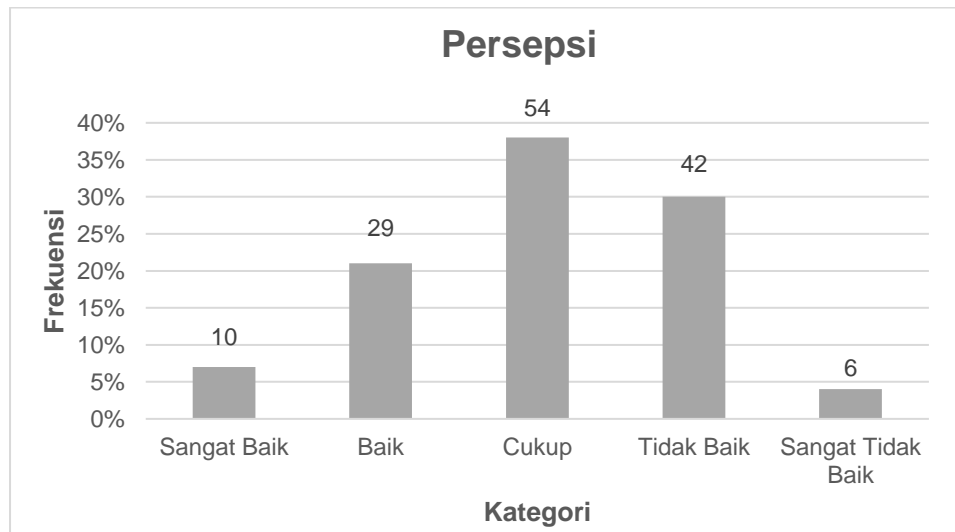
<b>Kategori</b>	<b>Interval Nilai</b>	<b>Hasil Perhitungan Interval Nilai</b>
Sangat Baik	$X \geq M + 1,5 SD$	$X \geq 105,35$
Baik	$M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$	$98,28 \leq X < 105,35$
Cukup	$M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$	$91,22 \leq X < 98,28$
Tidak Baik	$M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$	$84,16 \leq X < 91,22$
Sangat Tidak Baik	$X < M - 1,5 SD$	$X < 84,16$

Selanjutnya keseluruhan data yang telah diolah dimasukkan dalam tabel penilaian yang sudah ada untuk lima kategori. Berikut pengelompokan nilai tersebut untuk semua peserta didik yang dihitung menggunakan *microsoft excel* akan disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan diagram batang.

Tabel 8. Data Pengelompokan Nilai Keseluruhan Persepsi Peserta didik

<b>Kategori</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	10	7%
Baik	29	21%
Cukup	54	38%
Tidak Baik	42	30%
Sangat Tidak Baik	6	4%
<b>Jumlah</b>	<b>141</b>	<b>100%</b>

Dari tabel tersebut, maka data tersebut dapat disajikan dalam bentuk diagram batang agar memudahkan untuk melihat jumlah dari keseluruhan peserta didik yang masuk dalam kategori tertentu. Berikut diagram batang dari penilaian keseluruhan responden:



Gambar 1. Diagram Batang Hasil Penilaian Keseluruhan Responden

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap penerapan pembelajaran sepak bola melalui pendekatan TGFU: 10 peserta didik (7 %) pada kategori sangat baik; 29 peserta didik (21 %) berada pada kategori baik; 54 peserta didik (38 %) berada pada kategori cukup; 42 peserta didik (30 %) berada pada kategori baik; 6 peserta didik (4 %) berada pada kategori sangat tidak baik. Mayoritas peserta didik memiliki persepsi yang cukup terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU. Hal ini ditunjukkan dengan frekuensi terbesar terdapat pada kategori cukup, yakni 54 peserta didik atau 38 % dari keseluruhan responden. Berdasar nilai rata-rata, persepsi peserta didik berada pada kategori cukup yaitu dengan skor rata-rata 188,17 yang berada pada interval  $91,22 \leq X < 98,28$ .

Sedangkan untuk kategorisasi berdasarkan tiap-tiap faktor, yakni faktor fungsional, struktural, situasional dan personal akan dijelaskan satu per satu. Pembagian kategori pada tiap-tiap faktor menggunakan cara yang sama

dengan kategorisasi keseluruhan skor, yaitu dengan menghitung rata-rata skor dan menghitung standar deviasi dari tiap-tiap faktor untuk menentukan interval nilai pada tiap faktor. Berikut hasil perhitungan dari tiap-tiap faktor:

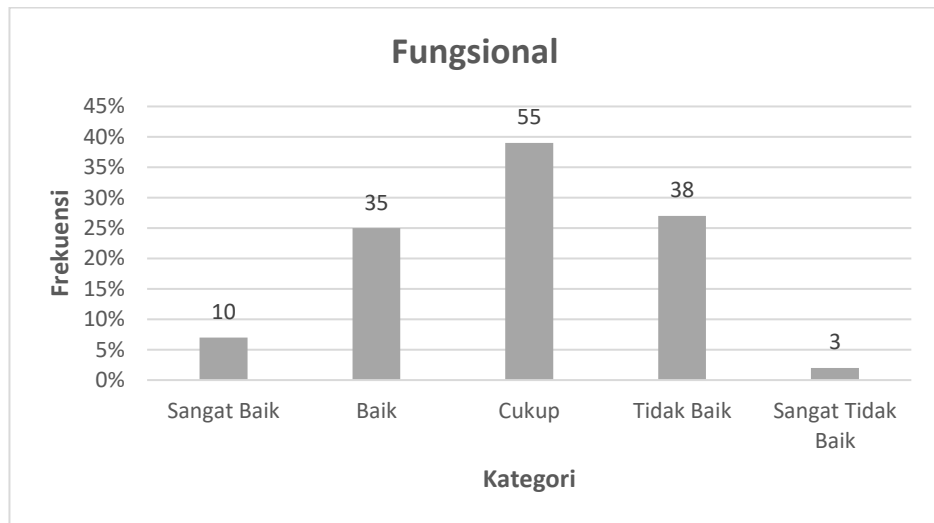
1. Fungsional

Berdasarkan pendapat Sobur (2003: 460) Faktor fungsional dapat berasal dari kebutuhan, kegembiraan dan pelayanan. Dari hasil penghitungan skor yang diperoleh oleh keseluruhan responden, didapatkan rata-rata skor untuk faktor ini adalah 22,64 dan standar deviasi sebesar 1,947. Maka kategorisasi untuk faktor ini dapat disusun dengan menggunakan hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi tersebut. Berikut data kategorisasi faktor fungsional dalam penelitian ini:

Tabel 9. Data Kategorisasi Faktor Fungsional

<b>Kategori</b>	<b>Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 25,56$	10	7%
Baik	$23,61 \leq X < 25,56$	35	25%
Cukup	$21,66 \leq X < 23,61$	55	39%
Tidak Baik	$19,72 \leq X < 21,66$	38	27%
Sangat Tidak Baik	$X < 19,72$	3	2%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>

Dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak dari mayoritas jawaban pada faktor fungsional adalah cukup, yakni 55 responden atau 39%. Sedangkan untuk kategori yang lain yaitu, 10 responden pada kategori sangat baik, 35 responden pada kategori baik, 38 responden pada kategori tidak baik dan 3 responden berada pada kategori sangat tidak baik. Berikut gambar diagram batang untuk kategori ini:



Gambar 2. Diagram Batang Hasil Kategorisasi Faktor Fungsional

## 2. Struktural

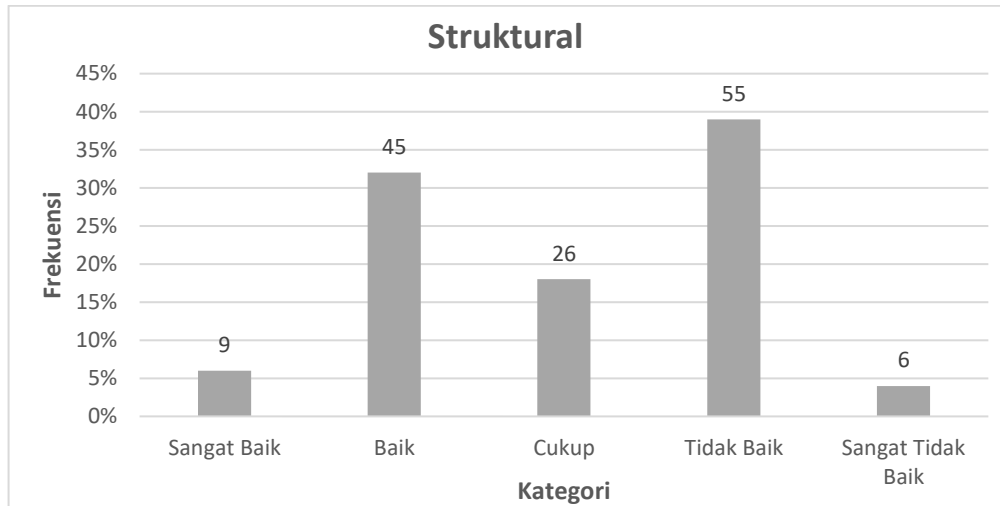
Penghitungan data dalam faktor ini menghasilkan rata-rata skor 16,67 dan standar deviasi sebesar 1,936. Dan berikut adalah perhitungan dari data yang didapat tersebut:

Tabel 10. Data Kategorisasi Faktor Struktural

Kategori	Interval Nilai	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X \geq 18,31$	9	6%
Baik	$16,70 \leq X < 18,31$	45	32%
Cukup	$15,10 \leq X < 16,70$	26	18%
Tidak Baik	$13,50 \leq X < 15,10$	55	39%
Sangat Tidak Baik	$X < 13,50$	6	4%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>

Dari tabel di atas dapat dijabarkan sebagai berikut: Faktor struktural dapat dikategorikan Tidak baik dalam memberikan persepsi terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU karena terdapat 55 atau 39% responden yang memilih kategori tidak baik. Sementara frekuensi yang memilih pada, kategori sangat baik terdapat 9 responden, kategori baik terdapat 45 responden, kategori cukup terdapat 26 responden, dan kategori sangat tidak baik terdapat 6 responden. Setelah

dibuat tabel kategorisasi seperti yang telah disajikan di atas, maka data yang diperoleh dapat dimasukkan ke dalam bentuk diagram batang sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Hasil Kategorisasi Faktor Struktural

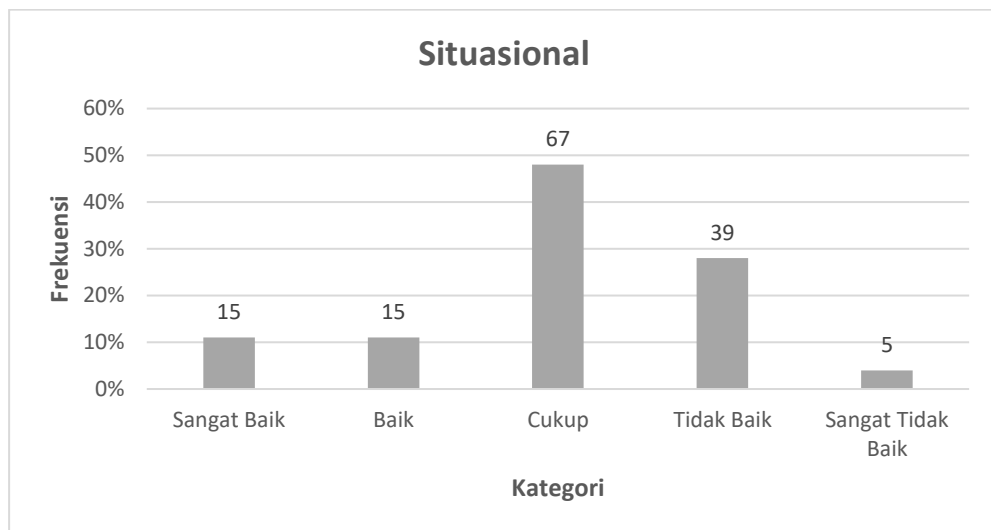
### 3. Situasional

Faktor situasional meliputi petunjuk proksemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, dan petunjuk paralinguistik. Dari hasil penghitungan skor yang diperoleh oleh keseluruhan responden, didapatkan rata-rata skor untuk faktor ini adalah 31,71 dan standar deviasi sebesar 2,725. Dari hasil tersebut maka dapat disusun kategorisasi untuk faktor ini. Berikut adalah tabel yang berisi perhitungan dari faktor situasional.

Tabel 11. Data Kategorisasi Faktor Situasional

Kategori	Interval Nilai	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X \geq 35,80$	15	11%
Baik	$33,07 \leq X < 35,80$	15	11%
Cukup	$30,35 \leq X < 33,07$	67	48%
Tidak Baik	$27,62 \leq X < 30,35$	39	28%
Sangat Tidak Baik	$X < 27,62$	5	4%
<b>Jumlah</b>			<b>141</b>
			100%

Dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada kategori cukup, yakni 67 responden atau 48% berada pada kategori ini. Sedangkan untuk kategori yang lain yaitu 15 responden pada kategori sangat baik, 15 responden pada kategori baik, 39 responden pada kategori tidak baik, dan 5 responden berada pada kategori sangat tidak baik. Berikut diagram batangnya:



Gambar 4. Diagram Batang Hasil Pengkategorian Faktor Situasional

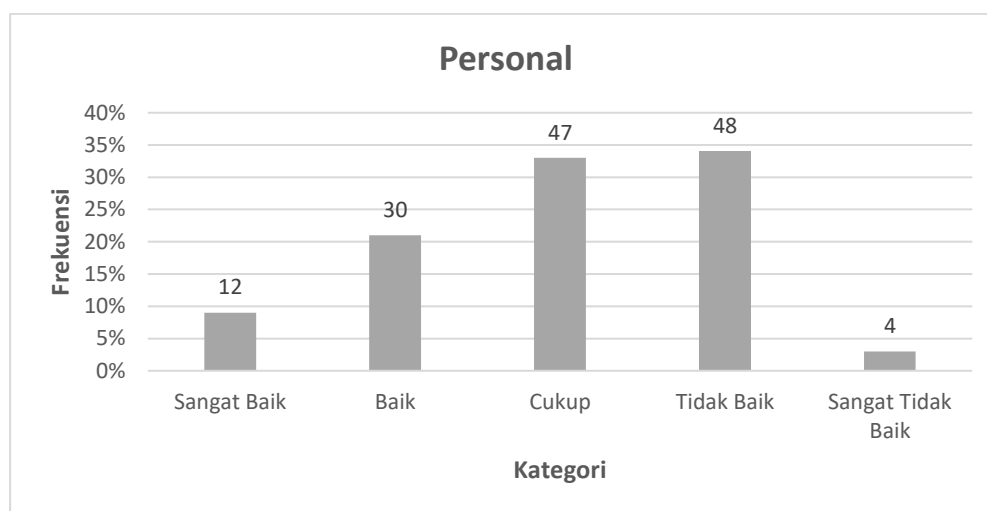
#### 4. Personal

Faktor terakhir yang mempengaruhi persepsi adalah faktor personal yang terdiri atas pengalaman, motivasi dan kepribadian. Dari hasil penghitungan skor yang diperoleh oleh keseluruhan responden, didapatkan rata-rata skor untuk faktor ini adalah 24,50 dan standar deviasi sebesar 2,422. Maka kategorisasi untuk faktor ini dapat disusun dengan menggunakan hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi tersebut. Berikut data kategorisasi faktor personal dalam penelitian ini:

Tabel 12. Data Kategorisasi Faktor Personal

Kategori	Interval Nilai	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X \geq 28,14$	12	9%
Baik	$25,71 \leq X < 28,14$	30	21%
Cukup	$23,29 \leq X < 25,71$	47	33%
Tidak Baik	$20,87 \leq X < 23,29$	48	34%
Sangat Tidak Baik	$X < 20,87$	4	3%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>

Dapat dilihat bahwa frekuensi terbanyak terdapat pada kategori kategori tidak baik, yakni 48 responden berada pada kategori ini. Sedangkan untuk kategori yang lain yaitu 12 responden berada pada kategori sangat baik, 30 responden pada kategori baik, 47 responden pada kategori cukup, dan 4 responden pada kategori sangat tidak baik. Berikut diagram batangnya.



Gambar 5. Diagram Batang Hasil Kategorisasi Faktor Personal

Setelah diketahui hasil penghitungan kategorisasi tiap-tiap faktor, kemudian dihitung juga kategorisasi tiap-tiap kelas. Terdapat 141 peserta didik yang dibagi ke dalam empat kelas yaitu kelas A sampai kelas D. Hasil penghitungan interval kategorisasi tiap kelas sebagai berikut:

1. Data kategorisasi kelas VIII A

Hasil penghitungan skor yang diperoleh dari responden kelas A yang berjumlah 36 peserta didik, didapatkan rata-rata skor untuk kelas ini adalah 94,67 dan standar deviasi sebesar 6,119. Maka kategorisasi untuk kelas ini dapat disusun dengan menggunakan hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi tersebut. Berikut data kategorisasi kelas A dalam penelitian ini:

Tabel 13. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII A

<b>Kategori</b>	<b>Hasil Perhitungan Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 103,85$	4	11%
Baik	$97,73 \leq X < 103,85$	6	17%
Cukup	$91,61 \leq X < 97,73$	13	36%
Tidak Baik	$85,49 \leq X < 91,61$	13	36%
Sangat Tidak Baik	$X < 85,49$	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan frekuensi kategorisasi peserta didik kelas A terdapat 13 responden pada dua kategori yaitu pada kategori cukup dan tidak baik. Kategori tersebut berada pada interval nilai  $91,61 \leq X < 97,73$  untuk kategori cukup dan interval nilai  $85,49 \leq X < 91,61$  untuk kategori tidak baik. Keduanya berada pada frekuensi 36%, sementara itu terdapat 4 responden (11%) pada kategori sangat baik, 6 responden (17%) pada kategori baik, dan tidak ada satupun responden pada kategori sangat tidak baik.

2. Hasil kategorisasi kelas VIII B

Kemudian hasil penghitungan skor yang diperoleh dari total responden kelas B yang berjumlah 35 peserta didik, didapatkan rata-rata skor untuk kelas ini adalah 94,40 dan standar deviasi sebesar 6,982. Maka kategorisasi untuk kelas ini dapat disusun dengan menggunakan hasil perhitungan rata-rata dan



standar deviasi tersebut. Berikut data kategorisasi kelas B dalam penelitian ini:

Tabel 14. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII B

<b>Kategori</b>	<b>Hasil Perhitungan Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 104,87$	4	11%
Baik	$97,89 \leq X < 104,87$	7	20%
Cukup	$90,91 \leq X < 97,89$	13	37%
Tidak Baik	$83,93 \leq X < 90,91$	10	29%
Sangat Tidak Baik	$X < 83,93$	1	3%
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan frekuensi kategorisasi peserta didik kelas B terdapat 13 responden (37%) pada kategori cukup. Kategori tersebut berada pada interval nilai  $90,91 \leq X < 97,89$ . Sementara itu terdapat 4 responden (11%) pada kategori sangat baik, 7 responden (20%) pada kategori baik, 10 responden (29%) pada kategori tidak baik, dan 1 responden (3%) responden pada kategori sangat tidak baik.

### 3. Hasil kategorisasi kelas VIII C

Hasil penghitungan skor yang diperoleh dari responden kelas C yang berjumlah 35 peserta didik, didapatkan rata-rata skor untuk kelas ini adalah 95,46 dan standar deviasi sebesar 7,469. Maka kategorisasi untuk kelas ini dapat disusun dengan menggunakan hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi tersebut. Berikut data kategorisasi kelas C dalam penelitian ini:

Tabel 15. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII C

<b>Kategori</b>	<b>Hasil Perhitungan Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 106,66$	3	9%
Baik	$99,19 \leq X < 106,66$	9	26%
Cukup	$91,72 \leq X < 99,19$	12	34%
Tidak Baik	$84,25 \leq X < 91,72$	8	23%
Sangat Tidak Baik	$X < 84,25$	3	9%
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan frekuensi kategorisasi peserta didik kelas C terdapat 12 responden (34%) pada kategori cukup, berada pada interval nilai  $91,72 \leq X < 99,19$ . Sementara itu terdapat 3 responden (9%) pada kategori sangat baik, 9 responden (26%) pada kategori baik, 8 responden (23%) pada kategori tidak baik, dan 3 responden (9%) pada kategori sangat tidak baik.

#### 4. Hasil kategorisasi kelas VIII D

Hasil penghitungan skor yang diperoleh dari responden kelas D yang berjumlah 35, didapatkan rata-rata skor untuk kelas ini adalah 94,49 dan standar deviasi sebesar 7,564. Maka kategorisasi untuk kelas ini dapat disusun dengan menggunakan hasil perhitungan rata-rata dan standar deviasi tersebut. Berikut data kategorisasi kelas D dalam penelitian ini:

Tabel 16. Data Kategorisasi Peserta didik Kelas VIII D

<b>Kategori</b>	<b>Hasil Perhitungan Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 105,83$	2	6%
Baik	$98,27 \leq X < 105,83$	5	14%
Cukup	$90,70 \leq X < 98,27$	18	51%
Tidak Baik	$83,14 \leq X < 90,70$	9	26%
Sangat Tidak Baik	$X < 83,14$	1	3%
<b>Jumlah</b>		<b>35</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan frekuensi kategorisasi peserta didik kelas D terdapat 18 responden (51%) pada kategori cukup, berada pada interval nilai  $90,70 \leq X <$

98,27. Sementara itu terdapat 2 responden (6%) pada kategori sangat baik, 5 responden (14%) pada kategori baik, 9 responden (26%) pada kategori tidak baik, dan 1 responden (3%) pada kategori sangat tidak baik.

## **B. Pembahasan**

Jika dilihat dari perolehan nilai rata-rata dari keseluruhan faktor pada persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap pembelajaran sepak bola melalui pendekatan TGfU berada pada kategori cukup, dengan rata-rata skor 188,17 yang berada pada interval  $91,22 \leq X < 98,28$ . Sedangkan secara keseluruhan dapat dijelaskan bahwa persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap model pembelajaran pendekatan TGfU; 10 peserta didik (7%) pada kategori sangat baik; 29 peserta didik (21%) berada pada kategori baik; 54 peserta didik (38%) berada pada kategori cukup; 42 peserta didik (30%) berada pada kategori tidak baik; 6 peserta didik (4%) berada pada kategori sangat tidak baik. Jadi kesimpulannya dari 141 responden mengenai persepsi peserta didik terhadap pendekatan TGfU, frekuensi terbesarnya pada kategori cukup, yakni 54 peserta didik (38%) yang didapatkan dari total keseluruhan responden.

Selanjutnya untuk pembahasan bagi masing-masing faktor yang mempengaruhi persepsi yang terdiri dari faktor fungsional, struktural, situasional, dan personal akan dijabarkan sebagai berikut:

### **1. Fungsional**

Dari hasil pengolahan data terhadap faktor ini menunjukkan bahwa persepsi peserta didik yang berasal dari faktor fungsional menempati kategori

cukup. Sebanyak 39% atau 55 peserta didik memiliki persepsi yang cukup. Berdasarkan pendapat Krech dan Crutchfield dalam bukunya Sobur (2003: 461) bahwa persepsi bersifat selektif secara fungsional. Faktor fungsional berasal dari kebutuhan, kegembiraan, dan pelayanan. Jadi dapat disimpulkan bahwa peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen mempunyai respon yang cukup terhadap fungsional atau kegunaan model pembelajaran pendekatan TGfU yang diterapkan pada pembelajaran sepak bola. Sehingga dengan melihat hasil tersebut model pembelajaran pendekatan TGfU dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat diterapkan oleh guru agar peserta didik menjadi aktif mengikuti pembelajaran penjas.

## 2. Struktural

Dari data yang telah disampaikan, terlihat bahwa faktor struktural berada pada kategori tidak baik. Sebanyak 55 responden atau 39% dari keseluruhan responden memiliki persepsi yang tidak baik terhadap model pembelajaran pendekatan TGfU. Hal ini menunjukkan secara struktur atau susunan dari pengajaran menggunakan model pendekatan TGfU yang disampaikan dalam pembelajaran sudah cukup. Faktor struktural terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dapat diterapkan pada pembelajaran yang menggunakan model pendekatan TGfU. Pada penerapannya perencanaan ditunjukkan untuk menyiapkan bahan atau materi pengajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik. Selanjutnya perencanaan yang telah dibuat sebagai dasar pelaksanaan dalam penyampaian materi kepada peserta didik, yaitu dengan menggunakan model pendekatan TGfU. Evaluasi

tentunya dapat dilakukan sebelum, saat pembelajaran dan setelah pembelajaran berlangsung. Dari data yang telah dijabarkan di atas, mayoritas peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen beranggapan bahwa proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang ada dalam model pembelajaran pendekatan TGfU ini bisa dikatakan tidak baik.

### 3. Situasional

Persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen dari faktor situasional berada pada kategori cukup. Frekuensi responden pada faktor ini mempunyai nilai cukup yaitu sebanyak 67 peserta didik atau 48% dari keseluruhan responden. Faktor situasional berasal dari petunjuk prosemik, petunjuk kinesik, petunjuk wajah, dan petunjuk paralinguistik. Faktor ini banyak berkaitan dengan bahasa nonverbal. Jadi peserta didik akan mempersepsi bagaimana cara penyampaian model pendekatan TGfU yang disampaikan oleh guru melalui petunjuk-petunjuk yang diberikan saat guru mengajar. Melihat dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen mayoritas mempunyai persepsi, bahwa faktor situasional berada pada kategori cukup.

### 4. Personal

Faktor personal merupakan faktor yang berasal dari diri individu. Faktor personal yang mempengaruhi persepsi terdiri dari pengalaman, motivasi dan kepribadian. Persepsi Peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap faktor personal berada pada kategori tidak baik. Frekuensi

responden pada faktor ini mempunyai nilai tidak baik yaitu sebanyak 48 atau 34% peserta didik dari keseluruhan responden.

Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan *Teaching Games for understanding* (TGfU) dapat dikatakan baik dilihat dari hasil faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi tersebut. Adapun sebagian dari keseluruhan peserta didik jika dilihat dari hasil jawaban pada angket, terdapat faktor yang paling berpengaruh terhadap persepsi peserta didik yaitu pada pernyataan mengenai faktor situasional dan personal pada indikator pernyataan petunjuk paralinguistik dan motivasi. Sehingga persepsi dikatakan tidak baik pada faktor tersebut. Berdasarkan hasil jawaban pernyataan mengenai petunjuk paralinguistik, peserta didik masih banyak mengalami kesulitan pada saat pembelajaran sepak bola. Kesulitan yang dialami peserta didik tidak hanya pada memahami materi saja, melainkan juga pada saat berkomunikasi dengan teman maupun guru. Sehingga secara tidak langsung hal tersebut juga berpengaruh pada hasil pernyataan mengenai motivasi peserta didik. Motivasi belajar yang kurang menyebabkan peserta didik malas memperhatikan materi yang disampaikan melalui permainan. Hal tersebut dapat menjadi suatu gambaran bahwasanya penyampaian atau komunikasi antar peserta didik dengan teman dan guru dapat menumbuhkan rasa semangat dan motivasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Pengalaman yang dimiliki peserta didik terhadap pembelajaran sebelumnya dapat digunakan sebagai pertimbangan peserta didik dalam

mempersepsi pembelajaran menggunakan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tentunya akan membuat peserta didik memperhatikan apa yang guru sampaikan. Kepribadian yang dimiliki individu mempunyai karakteristik sendiri-sendiri, hal tersebut akan memberikan persepsi yang berbeda pula terhadap model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) ini pada masing-masing individu. Sehingga hasil persepsi peserta didik pada faktor situasional dan faktor personal memiliki pengaruh yang besar terhadap persepsi peserta didik. Khususnya pada indikator petunjuk paralinguistik yaitu bahasa *non verbal* atau cara penyampaian, serta faktor personal yang terdiri dari pengalaman, motivasi, dan kepribadian dari seseorang dalam memberikan persepsi terhadap model pembelajaran dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), sehingga persepsi tersebut masuk ke dalam kategori tidak baik.

Melalui penjelasan di atas, langkah yang harus dilakukan oleh guru yaitu dengan memodifikasi kembali pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang diterapkan lebih menarik dan mudah dipahami dalam penyampaiannya. Hal tersebut akan lebih meminimalisir kurangnya motivasi dari peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung. Sehingga saat motivasi belajar meningkat, peserta didik akan lebih fokus untuk memperhatikan pada saat guru menyampaikan. Selain itu pembelajaran yang dilakukan juga harus interaktif,

agar tercipta interaksi dan komunikasi yang baik antar peserta didik dengan guru dan peserta didik lain.

Adapun untuk pembahasan bagi tiap-tiap kelas yang mempengaruhi persepsi yang terdiri dari empat kelas yang akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Kelas VIII A

Persepsi peserta didik kelas VIII A terhadap pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU berada pada kategori cukup dan tidak baik dengan jumlah responden 13 peserta didik atau 36%. Hal ini dapat diketahui karena pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU masih termasuk dalam model pembelajaran yang baru diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 2 Pekuncen khususnya kelas VIII A.

Berdasarkan hasil frekuensi kategorisasi peserta didik kelas VIII A dikatakan cukup, namun cenderung mengarah ke arah tidak baik. Hal ini disebabkan karena tingkat kemampuan, pemahaman dan minat dari peserta didik yang berbeda, terdapat beberapa peserta didik yang masih terlihat kesulitan dalam pelaksanaan pembelajaran. Meskipun demikian, minat peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran masih dapat dilihat dari keaktifan beberapa peserta didik terhadap pembelajaran permainan sepak bola.

2. Kelas VIII B

Persepsi peserta didik kelas VIII B terhadap pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU berada pada kategori cukup dengan jumlah responden 13 peserta didik atau 37%. Hal ini dapat diketahui karena



pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU masih termasuk dalam model pembelajaran yang baru diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 2 Pekuncen khususnya kelas VIII B.

Mengacu pada frekuensi hasil kategorisasi kelas VIII B yang dikatakan cukup, data keseluruhan dari peserta didik kelas VIII B dapat dikatakan normal. Hal tersebut dilihat dari frekuensi hasil kategorisasi yang berimbang baik mengarah ke kategori baik maupun tidak baik. Melihat dari tingkat pemahaman dan keaktifan peserta didik dalam melakukan, meskipun ada beberapa peserta didik yang masih kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran permainan sepak bola. Minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran juga cukup baik, mengacu pada peserta didik yang mau melakukan meskipun mengalami kesulitan.

### 3. Kelas VIII C

Persepsi peserta didik kelas VIII C terhadap pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU berada pada kategori cukup dengan jumlah responden 12 peserta didik atau 34%. Hal ini dapat diketahui karena pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU masih termasuk dalam model pembelajaran yang baru diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 2 Pekuncen khususnya kelas VIII C.

Berdasarkan hasil frekuensi data keseluruhan dari kelas VIII C, dapat dikategorikan pada kategori cukup yang mengarah pada kategori baik. Mengacu pada fakta di lapangan, peserta didik kelas VIII C telah melaksanakan pembelajaran dengan aktif dan jika dilihat dari kemampuan

dalam bermain sepak bola terdapat beberapa peserta didik yang memiliki kemampuan yang lebih dalam permainan sepak bola. Sehingga pelaksanaan pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik, meskipun masih terdapat beberapa peserta didik yang terlihat kurang menguasai namun tetap ikut serta dalam melaksanakan pembelajaran.

#### 4. Kelas VIII D

Persepsi peserta didik kelas VIII D terhadap pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU berada pada kategori cukup dengan jumlah responden 18 peserta didik atau 51%. Hal ini dapat diketahui karena peserta didik masih terpaku pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU masih termasuk dalam model pembelajaran yang baru diterapkan pada peserta didik di SMP Negeri 2 Pekuncen khususnya kelas VIII D.

Berdasarkan hasil frekuensi data keseluruhan kelas VIII D dapat dikategorikan pada kategori cukup, namun cenderung mengarah ke arah tidak baik. Mengacu pada fakta di lapangan, terdapat beberapa peserta didik yang mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembelajaran permainan sepak bola, dan seperti kurang bersemangat dalam melakukannya. Hal tersebut dilihat dari beberapa peserta didik yang tidak fokus dan kurang minat pada pembelajaran permainan sepak bola, meskipun masih ada beberapa peserta didik yang aktif mengikuti pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU berada pada kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan frekuensi terbanyak terdapat pada kategori cukup, yakni 54 responden (38%) menempati kategori ini. Sedangkan 10 peserta didik (7%) berada pada kategori sangat baik, 29 peserta didik (21%) berada pada kategori baik, 42 peserta didik (30%) berada pada kategori tidak baik, dan 6 peserta didik (4%) berada pada kategori sangat tidak baik.

#### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen secara rata-rata maupun dari frekuensi mayoritas seluruh responden berada pada kategori cukup. Sehingga implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen belum pernah mendapatkan pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan menggunakan model pendekatan TGfU sebelumnya. Persepsi peserta didik sebagian berada pada kategori cukup, hasil tersebut menandai bahwa model pendekatan ini dapat diterima oleh peserta didik.
2. Meskipun hasil cukup ini dapat diterima, namun sebagian persepsi peserta didik lebih banyak berada pada kategori tidak baik

dibandingkan baik. Hal tersebut diperoleh karena adanya pengaruh pada faktor situasional dan personal. Faktor tersebut berkaitan kurangnya motivasi belajar yang menyebabkan peserta didik malas memperhatikan materi yang disampaikan melalui permainan.

3. Bagi para guru model pendekatan Guru penjas belum pernah menggunakan model pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), agar peserta didik menjadi aktif, tidak merasa jenuh dan cepat bosan saat mengikuti pembelajaran penjas dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran.
4. Kurangnya motivasi menyebabkan peserta didik malas dan tidak fokus dalam memperhatikan dapat dijadikan gambaran untuk guru, agar proses pembelajaran dapat dibuat lebih interaktif dan mudah dipahami oleh peserta didik.
5. Penerapan pembelajaran sepak bola yang menggunakan model pendekatan TGfU bertujuan untuk mengembangkan 3 aspek agar dapat seimbang, yaitu kognitif, psikomotor, dan afektif. Melihat tanggapan peserta didik mengenai model pendekatan TGfU pada kategori cukup, tidak ada salahnya untuk menerapkan model pendekatan TGfU pada pembelajaran sepak bola agar 3 aspek tersebut dapat tercapai.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini pasti tidak terlepas dari berbagai keterbatasan. Maka peneliti perlu memaparkan beberapa hal yang terkait dengan keterbatasan penelitian yang dilakukan, antara lain:

1. Penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk angket. Penelitian ini dilakukan secara kolektif serta jumlah subyek yang diteliti cukup banyak maka peneliti tidak bisa mengawasi dan mengontrol kesungguhan satu persatu dari subyek.
2. Hasil penelitian ini hanya berlaku kepada seluruh peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Pekuncen tahun ajaran 2023 yang mendapatkan pembelajaran permainan sepak bola menggunakan pendekatan TGfU.

### **D. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian persepsi peserta didik SMP Negeri 2 Pekuncen terhadap pembelajaran PJOK materi permainan sepak bola dengan pendekatan TGfU di atas, maka terdapat beberapa saran yang bisa disampaikan oleh peneliti. Saran tersebut antara lain:

1. Bagi mahasiswa prodi PJKR yang juga sebagai calon guru penjas, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai wacana untuk lebih mempelajari model pembelajaran pendekatan TGfU sehingga mampu menerapkannya dengan baik saat menjadi seorang guru penjas nantinya.

2. Bagi para guru diharapkan dapat mengajarkan pembelajaran yang lebih kreatif yang dapat meningkatkan ketertarikan para peserta didiknya untuk aktif mengikuti pembelajaran penjas, salah satunya dapat menggunakan model pendekatan TGfU.
3. Bagi peneliti yang lain agar dapat lebih mengembangkan penelitian yang serupa namun dari cabang olahraga yang berbeda dengan sepak bola.

## DAFTAR PUSTAKA

- Argadita, R. (2019). Persepsi Siswa Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bolavoli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 1-103.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta, (pp. 46).
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bungin, B. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6 (1).
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Griffin, L, & Patton, K. (2005). *Two decades of teaching game for understanding: Looking at the past, present, and future*. In L. Griffin & J. Butler (Eds). *Teaching game for understanding: Theory, research, and practice* (pp. 1-18). Windsor. *Human Kinetics*.
- Husaini, Usman. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara, (pp. 293).
- Kemendikbud. (2013). *Permedikbud Nomor 65 Tahun 2013 Tentang Standar Proses*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kirk, D, & Tinning. (2005). Griffin, L. L., & Butler, J. *Teaching games for understanding: Theory, research, and practice* (pp. 34). *Human Kinetics*.
- Khairani, M. (2013) *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Meizi, H. A. (2013). Persepsi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Gombong Tahun 2013 Terhadap Penerapan Pembelajaran Sepakbola Melalui

- Pendekatan Taktik. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 46-87.
- Muhajir. (2004). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jilid 1. Jakarta: Erlangga.
- Muhajir (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Yudhistira Nurkencana.
- Nopembri, Soni & Saryono. (2010). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfU)*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 6.87-95.
- Nopembri, Soni & Saryono (2012). *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Fokus pada Pendekatan Taktik*. Yogyakarta: FIK UNY
- Pambudi, A.F. (2010). *Target Games*, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 7. 34-40.
- Prabowo, S.A. (2015). Efektivitas pembelajaran berbasis saintifik terhadap penguasaan keterampilan proses sains mahasiswa PGSD. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* , 4 (1).
- Rahyubi, H. (2012). *Teori-Teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik Deskripsi dan Tinjauan Kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Rakhmat, J. (2007). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Rosdiani, D. (2015). *Kurikulum Pendidikan Penjas*. Bandung: Alfabeta.
- Rumini. (2015). Manajemen Pembinaan Cabang Olahraga Atletik Di Pusat Pendidikan Dan Latihan Pelajar (PPLP) Provinsi Jawa Tengah. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(1), 20–27.
- Santana, C. (2016). Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola Dengan Pendekatan Taktik *Teaching Games For Understanding (TGfU)* Pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 1-173.
- Saryono & Andriyani, F.D. (2017). *Pembelajaran Pendekatan Taktik pada Permainan Invasi*. Yogyakarta: UNY Press.





- Saryono & Rithaudin, A. (2011). Meta-Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGFU) terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 144-151.
- Setiawan & Nopembri. (2004). “*Teaching Games for Understanding (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*”. *Jurnal Nasional Pendidikan Jasmani dan Ilmu Keolahragaan*. Hal: 56. Direktorat Jenderal Olahraga. Depdiknas.
- Setyaningsih, A. (2017). Peran Guru Penjas dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik SMP Negeri Se-Kabupaten Klaten. *E-Journal*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 1-10.
- Shaleh, A.R. (2009). *Psikologi Suatu Pengantar dalam Perspektif Islam*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Shambodo, Y. (2020). Faktor yang mempengaruhi persepsi khalayak mahasiswa pendatang UGM terhadap siaran pawartos ngayogyakarta Jogja TV. *Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial*, 1(2), 98-110.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sobur, A. (2003). *Psikologi Umum Dalam Lintasan Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia. (pp. 460).
- Sobur, A. (2011). *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudijono, A. (2008). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, (pp. 43).
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, (pp. 452-453).
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiharto, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2006). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta, (pp. 90).
- Sugiyono. (2007). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta

- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukintaka. (2001). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sukmana, O. (2003). *Dasar – Dasar Psikologi Lingkungan*. Malang: UMM Pres.
- Suryo, S. (2010). *Karakteristik Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Syaifudin, A. (2001). *Metode Penelitian*, Edisi I, cet. 3. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Uddin, F. (2017). Persepsi Siswa Kelas VII Terhadap Pembelajaran Passing Bawah Bolavoli Melalui Pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 1-99.
- Walgito, B.(2004). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi Offset.
- Walgito, B. (2003). *Psikologi Sosial Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset
- Yusuf, S. (2010). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI</b> <b>UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b> <b>FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN</b> <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id</small>
<hr/>	
Nomor : B/1462/UN34.16/PT.01.04/2023	18 Juli 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	
Yth . SMP Negeri 2 Pekuncen Jl Raya Cikawung No 6 Desa Cikawung, Kec. Pekuncen, Kab. Banyumas Jawa Tengah 53264	
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama : Fathin Auliya-Ur Rahman	
NIM : 19601244012	
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1	
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)	
Judul Tugas Akhir : PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN SEPAK BOLA DENGAN PENDEKATAN TGFU DI SMP NEGERI 2 PEKUNCEN, KABUPATEN BANYUMAS	
Waktu Penelitian : 24 Juli - 4 Agustus 2023	
Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.	
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.	
	
	Wakil Dekan Bidang Akademik, Kemahasiswaan dan Alumni,  Dr. Guntur, M.Pd. NIP 19810926 200604 1 001
Pembusan : 1. Kepala Layanan Administrasi; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.	

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANYUMAS  
DINAS PENDIDIKAN  
**SMP NEGERI 2 PEKUNCEN**  
Jl. Raya Cikawung - Pekuncen Kab. Banyumas ☎ (0281) 572188 ✉ 53164

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : 422 / / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

**N a m a** : SAIRAN, S.Pd.  
**NIP** : 19741210 199903 1 001  
**Pangkat / Gol** : Pembina Tk I, IV/b  
**Jabatan** : Kepala SMP Negeri 2 Pekuncen

Menerangkan bahwa :

**N a m a** : FATHIN AULIYA-UR RAHMAN  
**NIM** : 19601244012  
**Program Studi** : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Universitas Negeri Yogyakarta  
**Judul Skripsi** : PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS VIII  
TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI  
PERMAINAN SEPAKBOLA DENGAN  
PENDEKATAN TGFU DI SMP NEGERI 2  
PEKUNCEN, KABUPATEN BANYUMAS  
**Waktu Penelitian** : 24 Juli 2023 – 4 Agustus 2023  
**Keterangan** : Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian  
di SMP Negeri 2 Pekuncen

Demikian surat keterangan ini dibuat dan selanjutnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekuncen, 7 Agustus 2023

Kepala Sekolah



Lampiran 3. Angket Penelitian

**ANGKET PENELITIAN**

**Persepsi Peserta Didik terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Sepak Bola dengan Pendekatan TGfU di SMP Negeri 2 Pekuncen, Kabupaten Banyumas**

---

---

**A. Identitas Responden**

Nama : .....

No. Urut : .....

Jenis kelamin : .....

Kelas : .....

**B. Petunjuk Pengisian**

1. Bacalah setiap butir pernyataan dengan seksama
2. Pilihlah salah satu alternative jawaban sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda yang sebenarnya dengan memberikan tanda *check list* (√) pada tempat yang telah disediakan. Alternatif jawaban tersebut adalah :

**SS** : jika anda sangat setuju dengan pernyataan tersebut

**S** : jika anda setuju dengan pernyataan tersebut

**TS** : jika anda tidak setuju dengan pernyataan tersebut

**STS** : jika anda sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut

**Contoh :**

No	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1	Pembelajaran menggunakan permainan sangat menarik bagi saya.	√			

No	Pernyataan	Pilihan			
		SS	S	TS	STS
1.	Saya mengikuti beberapa kali pertemuan pembelajaran tanpa merasa terbebani atau tertekan				
2.	Saat pelajaran berlangsung saya tetap melaksanakan perintah guru walaupun tidak diawasi				
3.	Saya merasa senang terhadap pembelajaran yang menggunakan permainan				
4.	Saya tidak menyukai pelajaran olahraga dengan banyak game / permainan di dalamnya				
5.	Saya memahami peraturan permainan dan saya merasa puas dalam bermain sepak bola				
6.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan guru disela-sela pembelajaran sangat membantu saya dalam memahami materi pelajaran				
7.	Modifikasi pada permainan memberikan kemudahan saya mengikuti pembelajaran				
8.	Guru selalu mempersiapkan area permainan sebelum pembelajaran pendekatan taktik berlangsung				
9.	Guru selalu memberikan arahan dan pengertian terhadap materi yang akan disampaikan				
10.	Saat pembelajaran dengan menggunakan bentuk permainan, kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik				
11.	Saya merasa bingung saat menerapkan peraturan yang menggunakan 3 kali sentuhan saat bermain Sepak bola				
12.	Guru memberikan evaluasi ketika saya mengalami kesulitan dalam memahami peraturan permainan				
13.	Cara guru dalam berkomunikasi saat menyampaikan materi pembelajaran mudah dipahami				
14.	Jarak antara guru dan siswa dalam penyampaian materi yang dekat memberikan kemudahan saya untuk memahami taktik permainan				
15.	Saya dapat mempraktikkan perintah guru untuk tidak terlalu banyak melakukan dribbling dalam permainan sepak bola				
16.	Saya tidak merasa kesulitan dalam melakukan gerakan pada permainan sepak bola yang dimodifikasi				

17.	Saya tidak dapat mengikuti contoh gerakan yang diajarkan oleh guru				
18.	Saya merasa senang dengan bentuk permainan sepak bola yang dimodifikasi				
19.	Saya tidak merasa kesulitan dalam mengikuti materi yang disampaikan guru				
20.	Saya merasa kesulitan saat menerapkan peraturan dengan tiga kali sentuhan dalam permainan sepak bola				
21.	Cara bicara guru dalam penyampaian materi mudah dipahami				
22.	Saya merasa kesulitan saat berkomunikasi dengan teman dan guru pada saat pembelajaran sepak bola				
23.	Saya tidak merasa kesulitan saat berkomunikasi dengan teman dan guru saat pembelajaran sepak bola				
24.	Materi pembelajaran yang disampaikan sekarang lebih menarik dari pada pembelajaran terdahulu				
25.	Materi pembelajaran yang disampaikan sekarang kurang menarik dan membosankan				
26.	Saya mengikuti pembelajaran sepak bola sesuai dengan arahan yang disampaikan guru				
27.	Saya berusaha dengan sungguh-sungguh agar dapat memecahkan masalah taktik dalam permainan				
28.	Saya malas memperhatikan setiap materi pembelajaran yang menggunakan permainan				
29.	Dengan cara mengajar seperti sekarang saya menjadi lebih aktif bergerak				
30.	Saya berani mengambil keputusan ( <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> ) dalam permainan sepak bola				
31.	Saya tidak berani mengambil keputusan ( <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> ) dalam permainan sepak bola				



Lampiran 4. Data Penelitian

No.	Butir Soal																															Skor	Kategori
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31		
1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	4	3	3	3	93	Cukup
2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	91	Tidak Baik	
3	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	4	3	3	3	4	4	96	Cukup
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	90	Tidak Baik	
5	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	98	Cukup		
6	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	92	Cukup	
7	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	90	Tidak Baik
8	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	91	Tidak Baik
9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	90	Tidak Baik	
10	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	4	108	Sangat Baik
11	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	89	Tidak Baik
12	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	4	4	4	3	103	Baik
13	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	3	4	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	94	Cukup
14	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	4	4	4	3	4	3	3	107	Sangat Baik
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	90	Tidak Baik	
16	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	4	3	3	4	3	3	4	107	Sangat Baik
17	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	86	Tidak Baik	
18	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	89	Tidak Baik
19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	2	4	4	3	4	3	3	2	94	Cukup
20	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	3	3	2	92	Cukup
21	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	94	Cukup	
22	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	3	4	3	3	102	Baik	



13	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	4	3	3	2	95	Cukup	
14	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	94	Cukup	
15	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	2	4	3	3	3	2	2	4	3	2	3	2	1	3	3	3	3	3	3	3	94	Cukup	
16	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	90	Tidak Baik	
17	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	4	4	3	3	3	102	Baik	
18	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3	3	105	Baik	
19	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	1	3	3	4	4	3	3	3	99	Baik	
20	3	3	4	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	85	Tidak Baik	
21	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	4	4	3	4	4	101	Baik	
22	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	105	Baik	
23	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	1	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	1	1	4	4	4	3	3	3	3	102	Baik	
24	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	91	Tidak Baik	
25	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	4	2	92	Cukup	
26	4	4	4	2	2	4	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	3	2	4	2	4	1	3	3	3	3	4	4	3	2	96	Cukup	
27	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	2	88	Tidak Baik	
28	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	92	Cukup	
29	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	99	Baik	
30	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	83	Sangat Tidak Baik	
31	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	87	Tidak Baik	
32	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	86	Tidak Baik	
33	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	98	Cukup	
34	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	86	Tidak Baik
35	3	3	4	3	1	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	94	Cukup	
1	3	3	4	3	1	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	94	Cukup	
2	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	1	4	3	3	3	4	3	4	103	Baik	
3	3	4	4	3	1	3	3	4	4	1	2	4	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	92	Cukup	

4	3	3	4	3	3	4	2	4	4	4	2	4	3	3	2	2	3	3	3	2	4	2	2	4	3	3	2	3	3	3	2	92	Cukup
5	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	94	Cukup
6	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	89	Tidak Baik	
7	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	4	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	95	Cukup	
8	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	3	2	4	2	2	4	3	4	4	2	4	3	3	102	Baik
9	3	4	4	3	4	3	3	4	4	3	2	4	3	4	3	2	3	3	3	2	4	3	2	2	3	3	3	2	3	3	95	Cukup	
10	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	90	Tidak Baik
11	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	2	4	4	4	2	2	3	2	3	2	4	2	3	2	4	2	4	4	4	3	3	100	Baik
12	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	88	Tidak Baik
13	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	96	Cukup	
14	4	4	4	3	2	3	3	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	99	Baik	
15	3	2	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	91	Tidak Baik	
16	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	1	1	4	3	4	4	3	4	4	3	107	Sangat Baik
17	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	79	Sangat Tidak Baik
18	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	92	Cukup	
19	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	4	3	3	100	Baik
20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	90	Tidak Baik
21	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	4	2	2	112	Sangat Baik
22	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	2	82	Sangat Tidak Baik
23	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	95	Cukup	
24	2	3	4	4	4	4	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	4	3	98	Cukup	
25	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	4	4	3	3	90	Tidak Baik	
26	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	1	4	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	88	Tidak Baik
27	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	98	Cukup	
28	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	86	Tidak Baik	
29	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	102	Baik

30	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102	Baik
31	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	1	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	104	Baik
32	2	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	1	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	100	Baik		
33	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	107	Sangat Baik		
34	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2	84	Sangat Tidak Baik	
35	4	4	4	1	3	4	2	3	4	4	1	4	4	3	3	4	3	2	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	105	Baik		
1	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	2	3	4	4	3	1	4	4	4	4	4	105	Baik		
2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	1	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	116	Sangat Baik		
3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	2	3	4	3	4	2	3	2	3	2	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	95	Cukup		
4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	90	Tidak Baik	
5	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	94	Cukup	
6	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	4	2	2	2	2	92	Cukup		
7	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	3	2	105	Baik			
8	3	3	4	3	2	4	3	3	4	4	2	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	88	Tidak Baik			
9	4	4	4	2	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	1	3	3	1	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	93	Cukup		
10	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	90	Tidak Baik		
11	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	90	Tidak Baik		
12	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	98	Cukup		
13	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3	2	3	3	3	2	4	2	2	4	3	3	4	3	4	3	3	3	100	Baik			
14	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	88	Tidak Baik		
15	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	95	Cukup			
16	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	2	4	3	4	2	4	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	92	Cukup			
17	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	1	3	4	3	3	3	3	3	2	2	92	Cukup				
18	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	3	2	3	3	2	3	3	2	84	Sangat Tidak Baik				
19	4	4	2	1	4	3	4	3	4	3	1	4	4	3	4	4	2	4	3	1	3	2	1	3	1	2	4	2	3	3	1	87	Tidak Baik				
20	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	116	Sangat Baik				



Lampiran 5. Skor Keseluruhan Responden

Jumlah data	141
Jumlah total skor	13360
Rata-rata	188,17
Nilai minimum	78
Nilai maksimum	116
Nilai yang paling banyak muncul	92
Nilai tengah	94
Standar deviasi	7,06

Kategori	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	10	7%
Baik	29	21%
Cukup	54	38%
Tidak Baik	42	30%
Sangat Tidak Baik	6	4%
<b>Jumlah</b>	<b>141</b>	<b>100%</b>

Lampiran 6. Skor Fungsional

Kategori	Interval Nilai	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X \geq 25,56$	10	7%
Baik	$23,61 \leq X < 25,56$	35	25%
Cukup	$21,66 \leq X < 23,61$	55	39%
Tidak Baik	$19,72 \leq X < 21,66$	38	27%
Sangat Tidak Baik	$X < 19,72$	3	2%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>

Lampiran 7. Skor Struktural

Kategori	Interval Nilai	Jumlah	Persentase
Sangat Baik	$X \geq 18,31$	9	6%
Baik	$16,70 \leq X < 18,31$	45	32%
Cukup	$15,10 \leq X < 16,70$	26	18%
Tidak Baik	$13,50 \leq X < 15,10$	55	39%
Sangat Tidak Baik	$X < 13,50$	6	4%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>

Lampiran 8. Skor Situasional

<b>Kategori</b>	<b>Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 35,80$	15	11%
Baik	$33,07 \leq X < 35,80$	15	11%
Cukup	$30,35 \leq X < 33,07$	67	48%
Tidak Baik	$27,62 \leq X < 30,35$	39	28%
Sangat Tidak Baik	$X < 27,62$	5	4%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>

Lampiran 9. Skor Personal

<b>Kategori</b>	<b>Interval Nilai</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase</b>
Sangat Baik	$X \geq 28,14$	12	9%
Baik	$25,71 \leq X < 28,14$	30	21%
Cukup	$23,29 \leq X < 25,71$	47	33%
Tidak Baik	$20,87 \leq X < 23,29$	48	34%
Sangat Tidak Baik	$X < 20,87$	4	3%
<b>Jumlah</b>		<b>141</b>	<b>100%</b>



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SMP Negeri 2 Pekuncen  
**Mata pelajaran** : Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan  
**Kelas/Semester** : VII / Semester Gasal  
**Materi Pokok** : Permainan Sepak bola  
**Alokasi Waktu** : 4 JP/30 menit

**A. Kompetensi Inti (KI)**

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

**B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi**

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.	3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	3.1.1 Memahami gerak spesifik <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> pada permainan sepak bola dengan taktik menyerang. 3.1.2 Memahami gerak spesifik <i>passing</i> , <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> pada permainan sepak bola dengan taktik bertahan.

2.	4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional	<p>4.1.1 Mengimplementasikan gerak spesifik <i>passing</i>, <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> pada permainan sepak bola dengan taktik menyerang.</p> <p>4.1.2 Mengimplementasikan gerak spesifik <i>passing</i>, <i>dribbling</i> dan <i>shooting</i> pada permainan sepak bola dengan taktik bertahan.</p>
----	---	--

### C. Tujuan Pembelajaran

3.1.1.1 Peserta didik dapat memahami gerak spesifik *passing* pada permainan sepak bola dengan taktik menyerang.

3.1.1.2 Peserta didik dapat memahami gerak spesifik *dribbling* pada permainan sepak bola dengan taktik menyerang.

3.1.1.3 Peserta didik dapat memahami gerak spesifik *shooting* pada permainan sepak bola dengan taktik menyerang.

3.1.1.4 Peserta didik dapat memahami gerak spesifik *passing*, *dribbling*, dan *shooting* pada permainan sepak bola untuk mencetak gol melalui permainan menyerang.

4.1.1.1 Peserta didik dapat mempraktekkan gerak spesifik *passing* pada permainan sepak bola dengan taktik bertahan.

4.1.1.2 Peserta didik dapat mempraktekkan gerak spesifik *dribbling* pada permainan sepak bola dengan taktik bertahan.

4.1.1.3 Peserta didik dapat mempraktekkan gerak spesifik *shooting* pada permainan sepak bola untuk menembus taktik bertahan.

4.1.1.4 Peserta didik dapat mengimplementasikan gerak spesifik *passing*, *dribbling*, dan *shooting* pada permainan sepak bola untuk mencegah terjadinya gol melalui permainan bertahan.

### D. Materi Pokok

Materi permainan sepak bola yang meliputi:

#### Pertemuan I

- a. Membuat ruang untuk menyerang menciptakan gol.
- b. Mengatur posisi dalam pengambilan membuat ruang.

#### Pertemuan II

- a. Memenangkan bola untuk mencegah terjadinya gol
- b. Fokus bertahan tanpa bola

### **E. Metode Pembelajaran**

- a. Pendekatan pembelajaran: *Teaching Games for Understanding* (TGfU)
- b. Metode: TGfU
- c. Model: Pendekatan Taktik

### **F. Media, Alat, dan Sumber belajar**

- a. Media dan alat : Peluit, stopwatch, bola sepak, cone, lapangan.
- b. Sumber Belajar : 1. Mellius Ma'u , S.H. & J. Santoso. Teknik Dasar Bermain Sepak Bola, Cakrawala Publishing , 9789793832951.  
2. BSE Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi kelas VIII.  
3. Internet (web tentang TGfU)  
4. Video permainan sepak bola.

### **G. Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan I)**

#### **a. Pendahuluan (5 menit)**

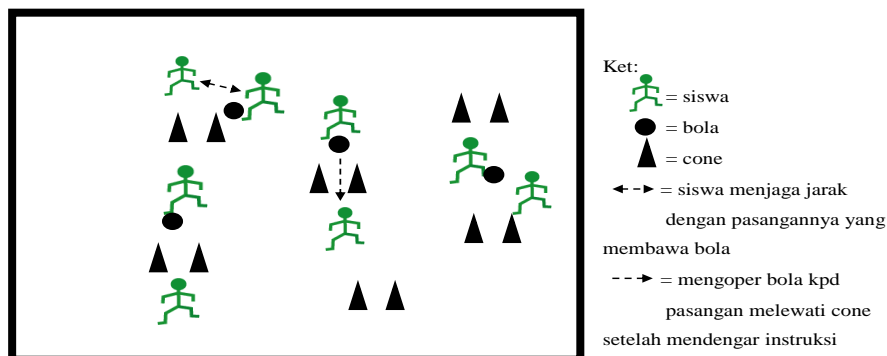
1. Membariskan siswa, memimpin doa, melakukan presensi dan menanyakan kondisi siswa terutama tentang kondisi fisik/ kesehatan serta apersepsi (memotivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran).

#### **2. Pemanasan**

Guru memimpin para siswa untuk melakukan pemanasan berupa permainan dengan peraturan yang telah dibuat oleh guru, yaitu sebagai berikut:

- a. Siswa diminta untuk berpasang-pasangan.
- b. Salah satu siswa mendribel bola dan siswa yang lain mengikutinya, dengan memposisikan diri di sampingnya dan agak di depan.
- c. Di dalam lapangan ada beberapa pasang cone yang warnanya beda, misal sepasang berwarna hijau, dan sepasang yang lain berwarna merah, yang telah diatur posisinya oleh guru
- d. Saat guru menyebutkan warna cone, misal “hijau” maka siswa yang membawa bola harus segera menuju cone yang disebut, dan didepannya ada pasangannya, lalu siswa yang membawa bola mengoper bola tersebut ke pasangannya dengan syarat bola hasil operan harus melewati tengah-tengah cone. Dan seterusnya bergantian dengan pasangannya.

Ilustrasi:



## b. Kegiatan Inti (17menit)

### 1. Game 1

- Permainan sepak bola 5 lawan 5, dengan dibantu oleh 1 orang kiper.
- Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 8-12 meter, dan lebar 8-12 meter, dan 1 gawang futsal ukuran 2X3 meter.
- Lama permainan 4 menit.

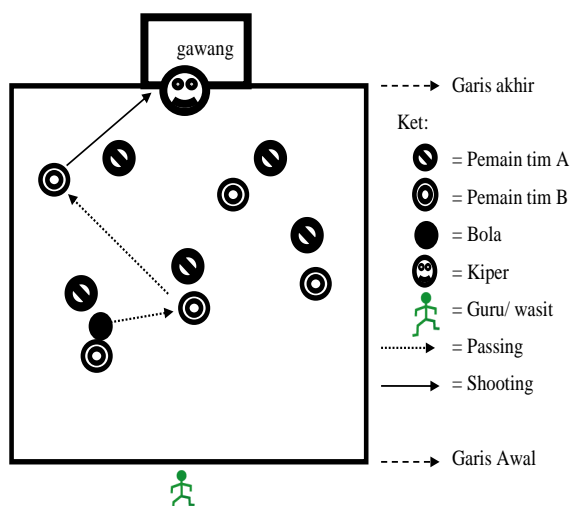
#### Tujuan permainan:

- Mencetak gol sebanyak-banyaknya.

#### Peraturan:

- Teknik yang boleh digunakan dalam permainan hanya *passing* dan *shooting*, tidak diperbolehkan melakukan *dribble*.
- Sebelum melakukan *shooting*, sekurang-kurangnya harus ada 5 kali *passing*.
- Setiap *shooting* yang masuk gawang nilainya 2, dan jika tidak tepat sasaran namun bola hasil tembakan melewati garis akhir lapangan, maka nilai 1.
- Permainan dimulai dari garis awal (bola diberikan oleh guru/ wasit), tetapi jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan tendangan ke dalam seperti dalam futsal.
- Tim yang tidak menguasai bola merebut bola secara aktif, apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu, barulah kembali dibawa menuju ke gawang.
- Guru mengamati dan menjadi wasit.

Ilustrasi:



## 2. Question

Q: Apa tujuan dari permainan ini?

A: Mencetak angka sesering mungkin.

Q: Apa yang dilakukan untuk mencetak angka?

A: *Passing* untuk menjaga penguasaan bola, melakukan *shooting*.

Q: Apa yang kalian lakukan untuk memudahkan teman memberikan operan?

A: Membuka ruang bergerak ke samping kanan atau kiri.

Q: Bagaimana cara melakukan *shooting* yang efektif?

A: *Shooting* dari jarak yang tidak terlalu jauh dari gawang

## 3. Practice Task

### a. Pengaturan:

1. Peserta didik dibagi berpasangan.
2. Peserta didik melakukan *passing* (wall pass) dengan pasangannya untuk membawa bola mendekati gawang dan di akhiri dengan *shooting*. Dilakukan beberapa kali dan *shooting* dilakukan secara bergantian.
3. Gawang yang menjadi sasaran terbuat dari 2 cone yang berjarak 1,5 meter.

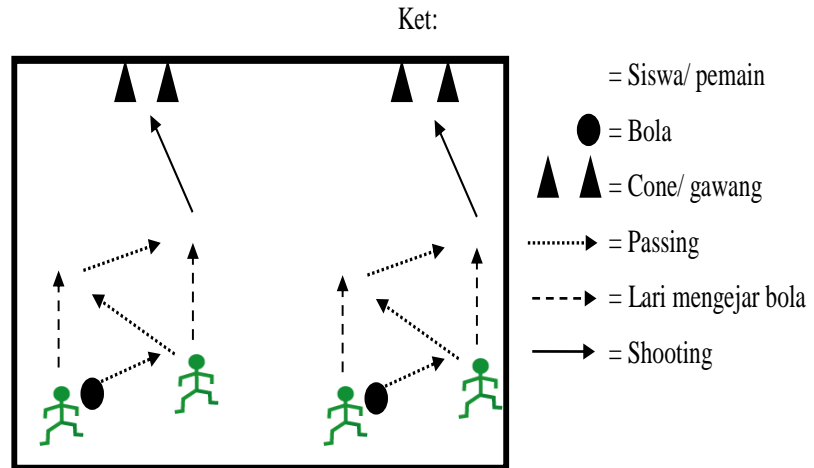
### b. Tujuan:

1. Mencetak angka atau gol ke gawang.

c. **Petunjuk melakukan *passing* dan *shooting*:**

1. Lakukan *passing* dengan mengarahkan bola di depan teman dan masih dalam jangkauan.
2. Lakukan *shooting* dari jarak yang tidak terlalu jauh dari gawang.

Ilustrasi:



4. **Game 2**

- a. Permainan sepak bola 5 lawan 5, dibantu oleh 1 orang kiper.
- b. Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 8-12 meter, dan lebar 8-12meter, dan 1 gawang futsal ukuran 2X3 meter.
- c. Lama permainan 10 menit.

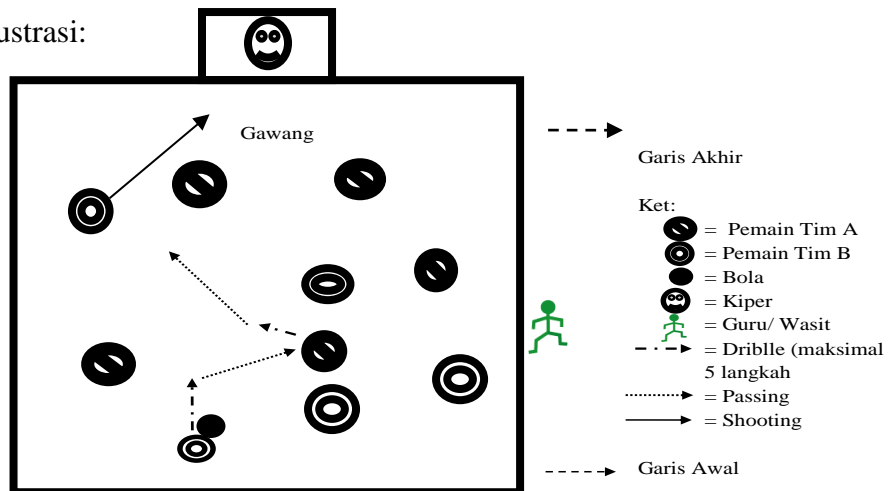
**Tujuan permainan:**

1. Mencetak angka sebanyak-banyaknya.

**Peraturan:**

1. Semua teknik boleh digunakan, *passing*, *shooting*, dribble, namun pemain/ siswa dilarang mendribble bola lebih dari 5 langkah.
2. Untuk mencetak angka/ gol, bola harus masuk ke dalam gawang.
3. Permainan diawali dari belakang, jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan tendangan ke dalam seperti dalam futsal.
4. Tim yang tidak menguasai bola melakukan pressure secara aktif (merebut bola), apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu, barulah kembali dibawa menuju ke gawang.

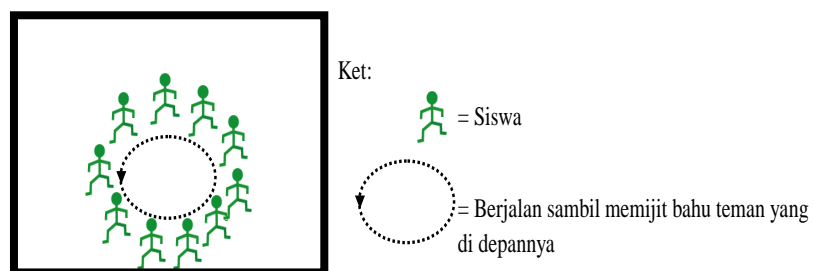
Ilustrasi:



**c. Penutup (3menit)**

1. Guru memimpin siswa untuk melakukan pendinginan, siswa disuruh untuk membentuk lingkaran dengan menghadap ke depan berlawanan arah jarum jam, lalu berjalan berputar dan setiap siswa memijit bahu siswa yang ada di depannya.

Ilustrasi:



2. Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat simpulan pelajaran.
3. Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
4. Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
5. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
6. Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin para siswa yang lain untuk berdoa (bersyukur) sebelum mengakhiri pembelajaran.
7. Guru mengakhiri pembelajaran dengan membubarkan siswa.

**H. Kegiatan Pembelajaran (Pertemuan II)**

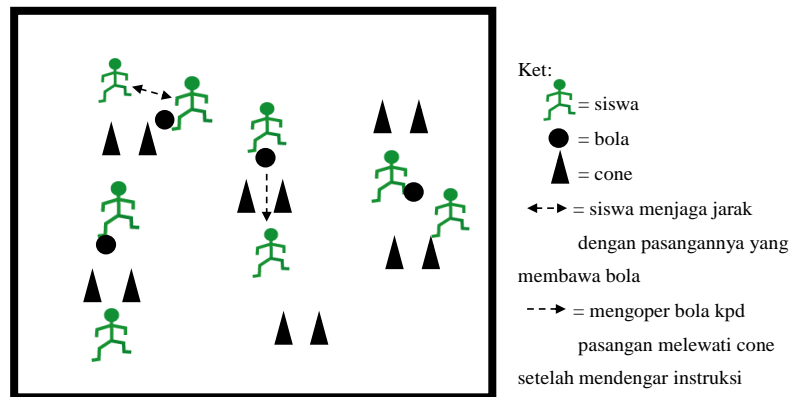
**a. Pendahuluan (5 menit)**

1. Membariskan siswa, memimpin doa, melakukan presensi dan menanyakan kondisi siswa terutama tentang kondisi fisik/ kesehatan serta apersepsi (memotivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran).
2. Pemanasan
 

Guru memimpin para siswa untuk melakukan pemanasan berupa permainan dengan peraturan yang telah dibuat oleh guru, yaitu sebagai berikut:

  - a. Siswa diminta untuk berpasang-pasangan.
  - b. Salah satu siswa mendribel bola dan siswa yang lain mengikutinya, dengan memposisikan diri di sampingnya dan agak di depan.
  - c. Di dalam lapangan ada beberapa pasang cone yang warnanya beda, misal sepasang berwarna hijau, dan sepasang yang lain berwarna merah, yang telah diatur posisinya oleh guru
  - d. Saat guru menyebutkan warna cone, misal “hijau” maka siswa yang membawa bola harus segera menuju cone yang disebut, dan didepannya ada pasangannya, lalu siswa yang membawa bola mengoper bola tersebut ke pasangannya dengan syarat bola hasil operan harus melewati tengah-tengah cone. Dan seterusnya bergantian dengan pasangannya.

Ilustrasi:



## b. Kegiatan Inti (17menit)

### 1. Game 1

- a. Permainan sepak bola 6 lawan 6, dengan dibantu oleh 1 orang kiper.
- b. Terdiri dari regu bertahan dan menyerang
- c. Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 8-12 meter, dan lebar 8-12 meter, dan 1 gawang futsal ukuran 2X3 meter.



d. Lama permainan 4 menit.

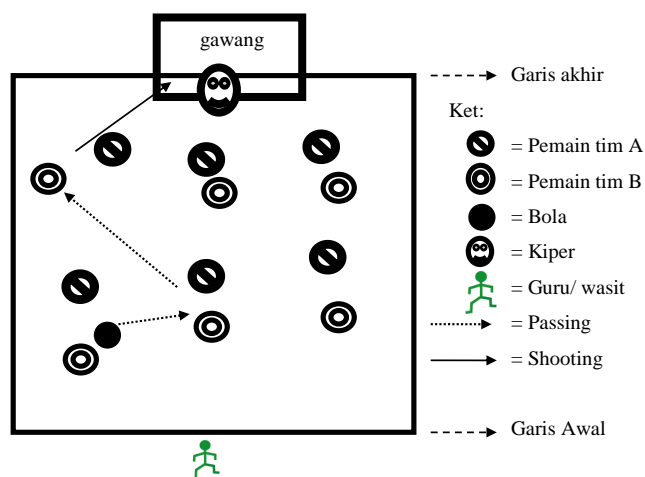
**Tujuan permainan:**

1. Mencegah lawan menceta gol

**Peraturan:**

1. Teknik yang boleh digunakan dalam permainan hanya *passing* dan *shooting*, tidak diperbolehkan melakukan *dribble*.
2. Sebelum melakukan *shooting*, sekurang-kurangnya harus ada 3 kali *passing*.
3. Jika tim penyerang gagal melakukan *passing* minimal, tim bertahan akan mendapatkan poin 1
4. Tim penyerang akan mendapat poin 2, jika berhasil *shooting* dan mencetak gol dengan melakukan *passing* minimal tanpa *dribble*.
5. Permainan dimulai dari garis awal (bola diberikan oleh guru/ wasit), tetapi jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan tendangan ke dalam seperti dalam futsal.
6. Tim yang tidak menguasai bola merebut bola secara aktif, apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu, barulah kembali dibawa menuju ke gawang.
7. Tidak diperkenankan melakukan *tackling*.
8. Guru mengamati dan menjadi wasit.

Ilustrasi:



## 2. *Question*

Q: Apa yang tim lakukan untuk mencegah lawan mencetak gol?

A: Menjaga ketat dan merebut bola agar mereka tidak mendapat kesempatan mencetak gol.

Q: Posisi bertahan atau aksi seperti apa yang bertentangan dengan kebanyakan penyerangan dalam menjaga lawan mencetak gol?

A: Memosisikan diri dibelakang pemain penyerang dengan memperhatikan arah bola yang dilakukan oleh lawan. Meningkatkan posisi siaga (badan agak membungkuk, condong ke depan, siap bergerak)

## 3. *Practice Task*

### a. **Pengaturan:**

1. Peserta didik dibagi berpasangan, berlatih posisi bertahan tanpa bola.
2. Peserta didik yang menyerang melakukan *dribble* tetapi sesaat setelah *dribbling*, pemain bertahan segera mendekat ke posisi siaga untuk berusaha merebut.
3. Passing minimal 1 kali, untuk memindahkan arah bola.
4. Pemain penyerang berusaha untuk melewati pemain bertahan yang berusaha menjaga gawang agar tidak kemasukan.
5. Gawang yang menjadi sasaran terbuat dari 2 cone yang berjarak 1,5 meter.

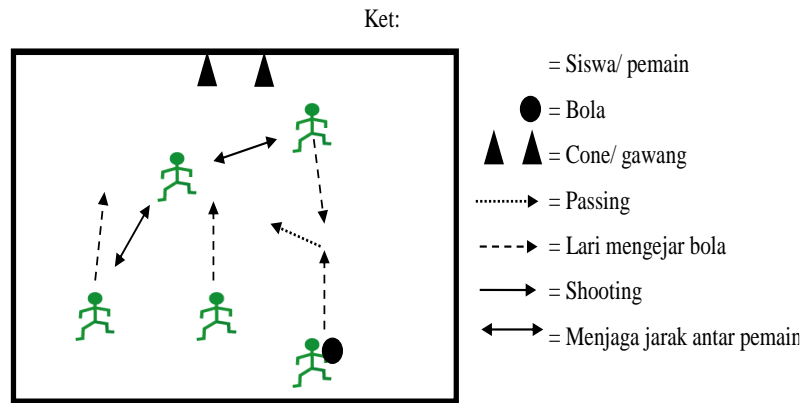
### b. **Tujuan:**

1. Merebut bola tanpa pelanggaran.

### c. **Petunjuk melakukan pertahanan:**

1. Menjaga posisi diantara penyerang dengan gawang dan bola.
2. Tetap pada posisi siaga.
3. Meningkatkan keaktifan gerak.
4. Memperhatikan bola.

Ilustrasi:



#### 4. *Game 2*

1. Permainan sepak bola 6 lawan 6, dibantu oleh 1 orang kiper.
2. Permainan dilakukan setengah lapangan ukuran panjang 8-12 meter, dan lebar 8-12 meter, dan 1 gawang futsal ukuran 2X3 meter.
3. Lama permainan 10 menit.

##### **Tujuan permainan:**

- a. Tim penyerang mencetak angka sebanyak-banyaknya
- b. Tim bertahan berusaha menjaga penyerang agar tidak mencetak gol.

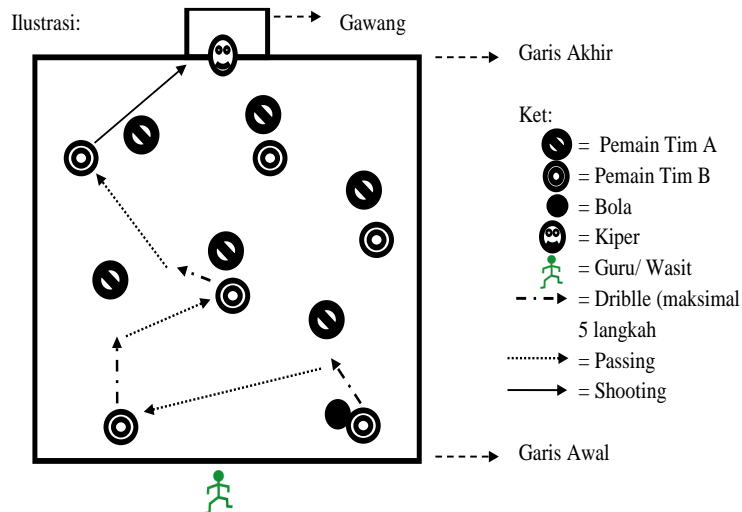
##### **Peraturan:**

1. Semua teknik boleh digunakan, *passing*, *shooting*, *dribble*, namun pemain/siswa dilarang melakukan *dribble* bola lebih dari 5 langkah.
2. Untuk mencetak angka/ gol, bola harus masuk ke dalam gawang.
3. Pemain bertahan harus berusaha menjaga lawan secara aktif agar tidak dapat mencetak gol.
4. Tidak diperkenankan melakukan *tackling*.
5. Permainan diawali dari belakang, jika bola keluar dari samping, maka permainan dimulai dengan tendangan ke dalam seperti dalam futsal.

- Tim yang tidak menguasai bola melakukan *pressure* secara aktif (merebut bola), apabila bola berhasil direbut, maka tim tersebut harus memulai serangan dengan cara membawa bola ke garis awal terlebih dahulu, barulah kembali dibawa menuju ke gawang.

### I. Penutup (3 menit)

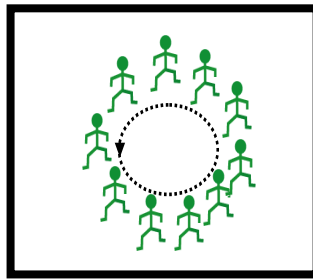
- Guru memimpin siswa untuk melakukan pendinginan, siswa disuruh untuk membentuk lingkaran dengan menghadap ke depan berlawanan arah jarum jam, lalu berjalan berputar dan setiap siswa memijit bahu



siswa yang ada di depannya.

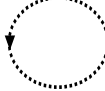
- Guru bersama-sama dengan peserta didik membuat simpulan pelajaran.
- Melakukan penilaian dan/atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram;
- Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan/atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar peserta didik.
- Guru menyuruh salah satu siswa untuk memimpin para siswa yang lain untuk berdoa (bersyukur) sebelum mengakhiri pembelajaran.
- Guru mengakhiri pembelajaran dengan membubarkan siswa.

Ilustrasi:



Ket:

 = Siswa

 = Berjalan sambil memijit bahu teman yang di depannya

## J. Penilaian

- a. Penilaian dilakukan selama dan sesudah proses pembelajaran
- b. Teknik penilaian:
  1. Tes/Pengamatan unjuk kerja (psikomotor): *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI)
  2. Pengamatan sikap (afeksi)
  3. Kuis/*embedded test* (kognisi): pemahaman taktik

### 1. Rubrik penilaian psikomotor

Game Performance Assesment Instrument/Unjuk Kerja Permainan Sepak bola

Nama Siswa	Eksekusi Keterampilan	Membuat Keputusan	Mendukung	Ket

#### Kunci Skor :

**5**= Penampilan Sangat Efektif (**Selalu**)

**4**= Penampilan Efektif (**Sering**)

**3**= Penampilan Efektif Kategori Sedang (**Kadang-Kadang**)

**2**= Penampilan Kategori Lemah (**Jarang Sekali**)

**1**= Penampilan Kategori Sangat Lemah (**Tidak Pernah**)

#### Komponen dan Kriteria

- A. Eksekusi Keterampilan (*skill execution*) = siswa mengoper bola secara akurat, mencapai pada siswa yang memang ingin dituju sertamelakukan *shooting* yang akurat mengarah ke gawang.

- B. Membuat Keputusan (*decision making*) = Siswa membuat keputusan yang tepat kapan mengoper ( mengoper pada teman satu tim yang tidak dijaga yang memungkinkan terciptanya gol) serta kapan melakukan *shooting*.
- C. Mendukung (*support*) = Siswa berusaha bergerak pada posisi yang mudah untuk dioper dari teman satu tim ( yang mengarah pada terjadinya gol)

## 2. Rubrik penilaian sikap dalam permainan sepak bola

Penilaian sikap dilakukan dengan mengamati peserta didik sejak dimulainya pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

No	Kriteria Pengamatan	Nilai				Keterangan
		1	2	3	4	
1	Kerja sama					
2	Sportivitas					
3	Tanggung jawab					
4	Menghargai teman					
5	Menerima hasil akhir					
Nilai akhir						

## 3. Rubrik Penilaian Kognitif dalam permainan sepak bola

Peserta didik diminta menjawab pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas. Tugas dikerjakan di rumah dan dikumpulkan pertemuan berikutnya.

No	Pertanyaan	Bobot Nilai
1	Jelaskan tujuan permainan sepak bola!	5
2	Jelaskan prinsip-prinsip permainan sepak bola!	5
3	Jelaskan cara untuk mencetak angka dalam sepak bola!	5
4	Jelaskan peraturan permainan sepak bola modifikasi!	5
Nilai Akhir (Nilai total X 5)		

Penilaian dilakukan oleh guru dengan kriteria penilaian antara 1-5 sesuai dengan ketepatan jawaban.

Banyumas,

Mengetahui,

Mahasiswa

Guru

Abdul Rofik S.Pd.Jas  
NIP. 197010052000031008

Fathin Auliya-ur Rahman  
NIM. 19601244012

Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian



Baris dan berdoa sebelum memulai kegiatan



Melakukan presensi



Pelaksanaan pemanasan permainan



Pelaksanaan kegiatan inti (*Game I*)





Penyampaian materi (*Question*)



Pelaksanaan kegiatan inti (*Practice Task*)



Pelaksanaan kegiatan inti (Game II)



Pendinginan



Pendinginan



Penjelasan pengisian angket penelitian melalui *google form*