

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN TPACK  
DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:**  
**IRMA ZAHRIA MUSLIHAH**  
**NIM 20601244071**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN TPACK  
DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar  
Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

**Oleh:**  
**IRMA ZAHRIA MUSLIHAH**  
**NIM 20601244071**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2024**

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Irma Zahria Muslihah  
NIM : 20601244071  
Departemen : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul TAS : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran  
PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan  
TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Klaten

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, 21 Maret 2024

  
  
Irma Zahria Muslihah  
20601244071

## LEMBAR PERSETUJUAN

### PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN TPACK DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN

Tugas Akhir Skripsi

**IRMA ZAHRIA MUSLIHAH**  
**20601244071**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 21 Maret 2024

Koordinasi Program Studi

  
Dr. Drs, Ngatman, M.Pd  
NIP 196706051994031001

Dosen Pembimbing

  
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
NIP 197209042001122001

## LEMBAR PENGESAHAN


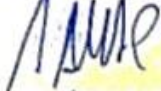

### PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN TPACK DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN

#### Tugas Akhir Skripsi

**IRMAZAHRIA MUSLIHAH**  
20601244071

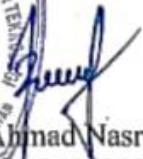
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 1 April 2024

#### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. (Ketua Tim Penguji)		4/4/2024
Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd. (Sekretaris Tim Penguji)		3/4/2024
Dr. Ridho Gata Wijaya, S.Pd., M.Or. (Penguji Utama)		3/4/2024

Yogyakarta, April 2024  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.  
NIP. 198806262008121002 †

## **MOTTO**

“Jalani dan nikmati segala rintangan hidup yang sedang kita hadapi, berpetualang di dunia sampai tiba waktu di minta pulang oleh-Nya.”

(Penulis)

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh- sungguh (urusan) yang lain.”

(Q.S Al-Insyirah 5-6)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Dengan penuh rasa syukur kepada Allah SWT atas segala Rahmat dan Karunia-Nya, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, yaitu Bapak Abdul Aziz dan Ibu Netti Indriyastuti yang selalu memberi nasihat, motivasi, dukungan serta doa yang mengiringi setiap langkah saya.
2. Kakak saya Annisa Luthfiyati Aziz dan Audita Arum Kinasih yang tidak pernah lelah mengingatkan saya untuk tidak berhenti melangkah dalam hal kebaikan.
3. Adik saya Muhammad Amirul Hamdan yang sedang mengemban ilmu di pondok tetapi selalu memberikan semangat.

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN TPACK  
DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN**

Irma Zahria Muslihah  
NIM 20601244071

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Klaten.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten yang berjumlah 395 peserta didik. Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian adalah *purposive sampling* berjumlah 179 peserta didik. Instrumen menggunakan angket. Teknik pengambilan data dilakukan dengan pendekatan *one shoot*. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil dari penelitian persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berada pada kategori sangat negatif sebesar 4,00% (8 peserta didik), negatif sebesar 35,00% (62 peserta didik), cukup positif sebesar 29,00% (52 peserta didik), positif sebesar 26,00% (46 peserta didik), dan sangat positif sebesar 6,00% (11 peserta didik). Kesimpulan persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK berada pada kategori cukup positif.

**Kata kunci:** persepsi, pembelajaran permainan bola basket, TPACK



**PERCEPTION OF TENTH GRADE STUDENTS ON THE PHYSICAL  
EDUCATION LEARNING IN THE BASKETBALL GAME  
MATERIAL WITH THE APPROACH OF TPACK  
AT SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN**

**Abstract**

This research aims to determine the perceptions of tenth grade students regarding Physical Education learning in the basketball game material using the TPACK approach at SMA Negeri 1 Karanganom (Karanganom 1 High School), Klaten.


This research was a descriptive quantitative study. The research population was the tenth grade students at SMA Negeri 1 Karanganom, Klaten Regency, totaling 395 students. The sampling technique used the purposive sampling totaling 179 students. The instrument used a questionnaire. The data collection technique was done by using a one shot approach. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis with percentages.

The results of research in students' perceptions on the basketball learning with the TPACK approach at SMA Negeri 1 Karanganom, Klaten Regency are as follows: in the very negative category at 4.00% (8 students), in the negative category at 35.00% (62 students), in the quite positive category at 29.00% (52 students), in the positive category at 26.00% (46 students), and in the very positive category at 6.00% (11 students). The conclusion is that tenth grade students' perceptions on Physical Education learning in the basketball game material using the TPACK approach are in the quite positive category.

**Keywords:** perception, the basketball game learning, TPACK

Mengetahui  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,  
  
Prof. Dr. Genka Rismayanthi, M.Or.  
NIP. 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 4 April 2024  
Disetujui  
Dosen Pembimbing,

  
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
NIP 19720904 200112 2 001

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Klaten” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati disampaikan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk menempuh ilmu di kampus tercinta.
2. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS).
3. Dr. Ngatman, M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Olahraga yang telah memberikan izin penelitian.
4. Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd. selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS).

5. Dr. Ridho Gata Wijaya, S.Pd., M.Or. selaku penguji utama skripsi yang telah memberikan saran dan masukan.
6. Dr. Willy Ihsan Rizkyanto, M.Pd selaku sekretaris penguji skripsi yang telah memberikan saran dan masukan.
7. Peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Karanganom yang sudah meluangkan waktu untuk mengisi angket penelitian.
8. Sahabat yang selalu menemani, berbagi ilmu, dan memotivasi saya untuk mengerjakan skripsi di *Digital Library* UNY yaitu, Ludfita Amalia Putri, Anindya Rizky Prakasita, Afnan Addafa Berlian, dan Zahra Adiva.
9. Teman-teman saya, yaitu Rahma Sabilla, Dini, Ari, Sathna, Putri Retnosari, Majid, Raihan, Bimo, dan Wisnu Fauzi.
10. Keluarga Jawa Barat saya yaitu, Bapak Wibowo, Ibu Galih, Melati, Dindiani yang selalu mengingatkan untuk istirahat sejenak melihat indahnya dunia.
11. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 21 Maret 2024

Penulis,



Irma Zahria Muslihah

20601244071

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
SURAT PERNYATAAN .....	ii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iii
LEMBAR PENGESAHAN .....	iv
MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat Penelitian .....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	10
A. Deskripsi Teori.....	10
1. Hakikat Persepsi.....	10
2. Hakikat Pembelajaran .....	13
3. Hakikat Pembelajaran PJOK.....	25
4. Hakikat Pembelajaran Bola Basket.....	29
5. TPACK ( <i>Technological Pedagogical Content Knowledge</i> ) .....	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	39
C. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III METODE PENELITIAN .....	44
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	45
C. Populasi Penelitian.....	45
D. Definisi Operasional Variabel.....	47
E. Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	48
F. Validitas dan Reliabilitas .....	50
G. Teknik Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	55
A. Hasil Penelitian .....	55
B. Pembahasan.....	60
BAB V PENUTUP .....	63

A. Kesimpulan .....	63
B. Keterbatasan Penelitian.....	63
C. Saran .....	64
DAFTAR PUSTAKA .....	65
LAMPIRAN.....	71

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Populasi .....	46
Tabel 2. Jumlah Sampel .....	47
Tabel 3. Alternatif Jawaban Angket .....	48
Tabel 4. Kisi-kisi angket sebelum uji validitas dan reliabilitas .....	49
Tabel 5. Hasil Uji Validitas.....	51
Tabel 6. Nilai Interpretasi Uji Reliabilitas .....	52
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	53
Tabel 8. Penentuan Kategori Skor Hasil Penelitian .....	54
Tabel 9. Deskripsi Statistik Persepsi.....	55
Tabel 10. Norma Penilaian Persepsi .....	56
Tabel 11. Deskripsi Faktor Internal Persepsi .....	57
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Internal Persepsi .....	58
Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Eksternal Persepsi .....	59
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Eksternal Persepsi.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka TPACK dan Komponen Pengetahuan .....	36
Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir.....	44
Gambar 3. Diagram Persepsi .....	56
Gambar 4. Diagram Faktor Internal Persepsi.....	58
Gambar 5. Diagram Faktor Eksternal Persepsi .....	60
Gambar 6. <i>Google Form</i> .....	97
Gambar 7. <i>Platform Quizizz</i> .....	97
Gambar 8. Peserta didik melihat <i>Youtube</i> .....	98
Gambar 9. Peserta didik mengerjakan <i>Quizizz</i> .....	98
Gambar 10. Pembelajaran Permainan Bola Basket di <i>Indoor</i> .....	99

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	72
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS.....	73
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian .....	74
Lampiran 4. Angket Uji Validitas.....	75
Lampiran 5. Data Mentah Uji Validitas.....	77
Lampiran 6. Surat Permohonan Validitas .....	86
Lampiran 7. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir .....	87
Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen Penelitian .....	88
Lampiran 9. Instrumen Penelitian Setelelah Uji Validitas.....	89
Lampiran 10. Data Kasar Penelitian .....	91



## **BAB I PENDAHULUAN**

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

Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan di sekolah, dengan pendekatan pembelajaran yang berbeda dengan mata pelajaran lainnya. Karena memiliki peran dalam pembentukan manusia seutuhnya dan tidak hanya berdampak pada pertumbuhan fisik anak melainkan perkembangan mental, intelektual, emosional, dan sosial (Suherman, 2018, pp. 9-10). Pendidikan jasmani di sekolah memiliki peranan penting untuk menjaga kebugaran peserta didik. Melalui Pendidikan jasmani dapat mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. Selain itu pendidikan jasmani juga membentuk peserta didik menjadi pribadi yang cerdas dalam mengambil sebuah keputusan dengan waktu yang singkat. Pendidikan jasmani menurut Kemendikbud (2014, p. 1), memiliki arti pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan peningkatan secara menyeluruh terhadap kualitas fisik, mental dan emosional peserta didik. Kegiatan ini merupakan kegiatan yang menyenangkan dan dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mendalami cabang olahraga yang diminati.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah salah satu bagian dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, untuk meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam bidang fisik, pembinaan hidup sehat jasmani dan rohani yang

dalam sehari-hari menuju sehat seutuhnya (Komarudin dan Prabowo, 2020, pp. 56-66). Pendidikan jasmani sangat penting diberikan karena melalui pendidikan jasmani dapat mengembangkan tiga ranah pendidikan yaitu kognisi, afeksi, dan psikomotorik. Menurut Suryabrata (2015), bahwa tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membentuk anak, yaitu sikap atau nilai, kecerdasan, fisik dan keterampilan (psikomotor), sehingga peserta didik akan dewasa dan mandiri yang nantinya dapat diterapkan kedalam kehidupan sehari-hari. Dalam kurikulum 2013 telah ditetapkan ruang lingkup pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan) di Sekolah Menengah Atas meliputi pola gerak dasar, aktivitas permainan bola besar, bola kecil, aktivitas atletik, beladiri, pengembangan kebugaran jasmani, senam, gerak irama, aktivitas air dan keselamatan, dan juga kesehatan (Permendikbud Nomor 57, Tahun 2014).

Pembelajaran bola basket adalah proses di mana peserta didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam bermain bola basket. Bola basket adalah salah satu olahraga tim yang populer dan biasanya diajarkan dalam pelajaran PJOK di sekolah-sekolah. Pembelajaran bola basket bisa menjadi pengalaman yang menyenangkan dan mendidik bagi peserta didik. Hal ini juga dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan fisik, tim, dan keterampilan sosial yang penting (Oliver & Harris, 2018).

Pembelajaran permainan bola basket yang diberikan oleh guru akan memicu beragam tingkat keseriusan yang berbeda terkait proses pembelajaran permainan bola basket di setiap peserta didik. Perilaku seperti ini yang menjadi

perhatian lebih oleh guru, sikap atau perilaku yang mereka lakukan mencerminkan persepsi mereka yang berasal dari pengamatan selama mengikuti pembelajaran permainan bola basket. Hasil pengamatan tersebut akan memunculkan sebuah persepsi dimana persepsi tersebut bisa kearah positif atau negatif tergantung dari pengamatan setiap individu. Oleh sebab itu hasil pengamatan peserta didik bisa diketahui dengan merumuskannya persepsi. Karena pemahaman atau pemberian makna terhadap informasi yang diterima dari stimulus atau pendorong merupakan suatu proses yang disebut persepsi. Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi meliputi pengetahuan, keyakinan, dan pengalaman, sebagaimana dijelaskan oleh (Astari & Ramadan, 2022, pp. 230-241). Persepsi ialah suatu proses di mana rangsangan dalam bentuk objek kualitas, hubungan antar gejala, atau peristiwa diterima hingga akhirnya disadari dan dimengerti, seperti yang diungkapkan oleh (Nazarwaty, 2017).

Pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical and Content Knowledge*) sebuah kerangka kerja yang digunakan dalam pendidikan untuk mengintegrasikan teknologi, pedagogi, dan pengetahuan konten dalam proses pembelajaran. TPACK menggabungkan tiga komponen utama yang berinteraksi yaitu : (1) pengetahuan konten (*content knowledge – ck*), (2) pengetahuan pedagogis (*pedagogical knowledge – pk*), (3) pengetahuan teknologi (*technological knowledge – tk*). Pengintegrasian teknologi dalam pembelajaran (yang dikenal sebagai TPK, *Technological Pedagogical Knowledge*) adalah titik sentral dari kerangka kerja TPACK. Mengacu pada pemahaman guru tentang cara menggunakan teknologi untuk mendukung

pengajaran dan meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi pelajaran. Ada kemungkinan bahwa guru berperan sebagai sumber belajar, fasilitator, pengelola, demonstrator, pembimbing, dan motivator dalam proses pendidikan (Sanjaya, 2013).

Mishra dan Koehler (2008) menyatakan bahwa prinsip TPACK adalah penggabungan teknologi, instruksi, dan isi/materi yang diterapkan dalam satu situasi. Ketika guru menggunakan teknologi dalam pembelajaran, TPACK menjadi lebih efektif dan efisien. Integrasi teknologi dianggap sebagai bagian penting dari pengajaran dan termasuk dalam PCK (*Pedagogical Content Knowledge*) (Aziz, & Nurwahyunani, 2023). Karena TPACK termasuk dalam ranah empat kompetensi utama guru: kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional, guru profesional harus memiliki kemampuan TPACK yang memadai. Menurut Doering, Veletsianos, Schrber, dan Miller, (2009), penggabungan TPACK dapat meningkatkan kepercayaan diri guru dan meningkatkan kompetensi konten, pedagogis, dan teknologi guru dalam desain pembelajaran.

Inovasi pembelajaran dimulai dengan permasalahan di dalam kelas. Pembelajaran adalah aktivitas paling domain dalam pendidikan, dapat dikatakan berhasil bergantung pada kemampuan guru dalam mempersiapkan pembelajaran, melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan efektif, bagaimana guru mengajar, dan menilai hasil belajar. Dengan demikian peran guru sebagai “inovator” dalam proses pembelajaran sangat penting. Guru harus memiliki kemampuan untuk membentuk metode pembelajaran baru (Ratnawati, E. R,

2021, pp. 24-32) . Menurut (Trianto, 2014, p. 9) makna model pembelajaran memiliki perspektif lebih luas dibandingkan dengan strategi, prosedur maupun metode pembelajaran. Makna Model pembelajaran inovatif adalah model pembelajaran yang diterapkan oleh guru supaya dapat menuntun peserta didik dalam memperoleh kemajuan belajar baik dari aspek proses maupun hasilnya (Purwadhi, 2019, p. 9).

Pengembangan model-model pembelajaran inovatif dalam pendidikan era milenium adalah pembelajaran yang memadukan berbagai kecakapan yang meliputi pengetahuan, skill, sikap, dan penguasaan teknologi-informasi (Kemendikbud, 2017). Adapun hal yang perlu dikembangkan adalah kecakapan 4C yaitu : (1) kompetensi untuk berpikir kritis dalam pemecahan masalah, (2) kemampuan berkomunikasi, (3) Kemampuan melahirkan kreativitas dan inovasi, dan (4) kemampuan berkolaborasi.

Berdasarkan studi awal peneliti di SMA Negeri 1 Karanganyar pembelajaran berlangsung secara monoton. Proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMA Negeri 1 Karanganyar kurang menerapkan model pembelajaran yang tepat dan belum menggunakan fasilitas secara maksimal. Model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model ceramah dimana guru sebagai komando, peserta didik sebagai pendengar dan mengikuti instruksi yang telah diberikan oleh guru. Pembelajaran PJOK berlangsung selama 135 menit, dengan peserta didik menuju ke lapangan, melakukan pemanasan, lalu guru memberi contoh gerakan materi pembelajaran, peserta didik mengikuti gerakan tersebut, setelah peserta didik mencoba

mempraktikkan lalu melakukan pendinginan, dan evaluasi. Sehingga antusiasme peserta didik selama pembelajaran berkurang. Hal ini berdampak pada peserta didik yang menjadi tidak fokus dalam pembelajaran dan peserta didik tidak melatih kemampuan 4C (*Critical thinking and problem solve, Communication, Collaboration, Creativity and Innovation*).

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan konsep TPACK pada permainan bola basket yaitu dengan menggunakan teknologi untuk menyampaikan sebuah konten atau materi pembelajaran melalui platform youtube, lalu guru mengimplementasikan model pembelajaran TGfU (*Teaching Game for Understanding*) pada permainan bola basket yaitu dengan pembukaan peserta didik menonton tayangan video youtube, setelah menonton video peserta didik ke lapangan melakukan pemanasan dalam bentuk permainan, lalu peserta didik melakukan sebuah permainan bola basket, selanjutnya guru menjelaskan tentang aturan dalam permainan bola basket, peserta didik melakukan permainan dengan aturan baru, lalu peserta didik menganalisis taktik dan mengambil keputusan, kemudian peserta didik mengaplikasikan strategi yang sudah di pertimbangkan ke dalam sebuah permainan. Dan diakhiri peserta didik melakukan pendinginan serta guru melakukan evaluasi pembelajaran. Dengan menggunakan kerangka kerja TPACK peserta didik tidak bosan dalam memahami materi sehingga peserta didik lebih paham dan jelas terhadap materi yang diajarkan, dan diharapkan prestasi pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkat.

Karena kerangka kerja TPACK yang diduga menarik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti materi permainan bola basket. Dengan demikian untuk mengetahui seberapa besar persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK, maka penulis tertarik melakukan kajian tentang “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Klaten.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Teknologi dalam pembelajaran PJOK belum digunakan secara maksimal di SMA Negeri 1 Karanganyar.
2. Model pembelajaran yang digunakan masih monoton, dimana guru lebih dominan dalam kegiatan mengajar.
3. Guru belum berperan maksimal dalam implementasi pendekatan TPACK pada pembelajaran PJOK materi bola basket.
4. Dalam pembelajaran bola basket peserta didik belum mengetahui gambaran pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK.
5. Belum diketahuinya persepsi peserta didik terhadap pendekatan TPACK dalam pembelajaran bola basket.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan penelitian ini dibatasi pada “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK

Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom Klaten.”

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah “Seberapa Positif Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket di SMA Negeri 1 Karanganom Klaten ?”

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom Klaten”.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat dari penelitian ini yang diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi pihak-pihak yang membutuhkan, yaitu:

##### **1. Manfaat Teoritis**

- a. Penelitian ini bermanfaat untuk memberikan informasi mengenai minat peserta didik terhadap pembelajaran permainan bola basket dengan menggunakan media audio visual.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan pada penelitian yang akan datang dan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi dunia pendidikan.



## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Penulis

Dapat menambah wawasan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan melalui kegiatan penelitian yang telah dilakukan.

### b. Bagi Guru

Dapat dijadikan sebagai bahan masukan agar dapat membimbing dan mengembangkan usaha belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

### c. Bagi Pihak Lain

Melalui penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak lain yang sekiranya membutuhkan informasi yang berkaitan dengan materi dalam penelitian ini.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

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

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

Istilah persepsi sering disebut juga dengan pandangan, gambaran, atau anggapan, 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. Menurut Akbar (2015, p. 192) Persepsi merupakan pandangan secara umum atau menyeluruh tentang suatu objek berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang kadang berbeda - beda diantara setiap orang atau kadang berbeda dengan kondisi tertentu pada kejadian yang sebenarnya. Persepsi adalah proses diterimanya rangsang yang disalurkan ke indera. Semua informasi yang telah diterima oleh indera akan disampaikan ke otak untuk kemudian diolah, sehingga individu memperoleh hasil pemikiran dari apa yang diterima melalui inderanya (Nadar, 2018, p. 80). Persepsi merupakan proses pemahaman suatu objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak (Soraya, 2018, p. 187).

Setiap individu memiliki persepsi yang mungkin berbeda-beda tergantung pada faktor-faktor tersebut, sehingga terjadi variasi dalam

pandangan menyeluruh terhadap suatu objek atau kejadian. Proses pemahaman ini terjadi melalui saluran indera dan diproses oleh otak, sehingga individu memperoleh hasil pemikiran dari informasi yang diterima melalui inderanya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah pandangan atau pemahaman secara umum tentang suatu objek, peristiwa, atau hubungan antar gejala. Persepsi dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, dan proses penerimaan rangsang oleh indera.

#### **b. Faktor-Faktor Persepsi**

Menurut Shafaruddin (2013, p. 5) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pada dasarnya dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor Internal, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yang mencakup beberapa hal antara lain : fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan searah, pengalaman, ingatan dan suasana hati.
2. Faktor Eksternal, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Elemen-elemen tersebut dapat mengubah sudut pandang seseorang terhadap dunia sekitarnya dan mempengaruhi bagaimana seseorang merasakannya atau menerimanya.

Menurut Dahlan dalam Purwaningsih (2020, p.5) ada 2 faktor yang mempengaruhi persepsi.

Faktor internal : (1) Kebutuhan psikologis. kebutuhan individu untuk memahami dan memberi makna pada informasi yang diterima dari lingkungan sekitar. (2) Latar belakang. Pengaruh dan pengalaman individu yang membentuk cara mereka memahami dan merespons dunia di sekitarnya. Ini meliputi aspek-aspek seperti budaya, pendidikan, lingkungan sosial, dan pengalaman hidup yang mempengaruhi bagaimana individu menginterpretasikan stimulus sensorik. (3) Pengalaman seseorang untuk mencari orang. pengetahuan sebelumnya, pengalaman pribadi, serta konteks situasional. (4) Kepribadian. Seseorang mengolah dan menginterpretasikan informasi yang diterimanya, serta bagaimana ia meresponsnya secara emosional dan kognitif. (5) Nilai dan kepercayaan umum. Cara seseorang mengidentifikasi, menginterpretasikan, dan memberikan makna terhadap informasi yang diterimanya. (6) Penerimaan diri. Seseorang menginterpretasikan dan merespons informasi dari lingkungan eksternal.

Faktor eksternal : (1) Intensitas. Rangsangan yang lebih intensif. (2) Ukuran. Benda yang lebih menarik perhatian. (3) Kontras. Hal yang cepat menarik perhatian. (4) Gerakan. Benda yang bergerak lebih menarik perhatian dari yang diam. (5) Ulangan. Biasanya hal yang berulang-ulang dapat menarik perhatian. (6) Keakraban. Suatu yang

menarik perhatian. (7) Sesuatu yang baru. Unsur ini juga berpengaruh pada seseorang dalam menyelesaikan informasi.

Berdasarkan faktor internal dan eksternal yang mempengaruhi perhatian seseorang, dapat disimpulkan bahwa kebutuhan psikologis, latar belakang, pengalaman, kepribadian, nilai, kepercayaan umum, dan penerimaan diri merupakan faktor internal yang turut memainkan peran dalam menarik perhatian. Sementara itu, intensitas, ukuran, kontras, gerakan, ulangan, keakraban, dan unsur kebaruan adalah faktor eksternal yang berkontribusi pada peningkatan tingkat perhatian seseorang. Kombinasi dari faktor internal dan eksternal ini menciptakan kompleksitas dalam proses menarik perhatian, di mana interplay antara kebutuhan individu dan stimulus lingkungan dapat mempengaruhi sejauh mana seseorang dapat fokus pada suatu objek atau informasi.

## **2. Hakikat Pembelajaran**

### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan pembelajaran. Akhiruddin, dkk., (2020, p. 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun, sedemikian rupa untuk

mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.

Pembelajaran berkenaan dengan kegiatan bagaimana guru mengajar serta bagaimana peserta didik belajar (Ananda, 2019, p. 5). Dalam hal ini pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang disadari dan direncanakan yang menyangkut tiga hal yaitu perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah-langkah tertentu agar pelaksanaannya mencapai hasil yang diharapkan. Pembelajaran adalah interaksi belajar dan mengajar yang berlangsung sebagai suatu proses saling mempengaruhi antara guru dan peserta didik, di mana antara keduanya terdapat hubungan atau komunikasi interaksi yaitu guru mengajar di satu pihak dan peserta didik belajar dari pihak lain (Hamalik 2018, p. 54).

Pembelajaran pada hakikatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Tugas guru adalah mengkoordinasikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha sadar pendidik untuk membantu peserta didik agar mereka dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Di sini pendidik berperan sebagai fasilitator yang menyediakan fasilitas dan menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik (Ariani, dkk., 2022, p. 6). Haryanto (2020, p. 18) menyatakan bahwa pembelajaran secara luas

didefinisikan sebagai sembarang proses dalam diri organisme hidup yang mengarah pada perubahan kapasitas secara permanen, yang bukan semata disebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis. Dengan demikian, konsep pembelajaran ini bisa diterapkan kepada semua makhluk yang bisa berkembang dan mengembangkan dirinya melalui sebuah proses adaptasi dengan lingkungan di sekitarnya. Proses adaptasi inilah yang sebenarnya mengandung proses pembelajaran.

Berdasarkan pemahaman dari beberapa penelitian yang dikutip, pembelajaran merupakan inti dari kegiatan pendidikan. Pembelajaran bukan hanya sekadar proses penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan interaksi antara guru dan peserta didik dengan lingkungan belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk mendukung perubahan perilaku yang diinginkan pada peserta didik. Proses pembelajaran juga mencakup perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Pembelajaran melibatkan tiga aspek utama, yaitu pengajaran oleh guru, pembelajaran oleh peserta didik, dan interaksi antara keduanya yang berlangsung dalam lingkungan belajar. Guru memiliki peran penting sebagai fasilitator yang membantu peserta didik belajar sesuai dengan kebutuhan dan minat mereka, serta menciptakan situasi yang mendukung peningkatan kemampuan belajar peserta didik. Lebih lanjut, pembelajaran juga mencakup proses adaptasi organisme hidup terhadap lingkungannya, yang mempengaruhi perubahan

kapasitas secara permanen dan bukan hanya disebabkan oleh penuaan atau kematangan biologis. Dengan demikian, pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi kompleks antara guru, peserta didik, dan lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku yang diinginkan pada peserta didik.

#### **b. Faktor Pendukung Pembelajaran**

Proses pembelajaran dalam pendidikan merupakan suatu proses yang sangat kompleks, banyak sekali unsur-unsur yang berpengaruh didalamnya. Suyedi & Idrus (2019, p. 121) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu (1) faktor internal (faktor yang bersumber dari dalam diri), seperti kesehatan, intelegensi, bakat, minat, perhatian, motivasi, kematangan, kesiapan dan (2) faktor eksternal (faktor yang bersumber dari luar diri), seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Pendapat Suryabrata (2015, pp. 106-107) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi dua klasifikasi, yaitu:

- 1) Faktor pada diri orang yang belajar digolongkan menjadi dua yaitu:
  - a. Keadaan fisik yang sehat, segar, kuat akan menguntungkan nilai hasil belajar



- b. Keadaan mental/psikologis yang bersifat sesaat maupun yang terus menerus yang sehat, segar, baik pengaruhnya bagi hasil belajar
- 2) Faktor dari luar diri orang yang belajar digolongkan menjadi 3 yaitu:
  - a. Alam fisik iklim, siklus udara, keadaan cuaca dan sebagainya.
  - b. Faktor sosial/ psikologis, disini faktor yang utama adalah faktor guru/pembimbing yang mengarahkan serta membimbing kegiatan belajar serta yang menjadi salah satu sumber materi belajar.
  - c. Sarana merupakan prasarana baik fisik maupun non fisik memainkan peranan penting dalam mencapai hasil pembelajaran (gedung, kelas, perlengkapan laboratorium, buku pelajaran, alat peraga termasuk sarana/prasarana fisik). Sedang suasana yang pedagogik, tenang, gembira, aman adalah prasarana/sarana non fisik.

Faktor-faktor yang berpengaruh dalam proses pendidikan atau belajar mengajar, menurut Syah (2018, p. 1-10) meliputi: “(1) faktor tujuan, (2) faktor pendidik dan peserta didik, (3) faktor isi/ materi (kurikulum), (4) faktor metode, (5) faktor lingkungan”. Kegiatan belajar pada setiap jenjang tidak senantiasa berhasil. Setiap peserta didik atau peserta didik seringkali mengalami hambatan atau kesulitan dalam hal

belajar. Kondisi ini dapat diartikan sebagai sebuah kesulitan belajar. Mulyasa (2018, p. 6), menyatakan bahwa “pada umumnya kesulitan merupakan suatu kondisi tertentu yang ditandai dengan adanya hambatan-hambatan dalam kegiatan mencapai tujuan sedangkan kesulitan belajar dapat diartikan sebagai suatu kondisi dalam suatu proses belajar yang ditandai adanya hambatan-hambatan tertentu untuk mencapai hasil belajar”. kesulitan belajar merupakan gangguan atau hambatan dalam dalam kemajuan belajar (Hamalik, 2013, p. 139).

Slameto (2015, p. 54) berpendapat bahwa faktor yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut :

- 1) Faktor internal, meliputi :
  - a) Faktor fisiologis/fisik yaitu : faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu atau jasmaniah.
  - b) Faktor psikologis/psikis yaitu : intelegensi, perhatian peserta didik, minat, bakat, motivasi, kematangan.
- 2) Faktor eksternal, meliputi :
  - a) Faktor keluarga, yaitu : cara orang tua mendidik anak, relasi antar keluarga. Hubungan antara anggota keluarga, orang tua, anak yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik. Dalam hal ini peran orang tua berada diluar proses Kegiatan Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani.

- b) Faktor sekolah, yaitu : guru, administrasi, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, alat pelajaran dan teman sekitarnya. Faktor sekolah akan berhubungan langsung dengan proses kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani khususnya pada materi pelajaran, guru pengajar, sarana prasarana dan teman-temannya.
- c) Faktor masyarakat, yaitu: kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik yang mempengaruhi belajar peserta didik.

Prestasi belajar dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor internal yang berasal dari individu itu sendiri, dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan sekitarnya (Usman, 2017, p. 10). Faktor internal mencakup aspek fisik dan psikologis, seperti kondisi fisik yang mungkin mengalami gangguan dan faktor psikologis seperti kecerdasan, bakat, dan prestasi yang telah dicapai. Sementara itu, faktor eksternal mencakup berbagai aspek lingkungan, termasuk lingkungan sosial, budaya, fisik, serta spiritual dan keagamaan.

Selanjutnya Syah (2018, p. 132) berpendapat bahwa faktor-faktor pendukung pembelajaran yang dihadapi peserta didik dapat dijelaskan melalui berbagai aspek, termasuk faktor guru. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, staf administrasi, dan teman sekelas, dapat mempengaruhi semangat belajar peserta didik. (Sujarwo & Rachman 2020, p. 182) menegaskan bahwa kompetensi pedagogik atau kemampuan mengajar guru tercermin dalam pendekatan dan metode pengajaran, yang pada guru PJOK masih belum maksimal. Variasi

dalam pendekatan dan metode pengajaran belum sepenuhnya dipelajari oleh guru PJOK untuk mendukung kemampuan pedagogik mereka. Undang-Undang nomor 14 tahun 2005 tentang Guru dan Dosen menegaskan bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Persyaratan utama bagi guru, termasuk guru pendidikan jasmani, adalah memiliki kompetensi tertentu dalam ilmu pengetahuan dan norma yang berlaku. Guru juga diharapkan memiliki kompetensi pendidikan jasmani agar dapat melaksanakan tugas dengan baik (Subagyo & Pambudi, 2015, p. 12). Sebagai pendidik, guru memiliki tanggung jawab khusus yang berkaitan dengan kemampuan yang dibutuhkan untuk menjalankan profesi tersebut. Kemampuan tersebut tercermin dalam kompetensi guru, yang merupakan kombinasi pengetahuan, keterampilan, dan perilaku yang harus dimiliki, dihayati, dan dikuasai oleh guru dalam melaksanakan tugas profesional mereka (Winarni & Lismadiana, 2020, p. 102).

Berdasarkan pemahaman dari berbagai sumber, faktor-faktor pendukung pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Ada berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik, dan faktor-faktor ini dapat digolongkan menjadi dua kategori utama: faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor internal meliputi aspek-aspek seperti kesehatan fisik, keadaan mental/psikologis yang baik, serta faktor psikologis seperti kecerdasan, bakat, dan motivasi peserta didik. Sementara itu, faktor eksternal meliputi lingkungan sosial seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat. Guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran dengan kompetensi pedagogik yang diperlukan untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang optimal.

Selain itu, faktor-faktor lain seperti sarana dan prasarana fisik maupun non-fisik, seperti fasilitas belajar dan suasana belajar yang kondusif, juga berkontribusi dalam mencapai hasil pembelajaran yang maksimal. Terlepas dari berbagai faktor pendukung pembelajaran, setiap peserta didik seringkali mengalami hambatan atau kesulitan dalam belajar. Kesulitan belajar dapat diartikan sebagai kondisi di mana terdapat hambatan-hambatan tertentu dalam mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Secara keseluruhan, pemahaman terhadap faktor-faktor pendukung pembelajaran ini memberikan wawasan yang lebih luas tentang kompleksitas proses pembelajaran dan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif serta mendukung bagi peserta didik untuk mencapai potensi belajar mereka secara optimal.

### **c. Faktor Sarana dan Prasarana**

Proses pembelajaran sangat tergantung pada ketersediaan fasilitas belajar yang memadai. Fasilitas tersebut menjadi kunci untuk

kelancaran dan kemudahan dalam proses pembelajaran, serta mendukung peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Fasilitas belajar, yang juga dikenal sebagai sarana dan prasarana, memiliki peran penting dalam memastikan proses pembelajaran berjalan lancar. Kurangnya fasilitas belajar dapat menghambat atau bahkan menghalangi terlaksananya proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, fasilitas belajar berperan penting dalam memfasilitasi dan menyelesaikan masalah yang muncul saat peserta didik mempelajari materi pelajaran. Fasilitas yang dimaksud mencakup berbagai sarana dan prasarana yang mendukung pembelajaran (Sitirahayu & Purnomo, 2021, p. 164).

Fasilitas memegang peranan penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran dengan menyediakan tempat untuk berlangsungnya kegiatan pendidikan. Kelancaran proses pendidikan berkontribusi pada pencapaian tujuan pendidikan. Tanpa adanya fasilitas yang memadai, tujuan tersebut sulit untuk terwujud karena fasilitas belajar merupakan alat yang diperlukan. Oleh karena itu, perhatian terhadap fasilitas belajar perlu diberikan oleh pemerintah, sekolah, dan keluarga (Napitulu & Sari, 2019: 3).

Menurut Suryabrata (2015, p. 76), kekurangan atau tidak memadainya sarana dan prasarana dapat menghambat pengelolaan kelas selama proses pembelajaran. Kualitas yang rendah dari sarana dan prasarana juga dapat membahayakan peserta didik yang menggunakan

fasilitas tersebut selama pembelajaran. Keterbatasan peralatan juga dapat menghambat pembelajaran PJOK sehingga tidak berjalan dengan efektif dan efisien. Selain itu, gedung sekolah atau fasilitas yang tidak kondusif dapat mengganggu proses pembelajaran.

Kurangnya fasilitas belajar dapat menghambat atau bahkan menghalangi terlaksananya proses pembelajaran secara efektif. Oleh karena itu, perhatian terhadap fasilitas belajar perlu diberikan oleh pemerintah, sekolah, dan keluarga. Kekurangan atau tidak memadainya sarana dan prasarana dapat mengganggu pengelolaan kelas selama proses pembelajaran, bahkan dapat membahayakan peserta didik yang menggunakan fasilitas tersebut. Keterbatasan peralatan juga dapat menghambat pembelajaran, sementara fasilitas yang tidak kondusif dapat mengganggu proses pembelajaran secara keseluruhan.

Dari berbagai sumber yang dikutip, kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa fasilitas belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Fasilitas ini tidak hanya menyediakan tempat untuk berlangsungnya kegiatan pendidikan, tetapi juga menjadi kunci untuk kelancaran dan kemudahan dalam proses pembelajaran. Fasilitas belajar yang memadai mendukung peserta didik dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Dengan demikian, pemenuhan dan perhatian terhadap fasilitas belajar merupakan hal yang sangat penting dalam mendukung proses pendidikan dan pembelajaran yang efektif dan berkualitas.

#### **d. Faktor Kurikulum**

Kurikulum berasal dari bahasa Yunani, *curir* ("pelari") dan *"curere"* ("tempat berpacu"). Awalnya, istilah ini memiliki konotasi dalam dunia olahraga, merujuk pada jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari start hingga finish. Namun, seiring dengan evolusi teori dan praktik pendidikan, kurikulum kini mengacu pada sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan oleh peserta didik untuk mencapai tingkatan atau ijazah tertentu (Elisa, 2018, p. 2). Menurut Hikmah (2020, p. 458), kurikulum diartikan sebagai suatu rencana yang disusun untuk mengatur proses belajar mengajar di bawah bimbingan serta tanggung jawab sekolah atau lembaga pendidikan beserta staf pengajar. Fungsinya adalah sebagai perencanaan peluang belajar guna membina peserta didik menuju perubahan perilaku yang diinginkan, serta menilai sejauh mana perubahan tersebut telah terjadi pada diri peserta didik yang bersangkutan.

#### **e. Faktor Lingkungan**

Faktor lingkungan dianggap memiliki peran penting dalam menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik. Sebagai contoh, lingkungan yang kurang mendukung, seperti rumah yang sempit dan berantakan, serta perkampungan yang terlalu padat tanpa sarana umum, dapat mendorong peserta didik untuk berkeliaran ke tempat-tempat yang seharusnya tidak pantas dikunjungi. Kondisi rumah dan perkampungan



yang demikian jelas memiliki dampak negatif pada aktivitas belajar peserta didik (Suryabrata, 2015, p. 80).

### **3. Hakikat Pembelajaran PJOK**

Salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran ini diajarkan di semua tingkat pendidikan, mulai dari Sekolah Dasar (SD) hingga Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), dan Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK) (Sridadi, dkk., 2020, p. 192). PJOK melibatkan aktivitas fisik dan mempromosikan gaya hidup sehat, yang berdampak pada pertumbuhan fisik, kesehatan, dan kesegaran tubuh, serta perkembangan individu yang seimbang. "Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik dan direncanakan secara terstruktur untuk meningkatkan aspek organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional individu" (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015, p. 66).

PJOK tidak hanya penting untuk kesejahteraan fisik manusia, tetapi juga merupakan bagian integral dari pendidikan. Melalui PJOK yang dipandu dengan baik, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi waktu luang, terlibat dalam aktivitas yang mendukung gaya hidup sehat, tumbuh secara sosial, dan meningkatkan kesehatan fisik dan mental mereka (Kustiawan, dkk., 2020, p. 29). Secara menyeluruh, Pendidikan Jasmani adalah bentuk pendidikan yang

memanfaatkan aktivitas fisik sebagai alat untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh (Hastuti, dkk., 2020, p. 168).

Secara esensial, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menciptakan perubahan secara menyeluruh dalam kualitas individu, baik dari segi fisik, mental, maupun emosional. Tujuan dari Pendidikan Jasmani meliputi berbagai aspek, seperti fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial, dan moral. Pendidikan Jasmani merupakan interaksi antara peserta didik dan lingkungan yang diatur secara sistematis untuk membentuk manusia secara holistik, termasuk pengembangan aspek fisik, psikomotorik, kognitif, dan afektif (Komarudin, 2016, p. 14).

PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh yang memiliki peran penting dalam membina pertumbuhan fisik, pengembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan, penghayatan nilai-nilai, dan pembentukan pola hidup sehat. Tujuan dari PJOK di sekolah dasar memperhitungkan berbagai faktor, seperti tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, serta sarana dan prasarana pembelajaran. Materi dalam PJOK mencakup beberapa aspek, seperti permainan dan olahraga, pengembangan, uji diri/senam, ritmik, akrobatik, pendidikan luar kelas, dan kesehatan (Kurniawan & Suharjana, 2018, p. 51).

Konsep PJOK mengacu pada pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk meningkatkan kualitas fisik, mental, dan emosional

peserta didik secara menyeluruh. Aktivitas fisik dalam konteks ini mengacu pada pembelajaran berbasis aktivitas fisik, sedangkan olahraga merujuk pada aktivitas yang bertujuan untuk menjaga kesehatan dan menguatkan otot tubuh. Kegiatan ini bisa bersifat hiburan, menyenangkan, atau dilakukan dengan tujuan peningkatan prestasi. Kualitas fisik, mental, dan emosional dalam konteks ini mencakup aspek kesehatan yang baik, kemampuan fisik yang optimal, pemahaman yang benar, serta sikap positif terhadap aktivitas fisik, sehingga peserta didik dapat mengadopsi gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hidup mereka (Mustafa & Dwiyo, 2020, p. 423).

Mata pelajaran PJOK merupakan bagian esensial dari sistem pendidikan secara menyeluruh yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek individu, termasuk kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Iswanto, 2017, p. 79). Proses pembelajaran PJOK cenderung dilaksanakan di luar kelas, memungkinkan anak untuk belajar dari lingkungannya dan mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan afektif (Kusriyanti & Sukoco, 2020, p. 35).

PJOK menekankan pentingnya keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai bentuk ekspresi diri, yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu (Wicaksono, dkk., 2020, p. 42). Sebagai proses pendidikan, PJOK bertujuan untuk mencapai

pertumbuhan jasmani, kesehatan, kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan, serta perkembangan watak dan kepribadian secara sadar dan sistematis (Mahardhika, dkk., 2018, p. 63).

Pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah memiliki peran krusial dalam memberikan pengalaman belajar langsung kepada peserta didik, termasuk dalam pengembangan keterampilan bermain yang merupakan dasar pembinaan olahraga (Sumarsono, dkk., 2019, p. 2). Tujuan dari PJOK adalah untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang melalui pembiasaan pola hidup sehat (Sumarsono, dkk., 2019, p. 2). Selain itu, tujuan dari PJOK juga mencakup peningkatan taraf kesehatan dan kebugaran jasmani, serta pembentukan karakter yang kuat, baik fisik, mental, maupun sosial bagi peserta didik (Mahardhika, dkk., 2018, p. 63).

Berdasarkan beberapa dari definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran penting dalam sistem pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek fisik, kesehatan, dan keterampilan sosial melalui aktivitas fisik dan olahraga. PJOK diajarkan di semua tingkat pendidikan dan berfokus pada pertumbuhan holistik individu, termasuk aspek fisik, kognitif, dan afektif. Proses pembelajaran PJOK cenderung dilakukan di luar kelas untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik dalam pengembangan keterampilan motorik, kognitif, dan afektif.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Bola Basket**

##### **a. Pembelajaran Bola Basket SMA kelas X**

Pembelajaran bola basket adalah suatu proses di mana individu, terutama di lingkungan pendidikan formal seperti sekolah atau perguruan tinggi, memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman tentang aspek-aspek terkait bola basket. Proses ini bertujuan untuk mengembangkan kompetensi fisik, teknis, taktikal, dan psikologis yang diperlukan untuk berpartisipasi dalam permainan bola basket dengan baik. Pembelajaran bola basket kelas 10 mencakup tentang teknik dasar (*passing, dribbling, shooting, pivot, rebound*) dan peraturan permainan (*traveling, double, back court, foul*) pendapat (Mardiana & Ardaninggar, 2018, pp. 20-28).

Didalam sebuah pembelajaran terdapat alur tujuan pembelajaran (ATP) yang akan dituju, ATP fase E terdapat capaian pembelajaran (CP) yaitu akhir fase E, peserta didik dapat menunjukkan kemampuan berbagai penerapan keterampilan gerak pada permainan, aktivitas jasmani lainnya, dan kehidupan nyata sehari-hari sebagai hasil evaluasi pengetahuan yang benar, mengevaluasi dan mempraktikkan latihan pengembangan kebugaran jasmani terkait kesehatan (*physical fitness related health*) dan kebugaran jasmani terkait keterampilan (*physical fitness related skills*), pola perilaku hidup sehat, serta menunjukkan perilaku dalam menumbuhkembangkan nilai-nilai aktivitas jasmani. Elemen CP pada pembelajran bola basket adalah Elemen Keterampilan

Gerak (E1) Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan hasil evaluasi penerapan keterampilan gerak berupa permainan dan olahraga, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas permainan dan olahraga air (kondisional) secara matang pada permainan, aktivitas jasmani lainnya, dan kehidupan nyata sehari-hari.

Adapun tujuan pembelajaran (TP) peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis keterampilan gerak dan fungsional permainan dan olahraga gerakan *passing, dribbling, shooting, pivot dan rebound* pada permainan bola basket sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

#### **b. Teknik Dasar Permainan Bola Basket**

Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah dasar-dasar atau gerakan inti yang mencakup *dribbling, passing, dan shooting*. Penting bagi seorang atlet untuk terus melatih teknik dasar tersebut hingga mereka menguasainya dengan baik. Permana & Rusdiyanto (2016, p. 2) menjelaskan bahwa ada beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh para pemain, termasuk penguasaan bola, *passing, pivot,*

*dribbling, dan shooting*. Dalam permainan bola basket, teknik dasar merujuk pada cara bermain bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan aturan permainan untuk mencapai hasil terbaik. Teknik dasar ini meliputi mengoper bola, menerima bola, menggiring bola, menembak, olah kaki, dan pivot. Aturan permainan bola basket telah mengalami banyak perubahan dalam hal teknik, termasuk mengumpan, menerima bola, dribbling, shooting, latihan olah kaki, dan pivot.

Polozov & Akhmetzyanov (2019, p.12) menyebutkan elemen-elemen dalam permainan bola basket, termasuk assist, tembakan dua poin, rebound, steal, tembakan tiga poin, lemparan bebas, terobosan, pilih dan putar, serta tembakan yang diblokir. Mereka juga menekankan bahwa shooting (menembak) adalah keterampilan yang sangat penting dalam bola basket, dan teknik dasar seperti passing, dribbling, bertahan, dan rebounding membantu tim mendapatkan peluang skor yang harus diakhiri dengan tembakan ke arah ring lawan.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa olahraga bola basket sangat diminati saat ini, terutama oleh pelajar dan mahasiswa, sehingga banyak kompetisi diadakan dengan persaingan yang tinggi. Pelatih dan atlet bekerja sama untuk mencapai prestasi terbaik dengan mengoptimalkan program latihan dan terus melakukan evaluasi. Permainan melibatkan sepuluh pemain di lapangan dengan aturan ketat terkait langkah yang diizinkan setelah memegang bola. Tujuan utama adalah mencetak poin sebanyak mungkin sambil

mencegah lawan mencetak poin dengan tembakan. Bola basket ditandai oleh kontak tubuh yang intens, aktivitas lari dan lompat yang sering, serta perubahan arah dan teknik yang menantang, dengan tujuan membuat tembakan yang tepat dan mencegah lawan mencetak poin. Pembinaan prestasi yang terencana diperlukan untuk mencapai prestasi terbaik, dengan kerja sama tim dan penguasaan teknik dasar yang penting. Intensitas tinggi dalam permainan ini menuntut pemain melakukan sekitar 1,050 gerakan selama pertandingan, menunjukkan sifat dinamisnya.

**c. Perlengkapan Permainan Bola Basket**

PERBASI (Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia) Organisasi ini didirikan pada 23 Oktober 1951 dan diresmikan atas prakarsa ketua KONI (Komite Olahraga Nasional Indonesia) yang saat itu dipegang Maladi (Nugraha, 2010, p. 21). Bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri atas lima orang. Ukuran lapangan bola basket standar FIBA memiliki panjang 28 meter dengan lebar 15 meter. Bagian tengah lapangan, terdapat lingkaran dengan jari-jari 1,80 meter. Ukuran lingkaran, jari-jarinya diukur dari sebelah luar garis lingkaran dan garis tembakan hukuman. Garis tembakan ini berada di daerah bersyarat. Ukuran daerah ini dapat dilihat pada papan pantul, papan pantul terbuat dari kayu atau bahan lain yang sifatnya sama, tebal papan ini 3 cm. Ukuran papan pantul 1,80 meter x 1,20 meter, tengah papan pantul



terdapat garis bingkai empat persegi panjang dengan ukuran 0,59 meter x 0,45 meter (Sitepu, 2018, p. 29).

Selanjutnya dijelaskan, tiang penyangga terbuat dari besi dengan garis tengah 20 mm. Tiang penyangga berdiri dengan ketinggian dari atas lantai 3,03 meter. Bola untuk bola basket terbuat dari karet dan dilapisi bahan sintetis, keliling bola antara 75-78 cm, dan beratnya antara 600-650 gram. Setiap pertandingan dibagi menjadi empat quarter, yang masing-masing berlangsung selama 8–12 menit atau dibagi menjadi dua babak yang masing-masing berlangsung 20 menit (Sitepu, 2018, p. 29). Permainan bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia.

Pertandingan bola basket memiliki wasit yang umumnya dikenal sebagai *referee*, istilah yang berasal dari bahasa Inggris untuk wasit. Peran wasit sangat penting dalam pertandingan, karena mereka bertanggung jawab atas pengambilan keputusan dan pengendalian pertandingan secara keseluruhan. Kualitas pertandingan yang baik sangat bergantung pada kemampuan wasit dalam mengatur jalannya pertandingan. FIBA (Federation Internationale de Basketball) merupakan organisasi internasional yang mengawasi olahraga bola basket, didirikan pada 18 Juni 1932 dengan markas di Jenewa, Swiss.

Peraturan bola basket menurut FIBA terdiri dari 8 peraturan dengan 50 pasal, serta 52 gerakan sinyal tangan (hand signals), belum termasuk gerakan melaporkan nomor yang dimulai dari angka 0 hingga

99. Dengan kompleksitas ini, pemahaman yang mendalam mengenai peraturan dan gerakan sinyal tangan sangat penting bagi wasit bola basket. Permainan bola basket termasuk dalam kategori olahraga bola besar, sejajar dengan sepak bola dan bola voli.

##### **5. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*)**

TPACK (sebelumnya disingkat TPCK) adalah pengetahuan yang diperlukan guru untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran. Berawal dari pengembangan (Shulman, 1986), tentang *Pedagogical Content Knowledge* (PCK). Menurut Shulman (1987), kesiapan guru tentang pengetahuan pedagogis dan materi secara terpisah kurang memadai untuk melaksanakan pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan hubungan antara pengetahuan pedagogis dan pengetahuan materi. Harris dan Koehler (2009) Pengetahuan PCK dan pengetahuan TPACK sangat penting bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif. Lebih lanjut lagi, Draji et. al. (2018) berpendapat bahwa terdapat tiga kategori pengetahuan yang harus dikembangkan oleh guru yaitu, (1) pengetahuan tentang isi materi pembelajaran yang melibatkan pengetahuan tentang realitas dan ide; (2) pengetahuan tentang konten pedagogis yang merupakan pengetahuan tentang konten pedagogis, substansi dalam proses pembelajaran yang dimaknai sebagai bagaimana sebaiknya proses pembelajaran harus disampaikan sehingga lebih mudah dipahami oleh peserta didik; (3) pengetahuan mengenai kurikulum atau rencana pembelajaran yang terkait

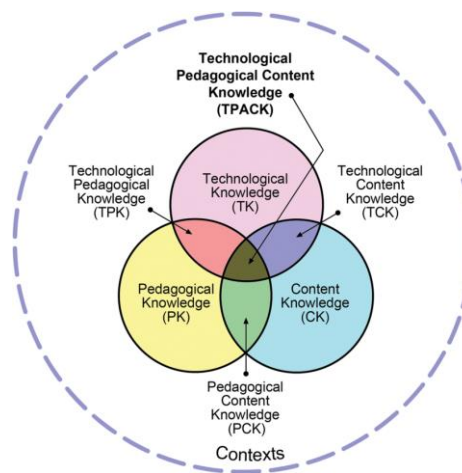
bagaimana merancang sebuah proses pembelajaran yang menyinergikan antara mata pelajaran dan pedagogi.

Pendapat di atas senada dengan (Hung-Cheng Tai et al., 2015, p.782) TPACK merupakan pendekatan pengajaran yang komprehensif dapat membantu meningkatkan kinerja guru untuk mempertimbangkan implementasinya ketika merancang silabus pembelajaran. *Technological Pedagogical Content Knowledge* adalah strategi pengajaran unik yang menggabungkan teknik, metode, dan materi pelajaran menjadi satu kesatuan yang kohesif. TPACK adalah sebuah pengetahuan yang bersifat baru dan harus dikuasai oleh guru untuk dapat melakukan integrasi antara teknologi didalam kegiatan pembelajaran (Aditama, dkk., 2020, pp. 196-209). TPACK merupakan bentuk kerangka kerja untuk dapat mengkolaborasikan sebuah teknologi didalam kegiatan pembelajaran (Busono, 2019). Sedangkan menurut Plungutana (2020, pp. 146-155), menjelaskan bahwasanya TPACK merupakan sebuah alat atau media untuk membantu meningkatkan kemampuan seorang guru dalam menguasai sebuah teknologi didalam proses pembelajaran.

Pada kerangka TPACK terdapat tiga komponen pengetahuan yang harus dikuasai guru yaitu materi pelajaran, pedagogi dan teknologi. Materi, pedagogi, dan teknologi adalah pengetahuan ketiga yang sama pentingnya. Ketiga irisan ini digambarkan sebagai berikut: pengetahuan materi dan pengetahuan pedagogis PCK (*pedagogical content knowledge*), pengetahuan teknologi dan pengetahuan materi TCK (*technological content*

*knowledge*), dan pengetahuan teknologi dan pengetahuan pedagogis TPK (*technological pedagogical knowledge*). TPACK adalah irisan antara pengetahuan teknologi dan pengetahuan pedagogis, yang dikenal sebagai pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogis, dan pengetahuan materi.

Gambar 1. Kerangka TPACK dan K omponen Pengetahuan



(Sumber: <http://www.tpack.org/> )

**Content Knowledge (CK)** adalah penguasaan instruktur pada topik yang akan dipelajari. Sebagaimana yang dinyatakan oleh Shulman (1986), informasi ini akan menggabungkan pembelajaran ide, hipotesis, pemikiran sistem hierarkis, informasi, konfirmasi, bukti, dan juga menyelesaikan praktik dan metodologi untuk menumbuhkan pengetahuan tersebut.

**Pedagogical Knowledge (PK)** adalah penguasaan instruktur tentang prosedur dan praktik atau strategi untuk mendidik dan belajar, termasuk didalamnya adalah tujuan pembelajaran dan nilai yang harus dikuasai. Jenis pengetahuan non spesifik ini berlaku untuk melihat bagaimana peserta didik belajar, kemampuan administrasi kelas umum, perencanaan dan evaluasi pelajaran.

***Technological Knowledge (TK)*** adalah adalah pengetahuan tentang cara berpikir dan bekerja, alat dan sumber daya teknologi. TK mencakup pemahaman yang luas tentang informasi teknologi dan bagaimana dapat digunakan secara produktif di tempat kerja dan dalam kehidupan sehari-hari dan dapat memahami kapan informasi teknologi dapat membantu atau bahkan menghalangi pencapaian tujuan. Dan juga secara konsisten menyesuaikan diri dengan perubahan yang disebabkan oleh informasi teknologi.

***Pedagogical Content Knowledge (PCK)*** pertama kali diungkapkan oleh Shulman (1986). Konseptualisasinya mencakup ide tentang perubahan topik dalam pengajaran, terutama ketika guru menafsirkan topik dan menemukan berbagai cara untuk mewakilinya, dan menyesuaikan bahan ajar dengan konsepsi alternatif dan kemampuan awal peserta didik. Pembelajaran Kreatif (PCK) meliputi pengajaran, penyampaian pembelajaran, dan hubungan antara evaluasi, metode pengajaran, dan kurikulum.

***Technological Content Knowledge (TCK)*** merupakan pemahaman guru tentang materi dan teknologi. Guru harus memahami topik yang akan diajarkan dan mampu menggunakan teknologi yang tepat untuk mempelajari topik tertentu (Shulman, 1986).

***Technology Pedagogical Knowledge (TPK)*** yaitu pemahaman tentang proses pembelajaran dan bagaimana memilih strategi pembelajaran dapat menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran bermakna.

Pengetahuan Teknologi Pedagogis (TPK) dalam TPACK mengacu pada pemahaman dan keterampilan guru dalam mengintegrasikan teknologi dengan metode dan strategi pengajaran yang efektif, yang melibatkan penerapan teknologi untuk meningkatkan pembelajaran dan pemahaman peserta didik. Pemahaman TPK memungkinkan guru mengintegrasikan teknologi dalam konteks pembelajaran secara efektif, menjembatani antara konten teknologi, pedagogi, dan pengetahuan. Guru dapat menggunakan TPK untuk membuat pengalaman pembelajaran yang menarik, relevan, dan bermakna bagi peserta didik mereka. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan memperoleh keterampilan yang relevan (Shulman, 1986).

***Technology Pedagogical Content Knowledge (TPACK).*** TPACK merupakan dasar pengajaran yang efektif dengan teknologi, yang membutuhkan pemahaman tentang :

- 1) Representasi ide menggunakan teknologi
- 2) Teknik pedagogis menggunakan teknologi yang memanfaatkan kemajuan dalam pendekatan berharga untuk menunjukkan konten
- 3) Informasi tentang apa yang membuat ide-ide menyusahkan atau mudah dipelajari
- 4) Bagaimana inovasi dapat membantu mengubah sebagian dari masalah yang dihadapi oleh peserta didik
- 5) Mempelajari pengetahuan awal peserta didik dan spekulasi epistemologi

- 6) informasi tentang bagaimana kemajuan dapat dimanfaatkan untuk memperluas informasi yang ada untuk mengembangkan epistemologi baru atau memperkuat yang lama (Koehler et al.,2013)

Mishra dan Koehler (2006) menyatakan bahwa pendidik dengan TPACK yang berkembang akan merancang pembelajaran yang mempertimbangkan konten, pedagogi, dan teknologi. Pengalaman belajar dalam pendidikan keguruan membentuk dasar penentuan keputusan. Penggunaan teknologi dalam pengajaran dan pembelajaran masih sangat bergantung pada guru, yang merancang dan menerapkan kurikulum di kelas (Koehler & Mishra, 2008).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa TPACK adalah pengetahuan yang diperlukan guru untuk menerapkan teknologi dalam pembelajaran. TPACK terdiri dari pengetahuan teknologi, pengetahuan pedagogis, dan pengetahuan materi yang penting bagi guru untuk melakukan pembelajaran yang efektif.

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

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

1. Penelitian Kurniawan Hendra Galih (2015), yang berjudul “Persepsi Siswa Kelas V Terhadap Pembelajaran Senam Lantai Guling Depan di SD N Kepek Kabupaten Kulon Progo DIY Tahun 2015”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kemampuan senam lantai siswa yang masih perlu

ditingkatkan, sehingga diperlukan media pembelajaran menarik yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas. Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas V terhadap pembelajaran senam lantai guling depan di SDN Kepek Kulon Progo. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kepek. Metode yang digunakan yaitu metode deskriptif kuantitatif dengan menggunakan instrumen angket. Analisis data yang akan dilakukan menggunakan rumus persentase. Data yang 29 diperoleh adalah data yang berwujud angka-angka hasil perhitungan, selanjutnya diproses dengan cara dijumlahkan, dibandingkan dengan jumlah responden dan diperoleh persentase. Hasil penelitian secara keseluruhan menunjukkan, gambaran persepsi siswa kelas V terhadap pembelajaran senam lantai guling depan dengan kategori baik (60%). Persepsi terhadap factor pengetahuan/ pengalaman berkategori sangat baik (60%). Persepsi terhadap faktor kebutuhan siswa berkategori sangat baik (50%). Persepsi terhadap faktor kesenangan/ hobi berkategori sangat baik (35%). Persepsi terhadap faktor kebiasaan/ pola hidup sehari-hari berkategori baik (55%). Relevansi penelitian di atas dengan penelitian saya yaitu penelitian ini menggaris bawahi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam konteks pembelajaran PJOK.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Rio Taovan (2018) yang berjudul "Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP N 2 Tempel Daerah Istimewa Yogyakarta". Tujuan dari penelitian ini adalah



untuk mengetahui persepsi siswa Kelas VIII terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di SMP N 2 Tempel daerah istimewa Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei dimana instrumennya berupa angket. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas VIII terdiri dari 128 siswa diambil 50% dari keseluruhan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi siswa Kelas VIII SMP N 2 tempel berkategori baik, dilihat dari tabel presentase dari 59 siswa terdapat 17 siswa yang mendapat kategori sangat baik dengan presentase 28,81%, 39 siswa berkategori baik dengan presentase 66,10%, 3 siswa berkategori sedang dengan presentase 3,09%, 0 siswa berkategori kurang dengan presentase 0,00%, dan 0 siswa berkategori kurang baik dengan presentase 0,00%. Penelitian ini memiliki relevansi yang kuat dengan penelitian yang sedang saya lakukan yaitu, memahami persepsi siswa, sekolah dapat mengembangkan program pembelajaran yang lebih inklusif dan beragam,

3. Penelitian yang dilakukan oleh Priyo Dwi Fitri Atmoko (2011), yang berjudul “Persepsi siswa kelas VIII dalam pembelajaran bola voli melalui penggunaan media gambar di MTSn Sidoharjo Kecamatan Samigaluh Kabupaten Kulon Progo”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa kelas VIII dalam pembelajaran bola voli melalui penggunaan media gambar di MTs. Negeri Sidoharjo berdasarkan pada obyek pembelajaran, perhatian siswa dan hasil pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode survey dengan menggunakan metode angket dan

angket tersebut merupakan data kuantitatif yang dianalisis secara deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VIII terhadap pembelajaran bola voli di MTs. Negeri Sidoharjo melalui penggunaan gambar berkategori cukup baik sebanyak 35,4%, persepsi terhadap faktor obyek pembelajaran berkategori baik sebanyak 33,8%, persepsi terhadap faktor perhatian siswa berkategori baik sebanyak 35,4%, persepsi terhadap faktor hasil pembelajaran berkategori cukup baik sebanyak 32,3%. Relevansi penelitian di atas dengan penelitian saya adalah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dengan memperhatikan persepsi mereka terhadap pembelajaran.

### **C. Kerangka Berpikir**

Persepsi merupakan suatu proses berkelanjutan di mana stimulus masuk ke dalam otak melalui penginderaan setelah mengamati atau mengerjakan sesuatu. Proses tersebut kemudian diolah dan diinterpretasikan sehingga membentuk persepsi yang utuh. Cara seseorang memandang objek tertentu dapat bervariasi, dan setiap individu memiliki pandangan sendiri terhadap apa yang diamati dan dilakukan. Dalam konteks penelitian ini, persepsi merujuk pada cara pandang peserta didik terhadap proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga, khususnya dalam materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) di SMA Negeri 1 Karanganom.

Pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga, terutama dalam konteks permainan bola basket. Dalam pembelajaran ini, tidaklah focus

pada seluruh aspek permainan bola basket, melainkan terpusat pada beberapa keterampilan seperti passing, dribbling, shooting, dan lainnya. Metode penyampaian materi ini melibatkan modifikasi permainan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik. Guru diharapkan menjadi lebih kreatif agar peserta didik tidak merasa bosan selama proses pembelajaran.

Pendekatan TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) merupakan suatu kerangka kerja yang mengintegrasikan tiga dimensi utama dalam proses pembelajaran: pengetahuan teknologi (TPK), pengetahuan pedagogi (PK), dan pengetahuan konten (CK). TPACK menekankan pentingnya pemahaman guru terhadap bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif dalam konteks pengajaran spesifik. TPACK memadukan pengetahuan teknologi (TPK), yang mencakup pemahaman tentang alat dan teknologi yang tersedia, dengan pengetahuan pedagogi (PK), yang berfokus pada metode pengajaran yang efektif. Selain itu, TPACK juga memasukkan pengetahuan konten (CK), yang merupakan pemahaman tentang materi pelajaran yang diajarkan.

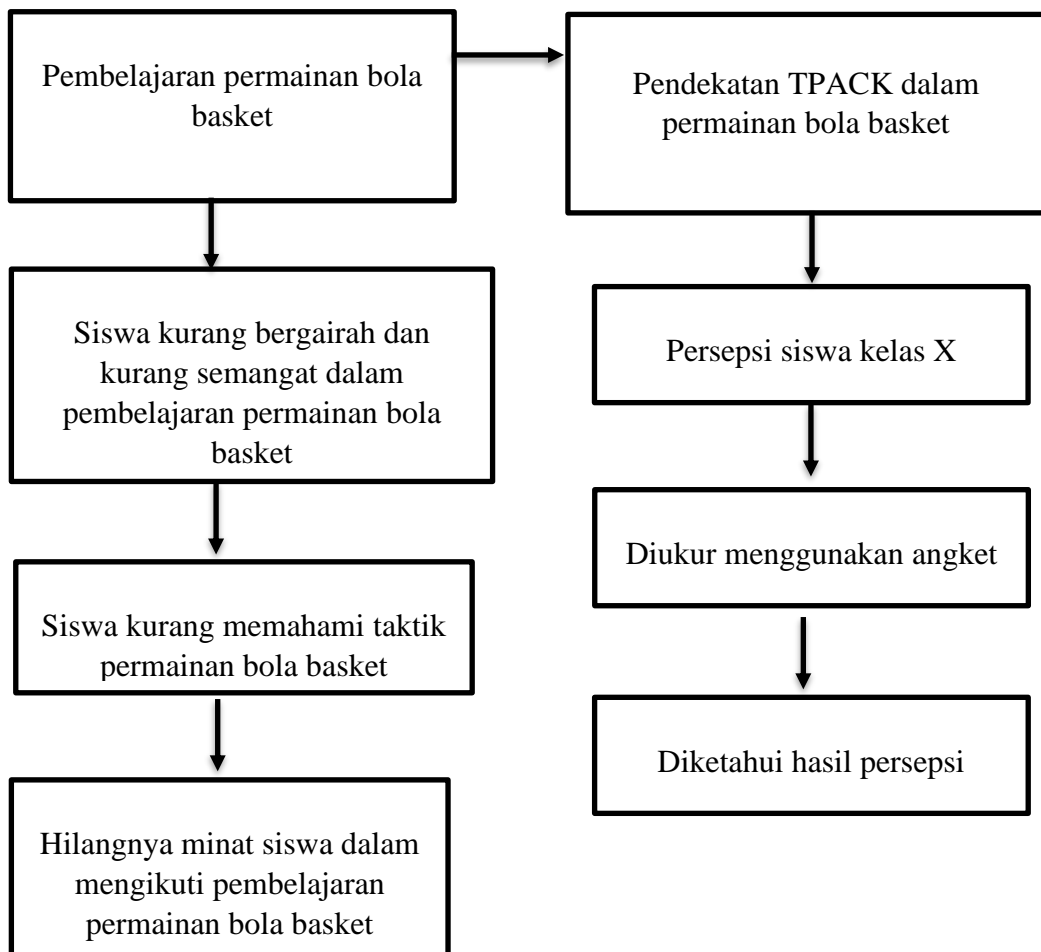
Guru diharapkan mampu mengintegrasikan teknologi secara lebih kontekstual dalam pengajaran mereka, sehingga proses pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif. TPACK memandang bahwa penggunaan teknologi harus disesuaikan dengan pemahaman guru terhadap konten pelajaran dan strategi pengajaran yang efektif.

Dengan merangkai ketiga elemen ini, TPACK memberikan kerangka kerja bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dan pemahaman yang

holistik dalam merancang pengalaman pembelajaran yang berdaya guna dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Penerapan pendekatan TPACK diharapkan dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan afektif peserta didik, tidak hanya dari segi psikomotor atau keterampilan gerakanya. Diperlukan pemahaman persepsi peserta didik terhadap pendekatan ini setelah beberapa kali pembelajaran menggunakan pendekatan TPACK. Ini menjadi dasar untuk penelitian, dengan harapan hasilnya dapat menjadi pedoman dan inovasi bagi para guru dalam menerapkan TPACK dalam pembelajaran PJOK di SMA Negeri 1 Karanganom.

Gambar 2. Bagan Kerangka Berpikir



### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Sugiyono (2019, p. 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup.

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

Tempat penelitian yaitu di SMA Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten yang beralamat di Jalan Raya 3 Karangnom, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah 57475. Penelitian dilaksanakan pada bulan Februari 2024

##### **C. Populasi Penelitian**

###### **1. Populasi**

Secara umum populasi adalah totalitas objek riset yang berbentuk barang, hewan, tanaman, indikasi klinis, indikasi instan, nilai hasil uji, manusia, informan, kejadian yang terjaln serta area yang digunakan selaku sumber informasi primer serta mempunyai ciri tertentu dalam sebuah riset (Ibrahim, dkk., 2018, p. 105). Selanjutnya Hardani, dkk., (2020,p. 361) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, bena-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala,

nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu didalam suatu penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten yang berjumlah 395 peserta didik. Tabel berikut menunjukkan jumlah populasi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Karangnom.

Tabel 1. Jumlah Populasi

NO	Kelas	Jumlah Populasi
1	X A	36
2	X B	36
3	X C	35
4	X D	36
5	X E	36
6	X F	36
7	X G	36
8	X H	36
9	X I	36
10	X J	36
11	X K	36
<b>Jumlah</b>		<b>395</b>

## 2. Sampel

Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian adalah *non probability sampling*. Menurut Sugiyono (2019, p. 65), *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel dengan cara tidak memberikan peluang yang sama kepada anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik *non probability sampling* yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Sugiyono (2019, p. 67)

mengungkapkan dalam bukunya bahwa *purposive sampling* adalah teknik dalam menentukan sampel dengan berbagai pertimbangan tertentu. Adapun kriteria yang digunakan dalam menentukan sampel penelitian ini adalah kelas yang terjadwal pada materi permainan bola basket

Tabel berikut menunjukkan jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 2. Jumlah Sampel

NO	Kelas	Jumlah Populasi
1	X A	36
2	X E	36
3	X F	36
4	X G	35
5	X J	36
<b>Jumlah</b>		<b>179</b>

#### D. Definisi Operasional Variabel

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013, p. 161). Variabel dalam penelitian ini adalah “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK”. Secara operasional variabel tersebut dapat diidentifikasi sebagai pandangan peserta didik terhadap proses pembelajaran permainan bola basket dengan pendekatan TPACK. Faktor persepsi yang meliputi faktor internal yaitu perhatian, minat, dan pengalaman, serta faktor eksternal yaitu guru, metode mengajar, sarana prasarana dan lingkungan. Dan dengan kerangka kerja TPACK yang meliputi (1) *Pedagogical Knowledge (PK)* yaitu *Knowledge of classroom management*,

*knowledge of teaching methods, dan knowledge of classroom assesment, structure, and adaptivity.* (2) *Content Knowledge (CK)* yaitu menyatakan definisi dengan tepat. (3) *Technological Knowledge (TK)* yaitu menentukan dan menggunakan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar.

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

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Pendapat Arikunto (2019, p. 168), bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa, sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* yaitu:

Tabel 3. Alternatif Jawaban Angket

Pilihan Jawaban	Pernyataan
	Positif
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Kisi-kisi angket penelitian sebelum uji validalitas dan reliabilitas Kisi-kisi instrumen disajikan pada tabel berikut:



Tabel 4. Kisi-kisi angket sebelum uji validitas dan reliabilitas

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir	Jumlah
Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK	Internal	1. Perhatian	1,2,3,4,5,6,7	7
		2. Minat	8,9,10,11,12	5
		3. Suasana Hati	13,14,15,16	4
	Eksternal	1. Metode mengajar	17,18,19,20,21	5
		2. Sarana dan Prasarana	22,23	2
		3. Lingkungan	24,25,26	3
Total				26

## 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: (a) Mencari data peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten. (b) Menyebarakan angket kepada responden. (c) Selanjutnya peneliti mengumpulkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket. (d) Setelah memperoleh data penelitian, data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran. Selain itu, pengambilan data dilakukan dengan pendekatan *one shoot*. Rancangan *one shot case study* menurut (Arikunto, 2013, p. 124) desain ini peneliti hanya mengadakan treatment satu kali yang diperkirakan sudah mempunyai

pengaruh. Desain ini digunakan untuk meneliti proses dan capaian hasil belajar siswa selama dilakukannya pembelajaran.

## **F. Validitas dan Reliabilitas**

### **1. Uji Validitas**

Uji validitas dalam penelitian adalah proses untuk mengukur sejauh mana suatu instrumen pengukuran benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur, atau sejauh mana instrumen tersebut memang mencerminkan konstruk atau variabel yang ingin diukur. Fungsinya dalam penelitian adalah untuk menilai sejauh mana instrumen tersebut dapat dipercaya dan memiliki ketepatan dalam mengukur variabel yang dituju. Dengan melakukan uji validitas, peneliti dapat memastikan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian memiliki keandalan dan ketepatan yang memadai, sehingga hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan lebih tepat dan dapat diandalkan untuk membuat kesimpulan yang lebih akurat.

Pengujian dilakukan menggunakan analisis korelasi *Product Moment Pearson*. Korelasi Pearson digunakan untuk menilai validitas instrumen pengukuran dengan mengukur hubungan antara skor instrumen yang diuji dan skor instrumen referensi yang sudah teruji validitasnya. Jika korelasinya tinggi dan positif, instrumen dianggap valid karena sesuai dengan instrumen referensi yang valid. Uji validitas dilakukan dengan menggunakan *Pearson Correlation* dengan mengukur tingkat signifikansi harus  $<0,05$  dengan pertimbangan margin error 5% dan tingkat kepercayaan 95%.

Hasil uji coba instrumen dengan sampel 30 peserta didik dari 26 pernyataan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa 22 pernyataan dinyatakan valid.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

No	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1.	0.681	0.361	Valid
2.	0.547	0.361	Valid
3.	0.653	0.361	Valid
4.	0.443	0.361	Valid
5.	0.569	0.361	Valid
6.	0.513	0.361	Valid
7.	0.414	0.361	Valid
8.	0.617	0.361	Valid
9.	0.634	0.361	Valid
10.	-0.584	0.361	Valid
11.	0.565	0.361	Valid
12.	0.675	0.361	Valid
13.	0.615	0.361	Valid
14.	0.686	0.361	Valid
15.	0.292	0.361	Tidak Valid
16.	0.485	0.361	Valid
17.	0.495	0.361	Valid
18.	0.618	0.361	Valid
19.	0.336	0.361	Tidak Valid
20.	0.561	0.361	Valid
21.	0.758	0.361	Valid
22.	0.205	0.361	Tidak Valid
23.	0.548	0.361	Valid
24.	0.684	0.361	Valid
25.	0.201	0.361	Tidak Valid
26.	0.413	0.361	Valid

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah proses untuk mengukur sejauh mana instrumen pengukuran, seperti kuesioner atau skala, konsisten dan akurat dalam mengukur konsep yang diukur. Dalam penelitian yang dilakukan, uji

reliabilitas bertujuan untuk mengevaluasi keandalan dan konsistensi instrumen yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel tersebut. Dengan menguji reliabilitas, peneliti dapat memastikan bahwa kuesioner yang digunakan mampu mengukur variabel-variabel dengan konsisten, sehingga hasil analisis dan temuan yang diperoleh menjadi lebih valid dan dapat diandalkan. Uji reliabilitas dilakukan dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS dengan mengukur Cronbach Alpha yang harus >0.6.

Uji reliabilitas instrumen dari penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* (Sundayana, 2015: 69) yaitu:

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum Si^2}{St^2} \right)$$

Keterangan:

$R_{11}$  : koefisien reliabilitas Alfa Cronbach

$n$  : jumlah item soal atau banyaknya butir pertanyaan

$\sum Si^2$  : jumlah varian skor tiap item

$St^2$  : total varian

Hasil uji reliabilitas instrumen menunjukkan angka 0.872 menggunakan perhitungan SPSS 26. Hasil nilai reliabilitas tersebut maka dapat diketahui nilai interpretasi hitung berkategori sangat tinggi, dapat dilihat pada tabel di bawah ini (Arikunto, 2006, p.276):

Tabel 6. Nilai Interpretasi Uji Reliabilitas

Besarnya Nilai r	Interpretasi
Antara 0.800 sampai 1.00	Sangat Tinggi
Antara 0.600 sampai 0.800	Tinggi
Antara 0.400 sampai 0.600	Cukup
Antara 0.200 sampai 0.400	Rendah
Antara 0.000 sampai 0.200	Sangat Rendah

Setelah valid dan reliabel, maka instrumen penelitian layak digunakan sebagai alat pendataan. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang telah ada melalui proses uji coba dan akan digunakan sebagai instrumen penelitian adalah sebagai berikut:

Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No. Butir	Jumlah
Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK	Internal	1. Perhatian	1,2,3,4,5,6,7	7
		2. Minat	8,9,10,11,12	5
		3. Suasana Hati	13,14,15	3
	Eksternal	4. Metode mengajar	16,17,18,19	4
		5. Sarana dan prasarana	20	1
		6. Lingkungan	21, 22	2
Total				22

#### G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan langkah yang dilakukan setelah pengumpulan data. Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang berupa angka. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Analisis data akan menggunakan aplikasi *Microsoft Excel 365*. Menurut Anas, Sudjiono (2011, p.43) analisis data deskriptif kuantitatif dalam penelitian ini dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

p = persentase

f = frekuensi

N = jumlah sampel

Kemudian untuk memberikan kategori atau kelompok ditentukan dengan menggunakan acuan batas norma menurut Sugiyono dalam Ramadhani (2019, p.31) sebagai berikut:

Tabel 8. Penentuan Kategori Skor Hasil Penelitian

No.	Rentang Norma	Kategori
1	$X \geq M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Positif
2	$M + 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 1,5 \text{ SD}$	Positif
3	$M - 0,5 \text{ SD} \leq X < M + 0,5 \text{ SD}$	Cukup Positif
4	$M - 1,5 \text{ SD} \leq X < M - 0,5 \text{ SD}$	Negatif
5	$X < M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Negatif

Keterangan:

X = jumlah subyek

M = *mean*

SD = standar deviasi

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

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

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu faktor persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 22 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal, dan eksternal persepsi. Data yang digunakan merupakan data primer hasil kuesioner yang disebarikan kepada peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berjumlah 179 peserta didik.

Deskripsi statistik data hasil penelitian persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK didapat skor terendah (*minimum*) 48,00 skor tertinggi (*maximum*) 88,00 rata-rata (*mean*) 70,58, nilai tengah (*median*) 68,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 66,00 *standar deviation* (SD) 8,10. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskripsi Statistik Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten

<b>Statistik</b>	<b>Skor</b>
<i>Mean</i>	70,58
<i>Median</i>	68
<i>Mode</i>	66
<i>Std. Deviation</i>	8,10
<i>Minimum</i>	48
<i>Maximum</i>	88

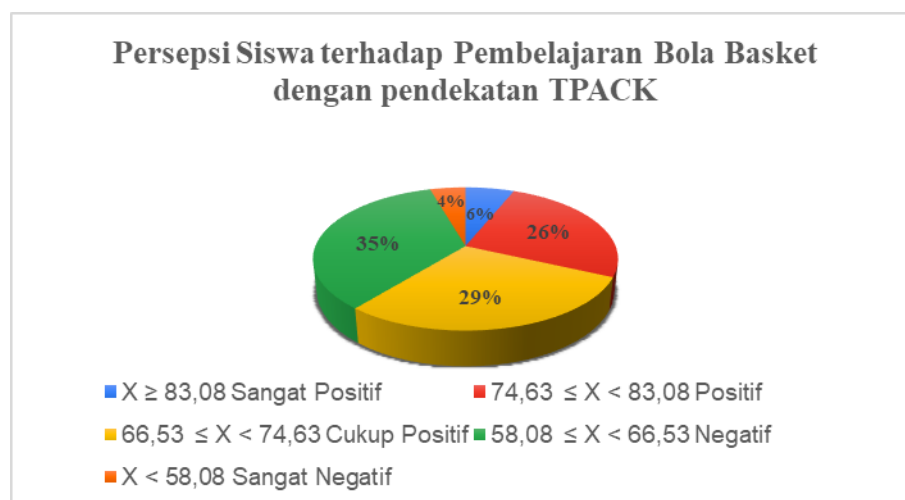
Norma penilaian persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten, disajikan pada tabel 10 berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten

No.	Rentang Norma	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 83,08$	Sangat Positif	11	6%
2	$74,63 \leq X < 83,08$	Positif	46	26%
3	$66,53 \leq X < 74,63$	Cukup Positif	52	29%
4	$58,08 \leq X < 66,53$	Negatif	62	35%
5	$X < 58,08$	Sangat Negatif	8	4%
Jumlah			179	100%

Berdasarkan tabel 10 persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten pada gambar 3 sebagai berikut:

Gambar 3. Diagram Persepsi Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Kabupaten Klaten





Berdasarkan tabel 10 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berada pada kategori sangat negatif sebesar 4,00% (8 peserta didik), negatif sebesar 35,00% (62 peserta didik), cukup positif sebesar 29,00% (52 peserta didik), positif sebesar 26,00% (46 peserta didik), dan sangat positif sebesar 6,00% (11 peserta didik).

### 1. Faktor Internal Persepsi

Deskripsi statistik persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berdasarkan faktor internal persepsi didapat skor terendah (*minimum*) 34,00, skor tertinggi (*maximum*) 60,00, rata-rata (*mean*) 48,09, nilai tengah (*median*) 47,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 45,00, *standar deviation* (SD) 5,63. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Faktor Internal Persepsi

<b>Statistik</b>	<b>Skor</b>
<i>Mean</i>	48,09
<i>Median</i>	47
<i>Mode</i>	45
<i>Std. Deviation</i>	5,63
<i>Minimum</i>	34
<i>Maximum</i>	60

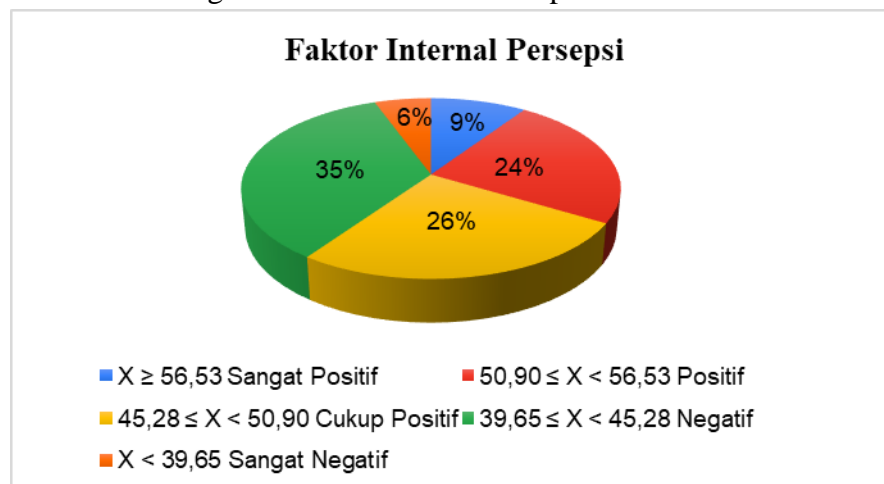
Norma penilaian faktor internal persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten, disajikan pada tabel 12 berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Internal Persepsi

No .	Rentang Norma	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \geq 56,53$	Sangat Positif	17	9%
2	$50,90 \leq X < 56,53$	Positif	43	24%
3	$45,28 \leq X < 50,90$	Cukup Positif	47	26%
4	$39,65 \leq X < 45,28$	Negatif	62	35%
5	$X < 39,65$	Sangat Negatif	10	6%
<b>Jumlah</b>			<b>179</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 12 persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten pada gambar 4 sebagai berikut:

Gambar 4. Diagram Faktor Internal Persepsi



Berdasarkan tabel 12 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa faktor internal persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berada pada kategori sangat negatif sebesar 6,00% (10 peserta didik), negatif sebesar 35,00% (62 peserta didik), cukup positif sebesar 26,00% (47 peserta didik), positif sebesar 24,00% (43 peserta didik), dan sangat positif sebesar 9,00% (17 peserta didik).

## 2. Faktor Eksternal Persepsi

Deskripsi statistik faktor eksternal persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berdasarkan faktor eksternal persepsi didapat skor terendah (*minimum*) 15,00 skor tertinggi (*maximum*) 28,00 rata-rata (*mean*) 22,83 nilai tengah (*median*) 22,00 nilai yang sering muncul (*mode*) 21,00 *standar deviation* (SD) 2,98. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Eksternal Persepsi

<b>Statistik</b>	<b>Skor</b>
<i>Mean</i>	22,83
<i>Median</i>	22
<i>Mode</i>	21
<i>Std. Deviation</i>	2,98
<i>Minimum</i>	15
<i>Maximum</i>	28

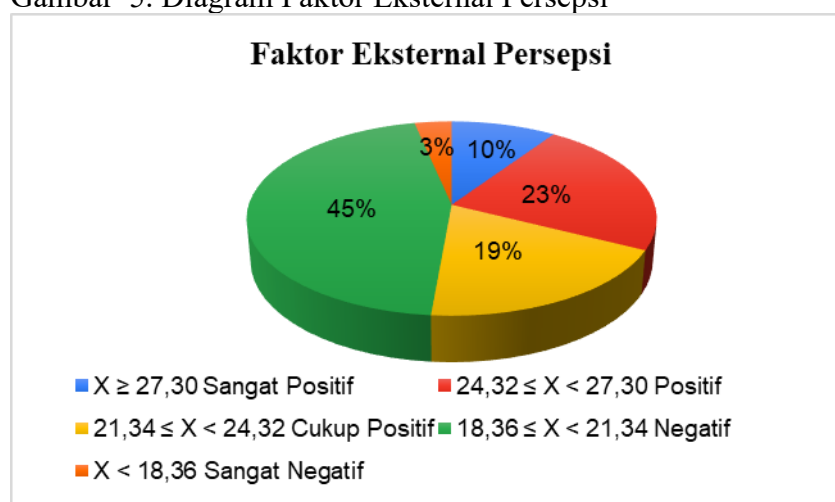
Norma penilaian faktor eksternal persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten, disajikan pada tabel 14 berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Eksternal Persepsi

<b>No.</b>	<b>Rentang Norma</b>	<b>Kategori</b>	<b>Frekuensi</b>	<b>Persentase</b>
1	$X \geq 27,30$	Sangat Positif	17	10%
2	$24,32 \leq X < 27,30$	Positif	41	23%
3	$21,34 \leq X < 24,32$	Cukup Positif	34	19%
4	$18,36 \leq X < 21,34$	Negatif	81	45%
5	$X < 18,36$	Sangat Negatif	6	3%
<b>Jumlah</b>			<b>179</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel 14 norma penilaian faktor eksternal persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom Kabupaten Klaten pada gambar 5 sebagai berikut:

Gambar 5. Diagram Faktor Eksternal Persepsi



Berdasarkan tabel 14 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa faktor eksternal persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom Kabupaten Klaten berada pada kategori sangat negatif sebesar 3,00% (6 peserta didik), negatif sebesar 45,00% (81 peserta didik), cukup positif sebesar 19,00% (34 peserta didik), positif sebesar 23,00% (41 peserta didik), dan sangat Positif sebesar 10,00% (17 peserta didik).

## B. PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom tahun ajaran 2023/2024. Menurut Akbar (2015 : 192) Persepsi merupakan pandangan secara umum atau menyeluruh tentang

suatu obyek berdasarkan pengalaman atau pengetahuan yang kadang berbeda - beda diantara setiap orang atau kadang berbeda dengan kondisi tertentu pada kejadian yang sebenarnya. Pada setiap individu peserta didik memiliki pandangan yang berbeda saat mereka menerima informasi dari hasil pengalaman mereka. Persepsi yang di maksud dalam penelitian ini adalah tingkat kesan peserta didik terhadap proses pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK berdasarkan perhatian, minat, suasana hati, metode mengajar, sarana prasarana, dan lingkungan. Dari penelitian yang dilakukan ke 179 peserta didik diperoleh hasil tertinggi pada kategori “negatif” sebesar 35,00%, selanjutnya hasil rendah pada kategori “sangat negatif” sebesar 4,00%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran permainan bola basket di SMA Negeri 1 Karanganom belum sesuai dengan harapan pihak-pihak yang terkait baik dari guru maupun sekolah. Hal tersebut dikarenakan peserta didik belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran PJOK dimana peserta didik harus bisa memahami materi melalui *platform youtube*, kemudian melakukan penilaian menggunakan *platform quizizz*, dan guru menggunakan metode pembelajaran TGfU (*Teaching Game for Understanding*). Tetapi secara kelengkapan fasilitas untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran di sekolah sudah memadai, setiap kelas mempunyai fasilitas LCD/proyektor, *speaker*, dan *wifi*.

Pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom berdasarkan pengamatan belum tercapai karena guru belum berperan maksimal dalam pembelajaran PJOK

berbasis teknologi atau peserta didik belum terbiasa dengan pembelajaran PJOK dengan pendekatan TPACK, namun proses pembelajaran berjalan lancar.

Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK ini di pengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Shafaruddin, (2013, p. 5) faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi pada dasarnya dibagi menjadi 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal memiliki indikator perhatian, minat dan suasana hati. Pada hasil penelitian faktor internal mendapatkan hasil tertinggi pada kategori “negatif” sebesar 35,00%, dan hasil rendah pada kategori “sangat negatif” sebesar 6,00%. Selanjutnya faktor eksternal memiliki indikator metode mengajar, sarana prasarana dan lingkungan. Pada hasil penelitian faktor eksternal mendapatkan hasil tertinggi pada kategori “negatif” sebesar 45,00%, dan hasil rendah pada kategori “sangat negatif” sebesar 3,00%.

Persentase kategori di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor internal, dan faktor eksternal persepsi, memiliki pengaruh signifikan terhadap pembelajaran PJOK materi permainan bola basket dengan pendekatan TPACK. Untuk memperbaiki persepsi peserta didik, perlu dilakukan peningkatan dalam penerapan metode pembelajaran yang lebih efektif, penyampaian materi yang lebih jelas dan menarik bagi peserta didik , serta peningkatan integrasi teknologi dalam pembelajaran. Selain itu, perlu juga dilakukan upaya untuk meningkatkan lingkungan pembelajaran baik secara internal maupun eksternal guna menciptakan kondisi yang mendukung bagi perkembangan persepsi peserta didik dalam pembelajaran.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Kesimpulan dari penelitian dan perhitungan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran bola basket dengan pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten berada pada kategori negatif.

#### **B. Keterbatasan Penelitian**

Meskipun peneliti sudah melakukan penelitian dengan sungguh-sungguh, namun masih terdapat kelemahan dan kekurangan yang ditemukan. Kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan peneliti antara lain:

1. Penelitian ini tidak secara rinci mempertimbangkan variasi faktor eksternal yang dapat memengaruhi persepsi peserta didik, seperti latar belakang sosio-ekonomi, lingkungan belajar di rumah, atau pengalaman sebelumnya dalam pembelajaran bola basket. Variasi ini bisa mempengaruhi hasil dan interpretasi dari persepsi peserta didik terhadap pembelajaran tersebut.
2. Penelitian ini terbatas pada satu SMA di satu daerah, yaitu SMA Negeri 1 Karanganyar Kabupaten Klaten. Karena itu, hasil penelitian ini mungkin tidak dapat secara langsung diterapkan pada populasi yang lebih luas, seperti sekolah lain di wilayah yang berbeda atau di luar Kabupaten Klaten.
3. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket penelitian. Tidak menutup kemungkinan responden tidak bersungguh-sungguh dalam mengisi angket tersebut dan apakah jawaban yang diberikan responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

### **C. Saran**

1. Bagi guru PJOK sebelum mengajar perlu memperhatikan persepsi peserta didik terhadap pembelajaran permainan bola basket. Jika telah diketahui seberapa besar persepsi peserta didik terhadap pembelajaran yang dilakukan, maka guru akan lebih mudah ke arah mana materi maupun metode-metode mengajar yang dilakukan sehingga pembelajaran renang dapat lebih bermanfaat bagi peserta didik.
2. Bagi peserta didik agar lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya pembelajaran permainan bola basket.
3. Populasi dan sampel yang digunakan lebih luas.



## DAFTAR PUSTAKA

- Aditama, V., & Pratiwi, D. R. (2020). *Integrasi Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK) Dalam Perangkat Pembelajaran Daring Guru Bahasa Indonesia*. Basastra, 10(2), 196-209.
- Akbar, R. F. (2015). Analisis Persepsi Pelajar Tingkat Menengah Pada Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 10(1).
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Angeli, C., & Valanides, N. (2009). *Epistemological and methodological issues for the conceptualization, development, and assessment of ICT-TPCK: Advances in technological pedagogical content knowledge (TPCK)*. Computers & Education, 52(1), 154-168.
- Ariani, Hrp, N., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik*. (Edisi revisi) Jakarta: Rineka Cipta.
- Astari, M., & Ramadan, Z. H. (2022). Persepsi Orang Tua Terhadap Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 230–241.
- Aziz, F., & Nurwahyunani, A. (2023). Lesson Plan Profile on Respiratory System Material with the TPACK Approach During the Pandemic Period at Senior High School Brebes Regency. *International Journal of Research in Education*, 3(2), 96-104.
- Basuki, S. (2022). *The role of the physical education supervisor in the development of healthy culture living elementary school students*. Educational Sciences: Theory & Practice, 22(2), 179-193.
- Busono, T., Herman, N. D., Krisnanto, E., Maknun, J., & Dewi, N. I. K. (2019), February. Luther's Model Implementation On Multimedia Development 99 For Building Construction Subject In Vocational High School (SMK). *In*

*Proceedings Of The 5th UPI International Conference On Technical And Vocational Education And Training (ICTVET 2018).*

- Doering, A., Veletsianos, G., Schrber, M., & Miller, C. (2009). Using the technological, pedagogical, and content knowledge framework to design online learning environments and professional development. *Journal of Educational Computing Research*.
- Drajati, Nur Arifah, Tan, Lynde, Haryati, Sri, Rochsantiningsih, Dewi, & Zainnuri, Hasan. (2018). Investigating English language teachers in developing TPACK and multimodal literacy. *Indonesian Journal of Applied Linguistics*, 7(3), 575-582.
- Elisa, E. (2018). Pengertian, peranan, dan fungsi kurikulum. *Jurnal Curere*, 1(02).
- Farikah, F., & Al Firdaus, M. M. (2020). Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK): The students' perspective on writing class. *Jurnal Studi Guru dan Pembelajaran*, 3(2), 190-199.
- Hamalik, O. (2018). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hardani, Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiwaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode penelitian kualitatif & kuantitatif*. Wonosari: CV. Pustaka Ilmu.
- Haryanto. (2020). *Evaluasi pembelajaran (konsep dan manajemen)*. Yogyakarta: UNY Press.
- Hastuti, T. A., Jatmika, H. M., & Kalpikosari, Y. (2020). Kesiapan mahasiswa pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi melaksanakan praktik kependidikan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Retrieved April, 7, 2022.
- Hikmah, M. (2020). Makna kurikulum dalam perspektif pendidikan. Al-Ihda': *Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 15(1), 458-463.
- Hung-Cheng Tai, Mei-Yu Pan, & Bih-O Lee. (2015). Applying Technological Pedagogical and Content Knowledge (TPACK) model to develop an online English writing course for nursing students. *Nurse Education Today*, 35(6), 782-788.
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharudin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi penelitian*. Makasar: Gunadarma Ilmu.
- Iswanto, I. (2017). Analisis instrumen ujian formatif mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13(2), 79-91.

- Kemendikbud.(2017). *Tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pelajaran pada kurikulum 2013 pada pendidikan dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2014). *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013 Tahun 2014 SD Kelas IV*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Koehler, M. J., & Mishra, P. (2009). *What is technological pedagogical content knowledge (TPACK)?*. Contemporary Issues in Technology and Teacher Education, 9(1), 60-70.
- Komarudin, K., & Prabowo, M. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran daring mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi Covid-19. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56–66.
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12(2).
- Kusriyanti, K., & Sukoco: (2020). Model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 65-77.
- Kustiawan, Usep. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang : Gunung Samudera.
- Mardiana, R., & Ardaninggar, D. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Bermain Permainan Tradisional Bola Basket Terhadap Keterampilan Bermain Bola Basket Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kebumen. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6(2), 20-28.
- Mishra, P. & M. J. Koehler. (2006). *Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge*. Teachers College Record. 6 (108): 1017-1058
- Mulyasa, E. (2018). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (JARTIKA)*, 3(2), 422-438.
- Nadar, W. (2018). Persepsi orang tua mengenai pendidikan seks untuk anak usia dini. Yaa Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(2), 77-90.

- Napitupulu, B., & Sari, D. (2019). Pengaruh fasilitas belajar dan minat belajar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran kearsipan di SMK Swasta Jambi Medan TA 2018/2019. *Jurnal Administrasi Dan Perkantoran Modern*, 8(3).
- Nazarwaty, N. (2017). *Implementasi Model Pembelajaran Sejarah Think Pair Share Pada Peserta Didik Kelas Xi Ipa 2 Man 1 Banjarmasin*.
- Nuridin, I., & Hartati, S. (2019). *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia.
- Oliver, G., & Harris, D. (2018). *Teaching Basketball: Concepts and Techniques*. Human Kinetics.
- Permendikbud. (2014). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah
- Pulungtana, J. R., & Dwikurnaningsih, Y. (2020). Evaluasi Kinerja Mengajar Guru IPS Dalam Mengimplementasikan TPACK. *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 9(1), 146-155.
- Purwadhi, P. (2019). Pembelajaran inovatif dalam pembentukan karakter siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21-34.
- Purwaningsih, E. D. (2020). *Hubungan Persepsi Tindakan Pencabutan Gigi Rahang Atas Dengan Tingkat Kecemasan Pasien Di Puskesmas* (Doctoral dissertation, Poltekkes Kemenkes Yogyakarta).
- Ratnawati, E. R. (2021). Meta Analisis: Model Pembelajaran Inovatif Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/SMK). *Jurnal Pendidikan Ekonomi Akuntansi dan Kewirausahaan (JPEAKU)*, 1(1), 24-32.
- Sanjaya, Wina. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Schmidt, D. A., Baran, E., Thompson, A. D., Mishra, P., Koehler, M. J., & Shin, T. S. (2009). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): The development and validation of an assessment instrument for preservice teachers. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(2), 123-149.
- Shafaruddin, R. (2013). *Persepsi Mahasiswa Terhadap Upt. Perpustakaan Universitas Tanjungpura* (Doctoral dissertation, Tanjungpura University)
- Sitirahayu, S., & Purnomo, H. (2021). Pengaruh sarana belajar terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 4(3), 164-168.

- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Soraya, N. (2018). Analisis persepsi mahasiswa terhadap kompetensi dosen dalam mengajar pada program studi PAI fakultas ilmu tarbiyah dan keguruan UIN Raden Fatah Palembang. *Tadrib*, 4(1), 183-204.
- Sridadi, S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Team Game Tournament Pada Siswa Kelas VIII SMP. *Edudikara: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(3), 183-194.
- Subagyo, A. K., & Pambudi, A. F. (2015). Persepsi guru pendidikan jasmani sekolah dasar terhadap pendekatan tematik integratif pada kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suherman, A. (2018). *Kurikulum Pembelajaran Penjas*. Sumedang: UPI Sumedang Press
- Sujarwo & Rachman, H. A. (2020). Kontribusi filosofi dan kompetensi pedagogi terhadap kualitas mengajar guru pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (2), 180-190.
- Supriatna, E., & Wahyupurnomo, M. A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN Se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 11(1).
- Suryabrata, S. (2015). *Psikologi pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suyanto, J., Masykuri, M., & Sarwanto, S. (2020). *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 46, 9(1)
- Suyedi, S. S., & Idrus, Y. (2019). Hambatan-hambatan belajar yang mempengaruhi hasil belajar mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah dasar desain jurusan PKK FPP UNT. *Jurnal Gorga Seni Rupa*, 08 (01)
- Syah, M. (2018). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Trianto, Ibnu B. (2014). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang No. 14 Tahun (2005) tentang Guru dan Dosen.
- Usman, M. U. (2017). *Menjadi guru profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

- Wicaksono, P. N., Kusuma, I. J., Festiawan, R., Widanita, N., & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal pendidikan jasmani Indonesia*, 16(1), 41-54.
- Wina, Sanjaya. (2013), *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jakarta*: Kencana Prenada Media Group
- Winarni, S., & Lismadiana. (2020). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari usia dan jenis sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16 (1), 101-114.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



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

Nomor : 049.c/POR/VIII/2023  
Lamp. : 1 bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

14 Agustus 2023

Yth. Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.  
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta


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

Nama : Irma Zahria Muslihah  
NIM : 20601244071  
Judul Skripsi : PERSEPSI SISWA KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK  
MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN  
TPACK DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM

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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,

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



## Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI




Nama Mahasiswa : Irma Zuhri' Muslihah  
 NIM : 20601249071  
 Program Studi : PJKR  
 Pembimbing : Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	8 Jan 2024	Proposal BAB I, di pertajam latar Belakang	2
2.	29 Jan 2024	Proposal BAB I, Revisi kenti-kasi masalah, lanjut BAB II	2
3.	7 Feb 2024	Proposal BAB II, kaji pustaka revisi dan tambah teori TPACK	2
4.	12 Feb 2024	Proposal BAB II, Revisi teori Hakikat Pembelajaran bola basket.	2
5.	19 Feb 2024	Proposal BAB III, Revisi Populasi dan Sampel, lanjut Pembuatan modul dan Instrumen.	2
6.	20 Feb 2024	Revisi modul ajar dan Instrumen	2
7.	21 Feb 2024	Revisi Instrumen Perjenis Subjek, Objek, Predikat, Keterangan	2
8.	22 Feb 2024	Revisi Modul sesuai dg Sintak TGFU	2
9.	1 Maret 2024	Proposal BAB III, Revisi kisi-kisi Faktor Persepsi	2
10.	6 Maret 2024	Proposal BAB III, Revisi Kategorisasi	2
11.	13 Maret 2024	Proposal BAB IV Revisi Pembahasan	2
12.	20 Maret 2024	Revisi Daftar pustaka - Aae uka.	2

Dr. Ngatman, M.Pd.  
 NIP. 19670605 199403 1 001



### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN	<a href="https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian">https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian</a>
	<b>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN DAN KESEHATAN</b> <small>Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281 Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092 Laman: <a href="http://fik.uny.ac.id">fik.uny.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:humas_fik@uny.ac.id">humas_fik@uny.ac.id</a></small>
<hr/>	
Nomor : B/931/UN34.16/PT.01.04/2024	19 Februari 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal	
Hal : Izin Penelitian	
Yth .	<b>SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN</b> <b>Jalan Raya 3 Karangnom, Kecamatan Karangnom, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah</b> <b><u>57475</u></b>
Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:	
Nama :	Irma Zahria Muslihah
NIM :	<u>20601244071</u>
Program Studi :	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan :	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir :	Persepsi Siswa Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karangnom Klaten
Waktu Penelitian :	<u>20 Februari - 30 April 2024</u>
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.	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div></div><div style="text-align: right;">Dekan,  Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. NIP 19830626 200812 1 002</div></div>	
Tembusan : 1. Kepala Layanan Administrasi; 2. Mahasiswa yang bersangkutan.	

Lampiran 4. Angket Uji Validitas

**INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN**

NAMA :

NIM :

Petunjuk pengisian

1. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan sesungguhnya masing-masing individu.
2. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
<b>A.</b>	<b>Faktor Internal Persepsi</b>				
	<b>Perhatian</b>				
1.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi tentang pembelajaran bola basket				
2.	Saya berusaha lebih fokus dan terlibat secara aktif ketika guru menjelaskan materi secara praktik dalam pembelajaran bola basket.				
3.	Saya selalu bertanya jika kurang paham dengan materi pembelajaran bola basket				
4.	Saya merasa guru berhasil mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran materi bola basket, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.				
5.	Saya merasa lebih mudah memahami taktik dan strategi permainan bola basket melalui game yang diterapkan oleh guru.				
6.	Saya merasa materi pembelajaran bola basket menjadi lebih mudah dipahami karena guru menerapkan metode pengajaran yang beragam, seperti penggunaan media visual atau simulasi.				
7.	Saya dapat memahami materi dengan baik karena guru dapat menjelaskan dengan jelas definisi teknik dasar dalam permainan bola basket, seperti dribbling, passing, dan shooting				
	<b>Minat</b>				
8.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran bola basket karena menyenangkan				
9.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran bola basket yang diajarkan oleh guru				
10.	Saya mengikuti pembelajaran bola basket karena ingin lebih mengerti olahraga bola basket				
11.	Saya merasa materi pembelajaran bola basket mencakup penjelasan yang akurat tentang teknik dasar, memberikan pemahaman yang baik tentang aspek-aspek kunci dalam bermain bola basket.				
12.	Saya merasa lebih memahami materi teknik dasar bola basket (dribbling, passing, shooting) karena guru mampu menentukan teknologi berupa video dari <i>platform</i> youtube yang sesuai dan				

	efektif untuk mengembangkan bahan ajar teknik dasar bola basket kelas X				
	<b>Suasana Hati</b>				
13.	Saya merasa tidak terbebani selama mengikuti pembelajaran bola basket				
14.	Saya sudah pernah belajar bola basket sehingga ketika mengikuti pembelajaran tidak merasa kesulitan untuk melakukan teknik gerak yang benar				
15.	Saya tidak mempedulikan teknik gerak yang benar ketika pembelajaran bola basket berlangsung				
16.	Saya merasa waktu berjalan dengan cepat ketika pembelajaran bola basket				
B.	<b>Faktor Eksternal Persepsi</b>				
	<b>Metode Mengajar</b>				
17.	Saya tidak bosan ketika guru mengajar dengan inovasi baru				
18.	Saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran bola basket ketika guru memodifikasi peraturan permainan bola basket				
19.	Saya merasa tidak jenuh ketika guru mengajar dengan cara yang bervariasi				
20.	Saya merasa guru mampu mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa dalam materi permainan bola basket.				
21.	Guru memberikan struktur pembelajaran yang jelas dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, memungkinkan setiap siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.				
	<b>Sarpras</b>				
22.	Saya merasa sarana prasarana sudah mendukung praktek pembelajaran permainan bola basket				
23.	Saya merasa penilaian teori teknik dasar permainan bola basket (dribbling, passing, dan shooting) menggunakan <i>platform</i> quizizz lebih menarik				
	<b>Lingkungan</b>				
24.	Saya merasa bersemangat mengikuti pembelajaran bola basket ketika kondisi lapangan indoor bersih				
25.	Saya akan tetap bersemangat mengikuti pembelajaran bola basket, meskipun kondisi lapangan indoor kotor				
26.	Guru dapat efektif mengatasi situasi sulit atau gangguan dalam kelas selama pembelajaran bola basket, menunjukkan pemahaman yang baik tentang manajemen kelas.				

Lampiran 5. Data Mentah Uji Validitas

NO	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	TOTAL
R1	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	75
R2	4	4	3	3	4	3	4	3	2	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
R3	2	2	1	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	1	2	3	3	4	61
R4	3	3	3	4	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	88
R5	4	3	3	2	4	2	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	85
R6	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	76
R7	3	3	3	2	3	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	76
R8	3	3	3	2	3	2	2	2	4	3	4	3	3	4	3	2	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	79
R9	4	4	4	3	3	4	3	2	1	3	3	4	3	2	4	1	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	83
R10	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	82
R11	3	4	3	4	3	4	3	3	2	2	4	4	3	4	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	84
R12	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	92
R13	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	79
R14	4	3	3	2	3	3	3	4	1	2	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	86
R15	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	92
R16	3	3	3	4	4	4	3	2	1	2	2	3	3	4	4	1	3	3	2	4	4	3	3	3	2	2	74
R17	3	3	3	4	4	3	4	4	1	3	4	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	88
R18	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	87
R19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78

R20	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	90
R21	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	90
R22	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	2	2	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	93
R23	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	93
R24	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	92
R25	4	4	4	4	4	4	4	4	1	2	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	90
R26	3	3	2	3	4	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
R27	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
R28	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	86
R29	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	92
R30	4	4	3	4	4	4	3	3	3	1	3	4	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	83
R31	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	94
R32	4	4	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	92
R33	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	93
R34	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	85
R35	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	94
R36	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	92
R37	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R38	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
R39	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
R40	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	85

R41	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	71
R42	3	2	2	3	2	3	2	4	3	2	1	3	4	3	2	4	3	4	2	3	2	3	73
R43	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	2	1	3	4	3	3	4	4	85
R44	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	1	3	3	4	2	4	2	4	3	2	3	78
R45	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	4	1	3	3	2	3	3	3	3	71
R46	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	70
R47	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	71
R48	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	71
R49	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
R50	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	89
R51	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	97
R52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	76
R53	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	77
R54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	77
R55	3	4	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	82
R56	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	88
R57	3	4	3	3	3	4	3	3	3	1	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	80
R58	4	4	3	4	4	4	4	4	3	1	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	92
R59	4	4	3	4	3	4	3	4	2	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	94
R60	4	4	3	4	4	4	4	3	3	1	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	83
R61	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	76

R62	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R63	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R64	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	1	3	3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	90
R65	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	1	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	96
R66	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72
R67	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	95
R68	3	3	3	3	3	3	4	3	2	1	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	78
R69	3	3	3	3	3	3	4	3	2	1	3	3	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	78
R70	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R71	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
R72	4	4	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	96
R73	4	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	98
R74	4	4	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	3	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	92
R75	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	73
R76	3	3	3	4	3	1	2	3	1	3	3	4	4	4	4	4	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	2	4	80
R77	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	85
R78	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	75
R79	3	3	3	2	4	3	4	3	3	1	3	4	2	4	4	4	4	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
R80	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75
R81	4	4	4	3	4	4	4	4	3	1	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	94
R82	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	81



R83	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	88
R84	3	4	4	3	4	3	3	4	3	2	1	1	4	2	3	3	3	4	4	3	3	2	76
R85	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77
R86	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	78
R87	4	4	3	4	3	3	3	4	3	1	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	89
R88	3	4	2	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	89
R89	4	4	3	4	3	3	3	3	3	1	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	88
R90	2	2	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	4	3	3	2	1	66
R91	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	92
R92	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	81
R93	4	4	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	91
R94	3	4	3	4	3	4	3	4	3	1	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	80
R95	2	3	2	3	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	81
R96	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	86
R97	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	77
R98	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	74
R99	4	4	3	3	3	4	3	3	3	2	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	83
R100	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	80
R101	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	81
R102	4	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	81
R103	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	2	84

R104	3	3	4	2	3	2	3	3	1	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	82
R105	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	93
R106	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	84
R107	4	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	84
R108	4	4	3	3	3	3	4	2	2	4	4	3	4	2	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	82
R109	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	77
R110	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	77
R111	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R112	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	104
R113	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	4	3	4	93
R114	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R115	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R116	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	85
R117	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	91
R118	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
R119	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	76
R120	4	3	3	4	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	78
R121	4	4	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	98
R122	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	63
R123	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	78
R124	4	4	3	4	3	3	3	2	2	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	90







## Lampiran 6. Surat Permohonan Validitas

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN <https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI**  
**UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**  
**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN**  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas\_fik@uny.ac.id

---

Nomor : B/313/UN34.16/LT/2024 1 Maret 2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth. **Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.**  
**FIKK UNY**

Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama	: Irma Zahria Muslihah
NIM	: 20601244071
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir	: PERSEPSI SISWA KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK MATERI PERMAINAN BOLA BASKET DENGAN PENDEKATAN TPACK DI SMA NEGERI 1 KARANGANOM KLATEN
Waktu Uji Instrumen	: Selasa - Kamis, 20 - 22 Februari 2024

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.  
Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.  
NIP. 19830626 200812 1 002

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

1 dari 1 01/03/2024, 15.07

## Lampiran 7. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir

### SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.

NIP : 197209042001122001

Jurusan :

menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Irma Zahria Muslihah

NIM : 20601244071

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TA : Persepsi Siswa Kelas X Terhadap Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan Tpack di Sma Negeri 1 Karanganyar Klaten

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

☐

Layak digunakan untuk penelitian

☒

Layak digunakan dengan revisi

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta,  
Validator,



Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197209042001122001

Catatan:

☐

## Lampiran 8. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Beri tanda ✓

### HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Irma Zahria Muslihah

NIM : 20601244071

Judul TA : Persepsi Siswa Kelas X Terhadap Pembelajaran Pjok Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan Tpack di Sma Negeri 1 Karanganyar Klaten

No	Variabel	Saran/Tanggapan
1	Persepsi	Berikan instruksi & tambahkan
2	TPACK	Berikan instruksi & tambahkan
3	Struktur	Struktur lebih - 8-pada
	Komentar Umum/Lain-lain:	

Yogyakarta,  
Validator,



Dr. Tri Ani Hastuti, S.Pd., M.Pd.  
NIP. 197209042001122001



Lampiran 9. Instrumen Penelitian Setelah Uji Validitas

**INSTRUMEN PENELITIAN**

NAMA :

NIM :

Petunjuk pengisian

3. Pilihlah jawaban sesuai dengan keadaan sesungguhnya masing-masing individu.
4. Pilihlah salah satu jawaban di bawah ini SS (Sangat Setuju), S (Setuju), TS (Tidak Setuju), dan STS (Sangat Tidak Setuju).

No	Pernyataan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
<b>A.</b>	<b>Faktor Internal Persepsi</b>				
	<b>Perhatian</b>				
1.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi tentang pembelajaran bola basket				
2.	Saya berusaha lebih fokus dan terlibat secara aktif ketika guru menjelaskan materi secara praktik dalam pembelajaran bola basket.				
3.	Saya selalu bertanya jika kurang paham dengan materi pembelajaran bola basket				
4.	Saya merasa guru berhasil mengelola kelas dengan baik selama pembelajaran materi bola basket, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.				
5.	Saya merasa lebih mudah memahami taktik dan strategi permainan bola basket melalui game yang diterapkan oleh guru.				
6.	Saya merasa materi pembelajaran bola basket menjadi lebih mudah dipahami karena guru menerapkan metode pengajaran yang beragam, seperti penggunaan media visual atau simulasi.				
7.	Saya dapat memahami materi dengan baik karena guru dapat menjelaskan dengan jelas definisi teknik dasar dalam permainan bola basket, seperti dribbling, passing, dan shooting				
	<b>Minat</b>				
8.	Saya bersemangat mengikuti pembelajaran bola basket karena menyenangkan				
9.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran bola basket yang diajarkan oleh guru				
10.	Saya mengikuti pembelajaran bola basket karena ingin lebih mengerti olahraga bola basket				
11.	Saya merasa materi pembelajaran bola basket mencakup penjelasan yang akurat tentang teknik dasar, memberikan pemahaman yang baik tentang aspek-aspek kunci dalam bermain bola basket.				
12.	Saya merasa lebih memahami materi teknik dasar bola basket (dribbling, passing, shooting) karena guru mampu				

	menentukan teknologi berupa video dari <i>platform</i> youtube yang sesuai dan efektif untuk mengembangkan bahan ajar teknik dasar bola basket kelas X				
	<b>Suasana Hati</b>				
13.	Saya merasa tidak terbebani selama mengikuti pembelajaran bola basket				
14.	Saya sudah pernah belajar bola basket sehingga ketika mengikuti pembelajaran tidak merasa kesulitan untuk melakukan teknik gerak yang benar				
15.	Saya merasa waktu berjalan dengan cepat ketika pembelajaran bola basket				
B.	<b>Faktor Eksternal Persepsi</b>				
	<b>Metode Mengajar</b>				
16.	Saya tidak bosan ketika guru mengajar dengan inovasi baru				
17.	Saya lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran bola basket ketika guru memodifikasi peraturan permainan bola basket				
18.	Saya merasa guru mampu mengadaptasi metode pengajaran sesuai dengan gaya belajar dan tingkat pemahaman siswa dalam materi permainan bola basket.				
19.	Guru memberikan struktur pembelajaran yang jelas dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa, memungkinkan setiap siswa mengikuti pembelajaran dengan baik.				
	<b>Sarpras</b>				
20.	Saya merasa penilaian teori teknik dasar permainan bola basket (dribbling, passing, dan shooting) menggunakan <i>platform</i> quizizz lebih menarik				
	<b>Lingkungan</b>				
21.	Saya merasa bersemangat mengikuti pembelajaran bola basket ketika kondisi lapangan indoor bersih				
22.	Guru dapat efektif mengatasi situasi sulit atau gangguan dalam kelas selama pembelajaran bola basket, menunjukkan pemahaman yang baik tentang manajemen kelas.				

Lampiran 10. Data Kasar Penelitian

	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	TOTAL
R1	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	66
R2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	86
R3	2	2	1	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3	2	2	2	1	2	1	3	4	2	51
R4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	76
R5	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	77
R6	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	65
R7	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	66
R8	3	3	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	72
R9	4	4	4	4	3	4	3	2	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	77
R10	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69
R11	3	4	3	4	3	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	74
R12	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	79
R13	3	3	3	4	2	4	4	2	2	3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	4	4	3	73
R14	4	3	3	3	4	4	3	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	80
R15	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	84
R16	3	3	3	3	2	4	3	2	2	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	2	3	60
R17	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	78
R18	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	78
R19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R20	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	80
R21	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	76
R22	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	82
R23	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	82
R24	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	79
R25	4	4	4	4	4	4	4	1	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	83
R26	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64
R27	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	64





R90	2	2	2	2	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	2	3	4	3	1	2	2	58
R91	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	85
R92	3	3	2	3	3	3	4	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	72
R93	4	4	3	3	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	81
R94	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	68
R95	2	3	2	3	4	4	3	3	3	4	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	68
R96	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	75
R97	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	66
R98	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	66
R99	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	69
R100	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	71
R101	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70
R102	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	70
R103	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	75
R104	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	77
R105	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	3	80
R106	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	69
R107	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	71
R108	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	73
R109	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	68
R110	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	65
R111	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R112	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
R113	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	83
R114	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R115	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R116	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	75
R117	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	77
R118	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R119	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
R120	4	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	67

R121	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	84
R122	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	57
R123	3	3	2	3	4	3	4	4	3	2	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	74
R124	4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	81
R125	4	3	3	2	3	4	2	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R126	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	67
R127	4	4	3	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	77
R128	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	64
R129	3	4	3	3	3	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	69
R130	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	72
R131	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	72
R132	3	4	3	3	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	76
R133	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	69
R134	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R135	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R136	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R137	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R138	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R139	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	81
R140	4	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66
R141	3	3	2	1	2	3	3	2	3	3	1	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	59
R142	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
R143	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
R144	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	72
R145	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	65
R146	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	63
R147	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	72
R148	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
R149	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	88
R150	3	3	2	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	62
R151	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	66





Gambar 6. *Google Form*

## Kuesioner " Persepsi Siswa Kelas X Terhadap Pembelajaran PJOK Materi Permainan Bola Basket dengan Pendekatan TPACK di SMA Negeri 1 Karanganom Klaten"

Assalamu'alaikum Wr. Wb  
Salam Olahraga!!

Perkenalkan saya Irma Zahria Muslihah salah satu mahasiswa Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) UNY sedang melakukan pengambilan data dalam proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi (TAS). Pada kesempatan ini, saya berharap peserta didik mengisi kuesioner dibawah ini. Perihal jawaban dan informasi akan sangat terjamin kerahasiaannya.

Saya ucapkan terima kasih kepada seluruh peserta didik yang telah mengisi kuesioner ini.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Gambar 7. *Platform Quizizz*

Score	Accuracy 📊	Q1 86%	Q2 81%	Q3 97%	Q4 68%	Q5 81%	Q6 51%	Q7 62%	Q8 84%	Q9 91%
8970	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8920	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8760	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8690	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8460	90% (9 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓
8240	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8190	100% (10 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7930	90% (9 / 10 pts)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
7890	90% (9 / 10 pts)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓
7760	90% (9 / 10 pts)	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✗	✓	✓
7740	90% (9 / 10 pts)	✓	✓	✓	✗	✓	✓	✓	✓	✓

Gambar 8. Peserta didik melihat tayangan materi teknik dasar permainan bola basket melalui *Platform Youtube*



Gambar 9. Peserta didik meneggrjakan *Quizizz*



Gambar 10. Pembelajaran Permainan Bola Basket di *Indoor*

