

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP MODEL TGfU DALAM
PERMAINAN BOLA VOLI DI SMK NEGERI 1 WONOSARI
GUNUNGGKIDUL TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024.**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh :
Davit Alan Saputra
NIM 20601244093

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

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP MODEL TGfU DALAM
PERMAINAN BOLA VOLI DI SMK NEGERI 1 WONOSARI
GUNUNGGKIDUL TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024.**

Davit Alan Saputra
NIM 20601244093

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGfU dalam permainan bola voli di SMK Negeri 1 Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tersebut. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data kuesioner. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul yang berjumlah 36 peserta didik, yang diambil menggunakan teknik *total sampling* satu kali pengambilan data dilapangan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berada dikategori sangat setuju sebesar 8,33% (3 peserta didik), setuju 13,89% (5 peserta didik), tidak setuju 77,78% (28 peserta didik), sangat tidak setuju 0,00% (0 peserta didik) demikian hasil beberapa kategori peserta didik mampu meningkat hasil belajarnya lebih tertarik dengan penerapan model pendekatan TGfU di pembelajaran permainan bola voli .

Kata kunci: persepsi, peserta didik kelas X, TGfU, pembelajaran permainan bola voli.

**PERCEPTION OF TENTH GRADE STUDENTS REGARDING TGfU
MODEL IN VOLLEYBALL GAME LEARNING AT SMK NEGERI 1
WONOSARI GUNUNGKIDUL IN 2023/2024 SCHOOL YEAR**

Davit Alan Saputra
20601244093

ABSTRACT

This research aims to determine the perception of tenth grade students regarding TGfU in the volleyball game learning at SMK Negeri 1 Wonosari (Wonosari 1 Vocational High School) in 2023/2024 school year.

This research was a descriptive study conducted to describe the symptoms, phenomena or events. The method used a survey with questionnaire data collection techniques. The research population was the tenth grade students majoring Office Management at SMK Negeri 1 Wonosari, Gunungkidul for about 36 students, taken by total sampling in one data sampling in the field. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis presented in percentage form.

The research results show that 8.33% (3 students) strongly agreed, 13.89% (5 students) agreed, 77.78% (28 students) disagreed, 0.00% (0 student) strongly disagreed. Hence, the results of several categories of students are able to improve their learning outcomes and they are more interested in implementing the TGfU approach model in the volleyball game learning.

Keywords: perception, tenth grade students, TGfU, volleyball game learning.

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Davit Alan Saputra

NIM : 20601244093

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Falkultas : Ilmu Olahraga Dan Kesehatan

Judul Skripsi : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU
Dalam Permainan Bola Voli Di SMK NEGERI 1 Wonosari Gunungkidul
Tahun Pembelajaran 2023/2024.

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

Yogyakarta, 27 Mei 2024

Yang menyatakan,



Davit Alan Saputra

NIM. 20601244093

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN
PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP MODEL TGFU DALAM
PERMAINAN BOLA VOLI DI SMK NEGERI 1 WONOSARI
GUNUNGGIDUL TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024.

TUGAS AKHIR SKRIPSI

DAVIT ALAN SAPUTRA

20601244093

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keloahragaan Dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta.

Tanggal : 27 Mei 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001



Yuyun Ari Wibowo S.Pd.Jas., M. Or.
NIP. 198305092008121002

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN
PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP MODEL TGFU DALAM
PERMAINAN BOLA VOLI DI SMK NEGERI 1 WONOSARI
GUNUNGGIDUL TAHUN PEMBELAJARAN 2023/2024.

TUGAS AKHIR SKRIPSI
DAVIT ALAN SAPUTRA
20601244093

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 19 Juni 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tagger	Tanggal
Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or (Ketua Tim Penguji)		03-07-2024
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or (Sekretaris Tim Penguji)		02-07-2024
Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd (Penguji Utama)		01-07-2024

Yogyakarta, 19 Juli 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Dr. Hedi Ardyananto Hermawan, S. Pd., M. Or.
NIP. 1977021822008011002

MOTTO

“Jangan terlalu bergantung, pada siapapun di dunia ini. Karena bayanganmu saja akan meninggalkanmu di saat gelap”. – Ibnu Taymiyyah

“Waktu adalah kekuatan. Bila kita memanfaatkan seluruh waktu, kita sedang berada di atas keberuntungan”. – John F Kenedy

“Sopo Tekun Bakal Tekan”. – Filosofi Jawa

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur yang mendalam, telah terselesaikannya penulisan Skripsi ini.

Penulis mempersembahkan kepada:

1. Keluarga penulis khususnya kedua orang tua saya tercinta ibu Winanti dan ayah Sugiyono yang selalu memberikan segalanya tanpa tau rasa lelah terhadap kehidupan penulis dan tidak bisa dinilai oleh apapun.
2. Seluruh teman-teman yang menemani dan bertemu dengan penulis di tanah perantauan.
3. Diri sendiri yang telah berjuang banyak sampai akhir selesainya penulisan Skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur senantiasa penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir skripsi yang berjudul “Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGfU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024”. Disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

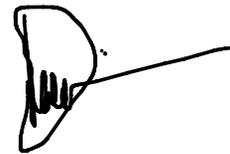
Terselesaikan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S. Pd., M. Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Drs. Ngatman, M.Pd., selaku Koorprodi Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Yuyun Ari Wibowo, S. Pd. Jas., M.Or., dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

4. Bapak Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or selaku sekretaris dan Dr. Tri Ani Hastuti M.Pd. sebagai penguji utama yang telah memberikan koreksi secara komprehensif terhadap tugas akhir skripsi ini.
5. Prof. Dr. Sumaryanto M.Kes Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Kepala sekolah SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi dengan kelancaran.
7. Staf dan peserta didik SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman PJKR B 2020 yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

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

Yogyakarta, 13 Mei 2024
Penulis,

A handwritten signature in black ink, consisting of a stylized, somewhat abstract shape with a long horizontal line extending to the right.

Davit Alan Saputra
NIM.20601244093

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	8
D. Merumuskan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Deskripsi Teori	11
1. Konsep Persepsi	11
2. Teaching Games For Understanding (TGfU)	19
3. Pembelajaran Bola Voli	23
4. Pembelajaran Bola Voli di SMK N 1 Wonosari	36

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas X SMK N 1 Wonosari.....	38
B. Kerangka berpikir.....	46
BAB III METODE PENELITIAN	50
A. Desain Penelitian.....	50
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
C. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasionalnya	50
D. Subjek Penelitian.....	51
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	51
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen.....	55
G. Teknik Analisis Data	56
BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Faktor Internal	60
2. Faktor Eksternal	62
B. Pembahasan.....	65
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	69
A. Kesimpulan	69
B. Implikasi.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Alternatif Jawaban Angket	53
Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen	54
Tabel 3 Deskriptif Statistik Total	59
Tabel 4 Distribusi Frekuensi Total	59
Tabel 5 Deskriptif Statistik Internal	61
Tabel 6 Distribusi Frekuensi Internal	61
Tabel 7 Deskriptif Statistik Eksternal	63
Tabel 8 Distribusi Frekuensi Eksternal	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kerangka Pikir.....	49
Gambar 2 Diagram Batang Total	60
Gambar 3 Diagram Batang Internal	62
Gambar 4 Diagram Batang Eksternal	64

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Validasi	80
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas.....	83
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian SMK N 1 WONOSARI	85
Lampiran 4 Instrumen Skala Psikologi (Angket).....	90
Lampiran 5 Data Penelitian.....	92
Lampiran 6 Deskriptif Statistik.....	94
Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian.....	95

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sebagai elemen guna membentuk manusia yang terampil dan berkarakter agar bisa dapat berkontribusi dengan baik. Pendidikan merupakan proses sistematis untuk meningkatkan martabat manusia secara holistik. Idealisme pada pendidikan mengedepankan nilai-nilai humanisme yang mendasar sehingga dengan nilai-nilai dapat membentuk manusia-manusia yang berkualitas (Mujab, 2023). Pendidikan adalah salah satu senjata garda terdepan untuk menyongsong masa depan terutama perihal pembentukan karakter bagi generasi Z, sebagai bekal untuk menghadapi tantangan yang ada pada abad 21 agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan luhur, kecerdasan dalam olah pikir, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya (Pristiwanti et al., 2022).

Pendidikan merupakan proses yang berkelanjutan dan tak pernah berakhir (*never ending process*), sehingga dapat menghasilkan suatu kualitas yang bersinambungan yang ditunjukkan pada perwujudan sosok manusia untuk masa depan dan berakar pada nilai-nilai budaya bangsa serta Pancasila. Pendidikan juga bertujuan menciptakan generasi yang berkompeten di bidangnya masing-masing selain menunjang karir masa depan anak muda, pendidikan juga memfasilitasi agar terciptanya lapangan pekerjaan atau pemikiran-pemikiran yang bisa juga berpengaruh bagi dirinya sendiri hingga kalangan luas (Sujana, 2019). Pendidikan merupakan

salah satu proses yang diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Pendidikan menciptakan karakter kepada peserta didik sehingga bisa menjadikan latar belakang untuk terjun di dunia perkerjaan, dari pembentukan karakter yang baik akan mempunyai kualitas dalam dirinya. Menurut (Muchtar, D., & Suryani, 2019) hanya bangsa yang memiliki karakter kuat yang mampu menjadikan dirinya sebagai bangsa yang bermartabat dan disegani oleh bangsa-bangsa lain. Pendidikan karakter seharusnya membawa peserta didik ke pengenalan nilai secara kognitif, penghayatan nilai secara afektif, dan akhirnya ke pengalaman nilai secara nyata (Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, 2019). Dari kesimpulan beberapa teori diatas kesimpulannya pengertian Pendidikan yaitu suatu proses belajar mengajar dilaksanakan oleh guru untuk peserta didik agar menciptakan manusia yang mempunyai akhlak mulia dan berkompeten sesuai bidangnya.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, permainan atau olahraga yang terpilih untuk mencapai tujuan pendidikan (Mustafa & Dwiyo, 2020). Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan dengan pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sadar, sistematis, dan intensif guna merangsang pertumbuhan fisik, metorik, berfikir, emosional, sosial, dan moral sehingga keberlangsungan pendidikan jasmani menciptakan seseorang yang mempunyai badan sehat dan terampil dalam melakukan aktivitas (Therayana, 2021). Pendapat senada dikemukakan oleh (Safrizal, 2022)), pendidikan jasmani adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungan, melalui aktivitas jasmani

yang dikelola secara sistematis untuk menuju manusia Indonesia seutuhnya, dengan adanya pendidikan jasmani tumbuh kembang dialami oleh anak akan terjaga dengan optimal memberikan gerak tubuh sesuai dengan kelompok umur anak tersebut. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan ketrampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif dan sikap sportif, kecerdasan emosi. Lingkungan belajar diatur seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah jasmani, psikomotor, kognitif, dan afektif setiap siswa (Argha Paksy Narendra Sylvayoga, 2021).

Istilah pendidikan jasmani yang telah dikenal pada tahun 1950-an di Indonesia, cukup lama menghilang dari wacana. Terutama sejak tahun 1960-an, tatkala istilah itu diganti dengan istilah olahraga. Dampak dari perubahan tersebut sangat luas dan mendalam. Terutama terhadap struktur dan isi kurikulum di semua jenjang pendidikan sekolah, kesalahpahaman juga terjadi terhadap makna kedua istilah itu, karena hampir selalu hanya dikaitkan dengan kepentingan pembinaan fisik seperti tujuan berprestasi atau sebatas pencapaian derajat kebugaran jasmani. Konsep dasar pendidikan jasmani pada hakikatnya merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mengapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran melalui suatu aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat aktif sikap sportif, dan kecerdasan emosi. Pendidikan jasmani merupakan komponen terpenting secara keseluruhan telah

disadari oleh banyak kalangan terutama pada pendidikan jasmani dan olahraga terdapat juga materi permainan bola voli, Pembelajaran Pendidikan jasmani belum berjalan efektif karena ada beberapa faktor yang menghambat belum seperti yang diharapkan dalam pembelajaran PJOK. pendidikan jasmani dan olahraga harus di sesuaikan dengan perkembangan peserta didik dan cara penyampaian materi.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah pendidikan yang mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia yang berupa sikap tindak dan karya untuk diberi bentuk, isi, dan arah menuju kebulatan kepribadiannya sesuai dengan cita-cita kemanusiaan. Tetapi pendidikan menuju arah sportivitas harus dijaga dan ditanamkan pada anak dapat juga diuraikan bahwa arti pendidikan jasmani (Safrizal, 2022) meliputi : (1) Gerak badan, ialah menggerakkan anggota tubuh baik sengaja atau tidak biasanya untuk menyegarkan badan, (2) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, ialah pendidikan yang bertitik tolak atau bertitik pangkal pada jasmani dan manusia keseluruhan menjadi tujuan agar terciptanya suatu aktivitas fisik bertujuan menjadi badan sehat secara jasmani dan rohaninya, (3) Pendidikan olahraga, ialah menggerakkan badan melalui aktivitas fisik atau dari cabang olahraga tertentu.

Pendekatan model TGfU sudah diterapkan oleh guru PJOK SMK Negeri 1 Wonosari dan pada saat saya melaksanakan praktik krprndidikan selama 2 bulan setengah juga menerapkan pendekatan model TGfU peserta didik yang sulit untuk memahami atau giat belajar yang sangat rendah untuk mngetahui sejauh mana peserta didik ini tau apa itu pendekatan Teaching Games for Understanding (TGfU) dengan

melalui persepsi agar membantu meningkatnya hasil belajar peserta didik, pada saat melaksanakan pengambilan data sebelumnya saya membuat RPP pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan TGfU.

Profil singkat SMK Negeri 1 Wonosari dirintis pada tanggal 1 Agustus 1963 dengan nama SMEA Persiapan atau SMEP. SMEP berdiri di lahan yang sekarang dipakai untuk SMPN 2 Wonosari, pada saat itu SMEP memperoleh peserta didik sebanyak 2 kelas yang pimpinan Bp. Tulik Suwarno, B.A. Berawal dengan nama SMEP, SMK Negeri 1 Wonosari kala itu mengalami 2 kali perubahan nama, pada tahun 1964 SMEP resmi berubah nama menjadi SMEA Negeri Wonosari berdasarkan SK No: 294/B.3/Kej tertanggal 1 Agustus 1964, tepat satu tahun sekolah dirintis, dan ditetapkan sebagai hari berdirinya SMK Negeri 1 Wonosari. merupakan salah satu sekolah “sepuh” di wilayah Gunungkidul. Sebelum dibuka sekolah lanjutan umum yang dikenal dengan nama SMA, masyarakat Gunungkidul dahulu familiar dengan sekolah-sekolah yang mencetak kader langsung bisa berkarya, seperti: SPG (Sekolah Pendidikan Guru), SMEA (Sekolah Menengah Ekonomi Atas), STM (Sekolah Teknik Menengah), dan bahkan ST (Sekolah Teknik) yang setara dengan jenjang SMP pada saat ini.

Dari permasalahan yang muncul pada saat pelaksanaan pembelajaran di SMK N 1 Wonosari yaitu dari antrian pada saat praktik berlangsung, peserta didik pasif, dan tidak menyukai proses pembelajaran bola voli, kesimpulannya kurang maksimal peserta didik dalam mengikuti pembelajaran permainan bola voli tentunya diadakan trobosan baru agar membuat peserta didik tertarik mengikuti pembelajaran bola voli

tersebut yaitu melalui pendekatan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana peserta didik mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Pendekatan pembelajaran TGfU sendiri tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik tertentu tetapi bermain olahraga yang dalam pelaksanaan pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak harapannya diterapkan pendekatan TGfU mampu meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Ada beberapa kelebihan pendekatan TGfU yaitu TGfU memfokuskan pendekatan taktikal secara tidak langsung seperti cara berfikir. TGfU sendiri membuat peserta didik mampu berfikir kreatif dalam proses pembelajaran contoh pengembangan permainan tanpa meninggalkan teknik yang ada di permainan bola voli. Penerapan TGfU akan diterapkan di SMK N 1 Wonosari oleh guru pada saat pada pelajaran PJOK, dari uraian permasalahan diatas peneliti akan melihat persepsi peserta didik terkait pembelajaran model TGfU.

Sebagaimana yang telah ada beberapa fenomena pada saat pembelajaran permainan bolavoli di SMK N 1 Wonosari masih kurangnya optimal peseta didik yang proses pembelajaran membosankan, mengikuti pembelajaran tersebut akan membuat peserta didik sulit meningkatkan kualitas belajar ataupun kualitas berfikir, didalam TGfU ini peserta didik dituntut untuk berfikir kritis dan berfikir kreaif sehingga pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik akan termotivasi proses pembelajaran dengan penerapan model TGfU.

Hal-hal yang seperti di atas yang kini menjadi permasalahan bagi peserta didik kelas X di SMK N 1 Wonosari sehingga harus ada penanganan lebih lanjut agar pembelajaran permainan bolavoli sendiri mendapatkan hasil yang diharapkan dari guru dan peserta didik paham pembelajaran model TGfU sehingga dapat menunjang hasil belajar bagi peserta didik. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, Maka peneliti akan melakukan penelitian yang berjudul “Persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGfU didalam permainan bola voli di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul tahun pembelajaran 2023/2024.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diuraikan permasalahan sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran Pendidikan jasmani di SMK N 1 Wonosari belum maksimal karena adanya peserta didik yang pasif dan adanya antrian.
2. Belum diketahuinya persepsi peserta didik kelas X SMK N 1 Wonosari terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan TGFU.
3. Masih ada peserta didik kelas X di SMK N 1 Wonsari yang mengalami kesulitan saat pembelajaran permainan bola voli.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak keluar dari pembahasan diawal dan tidak menyimpang dan tepat pada sasaran, maka peneliti membatasi permasalahan tersebut sebagai berikut : Persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran Permainan Bola Voli dengan pendekatan TGFU Di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

D. Merumuskan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan skripsi ini “bagaimana Persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran Permainan Bola Voli dengan pendekatan TGFU Di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui “Persepsi peserta didik kelas X terhadap pembelajaran Permainan Bola Voli dengan pendekatan TGfU Di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024”.

F. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat yang dihasilkan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritik

- a. Menambah kajian literatur tentang persepsi dan hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bagi pihak-pihak tertentu terkait dengan dunia pendidikan terutama Pendidikan Sekolah Menengah Kejuruan.

2. Manfaat Praktik

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat memperluas pengetahuan untuk mempelajari lebih banyak hal atau materi. Memberikan informasi pengetahuan baru di era generasi Z maupun masyarakat luas sehingga dilakukan penelitian ini agar bisa menjadi referensi terkait pembelajaran permainan bola voli.

b. Bagi Mahasiswa PJKR

Hal penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan untuk menambah wawasan dan sebagai referensi untuk melakukan kajian serta penelitian lebih lanjut tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGfU dalam permainan bola voli di SMK N 1 Gunungkidul tahun pembelajaran 2023/2024.

c. Bagi Guru Penjasorkes

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi lanjutan terhadap guru penjasorkes sehingga pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model tersebut bisa terlaksana dengan optimal dan mengembangkan dengan baik terhadap peserta didiknya. Hasil penelitian diharapkan dapat menjadikan salah satu referensi guru penjasorkes dalam rangka meningkatkan mutu pengajaran di sekolah.

d. Bagi Peserta didik

Penelitian ini diharapkan peserta didik dapat menambah ilmu pengetahuan serta referensi, dengan mempergunakan acuan penelitian ini dalam meningkatkan kemampuan belajar permainan bolavoli sehingga dalam belajar dapat meningkatkan peserta didik secara akademik dan non akademik

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Konsep Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi pada hakikatnya adalah secara etimologi, persepsi atau dalam bahasa Inggris *perception* berasal dari bahasa latin *perception*, dari *percipere*, yang artinya menerima atau mengambil. Persepsi adalah pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi (*sensory stimuli*) Menurut (Dinda, 2023). Persepsi adalah proses pemahaman atau pemberian makna atas suatu informasi terhadap stimulus. Stimulus didapat dari proses penginderaan terhadap objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan antar gejala yang selanjutnya diproses oleh otak. Istilah persepsi biasanya digunakan untuk mengungkapkan tentang pengalaman terhadap suatu benda atau suatu kejadian yang dialami.

Persepsi adalah kemampuan seseorang untuk mengorganisir suatu pengamatan, kemampuan tersebut anatara lain: kemampuan untuk membedakan, kemampuan untuk mengelompokan, dan kemampuan untuk memfokuskan. Oleh karena itu seseorang bisa saja memiliki persepsi yang berbeda, walaupun objeknya sama. Hal tersebut kemungkinan karena adanya perbedaan dalam hal sistem nilai dan ciri kepribadian individu yang bersangkutan (Pambudi et al., 2019),. Persepsi

memiliki pengertian dalam arti sempit dan arti luas. Dalam arti sempit persepsi yaitu penglihatan: bagaimana seorang melihat sesuatu, dan dalam arti luas persepsi yaitu: pandangan atau pengertian, bagaimana seseorang memandang dan mengartikan sesuatu hal. persepsi adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Persepsi manusia terdapat perbedaan sudut pandang dalam pengideraan. Ada yang mempersepsikan suatu itu baik atau persepsi yang positif maupun persepsi negatif yang mempengaruhi tindakan manusia yang tampak atau nyata (Alamsyah et al., n.d.).

Persepsi merupakan pendapat, opini, atau pandangan seseorang terhadap sesuatu, peristiwa atau fenomena. Mutu dari sebuah pelayanan dapat dilihat dari bagaimana stakeholder atau pelanggan mempersepsikan layanan tersebut. Persepsi diartikan memberi rangsangan atau stimulus terhadap suatu peristiwa contoh objek, kejadian sehari-hari yang terjadi pada kehidupan sehari-hari (Simarmata, 2015). Persepsi dapat didefinisikan sebagai cara individu memberi makna. Hasil pemaknaan merupakan interpretasi dari yang kemudian diterjemahkan dalam bentuk tingkah laku sebagai reaksi. Persepsi merupakan aktifitas integrated dalam diri individu, maka apa yang ada dalam diri individu akan ikut aktif dalam persepsi. Persepsi dapat dipengaruhi oleh perasaan, kemampuan berfikir, perhatian, pengalam-pengalaman individu yang tidak sama, maka dalam mempersepsi stimulus, hasil persepsi akan berbeda (Masrokhah, 2013). Persepsi sebagai suatu proses yang ditempuh individu

untuk mengorganisasikan dan menafsirkan atau menginterpretasikan kesan-kesan Indera mereka agar memberikan makna bagi lingkungan mereka. Faktor yang mempengaruhi persepsi ini adalah : faktor dari karakteristik atau ekspektasi), faktor situasional seperti (waktu, keadaan/tempat kerja, keadaan sosial); dan faktor dalam target seperti (hal-hal yang baru, gerakan, bunyi, suara, ukuran, latar belakang, kedekatan dan kesamaan (Simbolon, 2007).

b. Ciri-ciri Umum Persepsi

Agar dihasilkan suatu pengindraan yang bermakna, ada ciri-ciri umum tertentu dalam persepsi, ciri-ciri tersebut yaitu sebagai berikut :

- a. Modalitas ransangan harus sesuai dengan modalitas setiap indra, dan paham gejala yang sudah terjadi.
- b. Dimensi ruang persepsi mempunyai sifat ruang (dimensi ruang) yang dimaksud ialah harus ada didalam lingkup yang kemudian bisa di persepsikan
- c. Dimensi waktu persepsi mempunyai dimensi waktu, seperti cepat lambat, tua muda, dan lain-lain.
- d. Struktur konteks keseluruhan yang menyatu dari beberapa hal, objek gejala-gejala dalam dunia pengamatan mempunyai struktur yang menyatu dengan konteksnya. Berguna agar suatu gejala tersusun dengan baik.

c. Proses Pembentukan Persepsi

Proses pembentukan persepsi dimulai dengan penerimaan rangsangan dari berbagai sumber melalui panca indera yang dimiliki, setelah itu diberikan respon sesuai dengan penilaian dan pemberian arti terhadap rangsang lain. Setelah diterima rangsangan atau data yang ada diseleksi. Untuk menghemat perhatian yang digunakan rangsangan-rangsangan yang telah diterima di seleksi lagi untuk diproses pada tahapan yang lebih lanjut, Setelah diseleksi rangsangan diorganisasikan berdasarkan bentuk sesuai dengan rangsangan yang telah diterima. Setelah data diterima dan diatur, proses selanjutnya individu menafsirkan data yang diterima dengan berbagai cara. Dikatakan telah terjadi persepsi setelah data atau rangsang tersebut berhasil ditafsirkan. Dari pembentukan persepsi harapannya dapat membantu dalam mempersepsikan terkait penerapan model TGFU, sehingga pada penerapan model tersebut bisa berlanjut dengan pengembangan yang berkualitas sehingga peserta didik mampu mengaplikasikan di materi PJOK yang lain agar pada saat kegunaan pembelajaran peserta didik lebih kreatif dan timbul pertanyaan yang perluas ide-ide pemikiran peserta didik tersebut.

d. Faktor-Faktor Pembentukan Persepsi

Persepsi seseorang tidak timbul dengan sendirinya, tetapi melalui proses dan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang. Hal inilah yang menyebabkan setiap orang memiliki interpretasi berbeda, walaupun apa yang dilihatnya sama. Menurut Stephen P. Robins, terdapat 3 faktor yang mempengaruhi persepsi

seseorang, yaitu: 1) Individu yang bersangkutan (pemersepsi) apabila seseorang melihat sesuatu dan berusaha memberikan interpretasi tentang apa yang dilihatnya itu, ia akan dipengaruhi oleh karakteristik individual yang dimilikinya seperti sikap, motif, kepentingan, minat, pengalaman, pengetahuan, dan harapannya. 2) Sasaran dari persepsi sasaran dari persepsi dapat berupa orang, benda, ataupun peristiwa. Sifat-sifat itu biasanya dipengaruhi terhadap persepsi orang yang melihatnya. Persepsi terhadap sasaran bukan merupakan sesuatu yang dilihat secara teori melainkan dalam kaitnya dengan orang lain yang terlibat. Hal tersebut yang menyebabkan seseorang cenderung mengelompokkan orang, benda ataupun peristiwa sejenis dan memisahkannya dari kelompok lain yang tidak serupa. 3) Situasi Persepsi harus dilihat dari kontekstual yang berarti situasi dimana persepsi tersebut timbul, harus mendapat perhatian. Situasi merupakan faktor yang turut berperan dalam proses pembentukan persepsi seseorang. Jadi dari beberapa faktor terurai diatas dapat disimpulkan persepsi dikatakan telah terjadi persepsi setelah data atau rangsang tersebut berhasil ditafsirkan dari individu yang bersangkutan, sarana dari persepsi, dan situasi.

Sedangkan menurut Miftah Toha ada 2 (dua) faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu :

a) Faktor Internal

- 1) Belajar atau pemahaman *learning* dan persepsi semua faktor-faktor dari dalam yang membentuk adanya perhatian kepada suatu objek sehingga menimbulkan

adanya persepsi yang selaras dengan proses pemahaman atau belajar (*learning*) dan motivasi masing-masing individu.

- 2) Motivasi dan persepsi Motivasi dan kepribadian pada dasarnya tidak bisa dipisahkan dari proses belajar, tetapi keduanya juga mempunyai dampak yang amat penting dalam proses pemilihan persepsi yang akan merangsang perhatian dan minat orang-orang dalam masyarakat.
- 3) Dalam membentuk persepsi Dalam membentuk persepsi unsur ini amat erat hubungannya dengan proses belajar dan motivasi.

b) Faktor Eksternal

- 1) Intensitas Prinsip intensitas dari suatu perhatian dapat dinyatakan bahwa semakin besar intensitas stimulus dari luar, layaknya semakin besar pula hal-hal yang dapat dipahami. Suara yang keras, bau yang tajam, sinar yang terang akan lebih banyak atau mudah diketahui dibandingkan dengan suara yang lemah, bau yang tidak tajam, dan suara yang buram contoh lain didunia olahraga passing bawah menggunakan power dengan passing bawah menyesuaikan arah dan laju bola.
- 2) Ukuran Bahwa semakin besar ukuran sesuatu objek, maka semakin mudah untuk bisa diketahui atau dipahami. Bentuk ukuran ini akan dapat mempengaruhi persepsi seseorang, dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek

orang akan mudah tertarik perhatiannya yang nanti akan membentuk persepsinya.

- 3) Keberlawanan atau kontras Bahwa stimulus dari luar yang penampilannya berlawanan dengan latar belakang atau sekelilinya atau yang sama sekali di luar sangkaan orang banyak, akan menarik banyak perhatian.
- 4) Pengulangan Bahwa stimulus dari luar yang diulang akan memberikan perhatian yang lebih besar dibandingkan dengan sekali dilihat.
- 5) Gerakan Bahwa orang akan memberikan banyak perhatian terhadap obyek yang bergerak dalam pandangannya dibandingkan obyek yang diam. Dari gerakan sesuatu obyek yang menarik perhatian seseorang ini akan timbul suatu persepsi.
- 6) Baru dan *familier* Bahwa baik situasi eksternal yang baru maupun yang sudah dikenal dapat dipergunakan sebagai penarik perhatian.

e. Aspek-aspek Persepsi

- a) Komponen Kognitif, komponen yang tersusun atas dasar pengetahuan atau informasi yang dimiliki seseorang tentang objek sikapnya. Dari pengetahuan ini kemudian akan terbentuk suatu keyakinan tertentu tentang objek sikap tersebut.
- b) Komponen Afektif, afektif berhubungan dengan rasa senang dan tidak senang. Jadi sifatnya evaluative yang berhubungan erat dengan nilai-nilai kebudayaan atau sistem nilai yang dimilikinya.

- c) Komponen Konatif, merupakan kesiapan seseorang untuk bertindak laku yang yang berhubungan dengan objek sikapnya. Apabila individu memiliki sikap yang positif terhadap suatu objek ia akan siap membantu, memperhatikan, berbuat sesuatu yang menguntungkan objek itu. Sebaliknya bila ia memiliki sikap yang negatif terhadap suatu objek, maka ia akan menentang, mencela, menyerang dan bahkan membinasakan objek itu.

Ada-ada beberapa prinsip penting mengenai persepsi sosial, yaitu :

- 1) Persepsi berdasarkan pengalaman yaitu persepsi manusia terhadap seseorang objek, atau kejadian dan reaksi mereka terhadap hal-hal itu berdasarkan dan pembelajaran masa lalu mereka berkaitan dengan orang, objek atau kejadian yang serupa.
- 2) Persepsi bersifat selektif. Setiap manusia sering mendapatkan rangsangan indrawi. Atensi kita pada suatu rangsangan merupakan faktor utama yang menentukan selektifitas kita atas rangsangan tersebut.
- 3) Persepsi bersifat dugaan. Terjadi karena data yang kita peroleh mengenai objek tidak pernah lengkap sehingga proses persepsi yang bersifat dugaan ini memungkinkan kita menafsirkan suatu objek dengan makna yang lebih lengkap dari suatu sudut pandang manapun.
- 4) Persepsi bersifat *evaluative*. Artinya kebanyakan dari kita mengatakan bahwa apa yang kita persepsikan itu adalah suatu yang nyata akan tetapi, terkadang

alat-alat indra dan persepsi kita menipu kita sehingga kita juga ragu seberapa dekat persepsi kita dengan realitas yang sebenarnya.

- 5) Persepsi bersifat kontekstual. Maksudnya bahwa dari semua pengaruh dalam persepsi kita, konteks merupakan salah satu pengaruh yang paling kuat. Ketika kita melihat seseorang, suatu objek atau suatu kejadian, konteks rangsangan sangat mempengaruhi struktur kognitif, pengharapan oleh karenanya juga persepsi kita.

Dari beberapa prinsip diatas dapat disimpulkan bahwa prinsip dari persepsi harus mengacu dalam apa yang dipersepsi agar bisa memberi stimulus atau rangsangan terhadap suatu peristiwa, objek di lingkungan tertentu sehingga bisa dikatakan persepsi itu berhasil dan bisa diterima oleh pemersepsi.

2. Teaching Games for Understanding (TGfU)

a. Pengertian Teaching Games For Understanding (TGfU)

Pendekatan dari model pembelajaran *Teaching Games for Games Understanding* (TGfU) dikembangkan oleh Rod Thorpe dan David Bunker di *Universitas Loughborough*, Inggris sekitar tahun 1970-an dan awal tahun 1980. (Rachman, 2008) Salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menarik dan menyenangkan adalah dalam bentuk taktik (TGfU). *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana peserta didik mengerti olahraga melalui

bentuk konsep dasar bermain. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik tertentu bermain olahraga sehingga pembelajaran akan lebih dinamis dan sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pembelajaran Pendidikan jasmani menjadi tidak membosankan bagi peserta didik melalui pendekatan TGfU.

Menurut (Saryono & Nopembri, 2009) bahwa komponen model *Teaching Games For Understanding* TGfU adalah sebagai berikut: 1 Permainan atau game permainan diperkenalkan; permainan sebaiknya dimodifikasi agar sesuai dengan bentuk permainan yang lebih maju dan memenuhi level perkembangan siswa. 2 Apresiasi permainan atau *Game Appreciation* siswa diharapkan mengerti tentang peraturan-peraturan kondisi-kondisi seperti batasan-batasan, penskoran, dan lain-lain permainan yang dimainkan. 3 Pertimbangan taktik atau tactical awareness peserta didik harus menyadari taktik-taktik permainan menciptakan atau mempertahankan untuk membantu mereka bermain dengan prinsip-prinsip permainan, kemudian meningkatkan pertimbangan taktik mereka 4 Membuat keputusan yang tepat atau *Making Appropriate Decision* siswa harus focus pada proses pengambilan Keputusan dalam permainan. Siswa dituntut untuk melakukan apa yang harus dilakukan pertimbangan taktis dan bagaimana melakukannya seleksi respon dan esekusi keterampilan yang tepat untuk membantu mereka membuat keputusan permainan yang tepat. 5 eksekusi keterampilan atau *skill execution* Pada langkah ini, fokusnya adalah bagaimana caranya mengeksekusi keterampilan dan gerakan yang spesifik.

Menurut (Alkindi et al., 2021) Model TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Menurut (Saryono & Nopembri, 2009) TGfU merupakan pendekatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama permainan yang memungkinkan anak untuk selalu kreatif dan mengerti tentang konsep-konsep bermain. Hasil pemetaan menunjukkan bahwa penelitian mengenai TGfU telah dilakukan berkali-kali di banyak negara. 245 peneliti berasal dari Australia sebanyak 28% penelitian dilakukan pada tahun 2003 (Jati Satyaning Rahayu, 2013).

Berdasarkan berbagai pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pengajaran pendidikan jasmani model pembelajaran permainan taktik tersebut dapat menggunakan minat siswa dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dan gerakan yang spesifik tentunya juga memberi stimulus atau ransangan terhadap peserta didik agar saat proses kegiatan belajar mengajar dapat terlaksana dengan optimal.

b. Tujuan Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Tujuan pembelajaran *Teaching Games for Understanding* yaitu memberi ruang dan peluang kepada peserta didik keterlibatan sepenuhnya dalam membuat

Keputusan, menyelesaikan masalah dan merangka pelan untuk menguasai Kemahiran supaya dapat menguasai permainan. Memberi peserta didik peluang membuat keputusan berdasarkan pemahaman mereka terhadap permainan itu tanpa campur tangan guru. Guru bertindak sebagai pembimbing saja.

TGfU memfokuskan pendekatan tektikal secara tidak langsung seperti cara berfikir, menyelesaikan masalah, berinisiatif sebelum menggunakan Kemahiran yang rigid sifatnya. Teknik yang digunakan harus merangsang minat peserta didik tentang Pelajaran tersebut berbanding menggunakan teknik pengajaran secara langsung. Maka peserta didik akan mengurangkan motivasi dan keseronokan peserta didik untuk menikmati proses pembelajaran dan seharusnya menghilangkan minat mereka.

c. Kelebihan dan kekurangan dari Metode TGfU:

a. Kelebihan

Menurut Butler (2005: 5) tujuan dari pembelajaran TGfU ada empat yaitu (1) menguji cara pikir para guru tentang perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat berpengaruh dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. pengajaran permainan, (2) melakukan studi kasus tentang pengajaran permainan, (3) menguji penggunaan studi kasus sebagai sebuah alat dalam pengembangan kurikulum permainan, dan (4) mengidentifikasi isu-isu yang terkait dengan penyelidikan guru.

b. Kekurangan

Pembelajaran TGfU lebih mengedepankan taktik daripada teknik, taktik sebagai unsur yang lebih penting dalam mengembangkan permainan. TGfU lebih fokus bagaimana peserta didik bisa bermain dan tertarik terhadap cabang olahraga dengan memodifikasi lapangan dan aturan permainan yang dimainkan dalam pertandingan tetapi kurang mendalami bahwa jika permainan sesungguhnya peserta didik harus mengedepankan teknik tidak hanya taktik semata. Menurut Butler (2005: 6) siswa kurang tertarik pada teknik atau keterampilan, tetapi peserta didik hanya tertarik pada tuntutan taktik dari permainan tersebut

3. Pembelajaran Bola Voli

a. Sejarah Singkat Permainan Bola Voli

Olahraga bola voli pertama kali ditemukan oleh seorang instruktur Pendidikan jasmani (*Director of Physical Education*) yang bernama William G. Morgan di YMCA pada tanggal 9 Februari 1895, di Holyoke, Massachusetts (Amerika Serikat). Perubahan nama Mintonette menjadi *volleyball* (bola voli) terjadi pada tahun 1896, pada demonstrasi pertandingan pertamanya di *International YMCA Training School*. Pada awal 1896 tersebut, Dr. Luther Hasley Gulick (*Director of the Professional Physical Education Training School* sekaligus sebagai *Executive Director of Department of Physical Education of the International Committee of YMCA*) mengundang dan meminta Morgan untuk mendemonstrasikan permainan baru yang

telah ia ciptakan di stadion kampus baru. Olahraga bola voli pertama kali masuk di Indonesia pada tahun 1928 yang dibawa oleh orang-orang Belanda pada masa penjajahan era Belanda.

Pada masa itu, voli hanya dimainkan oleh orang Belanda dan Bangsawan saja (Arif Fadhila, 2021). Tetapi setelah beberapa tahun, olahraga yang satu ini ramai dimainkan masyarakat Indonesia dan menjadi salah satu olahraga yang dapat menarik perhatian masyarakat dari kalangan menengah sampai atas, sebelum tahun 1990-an. PBVSI menggelar kejuaraan-kejuaraan bola voli nasional antar club bernama liga bola voli Utama (Livotama). Kompetisi ini menjadi cikal bakal liga bola voli Indonesia (Livoli) yang pertama kali di selenggarakan pada tahun 1999. Sejak 2002, PBVSI menggulirkan proliga wadah kompetisi bagi club bola voli profesional. Di luar Proliga dan Livoli, PBVSI juga menggelar kompetensi bola voli kelompok umur, yakni kejurnas junior dan kejurnas U-17.

Bola voli menjadi salah satu olahraga yang ramai dimainkan di masyarakat Indonesia. Bola voli sejak lama menjadi salah satu olahraga pada meteri pendidikan jasmani disekolah. Banyak sekolah bola voli dibuka untuk menjaring minat masyarakat untuk menekuni olahraga hingga menjadi atlet. Olahraga ini juga berkembang menjadi kompetisi tarkam yang dimainkan di desa-desa. Tak jarang, atlet voli ikut serta memeriahkan turnamen ini untuk mengisi jeda kompetisi liga voli.

Permainan yang terdiri dari 2 tim yang saling berlawanan yang masing-masing tim terdiri dari 6 orang dengan tujuan bermain melakukan serangan ke lawan, ada 4

teknik dasar permainan bola voli *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, dan bloking keempat teknik dasar tersebut harus dikuasai oleh pemain voli, dari teknik yang benar akan menciptakan permainan yang baik (Arif Fadhila, 2021). “Voli adalah suatu pukulan melambungkan bola sedemikian rupa, sehingga teman kita mendapat kesempatan untuk *mensmash* bola tersebut. Selanjutnya, kita akan mempergunakan istilah voli untuk jenis pukulan melambungkan bola tersebut. Tujuan dari orang yang memainkan voli adalah memberi kesempatan pada teman untuk menyerang musuh” Beutelstahl (2014). Pembelajaran bola voli harus dilaksanakan dengan langkah-langkah teknik yang benar dan tentunya diperlukan program perencanaan dan metode yang benar pula, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal. Namun, untuk meraih itu semua banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran sehingga harapan yang diinginkan tidak mudah untuk diwujudkan. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran bola voli suatu pendekatan yang mudah dipahami peserta didik serta bisa meningkatkan kemampuan peserta didik di pembelajaran bola voli.

b. Teknik-teknik Dasar Permainan Bola Voli

1) *Servis*

Servis adalah pukulan bola yang dilakukan dari belakang garis akhir lapangan permainan melampaui net ke daerah lawan. Pukulan servis dilakukan pada permulaan dan setelah terjadinya setiap kesalahan servis juga berguna sebagai pukulan

pembukaan dalam pertandingan, namun servis yang efektif juga bisa menjadi serangan awal bagi tim pelaku servis. Ada 2 jenis servis yaitu servis bawah dan servis atas.

a) Pelaksanaan Servis bawah (*underhand service*)

Posisi awal untuk melaksanakan servis tangan bawah adalah berdiri dengan posisi melangkah, dengan kaki depan berlawanan dengan tangan yang akan memukul bola. Tangan yang akan memukul bola harus lurus dan kencang sikut jangan bengkok sampai bola terpukul.

1) Persiapan a) Kaki dalam posisi melangkah dengan pelan, b) Berat badan terbagi dengan seimbang, c) Bahu sejajar dengan net, d) Pegang bola setinggi pinggang atau lebih rendah, e) Pegang bola didepan tubuh, dan, f) Pandangan kearah bola.

2) Pelaksanaan a) Ayunkan lengan ke belakang, b) Pindahkan berat badan ke kaki belakang, c) Ayunkan lengan ke depan, d) Pindahkan berat badan ke kaki depan, e) Pukul bola pada posisi setinggi pinggang, f) Konsentrasikan pada bola.

b) Pelaksanaan Servis atas atau servis mengambang

Disebut servis mengambang karena Gerakan bola dari hasil pukulan servis tidak mengandung putaran (bola berjalan mengapung atau mengambang). Kelebihan dari servis mengambang ini adalah bola sulit diterima oleh

pemain lawan karena bola tidak bergerak dalam satu lintasan sehingga sulit untuk diterima lawan.

Persiapan a) Berdiri di luar garis belakang dengan kaki kiri di depan atau bisa juga sejajar dengan kaki kanan, b) Tangan kiri memegang bola dan tangan kanan dengan telapak tangan terbuka siap untuk memukul bola, c) Bola dilambungkan dengan tangan kiri, lambungkan bola lebih tinggi dari kepala, d) Tangan kanan ditarik ke arah belakang atas kepala.

Pelaksanaan a) Pukul bola di depan atas kepala, dengan cara mendorong, gaya dorong tangan terhadap bola harus memotong garis tengah bola, b) Pukul bola tanpa atau sedikit spin, bila menhendaki tanpa peraturan maka pergelangan tangan harus diregangkan, c) Perkenakan tangan pada bola adalah pada telapak tangan gerak lanjutan, d) Teruskan perpindahan berat badan ke depan dengan cara melangkahkan kaki belakang (kanan) ke depan e) Jatuhkan lengan pemukul dengan peralihan sebagai gerak lanjutan.

2) *Passing*

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. *Set-up* atau umpan adalah usaha atau upaya seorang pemain bola voli dengan menggunakan suatu teknik tertentu yang memiliki tujuan

menyajikan bola yang dimainkannya kepada teman seregu yang selanjutnya dapat melakukan serangan (smash) terhadap regu lawan. Dalam permainan bola voli, passing dapat dilakukan dengan cara passing bawah dan passing atas. (Erwin et al., 2019).

a) Passing bawah

- 1) Memainkan bola dengan sisi dalam lengan bawah merupakan teknik bermain yang cukup penting. Kegunaan teknik lengan bawah antara lain:
- 2) Untuk penerimaan bolas servis
- 3) Untuk penerimaan bola dari lawan yang berupa serangan/smash
- 4) Untuk pengambilan bola setelah terjadi blok atau bola dari pantulan net
- 5) Untuk menyelamatkan bola yang kadang-kadang terpentak jauh di luar lapangan permainan.
- 6) Untuk pengambilan bola yang rendah dan mendadak datangnya.

Adapun teknik passing bawah adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

- a.) Bergerak ke arah datangnya bola dan atur posisi tubuh, b) Genggam jari tangan, c) Kaki dalam posisi meregang dengan santai, bahu terbuka lebar. d) Tekuk lutut, tahan tubuh dalam posisi rendah, e) Bentuk landasan dengan

lengan, f) Sikut terkunci g) Lengan sejajar dengan paha, h) Pinggang lurus i)
Pandangan ke arah bola.

2) Pelaksanaan

- a) Terima bola di depan badan, b) Kaki sedikit diulurkan, c) Berat badan dialihkan ke depan, d) Pukul bola jauh dari badan, e) Pinggul bergerak ke depan, f) Perhatikan bola saat menyentuh lengan. Perkenaan pada lengan bagian dalam pada permukaan yang luas di antara pergelangan tangan dan siku.

3) Gerakan lanjutan

- a) Jari tangan tetap digenggam, b) Sikut tetap terkunci, c) Landasan mengikuti bola ke sasaran, d) Pindahkan berat badan ke arah sasaran, e) Perhatikan bola bergerak ke sasaran.

a) Passing atas

Cara melakukan teknik passing atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan kurang lebih 45 derajat. Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan.

1) Persiapan

- a) Bergerak ke arah datangnya bola, tepat di bawahnya, b) Siapkan posisi, c) Bahu sejajar sasaran, d) Kaki meregang santai, e) Bengkokkan sedikit lengan, kaki, dan pinggul, f) Tahan tangan 6 atau 8 inci di depan pelipis, g) Tahan tangan di depan pelipis, h) Melihat melalui “jendela” yang dibentuk tangan, i) Ikuti bola ke sasaran.

2) Pelaksanaan

- a) Terima bola pada bagian belakang bawah, b) Terima dengan dua persendian teratas dari jari dan ibu jari, c) Luruskan lengan dan kaki ke arah sasaran, d) Pindahkan berat badan ke arah sasaran, e) Arahkan bola sesuai ketinggian yang diinginkan, f) Arahkan bola ke garis pinggir atau ke tangan penyerang.

3) Gerakan lanjutan

- a) Luruskan tangan sepenuhnya, b) Arahkan bola ke sasaran, c) Pinggul bergerak maju ke arah sasaran, d) Pindahkan berat badan ke arah sasaran, f) Bergerak ke arah umpan.

a) Teknik *Set Up* (Umpan)

Di depan telah diuraikan cara melakukan passing atas, juga passing bawah. Kiranya di sini perlu diuraikan pula mengenai pengertian *set up*. *Set up* adalah pemberian umpan kepada teman sereru untuk melakukan serangan. *Set up* ditinjau dari penggunaan tekniknya dapat menggunakan salah satu dari teknik passing. Pada umumnya *set up* yang banyak dipakai dalam suatu permainan adalah dengan teknik

passing atas. Sesuai dengan pengertiannya, mengumpan berarti menyajikan bola kepada teman seregu yang selanjutnya diharapkan akan dapat digunakan untuk menyerang ke lapangan lawan. Karena pada umumnya pengertian meneyerang dalam permainan bola voli adalah dengan smash, maka mengumpan adalah menyajikan bola untuk dapat dismash dengan baik dan berhasil. Adapun persyaratan itu adalah sebagai berikut:

- a) Bola harus melambung dengan tenang di daerah serang lapangan sendiri.
- b) Bola harus berada di atas jaring dengan ketinggian yang cukup, agar dapat di smash oleh smasher.
- c) Jarak bola dari jaring sejauh antara 20 sampai 50 cm, terkecuali serangan dari belakang.

Kesalahan-kesalahan umpan *set up*/umpan:

- a) Sama dengan kesalahan pada passing atas.
- b) Penempatan bola set up antara pengumpan dan smasher, kurang tepat.
- c) Bola tidak sejajar dengan net, sering terlihat arah bola umpanan meluncur ke smasher.

- d) Ketinggian bola di atas net tidak disesuaikan dengan maksud dan tujuan umpan dari jauh dekatnya awalan smasher yang dilayani.
- e) Bola berputar (spin) terlalu banyak sehingga dapat mempersulit timing smash.
- f) Kurang mempergunakan teknik individual yang efektif dan produktif.

4) *Blocking* (Bendungan)

Block merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Jika ditinjau dari teknik gerakan, block bukanlah merupakan teknik yang sulit. Namun dalam persentase keberhasilan suatu blok relative kecil karena arah bola smash yang akan diblock, dikendalikan oleh lawan. Keberhasilan block ditentukan dengan ketinggian lompatan dan jangkauan tangan pada bola yang sedang dipukul lawan. Block dapat dilakukan dengan pergerakan tangan aktif (saat melakukan block tangan digerakan ke kanan maupun ke kiri) atau juga pasif (tangan pemain hanya dijulurkan ke atas tanpa digerakkan). Block dapat dilakukan oleh satu, dua, tiga atau empat pemain. (Pardiman et al., 2021)

Cara melakukannya: Sikap badan berdiri menghadap net dengan jarak sekitar satu Langkah dari net. Jarak kedua kaki selebar Pundak, lutut ditekuk dan kedua tangan tangan siap di depan dada.

- 1) Pandangan mengawasi gerakan bola dan memperhatikan smasher yang akan melakukan pukulan.

- 2) Meloncat dengan menolakkan kedua kaki sambil membawa kedua lengan ke atas. Kedua telapak tangan dirapatkan, jari-jari diregangkan, posisi kedua tangan menutup daerah yang diperkirakan menjadi sasaran utama lintasan bola.
- a) *Block* oleh dua atau tiga pemain

Block ini paling sering dilakukan karena sangat efektif untuk membendung serangan lawan. Agar hasilnya sempurna, maka diperlukan kerja sama yang baik dari masing-masing pemain yang akan melakukan block.

Cara melakukannya:

- 1) Dua atau tiga pemain yang akan melakukan block melakukan tolakan secara bersama-sama.
 - 2) Semua pasangan tangan pengeblok membuat suatu benteng agar bola sulit menembus pertahanan.
 - 3) Posisi tangan di atas net membentuk setengah lingkaran. Tangan-tangan yang berada pada posisi pinggir membentuk sudut dan menghadap ke dalam.
- 5) *Smash*

Pukulan keras atau smash, disebut juga *spike*, merupakan bentuk serangan yang paling banyak dipergunakan dalam upaya memperoleh nilai oleh suatu tim. Pukulan smash banyak macam variasinya, Smash adalah pukulan bola yang keras dari atas ke bawah, jalanya bola menukik. (Srianto, 2018)

Macam-macam pukulan di dalam smash, antara lain sebagai berikut:

- 1) Pukulan serangan frontal, arah pukulan bola atau jalannya bola Sebagian besar searah dengan arah awalan.
- 2) Pukulan berputar, arah awalan dan arah pukulan saling membentuk sudut.
- 3) Pukulan serangan melalui sisi badan, sisi badan menghadap jaring serta arah awalan dan arah pukulan juga saling membentuk sudut.
- 4) Pukulan dengan gerkan sendi pergelangan tangan yang dapat diarahkan ke segala arah.

Proses dalam melakukan smash meliputi:

- 1) Awalan

Berdiri dengan sikap siap normal dengan jarak 3 sampai 4 meter dari net. Pada saat akan mengadakan langkah ke depan terlebih dahulu melakukan Langkah-langkah kecil di tempat.

- 2) Tolakan

Melangkah kecil ke depan, kemudian menumpu dengan kedua kaki sidertai dengan gerakan merendahkan badan dengan cara menekuk lutut. Kedua lengan sudah berada di samping-belakang badan diikuti dengan tolakan kaki ke atas secara eksplosif dan dibantu dengan ayunan kedua lengan dari arah belakang ke depan-atas.

3) Sikap saat perkenaan

Pada saat melayang bila bola telah berada di atas-depan dan dalam jangkauan tangan, maka segeralah tangan kanan dipukulka ke bola secepat-cepatnya. Perkenaan tangan adalah pada telapak tangan dengan suatu gerak lecutan, baik dari lengan maupun tangan. Hasil pukulan akan lebih sempurna lagi apabila lecutan tangan dan lengan juga diikuti gerakan membungkuk dan tegak. Dalam hal ini, Gerakan lecutan tangan, lengan, dan posisi tegak. Dalam hal ini, gerakan lecutan tangan, lengan, dan posisi tegak merupakan suatu kesatuan gerakan yang harmonis dan eksplosif.

4) Sikap akhir

Setelah bola berhasil dipukul, maka smasher segera mendarat Kembali ke tanah. Mendarat di tanah harus dilakukan dengan menggunakan dua kaki untuk diterukan dengan mengambil sikap siap normal.

Pada saat melaksanakan praktik kependidikan selama 2 bulan setengah di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul saya menemukan kendala yang membuat motivasi peserta didik untuk belajar kurang maksimal terkhusus pada saat pembelajaran itu berlangsung, secara praktik dilapangan, banyak peserta didik yang tau teori dasar permainan bola voli namun pada saat mempratikkan masih belum bisa melakukan dengan benar misal passing bawah posisi tangan dan badan masih belum berada posisi baik sehingga membuat penerimaan bola akan sulit diterima, pada pembelajaran tersebut peserta didik belum mendapatkan konsep pembelajaran yang

menarik agar bisa memantik peserta didik bisa mengikuti pembelajaran dengan baik dan meningkat secara teori maupun praktik sehingga perlu adanya ransangan stimulus terakait persepsi peserta didik dengan model pembelajran bermain agar membuat peserta didik mempunyai motivasi belajar dan mendapatkan tujuan belajar yang diinginkan oleh guru.

4. Pembelajaran Bola Voli di SMK N 1 Wonosari

a) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan proses perubahan yang disadari dan disengaja, mengacu adanya kegiatan sistemik untuk berubah menjadi lebih baik dari seorang individu. Pembelajaran adalah suatu sistem atau proses belajar mengajar dimana siswa dan guru dilaksanakan dan dinilai secara sistematis sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran seacara efektif dan efisien. Pembelajaran adalah proses pembelajaran yang ditentukan oleh guru untuk mengembangkan berpikir kreatif, meningkatkan kemampuan berpikir peserta didik, dan meningkatkan kemampuannya untuk mengkontruksi pengetahuan baru dalam meningkatkan penguasaan mata pelajaran (Asrori, 2016).

Setiap pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu yang penting karena terciptanya tujuan pembelajaran adalah tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Demikian halnya dengan pembelajaran permainan bolavoli, dalam proses pembelajaran PJOK tidak terlepas

dari materi atau bahan pelajaran yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) PJOK kurikulum 2013 materi pembelajaran bolavoli yaitu : KI 3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar dan KD 3.3 memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan procedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

Berdasarkan Peraturan pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, kelompok mata Pelajaran PJOK yang mengalokasikan waktu per minggu adalah 2 jam Pelajaran. Kegiatan pembelajaran bolavoli membutuhkan alokasi waktu sebanyak 2x pertemuan (4 x 45) menit. Pembelajaran bolavoli di SMK N 1 Wonosari dilaksanakan di lapangan bolavoli yang terletak di halaman tengah sekolah. Pembelajaran bolavoli dengan pendekatan taktik di SMK N 1 Wonosari misalnya menangkap bola dari lontaran orang lain, berpindah-pindah dari melontarkan ke passing atas, melakukan passing bola dari *service* dari tangkap sambil bergerak arah yang berbeda. Sederhana, passing atas ke tosser dengan bola yang di toss ringan oleh guru atau pasangan. Kompleks, passing atas dengan bola dari serve ke arah pemain kiri atau pemain kanan. Aksi menerima-menguasai benda yang datang ke arah anak dari arah, ketinggian, atau kecepatan yang berbeda dalam posisi diam atau bergerak.

Menurut silabus PJOK SMK N 1 Wonosari kegiatan pembelajaran bolavoli diantaranya:

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

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas X SMK N 1 Wonosari

a. Pendidikan Di SMK

Sekolah menengah kejuruan sebagai institusi pendidikan formal yang bertugas menyiapkan generasi muda, masa depan Indonesia yang terampil dan memiliki kompetensi keahlian pun disiapkan agar peserta didik lulusannya memiliki ketrampilan dan keahlian sesuai kebutuhan dunia industri. Sekolah menengah kejuruan, atau lebih dikenal sebutan SMK, adalah jenis lembaga Pendidikan menengah yang memiliki tujuan utama untuk mempersiapkan siswa untuk dunia kerja. Tujuan khusus pendidikan menengah kejuruan adalah sebagai berikut: (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri,

mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja Tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompentensi, beradaptasi di lingkungan kerja mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya; (c) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang

Pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang Pendidikan yang lebih tinggi; dan (d) membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih. Selain itu, SMK berfungsi sebagai Lembaga Pendidikan yang mempersiapkan tenaga kerja terampil yang dibutuhkan oleh berbagai industri dan sektor ekonomi. Dengan memberikan keterampilan praktis kepada siswa, SMK membantu mengurangi tingkat pengangguran dengan menciptakan individu yang siap untuk bekerja. Dari karakter yang baik muncul pemikiran yang positif terhadap remaja sehingga membawa remaja kearah yang lebih baik bermanfaat bagi sekitar. Menurut Soemarni, karakter merupakan aktualisasi potensi dari dalam dan internalisasi nilai-nilai moral dari luar menjaga bagian kepribadiannya. Dari dua pengertian tersebut karakter dapat diartikan sebagai cerminan tindakan seseorang. Perubahan perilaku merupakan suatu proses yang terjadi sewaktu-waktu dan tidak

dapat dihindari. Sebagian besar perubahan perilaku ini terjadi seiring berjalannya waktu. Perilakunya dapat dicontohkan seperti tertawa, minum dan lain sebagainya. Masa remaja sangat dekat dengan perubahan perilaku. Masa remaja merupakan masa dimana anak-anak remaja menjadi dewasa (Kenny, Dwi Fhadila, 2018).

Masa remaja identik dengan masa pubertas, remaja yang tadinya masih anak-anak pada masa ini mulai belajar mencari jati diri yang sebenarnya dari sinilah mulai timbul berbagai perubahan perilaku. Istilah *adolescence* atau remaja (dalam Hurlock, 1980) berasal dari kata latin *adolescere* (kata bendanya, *adulescentiam* yang berarti remaja) yang berarti “tumbuh” atau “tumbuh menjadi dewasa”. Istilah *adolescence*, seperti yang dipergunakan saat ini, mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosi, sosial, dan fisik. Masa remaja merupakan suatu masa dalam rentang kehidupan, dimana individu menjalani proses untuk mencapai kematangan menuju masa pembentukan tanggung jawab berusia dewasa. Jadi remaja adalah individu yang sedang berkembang secara fisik, psikologis, dan sosial menuju kematangan untuk mampu berintegrasi dengan masyarakat dewasa umumnya masa remaja dalam hal berpikir masih labil.

Mengatakan bahwa secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkat yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Integrasi dalam masyarakat (dewasa) mempunyai banyak aspek *efektif*, kurang lebih berhubungan dengan masa puber.

Termasuk juga perubahan intelektual yang mencolok Piaget (dalam Hurlock,1980). Transformasi intelektual yang khas dari cara berpikir remaja ini kemungkinannya untuk mencapai intregasi dalam hubungan sosial orang dewasa, yang kenyataannya merupakan ciri khas yang umum dari periode perkembangan ini. Masa remaja (usa 11-20) adalah masa yang khusus dan penting, karena merupakan perioide pematangan organ reproduksi manusia. Masa remaja disebut juga masa pubertas, merupakan masa transisi yang unik ditandai dengan berbagai perubahan fisik, emosi dan psikis (Djama, 2017).

Pengertian tentang Pendidikan dan karakter di atas dapat memberikan kesimpulan bahwa Pendidikan karakter adalah usaha sadar dan terencana yang dilakukan sepanjang hayat dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik dengan cara mengenalkan, menanamkan, dan menguoyakan internalisasi nilai-nilai keluhuran kepada mereka dalam kehidupan sehari-hari.

b. Macam-macam Pendidikan Karakter

Pendidikan karakter terdiri dari berbagai macam bentuk. membagi pendidikan karakter yang sering dilakukan di sekolah menjadi empat bagian. Keempat Pendidikan karakter tersebut adalah Pendidikan karakter berbasis nilai religius, nilai budaya, lingkungan, dan potensi diri Yahya Khan (2010:2).

a) Pendidikan karakter berbasis nilai religius merupakan kebenaran wahyu tuhan. Kebenaran wahyu tersebut yang selanjutnya dimasukkan ke dalam mata pelajaran.

b) Pendidikan Karakter Berbasis Nilai Budaya

Nilai-nilai budaya yang diambil sebagai nilai keluhuran tersebut diambil dari budi pekerti, kearifan lokal, apresiasi sastra, serta keteladanan para tokoh-tokoh Sejarah dan pemimpin bangsa.

c) Pendidikan Karakter Berbasis Lingkungan

Lingkungan merupakan sesuatu yang dekat dengan diri manusia, sehingga manusia akan akrab dengan gejala sesuatu yang ada di lingkungannya, lingkungan sekolah yang kondusif akan dapat mempengaruhi karakter peserta didik.

d) Pendidikan Karakter Berbasis Potensi Diri

Pendidikan karakter seperti ini merupakan Pendidikan yang menggunakan konsep humanis. Pengembangan karakter dilakukan dengan melihat potensi peserta didik. Setiap peserta didik memiliki potensi, dan minat, serta motivasi yang berbeda-beda, sehingga membangun suasana belajar yang berdasarkan minat, dan motivasi akan terasa lebih mengasyikan bagi peserta didik.

c. Tahapan Remaja

Tahapan remaja ialah tumbuh kembangnya menuju dewasa, berdasarkan kematangan psikososial dan seksual, semua remaja akan melewati tahapan berikut (Djama, 2017) :

- 1) Masa remaja awal/dini (*early adolescence*) : umur 11-13 tahun. Dengan ciri khas : ingin bebas. lebih dekat dengan teman sebaya, mulai berfikir abstrak dan lebih banyak memperhatikan keadaan tubuhnya.
- 2) Masa remaja pertengahan (*middle adolescence*) : umur 14-16 tahun. Dengan ciri khas : mencari identitas diri, timbul keinginan untuk berkencan, berkhayal tentang seksual, mempunyai rasa cinta yang mendalam.
- 3) Masa remaja lanjut (*late adolescence*) : umur 17-20 tahun. Dengan ciri khas : mampu berfikir abstrak, lebih selektif dalam mencari teman sebaya, mempunyai citra jasmani dirinya, dapat mewujudkan rasa cinta, pengungkapan kebebasan diri.

d. Ciri-ciri remaja

Seperti halnya dengan semua periode yang penting selama rentang kehidupan, masa remaja mempunyai ciri-ciri tertentu yang membedakannya dengan periode sebelumnya dan sesudahnya, Hurlock (1980) mengatakan bahwa ciri-ciri masa remaja yaitu :

- a) Masa remaja sebagai periode yang penting. Ada beberapa periode yang lebih penting daripada beberapa periode lainnya, karena akibatnya yang langsung

terhadap sikap dan perilaku, dan ada lain hal yang paling penting yaitu akibat jangka Panjang. Pada periode ini remaja, baik akibat langsung maupun jangka panjang tetap penting karena akibat fisik dan lagi karena akibat psikologinya.

- b) Masa remaja sebagai periode peralihan. Dalam setiap periode peralihan, sestatusnya yang tidaklah jelas dan terhadap keraguan akan peran yang harus dilakukan.
- c) Masa remaja sebagai usia bermasalah. Setiap periode mempunyai masalah sendiri-sendiri, tapi ada masalah yang sering sulit untuk di Atasi baik laki-laki maupun perempuan.
- d) Masa remaja sebagai periode perubahan. Tingkat perubahan dalam sikap dan perilaku selama remaja sejajar dengan tingkat perubahan fisik.
- e) Masa remaja sebagai masa dalam mencari identitas. Pada tahun-tahun awal remaja, penyuaian penting dengan kelompok masih sangat penting bagi laki-laki dan Perempuan lambat laun mereka mulai mendambakan identitas diri dan merasa tidak puas dengan teman-temannya.
- f) Masa remaja sebagai usia yang menimbulkan ketakutan. Anggapan stereotip budaya bahwa bahwa remaja adalah anak-anak yang tidak dapat dipercaya dan cenderung merusak, menyebabkan para orang dewasa harus membimbing dan mengawasi kehidupan para remaja tersebut.

- g) Masa remaja sebagai masa yang tidak realistik. Remaja cenderung memandang kehidupan melalui kaca berwarna merah jambu, ia melihat dirinya dan orang lain sebagaimana yang ia inginkan. Dan bukan sebagaimana adanya, terlebih dalam hal cita-cita.
- h) Masa remaja sebagai ambang masa dewasa. Dengan semakin dekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa. Dengan semakin dekatnya usia kematangan yang sah, para remaja menjadi gelisah untuk meninggalkan stereotip belasan tahun dan untuk memberikan kesan bahwa mereka sudah hampir dewasa.

Dari beberapa ciri-ciri tersebut dapat disimpulkan masa remaja adalah sebagai masa periode yang penting, masa remaja sebagai periode peralihan, masa remaja sebagai periode perubahan, masa remaja sebagai usia bermasalah, masa remaja sebagai masa mencari identitas, masa remaja sebagai usia yang menimbulkan kekuatan, masa remaja sebagai masa yang tidak realistic, dan masa remaja sebagai ambang masa dewasa.

e. Tugas-Tugas Perkembangan Remaja

Pada masa remaja mereka dihadapkan pada dua tugas utama yaitu :

- a) Mencapai ukuran kebebasan atau kemandirian dari orang tua

Pada masa remaja sering terjadi adanya kesenjangan dan konflik antara remaja dengan orang tuanya. Pada saat ini ikatan emosional menjadi kurang dan remaja sangat membutuhkan kebebasan emosional dari orang tua, misalnya dalam hal memilih teman ataupun melakukan aktivitas. Sifat remaja yang ingin memperoleh kebebasan emosional dan sementara orang tua yang masih ingin mengawasi dan melindungi anaknya dapat menimbulkan konflik di antara mereka.

- b) Membentuk identitas diri untuk tercapainya integrasi diri dan kematangan pribadi

Berdasarkan beberapa uraian tentang tugas-tugas perkembangan remaja dapat disimpulkan bahwa tugas-tugas perkembangan remaja adalah mencapai hubungan baru dan yang lebih matang dengan teman sebaya baik pria maupun wanita, mencapai peran sosial pria dan wanita, menerima keadaan fisiknya dan menggunakan tubuhnya secara efektif. Seseorang dapat tumbuh secara fisik atau non fisik secara baik karena pertumbuhan masa anak-anak ke masa remaja tentu menjadi tantangan sendiri dari perilaku sehari-hari yang berbeda sehingga harus adanya pendampingan

B. Kerangka berpikir

Dalam tahapan proses pelaksanaan program pengajaran, maka aspek pengelolaan pembelajaran menjadi ujung tombak dari keberhasilan secara keseluruhan. Pengelolaan proses pembelajaran diartikan sebagai seperangkat kegiatan yang dilakukan guru untuk mengatur atau mengkondisikan lingkungan belajar agar

peserta didik dapat berjalan dengan baik. Dalam dunia pendidikan, guru memegang peranan yang dominan bagi peserta didik untuk keberlangsungan proses belajar mengajar. Pada guru itulah terletak tanggung jawab bagi terlaksanannya transformasi ilmu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dikuasai peserta didik

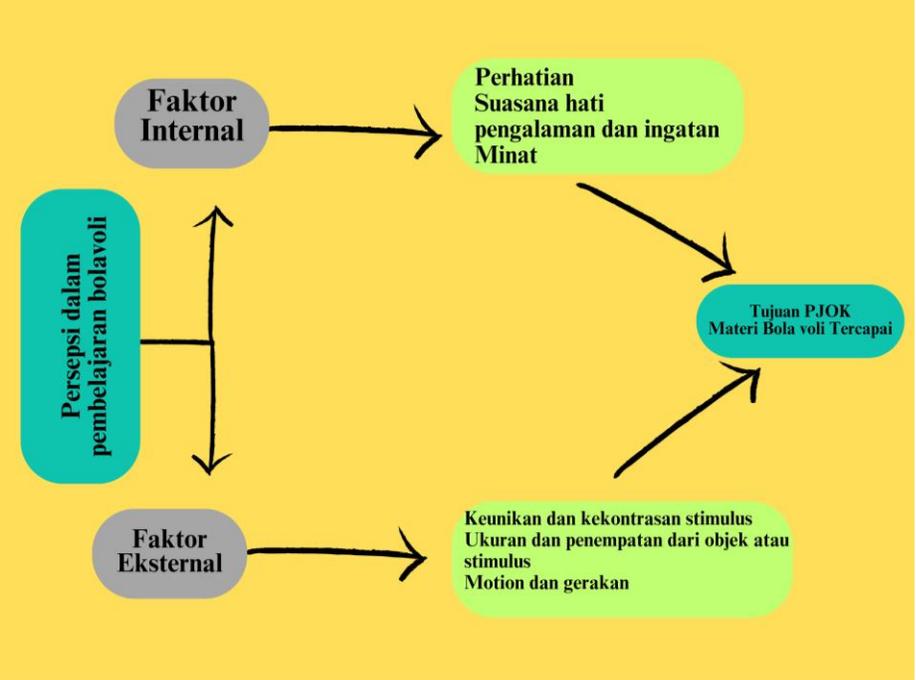
Dalam pelaksanaan pengajaran, biasanya guru hanya berdasarkan pada struktur kurikulum bidang studi dan deskripsi pengajaran. Dalam kaitannya dengan proses pelaksanaan program pengajaran, diperlukan strategi tertentu untuk mengevaluasi hasil belajar, sehingga umpan balik penyempurnaan pelaksanaan program pengajaran dapat memiliki keefektifan program pengajaran. Salah satu pengetahuan yang terpenting yang harus diketahui oleh para pengajar khususnya seorang guru PJOK adalah tentang *teaching games for understanding* (TGFU) menjadi terobosan baru bagi guru PJOK yang telah mengajar agar proses pembelajaran lebih efektif, efisien dan menyenangkan. Sehingga nantinya dengan penerapan model TGFU bisa memperoleh apa yang menjadi kebutuhan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani

Dalam pembelajaran melalui model (TGFU) agar terlaksana dengan optimal seorang guru mampu mengemasnya pembelajaran dengan perkiraan-perkiraan yang terjadi di lapangan sehingga peserta didik mampu melaksanakan dengan baik terkait model tersebut. Salah satu contoh perkiraan yang membuat peserta didik belum langsung memahami model (TGFU) ialah saat peserta didik belum menguasai game tersebut tugas seorang gurulah yang menjelaskan game tersebut agar mampu

terlaksana dengan baik pula. Pelaksanaan pembelajaran yang maksimal tidak jauh dari peran guru yang didalam penyampaian mudah dipahami oleh peserta didik karena ranah Pendidikan jasmani dominan praktik guru harus bisa memberi stimulus peserta didik agar cepat dipahami materi yang diberikan dan sesuai meningkatkan mutu belajar. Dari beberapa uraian diatas terkait pembelajaran yang kurang maksimal perlu diketahui persepsi peserta didik terkait pembelajaran model TGFU. Persepsi sendiri diartinya kemampuan seseorang untuk mengorganisir suatu pengamatan, atau bisa diartikan sebagai persepsi mengambil dan menerima sehingga peserta didik nanti mengetahui sejauh mana tingkat pemahaman persepsi pembelajaran model TGFU.

Dari gambar diatas menggambarkan bahwa berhasilnya pembelajaran PJOK karena adanya peran guru dan peserta didik saling bersinambungan sebuah proses pembelajaran, PJOK sendiri hanya penyampaian murni belum cukup perlu adanya penerapan TGFU agar peserta didik mampu berfikir kreatif dan berfikir kritis dari kedua kelebihan tersebut bahwa penerapan model TGFU harus adanya persepsi agar tau arti dari penerapan model TGFU sendiri sehingga saat proses pembelajaran berlangsung meminimalisir terjadinya kurang paham dan tercapainya tujuan pembelajaran materi permainan bola voli. Peserta didik apabila diadakan persepsi model TGFU akan menambah wawasan bagi peserta didik terkait model TGFU.

Gambar 1 Kerangka Pikir



BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, penelitian yang dilakukan untuk menggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Penelitian deskriptif yaitu, penelitian yang dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui nilai dari variabel mandiri yang berjumlah minimal satu variabel tanpa membuat komperasi, atau mengkorelasikan dengan variabel yang lain. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi, atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Bentuk sederhana dari penelitian deskriptif adalah penelitian dengan satu variabel. Demikian juga bentuk analisisnya biasanya menggunakan stastitik deskriptif mean, median, persentase, rasio, dan sebagainya (Jayusman & Shavab, 2020).

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di lapangan *outdoor* bola voli SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul, penelitian ini dilaksanakan 29 April 2024.

C. Variabel Penelitian Dan Definisi Operasionalnya

Menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian” Arikunto, (2010: 118). Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024. Persepsi di sini merupakan tanggapan dan pengalaman

peserta didik tentang pembelajaran permainan bolavoli yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan, berdasarkan faktor pengetahuan pengalaman, faktor kebutuhan peserta didik, faktor kesenangan hobi, dan faktor kebiasaan pola, kemudian model *Teaching Games For Understanding* (TGUFU) ialah suatu model pendekatan pembelajaran taktik yang berdiri dari beberapa urutan bagian pembelajaran yaitu *game or game-fun* (permainan pertama yang menekankan sebuah masalah taktik). *Question* (pertanyaan-pertanyaan), *practice task* (tugas-tugas latihan) pengambilan data penelitian ini diukur dengan menggunakan instrumen berupa angket.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Manajemen Perkantoran SMK Negeri 1 Wonosari. Dengan jumlah peserta didik 36, yang terdiri 36 perempuan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Instrumen Penelitian

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh suatu informasi atau data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang akan diteliti. Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2002)

Menurut Sutrisno Hadi (1990: 157) ” teknik angket sering juga disebut dengan teknik angket/kuisisioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mengajukan sejumlah daftar pertanyaan kepada orang lain untuk dimintai pendapatnya, keyakinannya, atau menceritakan kepada orang lain maupun keadaan diri sendiri”. Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), ada tiga Langkah yang harus ditempuh dalam penyusunan instrument. Ketiga langkah tersebut adalah mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan menguraikan sebagai berikut :

- a. Mendefinisikan konstruk adalah langkah pertama yang membatasi variabel yang diukur.
- b. Menyidik faktor adalah langkah kedua dengan menyidik faktor-faktor yang menyusun konstruk, yaitu menjadi faktor-faktor atau subvariabel.
- c. Menyusun butir-butir pertanyaan, adalah Langkah ketiga dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor yang berpengaruh pada penelitian ini.

Adapun pengertian yang dimaksud diatas adalah :

- 1). Mendefinisikan Konstruk

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk. Konstruk adalah batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan diukur. Konstruk pada penelitian ini adalah

“ persepsi peserta didik kelas X “ kelas X Manajemen Perkantoran SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul.

2). Menyidik faktor

Langkah kedua adalah menyidik faktor. Faktor yang akan diukur adalah (1) Memahami tujuan dan manfaat, yaitu (2) Memahami pengertian persepsi (3) Memahami *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

3). Menyusun Butir-Butir angket Pertanyaan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Selanjutnya faktor-faktor diatas dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan. Untuk memberikan gambaran secara menyeluruh mengenai angket yang digunakan dalam penelitian ini.

Butir-butir pertanyaan disusun berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk, item-item pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan faktor-faktor tersebut kemudian disusun item-item soal yang dapat memberikan gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam penelitian ini.

Tabel 1 Alternatif Jawaban Angket

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

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen

Kontrak	Faktor	Indikator	No. Butir	
			+	-
Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.	1. Internal	a. Perhatian	1,2,3,4	
		b. Suasana Hati	5	6,7
		c. Pengalaman dan Ingatan	8, 9, 10, 11	
		d. Minat	12	13, 14, 15
	2. Eksternal	a. Keunikan Dan Kekontrasan Stimulus	16,17,18,19,20,21	22, 23
		b. Ukuran Dan Penempatan Dari Obyek Atau Stimulus	24, 25, 26, 27, 28	29, 30
		c. Motion Atau Gerakan	31, 32, 33, 34, 35	36, 37, 38, 39, 40

b. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada peserta didik yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut: peneliti mengurus surat izin penelitian dari falkultas, kemudian peneliti menemui pihak sekolah untuk meminta izin. Peneliti

mencari data peserta didik kelas X di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul, setelah didapatkan data peserta didik, selanjutnya peneliti menentukan jumlah peserta didik yang menjadi subjek penelitian. Setelah ditentukan besarnya sampel yang akan diteliti, peneliti menyebarkan angket dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket, selanjutnya peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Validitas merupakan ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau keaslian suatu instrument. Suatu instrument yang valid mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrument yang kurang valid memiliki validitas rendah (Nurslam, 2014). Pengujian validitas dilakukan peneliti dari hasil pengumpulan data yang tujuannya untuk meminimalisir terjadinya subjektivitas data. Reliabilitas adalah kesamaan hasil pengukuran atau pengalaman bila fakta atau kenyataan hidup ukur berkali-kali dalam waktu yang berlainan (Anshori, 2019). Validitas yang di uji pada instrument ini adalah validitas internal berupa validitas butir. Uji validitas digunakan untuk melihat apakah butir-butir soal tersebut sah atau valid.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskripsi dengan persentase. Adapun bentuk kuesioner yang digunakan adalah dengan menggunakan skor skala likert pada jawaban untuk memudahkan responden menentukan responden menentukan jawabannya dan memudahkan peneliti untuk membuat kesimpulan dan analisis secara kuantitatif. Skala likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang sesuatu objek sikap, (Sugiyono, 2010:138).

Jawaban responden terhadap penelitian akan diberi skor 1 sampai dengan 4, seperti yang dijelaskan pada tabel berikut ini:

Skor	Kategori
1	Sangat Tidak Setuju
2	Tidak Setuju
3	Setuju
4	Sangat Setuju

Rumus yang digunakan untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) menurut Saifuddin Azwar (2010:108) yaitu : adalah sebagai berikut:

Sangat tinggi : $X > M + 1,5 SD$

Tinggi : $M + 0,5 SD < X < M + 1,5 SD$

Cukup : $M - 0,5 SD < X < M + 0,5 SD$

Rendah : $M - 1,5 SD < X < M - 0,5 SD$

Sangat rendah : $X < M - 1,5 SD$

$$P = f/N \times 100\%$$

Keterangan : P : angka persentase, f : frekuensi yang sedang dicari frekuensinya, N : jumlah frekuensi/banyak individu.

BAB VI

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu seberapa besar persepsi didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024, yang dianalisis dengan skala psikologi yaitu berjumlah 40 butir pernyataan, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal (2) faktor eksternal. Hasil analisis data persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri 1 Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024. Skor sangat tidak setuju (*minimum*) 105, skor sangat setuju (*maksimum*) 138 rerata (*mean*) 115.00, (*median*) 114,00, (*mode*) 114 standar deviasi (SD) 7.294 Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Deskriptif Statistik TOTAL

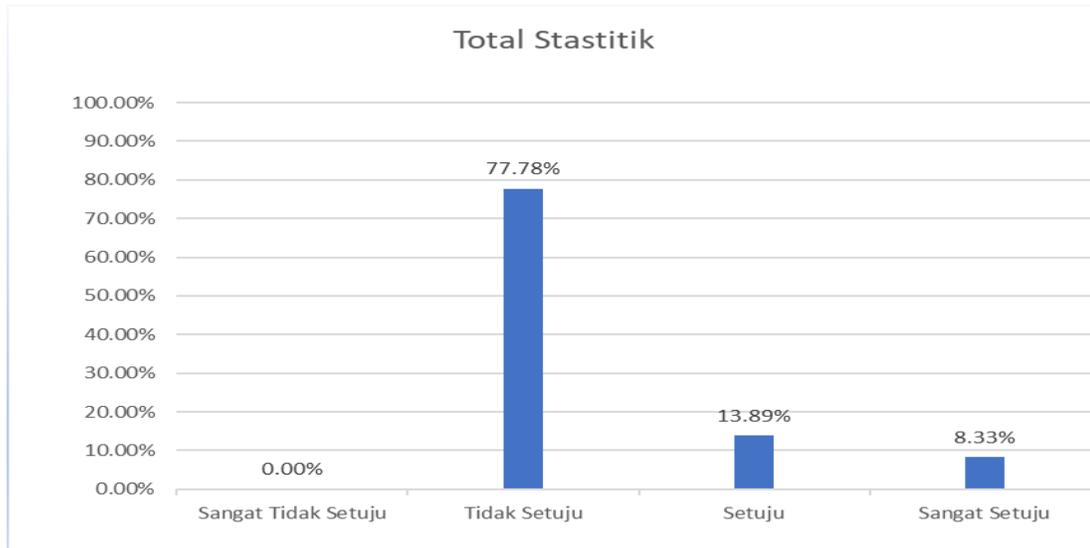
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		115.00
Median		114.00
Mode		114
Std. Deviation		7.294
Variance		53.200
Range		33
Minimum		105
Maximum		138

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 disajikan pada table 4 Sebagai berikut:

Tabel 4 Distribusi Frekuensi Total

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	125,941 < X	SS	3	8.33%
2	118,647 < X <= 125,941	S	5	13.89%
3	104,059 < X <= 118,647	TS	28	77.78%
4	X <=104,059	STS	0	0.00%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada table 4 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2 Diagram Batang Total

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 2 diatas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari TahunN Pembelajaran 2023/2024 berada dikategori sangat tidak setuju 0,00%. tidak setuju 77,78% (28 peserta didik), setuju 13,89% (5 peserta didik) sangat setuju sebesar 8,33% (3 peserta didik),

1. Faktor Internal

Deskriptif stastitik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri 1 Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024. Skor sangat tidak setuju (*minimum*) 40, skor sangat setuju (*maksimum*) 53 rerata (*mean*) 45,28, (*median*) 46,00, (*mode*) 46 standar deviasi (SD) 3,086 Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Deskriptif Statistik INTERNAL

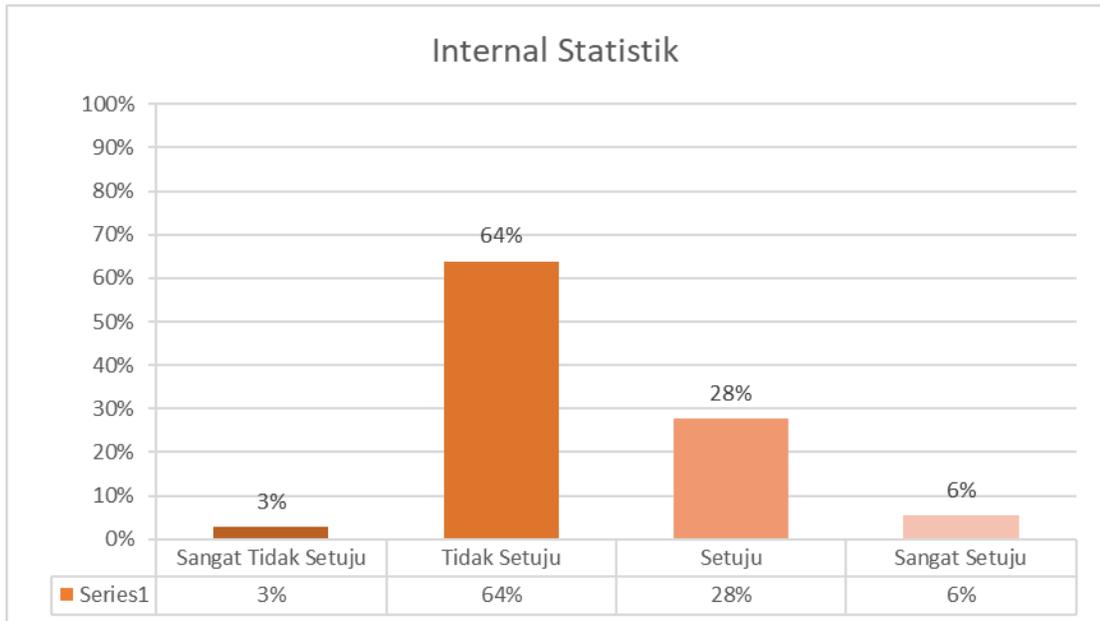
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		45.28
Median		46.00
Mode		46
Std. Deviation		3.086
Variance		9.521
Range		13
Minimum		40
Maximum		53

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 disajikan pada table 6 Sebagai berikut:

Tabel 6 Distribusi Frekuensi INTERNAL

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	$49,909 < X$	SS	2	6%
2	$46,825 < X < 49,909$	S	10	28%
3	$40,651 < X < 46,825$	TS	23	64%
4	$X < 40,651$	STS	1	3%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 6 tersebut diatas, persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 berdasarkan faktor internal dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3 Diagram Batang Internal

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 2 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 berdasarkan faktor internal berada pada kategori sangat tidak setuju 3% (1 peserta didik), tidak setuju 64% (23 peserta didik), setuju 28% (10 peserta didik), sangat setuju 6% (2 peserta didik).

2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri 1 Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024. Skor sangat tidak setuju (*minimum*) 64, skor sangat setuju (*maksimum*) 85 rerata (*mean*) 69,72, (*median*) 68,00, (*mode*) 65 standar deviasi (*SD*) 5,257 Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7 Deskriptif Statistik EKSTERNAL

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		69.72
Median		68.00
Mode		65
Std. Deviation		5.257
Variance		27.635
Range		21
Minimum		64
Maximum		85

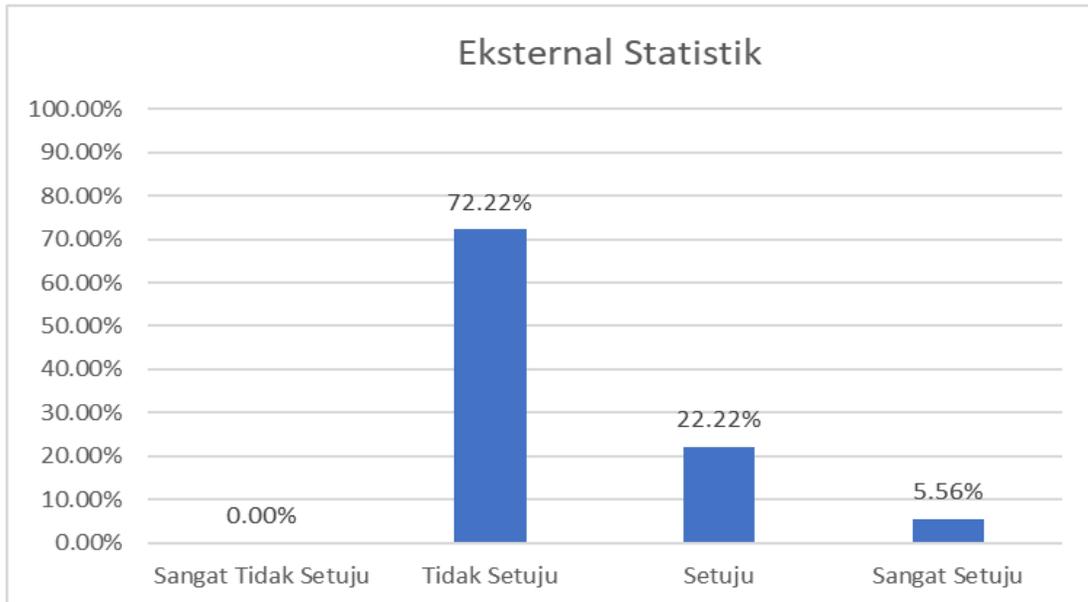
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 berdasarkan faktor eksternal pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8 Distribusi Frekuensi EKSTERNAL

NO	INTERVAL	KATEGORI	FREKUENSI	PERSENTASE
1	$77,606 < X$	SS	2	5.56%
2	$72,349 < X < 77,606$	S	8	22.22%
3	$61,835 < X < 72,349$	TS	26	72.22%
4	$X < 61,835$	STS	0	0.00%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 8 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari

Tahun Pembelajaran 2023/2024 berdasarkan faktor eksternal dapat disajikan dalam bentuk diagram batang pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4 Diagram Batang EKSTERNAL

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 4 diatas menunjukkan bahwa peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari TahunN Pembelajaran 2023/2024 berdasarkan faktor eksternal berada pada kategori sangat sangat tidak setuju 0,00% (0 peserta didik), tidak setuju 72,22% (26 peserta didik), setuju 22,22% (8 peserta didik) sangat setuju 5,56% (2 peserta didik),

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024, yang berdasarkan dengan angket yang berjumlah 40 butir pernyataan, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal dan (2) faktor eksternal. menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 berada dikategori sangat setuju sebesar 8,33% (3 peserta didik) tidak anaya antrian peserta didik lebih aktif dan bisa mengembangkan beberapa teknik dasar permainan bola voli dengan model pendekatan *Teaching Games For Understanding* (TGFU), setuju 13,89% (5 peserta didik), tidak setuju 77,78% (28 peserta didik) dikarenakan peserta didik masih terbawa kebiasaan bermain bola sesukanya, ada beberapa teknik yang harus dikuasai agar hasil belajar permainan bola voli mendapatkan hasing maksimal, sangat tidak setuju 0,00%.

Dari beberapa opsi pilihan dari 36 responden peserta didik dapat disimpulkan bawah dari model pendekatan TGFU peserta didik bekum sepenuhnya aktif mengikuti pembelajaran dan meningkat hasil belajar tetapi dapat mengembangkan pola berpikir sehingga dalam proses permbelajaran permainan bola voli tidak membosankan peserta didik mampu meningkat motivasi belajarnya, hal tersebut menunjukkan bahwa peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024 sangat beragam, akan tetapi kecenderungan paling tinggi yaitu pada kategori tidak setuju. Hal ini

disebabkan oleh mayoritas peserta didik Perempuan motivasi untuk belajar khususnya saat praktik dilapangan kurang. Keadaan ini mempengaruhi proses pembelajaran Pendidikan jasmani khususnya materi pembelajaran permainan bola voli. Motivasi belajar kurang dan konsep belajar yang monoton mengakibatkan tingkat keberhasilan belajar ada terkendala. Dimana karakteristik peserta didik SMK yang masa pertumbuhan dari berpikir seperti anak kecil ke pertumbuhan masa remaja membutuhkan adaptasi yang dimana mata pelajaran PJOK di laksanakan secara praktik ada beberapa peserta didik yang berteduh dibawah pohon bermain permainan bola voli sesukannya.

Pengalaman pembelajaran permainan bola voli dimiliki oleh peserta didik dengan terbatasnya model pembelajaran yang diajarkan yang membuat motivasi untuk belajar menjadi kurang optimal pembelajaran pendidikan jasmani ini membuat peserta didik untuk memberikan respon yang kurang baik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Untuk menciptakan proses belajar yang efektif, hal yang harus dipahami guru adalah fungsi dan peranannya dalam kegiatan belajar mengajar, yaitu sebagai pembimbing, fasilitator, narasumber, atau pemberi informasi (Kawurtan, 2009: 32). Sejalan dengan pendapat tersebut guru dan sekolah harus mampu memberikan sumber pengalaman bagi peserta didik untuk bisa mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotornya. Sumber belajar yang memadai maka guru akan lebih mudah dalam mengemas pembelajaran dan peserta didik juga memiliki motivasi dan minat belajar yang baik

Pendidikan sebagai upaya mengembangkan kemampuan atau potensi individu sehingga dapat hidup secara optimal baik sebagai pribadi ataupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral sebagai pedoman hidupnya. Proses pembelajaran PJOK akan berjalan dengan lancar bilamana peserta didik dan guru sama-sama aktif dalam melakukan kegiatan. Keberhasilan dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu tanggung jawab guru atau pengajar, sedangkan unsur-unsur yang lain berfungsi sebagai pendukungnya seperti model pembelajaran yang menarik.

Terjadinya persepsi melalui suatu proses yaitu melalui beberapa tahap berikut: (1) suatu objek atau sasaran menimbulkan stimulus, selanjutnya stimulus tersebut ditangkap oleh alat indera. Proses ini berlangsung secara alami dan berkaitan dengan segi fisik. Proses tersebut dinamakan proses kealaman. (2) stimulus suatu objek yang diterima oleh alat indera, kemudian disalurkan ke otak melalui syaraf sensoris. Proses pentransferan stimulus ke otak disebut proses psikologis, yaitu berfungsi alat indera secara normal. (3) otak selanjutnya memproses stimulus hingga individu menyadari objek yang diterima oleh alat inderanya. Proses ini juga disebut proses psikologis. Dalam hal ini terjadi adanya proses persepsi, yaitu suatu proses dimana individu mengetahui dan menyadari suatu objek berdasarkan stimulus yang mengenai alat inderanya (Walgito,2007:54).

A. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan kuisisioner angket melalui platform gform secara online. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil skala psikologi, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian skala psikologi. Selain itu salam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran intrumen skala psikologi penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam permainan bola voli di SMK Negeri Wonosari TahunN Pembelajaran 2023/2024 berada dikategori sangat setuju sebesar 8,33% (3 peserta didik), setuju 13,89% (5 peserta didik), tidak setuju 77,78% (28 peserta didik) , sangat tidak setuju 0,00%.

B. Implikasi

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

1. Bagi guru, sebagai sarana evaluasi pelaksanaan pembelajaran Pendidikan jasmani yang telah dilakukan.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat menjadikan acuan untuk peserta didik agar mau meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran materi bola voli untuk meningkatkan kemampuan dan ketrampilan sesuai dengan kebutuhan siswa.
3. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang berfungsi bagi guru PJOK supaya dalam melaksanakan pembelajaran lebih optimal dan penyampaian semua materi bisa tersampaikan dengan baik, baik faktor internal maupun eksternal.

C. Saran

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

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam pembelajaran permainan bola voli di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian tentang persepsi peserta didik kelas X terhadap model TGFU dalam pembelajaran permainan bola voli di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024 dengan menggunakan model penelitian yang lain.
3. Guru PJOK diharapkan menyampaikan materi menyeluruh, sehingga peserta didik mampu menyerap banyak materi dan dapat meningkatkan pembelajaran penjas materi permainan bola voli.
4. Bagi peserta didik diharapkan lebih bersungguh-bersungguh lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mengetahui manfaat yang didapat dalam mengikuti pembelajaran penjas materi permainan bola voli.
5. Penelitian selanjutnya diharapkan untuk lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, F. D., Hayat, G. M., Author, C., Desi, D., & Tarina, Y. (n.d.). *Persepsi diri sebagai pemimpin*.
- Alkindi, M. I., Dwi Pradipta, G., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. In *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 1, Issue 1, pp. 8–14). <https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.135>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72. In *Jurnal Buana Pengabdian Vol. 1 No 1, Februari 2019 ISSN 2657-0203* (Vol. 6, Issue 1, pp. 5–10). <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581/537>
- Argha Paksy Narendra Sylvayoga, A. S. P. (2021). (Pembelajaran Teknik Dasar Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Alat Ring Gantung Dan Bola Karet Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sonorejo I Tahun Ajaran 2020/2021). In *JAS (Journal Active of Sport)* (Vol. 1, Issue 2, pp. 1–9). <https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JAS/article/view/335%0Ahttps://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JAS/article/download/335/178>
- Arif Fadhila, M. F. (2021). Bola Volley. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Dinda, A. M. (2023). *Persepsi Pemustaka Terhadap Kualitas Layanan Perpustakaan Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Di Sekolah Menengah Atas ...*. [http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/29686%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29686/1/PERPUS PUSAT BAB 1 DAN 2.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/29686%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29686/1/PERPUS%20PUSAT%20BAB%201%20DAN%202.pdf)
- Djama, N. T. (2017). Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 10(1), 30. <https://doi.org/10.32763/juke.v10i1.15>
- Erwin, Rahmad, H. A., & Sanusi, R. (2019). Pengaruh Latihan Teknik Passing Bawah Berpasangan Dan Metode Drill Terhadap Hasil Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Pada Klub Citra Fc Perjuangan Kabupaten Meranti. *Jurnal Online Mahasiswa Penjaskesrek (JOMPENJAS)*, 1(1), 1–9. <http://stkipmeranti.ac.id/ejournal.stkipmeranti.ac.id/index.php/Pjkr/article/view/38>
- Jati Satyaning Rahayu. (2013). PEMETAAN PENELITIAN TEACHING GAMES

FOR UNDERSTANDING (TGfU) TAHUN 2000 - 2010. In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.

- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13. <https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Kenny, Dwi Fhadila. (2018). *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja*", *Penelitian Guru Indonesia*,.
- Maharani, R., Nuarini, F., & Andrianto. (2017). Analisis Perbedaan Persepsi Akademisi Akuntansi terhadap Penerapan Mata Kuliah Akuntansi Syariah. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 3(1), 39–48.
- Masrokah, Y. (2013). *Persepsi Babyblues Syndrome pada Ibu Melahirkan di Rumah Sakit Aura Syifa Kediri*.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. Edumaspul: Jurnal Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan* (Vol. 3).
- Mujab, S. (2023). *Transformasi Pendidikan SMK: Menuju SDM Unggul, Kreatif, dan Inovatif Berkelanjutan*.
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21 | Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika). In *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan* (Vol. 3, Issue 2). <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. In *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (Vol. 4, Issue 1, p. 110). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11906>
- Pardiman, Aden Wijaya, & Siti Euis Kartika. (2021). Studi Literatur Latihan Vertical Jump Terhadap Teknik Block Pada Permainan Bola Voli. *SPORTIF: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 6(2), 42–51. <https://doi.org/10.54438/sportif.v6i2.266>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. In *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK): Vol. 4(1980)* (pp. 1349–1358).
- Rachman, H. A. (2008). Teaching Games For Understanding (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Vol. 5, Issue 2, pp. 1–10). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/459>

- Safrizal. (2022). Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Banda Aceh. In *Jurnal Penjaskesrek* (Vol. 9, Issue 2, pp. 34–46). <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1932>
- Saryono, & Nopembri, S. (2009). GAGASAN DAN KONSEP DASAR TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU). In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Vol. 6, Issue 1, pp. 61–66). www.playsport.net,
- Simarmata, J. (2015). Karakteristik Dosen Profesional Menurut Mahasiswa: Sebuah Survey Di Fkip Universitas Batanghari. In *Jurnal Ilmiah DIKDAYA* (pp. 40–49).
- Simbolon, M. (2007). *PERSEPSI DAN KEPRIBADIAN / Jurnal Ekonomis*.
- Srianto, W. (2018). Pengembangan Model Latihan Teknik Smash Dalam Olahraga Bola Voli. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(3), 436–444.
- Suharsimi Arikunto. (2002). Metodologi Penelitian. *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII)*, 107.
- Sujana, I. W. C. (2019). “*Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia.*” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* (p. 29).
- Therayana, A. B. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid 19 Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VI SDN Purwodadi Tahun. In *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VI* (pp. 775–782).
- Alamsyah, F. D., Hayat, G. M., Author, C., Desi, D., & Tarina, Y. (n.d.). *Persepsi diri sebagai pemimpin*.
- Alkindi, M. I., Dwi Pradipta, G., & Zhannisa, U. H. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Numbered Head Together (NHT) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Pada Siswa Kelas XI di SMA N 2 slawi. In *Jurnal Pendidikan Dasar dan Menengah* (Vol. 1, Issue 1, pp. 8–14). <https://doi.org/10.53869/jpdm.v1i1.135>
- Alpian, Y., Anggraeni, S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). (2019). Pentingnya pendidikan bagi manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1), 66-72. In *Jurnal Buana Pengabdian Vol. 1 No 1, Februari 2019 ISSN 2657-0203* (Vol. 6, Issue 1, pp. 5–10). <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581/537>
- Argha Paksy Narendra Sylvayoga, A. S. P. (2021). (Pembelajaran Teknik Dasar Shooting Bola Basket Dengan Modifikasi Alat Ring Gantung Dan Bola Karet

- Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SDN Sonorejo I Tahun Ajaran 2020/2021). In *JAS (Journal Active of Sport)* (Vol. 1, Issue 2, pp. 1–9).
<https://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JAS/article/view/335%0Ahttps://ejournal.stkipmodernngawi.ac.id/index.php/JAS/article/download/335/178>
- Arif Fadhila, M. F. (2021). Bola Volley. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26. <https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>
- Dinda, A. M. (2023). *Persepsi Pemustaka Terhadap Kualitas Layanan Perpustakaan Dalam Memenuhi Kebutuhan Informasi Di Sekolah Menengah Atas*
http://repository.radenintan.ac.id/id/eprint/29686%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/29686/1/PERPUS_PUSAT_BAB_1_DAN_2.pdf
- Djama, N. T. (2017). Kesehatan Reproduksi Remaja. *Jurnal Kesehatan Poltekkes Ternate*, 10(1), 30. <https://doi.org/10.32763/juke.v10i1.15>
- Erwin, Rahmad, H. A., & Sanusi, R. (2019). Pengaruh Latihan Teknik Passing Bawah Berpasangan Dan Metode Drill Terhadap Hasil Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Pada Klub Citra Fc Perjuangan Kabupaten Meranti. *Jurnal Online Mahasiswa Penjaskesrek (JOMPENJAS)*, 1(1), 1–9.
<http://stkipmeranti.ac.id/ejournal.stkipmeranti.ac.id/index.php/Pjkr/article/view/38>
- Jati Satyaning Rahayu. (2013). PEMETAAN PENELITIAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) TAHUN 2000 - 2010. In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Jayusman, I., & Shavab, O. A. K. (2020). Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Artefak*, 7(1), 13.
<https://doi.org/10.25157/ja.v7i1.3180>
- Kenny, Dwi Fhadila. (2018). *Menyikapi Perubahan Perilaku Remaja", Penelitian Guru Indonesia*,.
- Maharani, R., Nuarini, F., & Andrianto. (2017). Analisis Perbedaan Persepsi Akademisi Akuntansi terhadap Penerapan Mata Kuliah Akuntansi Syariah. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam*, 3(1), 39–48.
- Masrokhah, Y. (2013). *Persepsi Babyblues Syndrome pada Ibu Melahirkan di Rumah Sakit Aura Syifa Kediri*.
- Muchtar, D., & Suryani, A. (2019). Pendidikan Karakter Menurut Kemendikbud. Edumaspul: Jurnal Pendidikan. In *Jurnal Pendidikan* (Vol. 3).

- Mujab, S. (2023). *Transformasi Pendidikan SMK: Menuju SDM Unggul, Kreatif, dan Inovatif Berkelanjutan*.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21 | Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika). In *JARTIKA: Jurnal Riset Teknologi & Inovasi Pendidikan* (Vol. 3, Issue 2). <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jartika/article/view/371>
- Pambudi, M. I., Winarno, M. E., & Dwiyoogo, W. D. (2019). Perencanaan dan Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan. In *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* (Vol. 4, Issue 1, p. 110). <https://doi.org/10.17977/jptpp.v4i1.11906>
- Pardiman, Aden Wijaya, & Siti Euis Kartika. (2021). Studi Literatur Latihan Vertical Jump Terhadap Teknik Block Pada Permainan Bola Voli. *SPORTIF: Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi*, 6(2), 42–51. <https://doi.org/10.54438/sportif.v6i2.266>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*. In *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK): Vol. 4(1980)* (pp. 1349–1358).
- Rachman, H. A. (2008). Teaching Games For Understanding (TGfU): Memahami Pendekatan Taktik sebagai Model Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani. In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Vol. 5, Issue 2, pp. 1–10). <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/459>
- Safrizal. (2022). Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Banda Aceh. In *Jurnal Penjaskesrek* (Vol. 9, Issue 2, pp. 34–46). <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1932>
- Saryono, & Nopembri, S. (2009). GAGASAN DAN KONSEP DASAR TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU). In *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (Vol. 6, Issue 1, pp. 61–66). www.playsport.net,
- Simarmata, J. (2015). Karakteristik Dosen Profesional Menurut Mahasiswa: Sebuah Survey Di Fkip Universitas Batanghari. In *Jurnal Ilmiah DIKDAYA* (pp. 40–49).
- Simbolon, M. (2007). *PERSEPSI DAN KEPRIBADIAN* / *Jurnal Ekonomis*.
- Srianto, W. (2018). Pengembangan Model Latihan Teknik Smash Dalam Olahraga Bola Voli. *Trihayu : Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*, 4(3), 436–444.
- Suharsimi Arikunto. (2002). Metodologi Penelitian. *PT. Rineka Cipta, Cet.XII)an Praktek, (Jakarta : PT. Rineka Cipta, Cet.XII)*, 107.
- Sujana, I. W. C. (2019). “Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia.” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* (p. 29).

Therayana, A. B. P. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Audiovisual Terhadap Hasil Belajar di Masa Pandemi Covid 19 Dalam Permainan Bola Voli Pada Siswa Kelas VI SDN Purwodadi Tahun. In *Seminar Nasional Ke-Indonesiaan VI* (pp. 775–782).

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan Validasi

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Di Fakultas Ilmu Keolahrgaan Dan Kesehatan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya :

Nama : Davit Alan Saputra

NIM 20601244093

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Judul : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dengan Hormat mohon Ibu memberikan validasi tergadap instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, Bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) Kisi-kisi intrumen penelitian, (3) draft instrument penelitian TA.

Demikian Pernyataan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 1 April 2024

Pemohon,



Davit Alan Saputra

NIM.20601244093

Mengetahui,

Koorprodi



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing TA,



Yuyun Ari Wibowo, S. Pd. Jas., M.Or.
NIP. 198305092008121002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP : 195906071987032001
Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Davit Alan Saputra
NIM : 20601244093
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Judul TAS : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS 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, 2 April 2024



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.
NIP. 195906071987032001

Catatan:

- Beri tanda ✓

Nama Mahasiswa : Davit Alan Saputra
NIM : 20601244093
Judul TA : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model
TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun
Pembelajaran 2023/2024.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Sudas bola	instrumen pta
		Revisi dan bisa
		di gunakan untuk
	Komentar Umum/Lain-lain;	ambil data

Yogyakarta, 2 April 2024

Validator,



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

NIP. 195906071987032001

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
Dosen Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Di Fakultas Ilmu Keolahrgaan Dan Kesehatan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya :

Nama : Davit Alan Saputra
NIM 20601244093
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi
Judul : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK N 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Dengan Hormat mohon bapak memberikan validasi terhadap instrument penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, Bersama ini saya lampirkan: (1) proposal TA, (2) Kisi-kisi intrumen penelitian, (3) draft instrument penelitian TA.

Demikian Pernyataan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 1 April 2024

Pemohon,



Davit Alan Saputra

NIM.20601244093

Mengetahui,

Koorprodi



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing TA,



Yuyun Ari Wibowo, S. Pd. Jas., M.Or.
NIP. 198305092008121002

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S. Pd.Jas., M.Or.

NIP : 198101252006041001

Jurusan : Pendidikan Olahraga

menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Davit Alan Saputra

NIM : 20601244093

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Judul TAS : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun Pembelajaran 2023/2024.

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TAS 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, 2 April 2024



Ahmad Rithaudin, S. Pd.Jas., M.Or.

NIP. 198101252006041001

Catatan:

Beri tanda ✓

Nama Mahasiswa : Davit Alan Saputra
NIM : 20601244093
Judul TA : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model
TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Gunungkidul Tahun
Pembelajaran 2023/2024.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Komentar Umum/Lain-lain;	nomor 50 / pengisian, uraian. Semua by uraian indikator

Yogyakarta, 2 April 2024

Validator,



Ahmad Rithaudin, S. Pd.Jas., M.Or.

NIP. 198101252006041001

Lampiran 2 Surat Keterangan Permohonan izin observasi

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

<https://aamin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-observasi>



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/594/UN34.16/DL.16/2024

23 April 2024

Lampiran : -

Hal : Permohonan Izin Observasi

Yth. Kepala SMK Negeri 1 Wonosari

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini, akan melaksanakan observasi di lingkungan instansi yang Bapak/Ibu pimpin, dalam rangka untuk melengkapi tugas mata kuliah "Tugas Akhir Skripsi" atas nama :

Nama : Davit Alan Saputra
NIM : 20601244093
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Waktu Pelaksanaan Observasi : 23 April - 3 Mei 2024
Judul / Keperluan : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024.

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

Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian dari Fakultas

SURAT IZIN PENELITIAN

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



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/145/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

24 April 2024

Yth . SMK Negeri 1 Wonosari

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

Nama : Davit Alan Saputra
NIM : 20601244093
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Persepsi Peserta Didik Kelas X Terhadap Model TGFU Dalam Permainan Bola Voli Di SMK Negeri 1 Wonosari Tahun Pembelajaran 2023/2024.
Waktu Penelitian : 23 April - 8 Mei 2024

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.



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

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

Lampiran 4 Instrumen Skala Psikologi (ANGKET)

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya selalu memperhatikan ketika guru menjelaskan materi bola voli				
2.	Saya selalu bertanya jika kurang paham dengan materi bola voli				
3.	Pembelajaran dalam bentuk permainan sangat menarik bagi saya juga mudah dipahami				
4.	Saya tidak mearasa terbebani atau tertekan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.				
5.	Saya merasa pembelajaran dalam bentuk permainan itu lebih menarik				
6.	Pembelajaran pendidikan jasmani dalam bentuk permainan sangat penting dan bermanfaat bagi dari saya				
7.	Saya tidak memperdulikan teknik yang benar				
8.	Dengan mengetahui cara bermain salah satu olahraga permainan membuat saya merasa lebih menikmati permainan tersebut				
9.	Saya merasa senang ketika mengikuti pembelajaran bola voli				
10.	Saya merasa tertarik dengan pembelajaran bola voli yang diajarkan oleh guru.				
11.	Saya lebih senang duduk di bawah pohon ketika pembelajaran bola voli berlangsung				
12.	Dalam mengikuti pembelajaran tersebut bola voli saya merasa ingin lebih mengerti dengan permainan				
13.	Saya pokoknya bergerak ketika pembelajaran bola voli agar saya cepat bisa bermain bola voli				
14.	Saya lebih suka menendang bola dari pada passing dengan tangan				
15.	Saya selalu mematuhi peraturan-peraturan permainan dalam pembelajaran				
16.	Saya merasa tidak kesulitan dalam mengikuti pembelajaran dengan cara mengajar yang ditetapkan oleh guru				
17.	Saya tidak memahami peraturan bermain bola voli dalam permainan yang disampaikan oleh guru				

18.	Pembelajaran dalam bentuk permainan lebih memerlukan konsentrasi				
19.	Cara mengajar guru saat ini lebih menarik bagi saya				
20.	Saya merasa kesulitan dengan cara mengajar yang diterapkan oleh guru				
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
21.	Saya selalu menghindari bola yang dioperkan kepada saya				
22.	Saya merasa kesulitan dalam melakukan teknik dasar bola voli				
23.	Saya akan memperbaiki penampilan permainan saat bermain bola voli				
24.	Saya tidak menyukai pelajaran dengan banyak aturan bermain				
25.	Saya selalu bersemangat ketika bermain bola voli				
26.	Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh guru di sela-sela pembelajaran sangat membantu dalam memahami materi				
27.	Saya menyukai pelajaran dengan banyak permainan				
28.	Saya tidak mendapat kesempatan untuk bertanya saat berlangsungnya pembelajaran				
29.	Cara mengajar yang disampaikan guru berbeda dengan cara mengajar yang biasanya				
30.	Saya mendapatkan kesempatan bertanya pada saat pembelajaran berlangsung				
31.	Saya mampu memainkan permainan bola voli yang sederhana peraturannya				
32.	Saya tidak suka bermain bola voli karena sulit				
33.	Saya memahami peraturan permainannya sehingga saya merasa puas dalam bermain bola voli				
34.	Saya mengerti apa yang harus saya lakukan pada saat bermain bola voli				
35.	Saya tidak memahami peraturan permainan yang akan dimainkan, meskipun peraturannya sangat sederhana				
36.	Saya merasa tidak tahu apa yang harus saya lakukan pada saat bermain bola voli				

37.	Saya selalu mempraktikkan gerakan-gerakan yang dicontohkan oleh guru				
38.	Pembelajaran bola voli sulit dipahami dan membosankan				
39.	Ketika saya kurang paham dengan materi saya malu bertanya				
40.	Saya lebih suka bermain bola voli sesuka hati saya				

Lampiran 5 Data Penelitian

No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
1	3	3	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	2	1	3	4	3	4	4	4
2	3	3	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	2	1	3	4	3	4	4	4
3	3	3	4	3	4	2	2	4	3	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	2	1	3	4	3	4	4	4
4	4	3	4	4	4	2	1	3	3	3	4	3	3	2	1	3	4	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	1
5	4	3	4	4	3	2	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
6	3	3	4	3	4	3	1	3	3	3	4	4	3	2	1	2	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	3	4	2
7	4	3	4	4	4	1	1	4	4	4	4	4	4	3	1	4	4	3	4	4	2	2	1	4	4	4	3	3	4
8	4	3	4	4	4	1	1	4	4	4	4	3	3	2	1	3	4	3	3	4	2	1	1	4	4	4	4	4	1
9	3	2	3	3	3	2	2	4	4	3	4	3	2	3	2	3	3	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3
10	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	4	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
11	4	3	4	4	4	1	1	3	4	4	4	3	3	2	2	3	4	4	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	2
12	3	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	2
13	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2
14	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3
15	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
16	3	3	4	3	4	4	3	3	1	2	3	3	3	4	4	1	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2
17	3	2	4	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3
18	4	3	4	4	4	2	1	3	4	4	4	4	3	1	1	4	4	4	4	4	2	2	3	4	4	4	4	4	4
19	3	3	4	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	4	3	4	2
20	3	2	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	2	1	3	3	3	3	3	2
21	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3
22	3	3	4	3	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	2	2	3	3	3	4	3	4	4
23	3	3	4	4	4	2	1	4	4	4	4	4	3	2	1	3	3	4	4	4	1	2	2	3	4	4	4	4	1
24	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
25	3	3	4	4	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	4	4	1	2	3	3	3	3	4	4
26	4	3	4	3	3	2	2	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	3	3	3	2	2	2	4	3	4	4	4	4
27	3	2	4	4	4	1	2	3	3	3	3	3	3	1	2	3	4	2	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3
28	3	3	4	4	4	2	2	4	4	2	4	4	4	1	1	3	3	3	4	4	2	1	2	4	4	4	4	4	4
29	3	2	4	3	2	2	2	3	4	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3
30	3	3	4	3	4	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	2	3	4	3	3	4	2	2	3	3	3	4	4	4
31	4	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2
32	3	2	4	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	3	3	3	2	2	2	4	4	4	3	3	3
33	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	2	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4
34	4	3	4	4	4	2	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	2	2	2	4	3	4	3	3	2
35	4	3	4	3	4	2	1	3	3	4	4	4	4	2	1	4	4	3	4	4	1	1	1	4	4	4	4	4	1
36	3	3	4	4	3	2	1	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	2	2	2	4	3	3	4	4	3

Lampiran 6 Deskriptif Statistik

Statistics

TOTAL

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		115.00
Median		114.00
Mode		114
Std. Deviation		7.294
Variance		53.200
Range		33
Minimum		105
Maximum		138

Statistics

INTERNAL

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		45.28
Median		46.00
Mode		46
Std. Deviation		3.086
Variance		9.521
Range		13
Minimum		40
Maximum		53

Statistics

EKSTERNAL

N	Valid	36
	Missing	0
Mean		69.72
Median		68.00
Mode		65
Std. Deviation		5.257
Variance		27.635
Range		21
Minimum		64
Maximum		85

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian







