

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGFU DI SMPN 1
LEDAH KAB. KULONPROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri
Yogyakarta untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh:

Grasius Laoli

NIM 19601241097

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

2024

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGFU DI SMPN 1
LEDAH KAB. KULONPROGO**

Oleh:

Grasius Laoli

19601241097

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil dari tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan metode survei menggunakan instrumen penelitian berupa angket. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulonprogo dengan jumlah 62 dari 2 kelas. Teknik pengambilan sampel yaitu dengan *cluster random sampling*. Instrumen yang digunakan adalah angket. Teknik analisis yang dilakukan adalah statistik deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo yang berkategori sangat baik 18 orang atau 29%, baik 42 orang atau 68%, cukup 2 orang atau 3 %, kurang 0 orang atau 0%, sangat kurang 0 orang atau 0%. Apabila dilihat dari rerata hasil pengisian angket oleh peserta didik yang mencapai skor 97,59%, dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik termasuk dalam kategori baik.

Kata Kunci: Pembelajaran, Peserta Didik Kelas VIII, Tanggapan.

**RESPONSE OF EIGHTH GRADE STUDENTS ON THE VOLLEYBALL GAME
LEARNING WITH TGFU MODEL AT SMPN 1 LENDAH, KULON
PROGO REGENCY**

Oleh:

Grasius Laoli

19601241097

ABSTRACT

This research seeks to ascertain the outcomes of eighth grade students' responses on the volleyball game learning using the TGFU paradigm at SMPN 1 Lendah (Lendah 1 Junior High School), Kulon Progo Regency.

This research was characterized as a descriptive quantitative study, employing a survey methodology with a research instrument in the form of a questionnaire. The research sample consisted of 62 students from two classes at SMPN 1 Lendah, Kulon Progo Regency, who were in the eighth grade. The sampling technique employed cluster random sampling. A questionnaire was employed as the instrument. The employed data analysis technique was descriptive quantitative statistics.

The research reveals that the response of eighth grade students on the volleyball game learning with the TGFU model at SMPN 1 Lendah, Kulonprogo Regency can be categorized as follows: in the very high level (18 students or at 29%), in the high level (42 students or at 68%), in the medium level (2 students or at 3%), in the low level (0 student or at 0%), and in the very low level (0 student or at 0%). Based on the average score of 97.59% obtained from the students' questionnaire replies, it is found that the students' responses are in the high level.

Keywords: *Learning, Eighth Grade Students, Responses.*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Grastus Laoli

NIM : 19601241097

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah/Kab. Kulonprogo.

Dengan ini saya mengatakan bahwa skripsi saya ini murni karya penulis sendiri, sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 26 Juni 2024



Grastus Laoli

NIM. 19601241097

LEMBAR PERSETUJUAN

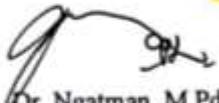
TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN
PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGFU DI SMPN 1 LENDAH
KAB. KULONPROGO

TUGAS AKHIR SKRIPSI

GRASIUS LAOLI
NIM 19601241097

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Fakultas Ilmu Keolahrgaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 27 Juni 2024

Mengetahui
Koordinator Program Studi


Dr. Ngatman, M.Pd
NIP 196706051994031001

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Ahmad Rithaudin, M.Or
NIP 198101252006041001

LEMBAR PENGESAHAN

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP
PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL
TGFU DI SMPN 1 LENDAH KAB. KULONPROGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



GRASIUS LAOLI
NIM 19601241097

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal: 22 Juli 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jas., M.Or. (Ketua Tim Pembimbing)		2-8-2024
Dr. Ridho Gata Wijaya, S.Pd., M.Or. (Sekertaris Tim Penguji)		1-8-24
Dr. Sujarwo, S.Pd. Jas., M.Or. (Penguji Utama)		1-8-24

Yogyakarta, 2 Agustus 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Agus Ariyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 197702182008011002

MOTTO

“Be merciful, just as your father was merciful” (luk 6:36)

PERSEMBAHAN

Puji dan syukur dipanjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan kemudahan dan mengizinkan saya untuk menyelesaikan penelitian dan studi saya di Universitas Negeri Yogyakarta, skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak Selamat Laoli dan Ibu Rosdiana Br Sitanggung selaku orang tua. Terimakasih atas doa dan dukungan dalam perjalanan kehidupan yang saya jalani.
2. Peri Indah Yani Laoli, Murniwati Laoli, Romarta Laoli selaku saudari. Terimakasih atas doa dan dukungan yang telah diberikan sehingga saya dapat menyelesaikan studi dan penelitian ini dengan baik.
3. Rosalin Putri Lubis yang menjadi *support system* dan menemani hari-hari untuk belajar apapun dalam menjalani perkuliahan dan dapat menyelesaikan semua kewajiban hingga saat ini saya bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa. Atas berkat, rahmat dan karunia-Nya. Penulis masih diberikan kesehatan dalam menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo” dapat disusun sesuai dengan harapan.

Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, izinkan penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan dan izin penelitian.
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd., selaku Ketua Departemen Pendidikan Olahraga beserta dosen yang telah memberikan fasilitas selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Ahmad Rithaudin M.Or., selaku dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, tenaga, dan waktu yang terbaik dalam penulis menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.
4. Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik Kelas VIII di SMPN 1 Lendah, yang telah memberikan kesempatan, bantuan, tenaga, dan waktu dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Seluruh teman-teman PJKR C 2019 yang telah menjadi rekan seperjuangan selama masa pendidikan, terimakasih untuk cerita dan kenangannya.

6. Keluarga besar Dusun Tegalsari, Kec. Lendah, Kab. Kulonprogo yang telah menjadi bagian dari rumah dalam menyelesaikan studi.
7. Keluarga besar Parsamosir Yogyakarta yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa dan dukungan untuk saya dapat menyelesaikan studi dan penulisan ini.
8. Keluarga besar WLJ dan RH yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu yang telah memberikan doa dan dukungan untuk saya dapat menyelesaikan studi dalam penulisan ini.
9. Stanley S L Toruan, Melina Tio Pasa selaku saudara/i yang selalu memberikan doa dan dukungan serta membantu saya untuk menjalani dan menyelesaikan masa studi.
10. Pukka Simbolon, Yudha Pande Raja Situmorang, Sunario Sitanggang, Pasca Sagala, David Sitanggang, Primus Simbolon, Bobby Nadeak, Very Sialalahi, Kevin Nadeak, Masdon Tamba, Emerson Naibaho, Welmark Rumahorbo, Santo Simanjuntak, Firdaus Situmorang selaku saudara yang selalu memberikan doa dan dukungan serta memberikan pembelajaran untuk saya dalam menyelesaikan masa studi.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu atas bantuannya, dukungan, semangat dan perhatiannya selama ini dalam mengerjakan Tugas Akhir Skripsi.

Dengan demikian, semoga segala bantuan, bimbingan dan dukungan yang sudah diberikan dari semua pihak di atas menjadi ilmu yang berkah dan amalan yang bermanfaat serta mendapat balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi dan manfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 26 Juni 2024

Penulis

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Laoli', with a stylized, cursive script.

Grasius Laoli

19601241097

DAFTAR ISI

ABSTRAK	<i>i</i>
ABSTRACT	<i>ii</i>
SURAT PERNYATAAN	<i>iii</i>
LEMBAR PERSETUJUAN	<i>iv</i>
LEMBAR PENGESAHAN	<i>v</i>
MOTTO	<i>vi</i>
PERSEMBAHAN	<i>vii</i>
KATA PENGANTAR	<i>viii</i>
DAFTAR ISI	<i>xi</i>
DAFTAR TABEL	<i>xiv</i>
DAFTAR GAMBAR	<i>xv</i>
DAFTAR LAMPIRAN	<i>xvi</i>
BAB I	<i>1</i>
PENDAHULUAN	<i>1</i>
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah.....	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Manfaat Penelitian	10
BAB II	<i>12</i>
KAJIAN TEORI	<i>12</i>
A. Kajian Teori	12
1. Hakikat Tanggapan	12
2. Indikator dan Faktor Tanggapan	14
3. Hakikat Pendidikan Jasmani	17
4. Tujuan Pendidikan Jasmani	19
5. Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani	20
6. Teaching Games for Understanding	22
7. Model TGfU dalam Pembelajaran PJOK	25
8. Permainan Bola Voli.....	29

9. Karakteristik Peserta Didik Kelas Menengah	35
B. Penelitian yang Relevan.....	37
C. Kerangka Berpikir.....	39
BAB III.....	40
METODE PENELITIAN.....	40
A. Desain Penelitian	40
B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian.....	40
C. Populasi dan Sampel Penelitian	41
1. Populasi.....	41
2. Sampel penelitian.....	42
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	42
E. Teknik Pengambilan Data.....	43
1. Instrumen Penelitian	43
2. Teknik Pengumpulan Data.....	46
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	46
1. Validitas Instrumen	46
G. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV	49
Hasil Penelitian dan Pembahasan	49
A. Hasil Penelitian	49
1. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo	49
2. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Minat.....	51
3. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Bakat.....	52
4. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Keadaan Fisik	53
5. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Penyampaian Materi Oleh Guru	55
6. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Materi Pembelajaran.....	57
7. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Sarana dan Prasarana	58
8. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah.....	60
B. Pembahasan.....	62
C. Keterbatasan Penelitian.....	65

BAB V	67
KESIMPULAN	67
A. Kesimpulan	67
B. Implikasi	67
C. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN	73

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Perbedaan Antara Tanggapan dan Pengamatan	13
Tabel 2. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran	16
Tabel 3. Rincian Daftar Peserta Didik Kelas VIII	41
Tabel 4. Rincian Sampel Penelitian	42
Tabel 5. Penskoran Nilai Angket	43
Tabel 6. Kisi-kisi Untuk Peserta Didik	45
Tabel 7. Kategori Skala 5	48
Tabel 8. Deskripsi Statistik Tanggapan Peserta Didik.....	49
Tabel 9. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik SMPN 1 Lendah	50
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Minat	51
Tabel 11. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Minat....	51
Tabel 12. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Bakat....	53
Tabel 13. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Fisik.....	54
Tabel 14. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Fisik	54
Tabel 15. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Penyampaian Materi Oleh Guru	55
Tabel 16. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Penyampaian Materi Oleh Guru	56
Tabel 17. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Materi Pembelajaran ...	57
Tabel 18. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Materi Pembelajaran	57
Tabel 19. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Sarana dan Prasarana ..	58
Tabel 20. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Sarana dan Prasarana.....	59
Tabel 21. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah	60
Tabel 22. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Gerakan Servis Bawah	31
Gambar 2. Gerakan Servis Atas	31
Gambar 3. Gerakan Passing Atas	33
Gambar 4. Gerakan Passing Bawah	34
Gambar 5. Gerakan Smash.....	34
Gambar 6. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo.....	50
Gambar 7. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Minat.....	52
Gambar 8. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Bakat.....	53
Gambar 9. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Fisik	55
Gambar 10. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Penyampaian Materi Oleh Guru	56
Gambar 11. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Materi Pembelajaran	58
Gambar 12. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Sarana dan Prasarana	59
Gambar 13. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah.....	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS.....	74
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	75
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian	76
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen	77
Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen Penelitian	78
Lampiran 6. Validitas dan Reliabilitas.....	79
Lampiran 7. Statistik Deskriptif.....	82
Lampiran 8. Tabulasi Data.....	1
Lampiran 9. Hasil Pengisian Angket	1
Lampiran 10. Modul Ajar	4
Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian.....	20

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan proses belajar dan pembelajaran agar peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan merupakan suatu hal yang pokok bagi keberadaban suatu bangsa. Pendidikan telah ada sejak manusia dilahirkan, dalam menempuh suatu pendidikan dapat dilakukan dimana saja. Seperti yang sudah kita ketahui, bahwa pendidikan memiliki tiga aspek yaitu pendidikan dalam lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan disekolah. Pendidikan merupakan usaha untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dari lembaga formal seperti halnya disekolah maupun informal untuk memperoleh manusia yang berkualitas. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik supaya tujuan bangsa yang tertuang dalam pembukaan UUD 1945, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Menurut (UU, 2003) No.20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3, yang menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk karakter serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan formal di sekolah mencakup beberapa mata pelajaran yang diberikan pada peserta didiknya, salah satunya yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari mata pelajaran yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas, Sekolah Menengah Pertama, dan Sekolah Dasar guna meningkatkan kualitas peserta didik terutama

dalam bidang fisik, pemeliharaan hidup sehat jasmani dan rohani yang mengarah pada kesehatan yang lebih sempurna dalam kehidupan sehari-hari (Komarudin & Prabowo, 2020: 57)

Pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang ada di sekolah. Proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani ini memang telah dirancang secara sistematis guna mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, persepsual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 30). Berdasarkan sudut pandang pembangunan manusia, jelas bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pembangunan manusia secara keseluruhan. Pendidikan jasmani salah satu bentuk pembelajaran dalam kurikulum, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan olahraga secara langsung sehingga dapat menguasai keterampilan, dan mampu menjaga kesehatan.

Menurut (Saputra & Agus, 2021: 18) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan dalam memilih aktivitas fisik, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada dasarnya, meningkatkan dan menjaga kebugaran fisik secara teratur dan sistematis adalah bagian dari gaya hidup yang terus berkembang. Selain itu, pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai sebuah wadah yang dapat dimanfaatkan guna meningkatkan kebutuhan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34)

Beberapa pernyataan di atas menunjukkan bahwa pendidikan jasmani di sekolah mempunyai peranan penting bagi peserta didik, yaitu memberikan

kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan olahraga dan jasmani dengan pilihan pendekatan yang sistematis, serta diharapkan mampu mengembangkan 3 ranah pendidikan yaitu, kognitif, afektif, dan psikomotor pada peserta didik. Penilaian utama pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan adalah pengembangan peserta didik yang meliputi keterampilan dasar dalam berolahraga dan menikmati kegiatan pembelajaran tersebut, dengan demikian tingkat partisipasi dan intensitas gerak peserta didik akan tercapai dan terwujud sesuai dengan tujuan pembelajaran yang direncanakan. Tenaga pendidik atau guru sangat bergantung dalam mencapai keberhasilan tujuan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Guru dalam proses pelaksanaan pendidikan terutama pendidikan jasmani dituntut agar dapat mengarahkan seluruh kompetensi yang dimilikinya sebagai tenaga pendidik yang profesional dalam merencanakan proses belajar mengajar yang kondusif, dapat menentukan metode penyampaian materi yang tepat dan harus disesuaikan dengan kemampuan serta karakteristik peserta didik yang diampunya (Hartanti et al., 2020: 112)

Dengan adanya pernyataan tersebut diketahui bahwa peran dari seorang guru yaitu sebagai fasilitator bagi peserta didik dengan memberikan pendekatan, metode, model, dan sebagainya guna mewujudkan pembelajaran yang inovatif dan memotivasi peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran serta diberikan secara kontiniu dapat berperan positif bagi hasil ataupun tujuan pembelajaran peserta didik di sekolah.

Permasalahan utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga saat ini adalah belum efektifnya kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani di sekolah, dan kondisi ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya yaitu terbatasnya kemampuan guru pendidikan pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga belum berhasil meningkatkan kemampuan dan keterampilan anak secara menyeluruh.

Kegiatan pembelajaran penting untuk menentukan bahan ajar dan membuat perencanaan pembelajaran. Hal tersebut bertujuan untuk memastikan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai sesuai dengan kompetensi inti, dasar, dan indikator. Guru harus mampu memperhatikan keadaan kognitif, afektif, dan psikomotornya. Guru juga diharapkan mampu mengatur waktu belajar dengan baik dalam melaksanakan kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Melalui perencanaan aktivitas yang terorganisir perencanaan dan penggunaan waktu dapat dilaksanakan secara efisien dan afektif.

Komponen terpenting dalam implementasi kurikulum adalah pelaksanaan pembelajaran yang berlangsung dengan baik di dalam maupun di luar ruangan kelas untuk membantu peserta didik memperoleh kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan. (Permendikbud, 2013) nomor 65 tentang standar proses yang menyatakan bahwa proses pembelajaran menggunakan pendekatan atau metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Panduan pembelajaran yang dibuat oleh direktorat pembinaan SMP mengatakan bahwa pembelajaran dengan pendekatan saintifik berarti bahwa siswa

mengumpulkan data atau informasi melalui pengamatan, bertanya, mencoba, mengasosiasi, serta mengkomunikasikan.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum baru yang dirancang untuk memberikan solusi adanya *learning loss* yang terjadi di Indonesia. Kurikulum Merdeka dikenalkan oleh pemerintah sebagai tanggapan dari Kurikulum 2013 yang dirasa terlalu banyak beban belajar (Jojo & Sihotang, 2022). Proses pengajaran kepada peserta didik generasi abad ke-21, guru harus mampu menyesuaikan strategi, model dan metode pengajaran berdasarkan karakteristik generasi tersebut. Hal tersebut sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran kurikulum merdeka yang berdiferensiasi, dimana guru memiliki fleksibilitas dalam menciptakan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Berbagai pendekatan dalam pembelajaran sudah kerap kali diterapkan untuk mengembangkan pembelajaran untuk efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran antara lain:

a). Model Pembelajaran Langsung

Model pembelajaran ini sangat cenderung pasif karena peserta didik tidak terlalu bebas untuk berekspresi yang disebabkan oleh guru yang memegang kendali dalam serangkaian proses pembelajaran.

b). Model Pembelajaran *Peer Teaching*

Model pembelajaran ini memiliki konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk berbagi dan menyampaikan informasi ilmu pengetahuan kepada peserta didik lainnya, adanya hal ini mengkhawatirkan bagaimana tingkat rasa percaya diri peserta didik akan peserta didik lainnya.

Menurut Saryono (2008: 53), salah satu usaha untuk mencapai kualitas pendidikan jasmani yang baik untuk pembelajaran sekolah adalah guru harus mampu menjadi programer yang baik, jika terjadi kendala di sekolah hendaknya guru melakukan usaha kreatif dengan berbagai cara antara lain:

- a. Memodifikasi isi pembelajaran.
- b. Memodifikasi bentuk permainan.
- c. Memodifikasi sarana dan prasarana pembelajaran.
- d. Memodifikasi situasi belajar.

TGfU berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Caly & Nopembri, 2004: 56). Model pembelajaran TGfU mengintegrasikan elemen psikomotor, kognitif, dan afektif dalam pembelajaran penjas. Dengan model ini memungkinkan peserta didik memahami konsep dasar suatu permainan sebelum mempelajari teknik dasar permainan. Pembelajaran menggunakan pendekatan TGfU merupakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bersifat progresif.

Salah satu bentuk kegiatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan Kesehatan adalah permainan bola voli (Hambali, 2016). Berdasarkan ruang lingkup permainan bola besar terdapat permainan bola voli dimana peserta didik dapat berpartisipasi aktif menampilkan berbagai keterampilan pola gerak dasar, pengetahuan gerak dasar dengan prosedur variasi dan kombinasi, elemen pemanfaatan gerak dengan peserta didik dapat memahami konsep pengembangan

terkait keterampilan gerak, elemen pengembangan karakter peserta didik proaktif untuk memelihara peningkatan kebugaran jasmani serta menunjukkan keterampilan kerjasama, elemen nilai-nilai gerak peserta didik dapat menganalisis hubungan antara aktivitas jasmani dan kesehatan, untuk menumbuh kembangkan unsur kegembiraan, percaya diri serta dapat mengekspresikan diri dalam berinteraksi dilingkungan sosial sesuai dengan kemampuan dan karakteristik peserta didik.

Pembelajaran permainan bola voli dalam ruang lingkup kurikulum merdeka mengharapkan peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan menganalisis gerak spesifik dan fungsional permainan dan olahraga, aktivitas variasi gerak spesifik passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas serta bermain dengan peraturan yang dimodifikasi dalam permainan bola voli, sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari. Untuk itu seorang guru harus mampu melaksanakan tugas dan mengadopsi model pembelajaran yang dapat membantu masalah peserta didik. Salah satu faktor keberhasilan proses pembelajaran yaitu bagaimana guru dalam menyajikan materi pembelajaran pada peserta didik, sehingga peserta didik senang dan memahami teknik dasar yang telah disampaikan oleh guru tersebut.

Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilaksanakan peneliti setelah melakukan PK (Praktek Kependidikan) dan diperoleh dari Guru PJOK di SMPN 1 Lendah, Kab. Kulonprogo, pelaksanaan pembelajaran dengan kurikulum merdeka

masih belum maksimal dikarenakan dalam proses pembelajaran masih dipengaruhi kegiatan pembelajaran kurikulum 2013, dalam proses pembelajaran penggunaan model dan media pembelajaran belum dilaksanakan secara optimal, sehingga pembelajaran dirasa masih belum maksimal dalam mengimplementasikan kurikulum Merdeka. Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru masih sekedar ceramah, tanya jawab, dan demonstrasi. h Dalam pembelajaran pendidikan jasmani prasarana didefinisikan sebagai suatu yang mempermudah atau memperlancar proses, pada saat pembelajaran penggunaan sarana dan prasarana yang masih digunakan secara tidak optimal akan mengakibatkan peserta didik hanya memiliki kemampuan sebatas teknik dasar dan kurang maksimal dalam memberikan rangkaian variasi gerak dalam permainan. Serta peraturan permainan olahraga yang belum dimodifikasi secara maksimal sangat memberikan dampak tersendiri bagi keaktifan peserta didik,

Melalui modifikasi peraturan permainan diharapkan peserta didik mampu membangun kolaborasi yang lebih terhadap pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya implementasi kurikulum merdeka berpusat pada materi yang esensial, guru diberi kewenangan untuk menggunakan berbagai perangkat ajar sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik, pengaplikasian referensi bahan ajar dengan pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Ranah pembelajaran harus disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, dan penyampaian materi yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran hendaknya tidak hanya pengembangan keterampilan gerak, tetapi

juga pengembangan individualitas peserta didik. Konsep dasar dan model pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif perlu dipahami mahasiswa sebagai calon guru dimasa depan.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU Di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo”. Sebagai upaya untuk menjadi calon guru yang bertanggung jawab serta professional dalam bidangnya dalam hal ini mata pelajaran PJOK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi berbagai permasalahan yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang bersemangat ketika dihadapkan dengan materi permainan bola voli dengan situasi yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
2. Peserta didik cenderung pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan apabila pembelajaran tidak dikemas dengan menyenangkan.
3. Belum diketahuinya tanggapan peserta didik kelas VII tahun ajaran 2023/2024 terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGFU di SMPN 1 Lendah.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian tidak terlalu luas pembahasannya, maka yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah “Belum

diketuinya tanggapan peserta didik Kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK dalam permainan bola voli dengan model TGFU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulonprogo”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah, yaitu “Seberapa baik tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK dalam permainan bola voli dengan model TGFU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulonprogo?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran PJOK dalam permainan bola voli dengan model TGFU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulonprogo.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk menambah informasi yang berkaitan dengan tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulonprogo.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mendalami Pendidikan Jasmani terutama memberikan pemahaman mengenai konsep

pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan itu sendiri dikalangan peserta didik, guru dan masyarakat luas.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam meningkatkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran yang lebih terarah dan sistematis, serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan pembelajaran serta menjadikan siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran khususnya dalam bidang pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

c. Bagi Pihak Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada pihak sekolah mengenai tanggapan yang dimiliki oleh peserta didik terhadap mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya peserta didik kelas VII SMPN 1 Lendah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti dapat menambah wawasan serta pengalaman ketika dihadapkan dengan peserta didik selain itu mahasiswa dapat belajar untuk menemukan solusi dari berbagai permasalahan yang dihadapi dalam rangka menjadi calon guru yang profesional dibidangnya.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Tanggapan

Manusia merupakan makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan. Selama proses interaksi tersebut terjadi berbagai jenis peristiwa, salah satunya adalah respon terhadap perubahan yang terjadi. Diperlukan proses untuk merespon perubahan yang terjadi bagian dari proses tersebut adalah memilih perubahan yang terjadi pada setiap individu. Sebagai guru penjas yang berkecimpung dalam dunia pendidikan, kemungkinan besar akan mengalami berbagai perubahan kebijakan sebagai bagian dari bentuk tanggung jawab profesi. Jika hal ini menimbulkan berbagai reaksi baik positif maupun negatif, permasalahannya erat kaitannya dengan sikap terhadap perubahan tersebut. Seseorang menjadi sadar ketika mereka melakukan tindakan yang mereka alami, dan dari perilaku tersebut seseorang dapat menilai dengan persepsinya sendiri dan menyampaikannya kepada publik atau yang biasa disebut sebagai tanggapan.

Tanggapan pada hakikatnya adalah merupakan proses penilaian seseorang terhadap objek tertentu. Tanggapan didefinisikan sebagai bayangan yang tinggal dalam ingatan setelah kita melakukan pengamatan (Sumadi Suryabrata, 2003: 36).

Menurut (Wasty, 2006: 25) tanggapan merupakan bayangan yang menjadikan kesan setelah dilakukan pengamatan. Sedangkan menurut Agus Sujanto (2001: 31) tanggapan adalah gambaran pengamatan yang tinggal dalam kesadaran manusia setelah mengamati. Guna memudahkan dalam memeknai antara tanggapan dan pengamatan terdapat perbandingan antara keduanya.

Abu Ahmadi (2003: 64) secara lebih rinci mengatakan bahwa tanggapan adalah gambaran ingatan dari pengamatan, dimana objek yang diamati tidak lagi berada dalam ruang dan waktu pengamatan. Wasty (2006: 25) membagi tanggapan menjadi tiga macam, yakni tanggapan masa lampau, tanggapan masa sekarang, dan tanggapan masa mendatang. Sedangkan Baharuddin (2009: 104), mendefinisikan tanggapan merupakan salah satu fungsi kejiwaan yang dapat diperoleh individu setelah proses pengamatan selesai. Sehingga dapat disimpulkan bahwa tanggapan merupakan proses reaksi positif dan negatif yang diberikan oleh seseorang setelah melalui peristiwa/aktivitas.

Menurut (Suryabrata, 2002: 57) perbedaan tanggapan dan pengamatan sebagai berikut:

Tabel 1. Perbedaan Antara Tanggapan dan Pengamatan

Tanggapan	Pengamatan
Cara penyimpanan objek yang disebut sebagai representase.	Cara terciptanya objek disebut sebagai persentase.
Objek tidak hanya pada dalam diri akan tetapi diadakan pada subyek yang menganggap.	Objek melekat pada diri manusia.
Objek terdapat pada subyek yang menganggap.	Objek terdapat pada setiap individu.
Terlepas dari sebuah unsur keadaan, waktu, dan tempat.	Terikat dengan tempat, waktu, serta kondisi sekitar.

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

Suryabrata Sumadi (2007: 39) melihat bahwa tanggapan sangat penting untuk perkembangan peserta didik, jadi harus dikembangkan dan dikontrol dengan baik. Tanggapan dikategorikan berdasarkan fungsinya: Visual, auditif, taktil, gustatif, olfaktoris. Tanggapan dapat diimplementasikan ke dalam sebuah ruang lingkup pembelajaran di sekolah. Dimana pembelajaran yang baik itu memuat evaluasi diakhir pembelajaran, dalam evaluasi pembelajaran disajikan beberapa sesi dimana peserta didik diberi hak untuk menanggapi apa yang diraih dari pembelajaran yang sudah diberikan oleh pengajar, tanggapan tersebut dapat berupa tanggapan positif dan negatif, yang dimana merupakan pengaruh dari indikator serta faktor tanggapan.

2. Indikator dan Faktor Tanggapan

Dukungan terhadap tanggapan dapat menjadi rasa bahagia. Sebaliknya, reaksi menimbulkan perasaan tidak senang terhadap penerapan hambatan tersebut. Hal ini karena indikator tanggapan dibagi menjadi tanggapan positif dan tanggapan negatif, dan tanggapan positif mencakup tindakan yang mendekati perilaku seperti membuat orang bahagia dan memiliki harapan, sedangkan tanggapan dengan karakteristik negatif mencakup cara-cara yang penolakan, penghindaran, dan pengabaian objek. Menurut (Soemanto, 2007: 27) reaksi yang terjadi dalam kesadaran menimbulkan dukungan dan perlawanan yang terkandung dalam reaksi lainnya. Menurut Farid, Ismail (2010) yang dimaksud dengan respons siswa adalah tanggapan orang-orang yang sedang belajar termasuk didalamnya mengenai pendekatan atau strategi, faktor yang mempengaruhi, serta potensi yang ingin dicapai dalam belajar.

Berdasarkan pendapat para ahli, tanggapan tersebut mempunyai indikator baik kepuasan atau positif maupun ketidakpuasan atau negatif yang dapat diartikan sebagai emosi orang yang berbeda-beda. Sebagian besar individu perasaan dendam ini sebagai bahan pembelajaran untuk mengubah perasaan tersebut. Kecenderungan untuk menghilangkan dan mempertahankan ketidaknyamanan ini mempengaruhi kemauan tubuh kita dan fungsi sistem kemauan kita, yang merupakan kekuatan pendorong di balik kemauan dan tindakan kita. Oleh karena itu, ketika pembelajaran di sekolah, guru dapat mempengaruhi cara berinovasi dan mengontrol tanggapan peserta didik.

Tanggapan seseorang pastilah dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempengaruhinya. Dakir (1993: 54) memaparkan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi tanggapan yakni sebagai berikut.

a. Faktor intern

1) Alat indra

Alat indra yang terlatih dapat membuat pengamatan menjadi lebih akurat dan jelas sehingga mempengaruhi reaksi seseorang.

2) Perhatian yang terfokus akan menyebabkan bahwa rangsangan yang lain tidak lagi diperhatikan, sehingga observasi dapat fokus pada objek

b. Faktor Ekstern

1) Rangsangan yang sangat lemah mempengaruhi sulitnya pengamatan, namun sebaliknya rangsangan yang terlalu kuat juga mempengaruhi pengamatan, sehingga rangsangan tersebut dapat mempengaruhi respon seseorang.

- 2) Jika seseorang memandang suatu benda dalam jangka waktu yang cukup lama dan cukup lama, maka hal itu akan meninggalkan kesan yang mendalam pada dirinya, dan kesan itu tersimpan dalam ingatannya.

Syah (2013: 129-137) mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar siswa adalah sebagai berikut:

a. Faktor Internal

Faktor dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniyah).

b. Faktor eksternal

Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri dari dua macam yakni: (1) faktor lingkungan sosial yang meliputi guru dan (2) faktor lingkungan nonsosial yang meliputi materi, sarana prasarana, dan lingkungan.

Tabel 2. Faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran

Ragam Faktor dan Elemennya		
Internal Peserta didik	Eksternal Peserta didik	Pendekatan Belajar Peserta Didik
1. Aspek Fisiologis a. jasmani b. mata dan telinga 2. Aspek Psikologis a. intelegesi b. sikap c. minat d. bakat e. motivasi	1. Lingkungan Sosial a. keluarga b. guru dan staff c. teman 2. Lingkungan Nasional a. rumah b. sekolah c. peralatan d. alam	1. Pendekatan Tinggi a. <i>speculative</i> b. <i>achieving</i> 2. Pendekatan Sedang a. <i>analitical</i> b. <i>deep</i> 3. Pendekatan Rendah a. <i>reproductive</i> b. <i>surface</i>

3. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari keseluruhan sistem pendidikan, melalui kegiatan jasmani dan olahraga, aspek kesehatan, kebugaran jasmani, kemampuan berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, berpikir logis, dan mengembangkan perilaku moral melalui aktivitas jasmani (Effendi, 2017; Putra et al., 2018; Santoso, 2017). Pendidikan jasmani memperlakukan peserta didik sebagai satu kesatuan yang utuh daripada menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Rosdiani (2014: 172) menyatakan bahwa pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk menghasilkan perubahan holistik pada kualitas fisik, mental, dan emosional seseorang. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pembelajaran pendidikan yang berlangsung melalui aktivitas jasmani (Suhardi, 2014: 19). Pernyataan ini kemudian ditambahkan (Hari Wisnu, 2015: 836) pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian dari pendidikan moral, dan agar setiap warga negara menjadi sehat, perlu memasukkan unsur-unsur penting jiwa dan raga yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari untuk menjadikan masing-masing individu agar lebih baik.

Istilah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai dua pengertian yang pertama adalah pendidikan jasmani, ini berfokus pada perkembangan fisik peserta didik dan kemampuan mereka untuk menggunakan fasilitas olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani mereka. Kedua, olahraga bermanfaat untuk latihan pendidikan jasmani dan kesehatan peserta didik. Peran

pendidikan jasmani sangat penting dan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pemberian pengalaman belajar bertujuan untuk mendorong dan membentuk pola hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Santoso, 2017). Proses pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan, dan guru memiliki peran penting dalam hal tersebut, karena dalam pengayaan pendidikan formal tentunya tidak lepas dari peran guru atau pendidik (Hasrama et al., 2017). Pembelajaran pendidikan jasmani mencakup tiga bidang pembelajaran: psikomotorik, kognitif, dan afektif. Pendidikan olahraga dapat mengatasi perkembangan anak secara keseluruhan melalui pengalaman gerak yang positif.

Pendidikan jasmani merupakan bidang studi yang fokus pada peningkatan gerak manusia. Lebih khusus lagi, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan berkaitan dengan hubungan antar gerak manusia dengan bidang pendidikan lainnya, yaitu hubungan antara perkembangan tubuh, pikiran, dan jiwa. Fokus pada pengaruh perkembangan fisik terhadap bidang pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek lain dari sifat manusia menjadikannya pembelajaran yang unik, tidak ada pendidikan Tunggal lainnya yang membahas semua aspek pertumbuhan manusia seperti pendidikan jasmani.

Pengertian pendidikan jasmani tidak hanya mengacu pada pengertian tradisional tentang aktivitas jasmani, karena hasil pendidikan jasmani tidak terbatas pada kesempurnaan jasmani atau aktivitas fisik, melainkan pendidikan jasmani merupakan proses melatih kualitas mental dan fisik

4. Tujuan Pendidikan Jasmani

Dini Rosdiani (2014: 143) menjelaskan bahwa mata pelajaran Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Mengembangkan keterampilan manajemen diri untuk mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani dan memilih olahraga.
- b. Mendorong pertumbuhan fisik dan meningkatkan perkembangan psikologis
- c. Meningkatkan keterampilan dan kemampuan gerak dasar.
- d. Internalisasi nilai-nilai yang melekat pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang meletakkan landasan bagi budi pekerti yang kuat.
- e. Menumbuhkan sportivitas, integritas, disiplin, bertanggung jawab, Kerjasama, kepercayaan diri, dan demokratis.
- f. Mengembangkan keterampilan untuk melindungi diri sendiri, orang lain, dan lingkungan.
- g. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga dalam lingkungan bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan jasmani seutuhnya pola hidup dan kebugaran yang sehat, keterampilan, dan sikap positif.

Pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari proses pendidikan. Ini berarti bahwa pendidikan jasmani bukan sekedar hiasan yang ditambahkan kedalam program sekolah untuk menyibukkan anak-anak. Namun, pendidikan jasmani merupakan bagian penting dari pendidikan. Melalui pendidikan jasmani yang terarah, peserta didik mengembangkan keterampilan yang berguna untuk mengisi

waktu luang mereka dengan kegiatan- kegiatan yang berkontribusi terhadap hidup sehat, perkembangan sosial, dan perkembangan kesehatan fisik dan mental.

5. Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang turut mempengaruhi keberhasilan belajar peserta didik. Selama proses pembelajaran berlangsung akan terjadi interaksi antara guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang lebih baik. Menurut pendapat (Bafadal, 2005: 11), pembelajaran dapat diartikan sebagai “segala upaya atau proses belajar mengajar dalam rangka menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien”.

Pelaksanaan proses pembelajaran Pendidikan Jasmani keempat faktor ini tidak dapat dipisahkan, yakni: tujuan, materi, metode, dan evaluasi berdasarkan Mosston dan Aswort dalam (Rosdiani, 2014: 173). Beberapa unsur kunci untuk mencapai hasil yang maksimal adalah pembangunan tujuan pembelajaran. Pentingnya tujuan pembelajaran adalah menentukan isi yang akan dicakup peserta didik. Salah satu prinsip pendidikan jasmani adalah partisipasi peserta didik secara penuh dan setara. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani harus memperhatikan kepribadian setiap peserta didik agar dapat mencapai tujuan pendidikan.

Proses perisapan pembelajaran yang perlu dilakukan peserta didik dalam pembelajaran untuk memperoleh pengalaman belajar terdiri dari pengenalan oleh guru terkait komponen antisipatif. Membuka kegiatan pembelajaran guru merangsang minat peserta didik dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi pelajaran. Saat mempersiapkan peserta didik, guru memberi tahu kepada peserta didik apa saja yang harus mereka pelajari dan bagaimana kaitannya dengan

pelajaran sebelum kegiatan saat ini atau yang akan datang. Hal ini penting agar peserta didik dapat berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pertanyaan, alat peraga, dan diskusi kelas merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan sebagai kegiatan awal kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembukaan ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai kegiatan apa saja yang akan dilakukan mahasiswa. Rosdiani (2014: 174) kembali menegaskan, dalam proses pembelajaran akan terjadi transfer dari guru kepada siswa atau sebaliknya. Terdapat tiga aspek yang terkait dengan transfer belajar, yakni:

- a. Peranan transfer dalam kondisi belajar *skill* seperti mempertimbangkan *drill* dalam sepak bola atau memperhatikan hasil latihan melakukan tembakan bebas dalam permainan bola basket dengan melakukan tembakan bebas pada saat bertanding.
- b. Bagaimana transfer itu diukur? Transfer ini dapat diestimasi peningkatan atau penurunan keterampilan sebagai hasil dari latihan atau pengalaman dan transfer ini pula dapat bersifat positif atau negatif tergantung pada tugasnya.
- c. Transfer sebagai sebuah kriteria untuk belajar seperti tes retensi. Dalam hal ini ada dua kriteria transfer yaitu: (1) *near* transfer artinya tujuan belajar yang relatif sama dengan tugas latihan; dan (2) *far* transfer artinya tujuan belajar berbeda dengan kondisi latihan yang sesungguhnya.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang secara sistematis menggunakan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan aspek kognitif, emosional, dan psikomotorik guna mencapai tujuan pendidikan.

6. *Teaching Games for Understanding*

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris untuk merancang anak untuk bermain. Bunker & Thorpe (1982) mengembangkan gagasan TGfU karena melihat anak-anak banyak meninggalkan pelajaran pendidikan jasmani dikarenakan oleh kurangnya keberhasilan dalam penampilan gerak, kurangnya pengetahuan tentang bermain, hanya memperhatikan teknik semata, hanya guru yang membuat keputusan pada permainan, dan kurangnya pengetahuan dari para penonton dan penyelenggara pertandingan untuk mengerti apa yang dilakukan dalam permainan.

TGfU dapat menjadi penekanan dalam aktivitas jasmani anak-anak yang bertujuan untuk mendorong keinginan anak guna mempelajari teknik menggunakan sistem permainan. Secara sadar suatu cara yang diberikan pendidik dengan model permainan menjadikan peserta didik untuk terdorong memecahkan masalah melalui permainan (Zultaniah, 2019: 4). TGfU merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya (Caly & Nopembri, 2004: 56). TGfU sangat efektif dalam pembelajaran yang berpusat pada siswa dan berpusat pada permainan. Pendekatan pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan.

Tujuan dari penerapan model pembelajaran *TGfU* adalah dengan mengembangkan kemampuan keterampilan dan taktik peserta didik dalam permainan olahraga, model ini mempengaruhi pada proses pembelajaran taktikal yang dibumbui dengan keterampilan permainan (Zultaniah, 2019: 3). *Teaching games for understanding* memiliki kelebihan dan kekurangannya didalam penerapan pembelajarannya kelebihan dari TGfU adalah peserta didik lebih memahami dalam kaitanya konsep permainan itu sendiri, lebih memahami taktik bermain dan bagaimana cara menciptakan inovasi bermain dengan baik, keunggulan lainnya juga menjadikan peserta didik dalam pembelajaran lebih semangat, antusias dalam mengikuti pembelajaran dengan model TGfU karena mengedepankan permainan. Selain itu kelemahan dari TGfU yaitu lebih mengedepankan taktik daripada teknik, taktik sebagai unsur yang lebih penting dalam mengembangkan permainan. TGfU lebih fokus bagaimana siswa bisa bermain dan tertarik terhadap cabang olahraga dengan memodifikasi lapangan dan aturan permainan yang dimainkan dalam pertandingan tetapi kurang mendalami bahwa jika permainan sesungguhnya siswa harus mengedepankan teknik tidak hanya taktik semata (Zultaniah, 2019: 4).

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

- a. *Sampling*, menjadikan permainan yang dipilih oleh pendidik untuk peserta didik dengan sistem yang berbeda agar peserta didik dapat lebih paham terkait permainan yang berbeda beda.

- b. Modifikasi, permainan ini yaitu mencontoh dari permainan orang dewasa yang kemudian dimodifikasi dan disesuaikan menjadi permainan untuk anak-anak dengan penyesuaian ukuran anak, usia, dan kemampuan (mini games).
- c. *Modifikasi Exgenerasi*, sama halnya dengan modifikasi diatas yang menjadi pembeda adalah pendidik mengubah peraturan permainan agar lebih ringan ketika dimainkan oleh anak-anak.
- d. *Tactical-Complexity*, permainan yang disajikan pendidik dengan model yang lebih banyak dan kompleks dengan tujuan peserta didik mampu membedakannya.

Berdasarkan keempat prinsip tersebut dapat diketahui bahwa sistematika permainan yang diterapkan pendidik di sekolah begitu banyak, akan tetapi hal tersebut menjadikan peserta didik lebih terasah kemampuannya karena menghadapi berbagai macam permainan.

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

- a. *Target Games* (Permainan Target), merupakan permainan dengan aturan bahwa peserta permainan mendapatkan skor jika bola atau proyektil dilempar dan dipukul serta tepat sasaran yang dituju dan yang telah ditentukan.
- b. *Net Games* (Permainan Net), merupakan permainan model menjadikan area permainan yang dibatasi menggunakan net yang tingginya sesuai peraturan.

- c. *Striking/Fielding Games* (Permainan pukul-tangkap lari), yang berarti bermain dilakukan dengan tim menggunakan peraturan memukul bola/proyektil, lalu pemukul berlari ke daerah yang aman sesuai peraturan.
- d. *Invasion Games* (Permainan serangan/invasi), adalah permainan dengan cara melakukan pembagian tim kemudian memasukan bola atau sejenisnya ke dalam keranjang atau gawang.

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

7. Model TGfU dalam Pembelajaran PJOK

Berdasarkan pendapat dari (Griffin & Patton, 2005: 2) menjelaskan bahwa “*Teaching Games for Understanding*” (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan peserta didik, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif”. Pendekatan TGfU adalah suatu pendekatan yang dirancang oleh seorang peneliti dari Universitas Loughborough di Inggris yang merancang peserta didik untuk bermain dengan menerapkan pendekatan taktik yang berpusat pada peserta didik dan permainan (Saryono & Rithaudin, 2011: 147)

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

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

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

- a. *Game or game form*

Menekankan pada permasalahan taktis sebagai tantangan untuk peserta didik sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan.

- b. *Question*

Mengumpulkan peserta didik untuk kemudian diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan masalah taktik permainan agar peserta didik fokus pada bagaimana cara memecahkan masalah dalam permainan tersebut.

c. *Practice*

Melakukan tugas-tugas latihan melalui pembelajaran yang berpusat pada guru untuk mengembangkan kesadaran taktik.

d. *Game*

Situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

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

PJOK memiliki tujuan yang bersifat menyeluruh yang mencakup aspek fisik, kognitif, afektif, emosional, sosial dan moral (Chng & Lund, 2018: 29). PJOK merupakan bentuk pendidikan kinestetik untuk kualitas hidup manusia. Karena itu, pendidikan kinestetik perlu menjadi acuan dalam penyelenggaraan PJOK. PJOK di sekolah tidak hanya mendidik peserta didik melalui aktivitas jasmani, tetapi juga digunakan sebagai media untuk memecahkan masalah kinestetik (Febrianta, et al., 2021: 1). Penilaian keterampilan bermain peserta didik pada dasarnya membutuhkan kecermatan observasi pada saat permainan berlangsung. García-López & Gutiérrez (2015) menekankan perlunya mempelajari secara dekat interaksi peserta didik selama pembelajaran kelompok. Griffin, et al., (2012) telah menciptakan suatu instrumen penilaian yang diberi nama *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI).

Game Performance Assessment Instrument (GPAI) dirancang untuk mengukur perilaku kinerja permainan yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Kriteria seperti pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, dukungan dan penyesuaian dinilai selama permainan pendek, kadang-kadang melalui penilaian rekan (Backman, et al., 2021: 3). *GPAI* sangat penting dalam berbagai permainan, seperti bola voli, sepak bola, bola basket, softball, rugby, atau hoki lapangan. Mengukur komponen tunggal kinerja game, bersama dengan ahli lain (yaitu, pelatih, guru) dengan pengetahuan di keempat game kategori (invasi, jaring/dinding, menyerang dan menyerang, dan target) ditunjukkan tujuh komponen taktis (dasar, penyesuaian, pengambilan keputusan, eksekusi keterampilan, dukungan, penutup, guard/mark) yang terkait dengan performa permainan yang efektif (González-Víllora, et al., 2020: 43; Mitchell, et al., 2020: 12; Lund & Kirk, 2019: 34).

Adapun tahapan-tahapan dalam pelaksanaan penilaian permainan bola voli berbasis game performance assessment instrumen (GPAI) sebagai berikut:

- 1) Langkah pertama yang harus dilakukan guru adalah memahami penilaian berbasis *GPAI*, dan memahami pengembangan instrumen penialain dari kisi-kisi, instrumen dan pedoman penilaian.
- 2) Dalam melakukan pembelajaran guru menjelaskan terlebih dahulu tujuan pembelajaran dan indikator yang akan dicapai, sehingga pembelajaran akan berlangsung dengan efisien dan peserta didik akan aktif dalam pembelajaran berlangsung.

3) Selama pembelajaran berlangsung, guru melakukan pengamatan kepada peserta didik untuk melakukan penilaian.

4) Berdasarkan hasil pengamatan, guru memberikan skor dan menganalisis penilaian yang telah dilakukan.

5) Hasil analisis skor penilaian hasil belajar berbasis *GPAI* digunakan sebagai alat evaluasi guru, sehingga akan terciptanya pembaharuan dan perbaikan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran.

8. Permainan Bola Voli

Permainan bola dibagi menjadi dua jenis yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil, kedua jenis permainan tersebut termasuk ke dalam permainan bola yang banyak dilakukan oleh para penggemar olahraga dan kerap kali dimasukkan dalam turnamen, seperti turnamen besar tingkat nasional maupun tingkat internasional. Beberapa permainan bola besar memiliki standar dan aturan yang berbeda. Hal ini merupakan bentuk keberagaman di cabang olahraga yang sasaran utamanya adalah bola besar. Permainan bola besar jenis ini sangat menarik, baik permainan yang hanya melibatkan satu pemain maupun permainan yang mempertemukan dua tim untuk memperebutkan gelar juara dalam satu permainan yang melibatkan banyak anggota tim.

Permainan bola voli merupakan suatu cabang olahraga melambungkan bola di udara hilir mudik di atas jaring atau net, dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan dalam bermain. Melambungkan dan memantulkan bola ke udara harus mempergunakan bagian tubuh mana saja (asalkan sentuhan/ pantulannya harus sempurna). Gerak spesifik

teknik dasar dalam permainan bola voli terdiri dari: (1) *passing* bawah dan *passing* atas; (2) servis bawah dan servis atas; (3) *smash*; dan (4) *blocking*.

Penting sekali untuk peserta didik agar memahami dan menguasai teknik dasar permainan bola voli dengan baik, karena dalam permainan bola voli perlu menguasai teknik secara maksimal. Kurangnya penguasaan teknik dasar menyebabkan kesalahan teknis yang serius.

1. *Service*/servis

Pada mulanya *service* tersebut hanya pukulan pembuka untuk mengawali pertandingan. Servis merupakan tindakan menempatkan bola kedalam permainan. Dimana dilakukan oleh pemain belakang, dilakukan dibelakang garis belakang dengan memukul bola dengan sebelah tangan dengan cara sedemikian rupa hingga bola dapat terkirimkan melintasi net ke daerah lawan (Suhadi dan Sujarwo, 2009: 29). Karena pukulan servis berperan besar untuk mendapatkan poin maka pukulan servis harus meyakinkan, terarah, keras, dan menyulitkan lawan (Irwanto, 2017: 12).

Menurut (Subroto, 2008: 226), servis adalah pukulan pertama untuk mengawali permainan. Servis dilakukan dari daerah servis masuk ke bidang lapangan lawan melewati atas net. Servis terdiri atas 2 macam, yaitu:

a. Servis bawah

(Faruq, 2009: 26) menyatakan bahwa servis bawah adalah memukul bola dengan salah satu tangan terkuat bisa tangan kanan atau tangan kiri yang dimulai dari bawah dengan mengayunkan lengan tersebut dengan keras dan kuat sehingga

bola bisa melewati net dan masuk dalam lapangan. Servis Bawah merupakan teknik servis yang diawali dengan bola berada di tangan yang tidak memukul bola, sedangkan tangan terkuat berada disamping belakang digunakan untuk memukul bola dengan ayunan tangan dari bawah.



Gambar 1. Gerakan Servis Bawah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. Servis atas

Menurut Soedarminto dalam (Fatoni, 2010: 17), menyatakan bahwa servis atas adalah servis yang pukulannya dilaksanakan di depan atas kepala, sehingga pada waktu melakukan servis ini tangan harus diangkat ke atas.



Gambar 2. Gerakan Servis Atas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

2. *Passing*

Passing adalah cara memainkan bola pertama setelah bola berada dalam permainan akibat dari serangan lawan, servis lawan, atau permainan net. Arah bola ditujukan kepada pengumpan atau langsung kepada *spiker*. Ahmadi (2007: 22)

Passing adalah upaya seorang pemain dengan menggunakan suatu teknik tertentu untuk mengoperkan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri. Teknik dasar *passing* adalah mengoperkan bola kepada temannya sendiri dalam suatu titik tertentu. sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada lawan (Yunus, 1992: 79)

Teknik *passing* dapat menggunakan teknik *passing* bawah atau *passing* atas.

a. *Passing* atas

Passing atas merupakan suatu teknik dasar dalam permainan bolavoli dimana di dalam permainan yang sesungguhnya akan digunakan sebagai teknik pemberian atau penyajian bola kepada teman untuk dipukul atau di smash ke daerah lawan (Suhadi dan Sujarwo 2009: 37). *Passing* atas adalah cara memainkan bola di atas depan dahi dengan menggunakan kedua jari tangan. *Passing* atas biasanya digunakan untuk memainkan bola yang datang baik dari lawan maupun dari kawan seregu, yang memiliki ciri melambung dan kecepatannya mudah diprediksi.



Gambar 3. Gerakan *Passing* Atas

Sumber: Dokumentasi Pribadi

b. *Passing* bawah

Passing bawah dua tangan adalah cara memainkan bola yang datang lebih rendah dari bahu dengan menggunakan kedua pergelangan tangan yang dirapatkan. *Passing* ini biasanya digunakan untuk memainkan bola yang datang baik dari lawan maupun dari kawan seregu, yang memiliki ciri sulit, misalnya bola rendah, cepat, keras, atau yang datang tiba-tiba, namun masih dapat dijangkau oleh kedua tangan. Suatu teknik menerima bola dengan menggunakan kedua tangan. Perkenaan pada ruas tangan di atas pergelangan tangan ke atas sampai dengan siku. Teknik *passing* bawah ini sering digunakan untuk menerima bola dari servis lawan (Suhadi dan Sujarwo 2009 34-35).



Gambar 4. Gerakan Passing Bawah

Sumber: Dokumentasi Pribadi

c. *Smash*

Teknik dasar ini merupakan teknik dasar yang sangat disukai oleh pemain atau atlet bolavoli, karena teknik inilah yang sangat memiliki seni dalam permainan bolavoli dimana seorang pemain bolavoli harus mampu melewatkan bola di atas net, dengan loncatan setinggi-tingginya untuk dapat melewati blok dan masuk ke sasaran yaitu daerah pertahanan lawan (Sujarwo, 2009 40-41).



Gambar 5. Gerakan Smash

Sumber: <https://www.kajianpustaka.com/>

9. Karakteristik Peserta Didik Kelas Menengah

Peserta didik dengan kriteria menengah adalah mereka yang memanfaatkan waktu luangnya untuk terlibat aktif dalam proses pendidikan aktivitas fisik. Mereka terus menerus bergerak, menjauh dari rangsangan lingkungan, serta terus menerus merespon gerakan. Menurut (Desmita, 2009: 36) anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun) dan ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain:

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

Anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun) oleh karena itu kecenderungan minat dan pilihan karir relatif sudah jelas.

Menurut (Makmun, 2004: 78-79) perilaku dan pribadi siswa Sekolah Menengah Pertama sudah memasuki masa remaja. Masa remaja terbagi menjadi dua, yaitu masa remaja awal (usia 11-13) tahun sampai 14- 15 tahun) dan masa remaja akhir (usia 14-16 tahun sampai 18-20 tahun). Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa usia Sekolah Menengah Pertama sudah mulai mengembangkan keterampilan aktivitasnya untuk bekerja dan telah baik diarahkan kepada permainan besar atau olahraga prestasi. Dari karakteristik anak usia menengah tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam penerapan pembelajarannya pendidik hendaknya mengembangkan lebih banyak di sektor permainan, mengusahakan peserta didik untuk bergerak, berinovasi dan belajar dalam menyelesaikan masalah dengan sistem permainan yang mengandung unsur gerak. Pendidik juga harus memodifikasi pembelajaran dengan banyak banyak bermain agar mengembangkan tingkat potensi peserta didik serta agar peserta didik selalu semangat dan antusias pada proses pembelajaran.

B. Penelitian yang Relevan

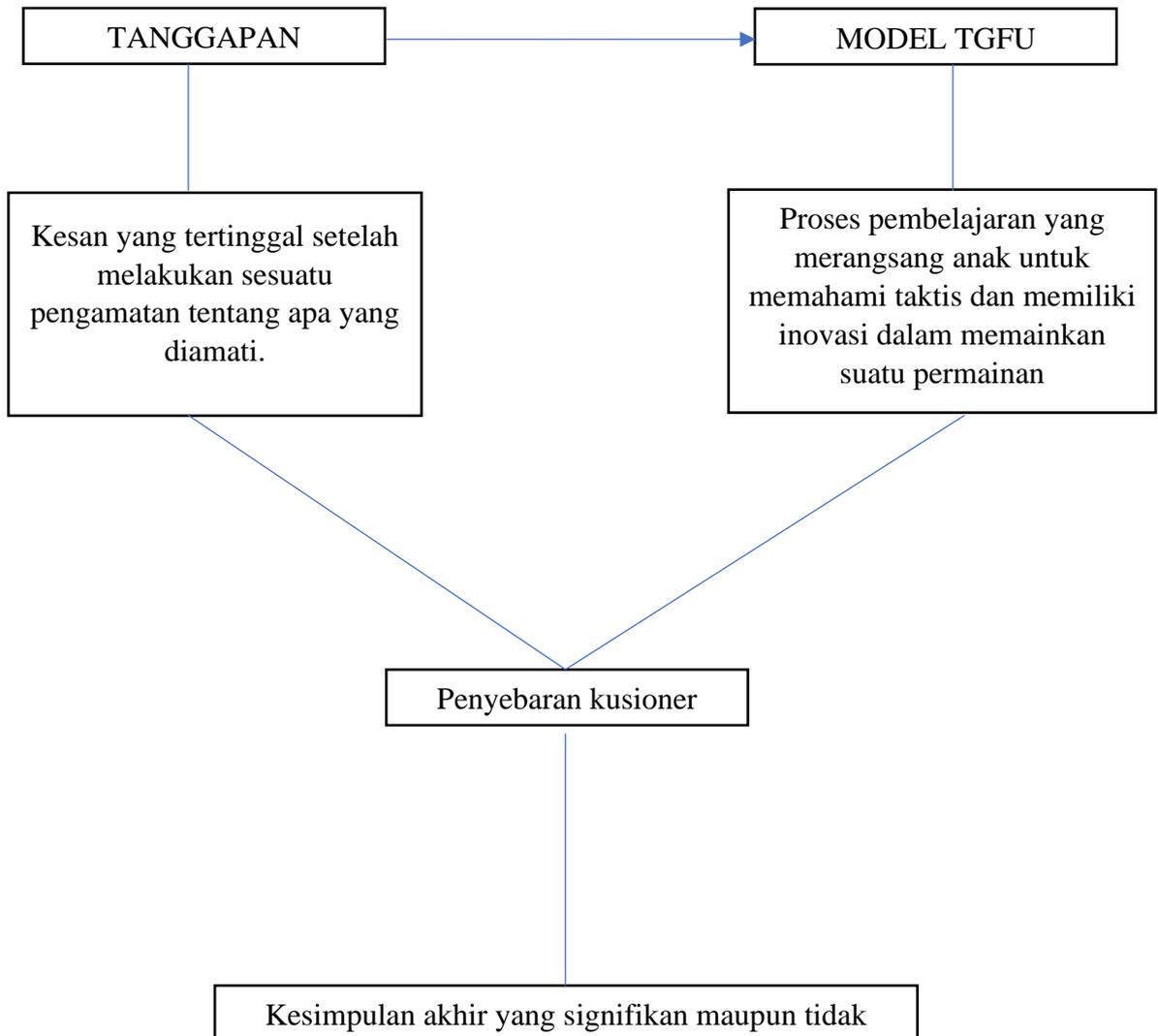
Penelitian yang relevan sangat diperlukan untuk mengkaji penelitian ini yaitu guna mendukung dan sebagai sumber referensi kajian teoritis yang telah dikemukakan, dengan itu mudah digunakan sebagai landasan untuk menyusun kerangka berpikir. Untuk itu penelitian dengan maksud mengetahui tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo, adapun penelitian yang relevan diantaranya:

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

2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh (Santana, 2016) berjudul “Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepak bola dengan Pendekatan Taktik (*Teaching Games for Understanding/TGfU*) pada Peserta didik Sekolah Menengah Pertama Kelas VIII”. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (research and development), yang berarti penelitian ini merupakan penelitian yang berorientasi pada produk. Pengembangan tes ini dilakukan melalui tahapan: pendahuluan, melakukan pengembangan, melakukan pengembangan produk, evaluasi produk, dan hasil akhir draft model pengembangan materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*) untuk peserta didik kelas VIII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Subjek uji coba adalah peserta didik SMP Negeri 3 Pakem kelas VIII yang berjumlah 33 peserta didik. Data dikumpulkan melalui kuesioner dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian tersusun model materi pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*) untuk peserta didik kelas VIII SMP yang telah divalidasi sebagai berikut hasil validasi oleh guru penjas secara keseluruhan aspek adalah “cukup baik” dengan rerata skor 3,3. Penilaian dosen ahli pada produk adalah “baik” dengan rerata skor 4,2. Pada uji coba kelompok kecil penilaian peserta didik adalah “baik” dengan rerata skor 3,675. Pada uji coba kelompok besar penilaian sisa adalah “baik” dengan rerata skor 3,721. Berdasarkan hasil penilaian tersebut, produk ini layak digunakan dalam materi

pembelajaran permainan sepak bola dengan pendekatan taktik (*Teaching Games for Understanding/ TGfU*) untuk peserta didik kelas VIII SMP.

C. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Sugiyono (2016: 1) mengemukakan bahwa untuk mencapai tujuan yang diperlukan dibutuhkan metode yang relevan untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Menurut (Sugiyono, 2016: 13) yang dimaksud penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat, positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Desain dalam penelitian yang berjudul Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab.Kulonprogo adalah deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Adapun teknik pengambilan datanya dengan angket.

B. Tempat Penelitian dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMPN 1 Lendah yang ber alamat di dusun Tempel, Desa Bumirejo, Kecamatan Lendah, Kabupaten Kulonprogo, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Adapun waktu penelitian secara menyeluruh dilaksanakan dari bulan Maret-Juni 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Berdasarkan (Sugiyono, 2014: 80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Dengan arti lain populasi adalah semua anggota kelompok manusia, hewan, tumbuhan, dan benda yang bertempat tinggal dalam satu tempat dan menjadi sebuah target hasil akhir dalam penelitian.

Berdasarkan pengertian diatas populasi penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII SMPN 1 Lendah, Kab.Kulonprogo. Terdapat 6 kelas pada kelas VIII dan dengan jumlah keseluruhan peserta didik kelas VIII 192 peserta didik. Peneliti melakukan penelitian pada kelas VIII dikarenakan pada kelas tersebut sebagai subjek yang di observasi oleh peneliti dan memiliki masalah yang berkaitan dengan tujuan peneliti.

Tabel 3. Rincian Daftar Peserta Didik Kelas VIII

No.	Kelas	Jumlah
1.	A	32
2.	B	32
3.	C	32
4.	D	32
5.	E	32
6.	F	32
Jumlah		192

2. Sampel penelitian

Sampel adalah suatu karakteristik dan jumlah yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2009: 81). Dengan kata lain sampel merupakan bagian dari sebuah populasi sebagai sumber data penelitian. Sampel digunakan untuk mempermudah penelitian dalam mengambil data pada populasi.

Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan *cluster random sampling* karena pengambilan anggota sampel di mana populasi dibagi menjadi kluster atau grup yang masing-masing merepresentasikan keseluruhan populasi (Sugiyono, 2009:83)

Tabel 4. Rincian Sampel Penelitian

No.	Kelas	Jumlah
1.	A	32
2.	B	32
Jumlah		192

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Objek penelitian dapat berupa orang, benda, transaksi, atau kejadian yang dikumpulkan dari subjek penelitian yang menggambarkan suatu kondisi atau nilai masing-masing subjek penelitian. Variabel yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMPN 1 Lendah.

Maksud dari variabel tersebut merupakan kesan yang tertinggal dalam ingatan peserta didik SMPN 1 Lendah setelah mengalami proses pembelajaran permainan bola voli dengan pendekatan TGFU. Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan tanggapan adalah ungkapan peserta didik SMPN 1 Lendah

terhadap pembelajaran penjasorkes yang telah dilakukan yang ditinjau dari faktor intern yaitu fisiologis dan psikologis, dan faktor ekstern yaitu guru, materi, sarana, dan prasarana, dan lingkungan yang dituangkan dalam bentuk angket.

E. Teknik Pengambilan Data

1. Instrumen Penelitian

Berdasarkan (Sugiyono, 2014: 102) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah menggunakan Angket. Instrumen dalam penelitian ini adalah angket atau koesioner tertutup yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai tanggapan siswa SMP terhadap proses pembelajaran Penjasorkes SMPN 1 Lendah. Berdasarkan (Bungin, 2006: 137) angket menggunakan kombinasi antara rating skala dan skala liker. Jawaban dari responden diberikan dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom.

Tabel 5. Penskoran Nilai Angket

Pertanyaan	Skor
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Widoyoko (2016: 127) menjelaskan, terdapat beberapa langkah untuk menyusun instrumen yang harus ditempuh oleh peneliti yaitu: menetapkan variabel yang akan diteliti; merumuskan definisi konseptual; menyusun definisi operasional; menyusun kisi-kisi instrumen; dan menyusun butir pertanyaan.

a. Variabel yang akan diteliti

Titik tolak dari sebuah penyusunan instrumen penelitian adalah variabel yang ditetapkan untuk diteliti. Dalam tahapan ini peneliti variabelnya adalah tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo. Tanggapan yang dimaksud di sini adalah kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dengan model TGfU

b. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah definisi dari dalam konsepsi peneliti mengenai sebuah variabel. Definisi ini berada dalam pemikiran peneliti (*mental image*) berdasarkan pemahamannya terhadap teori tertentu. Pada penelitian ini teori yang digunakan adalah tentang tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan model TGfU. Dalam penelitian ini, diukur tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo. Berdasarkan (Syah, 2013: 129) mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar siswa yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (bersifat rohaniah).

2) Faktor Eksternal

Seperti faktor internal siswa, faktor eksternal siswa juga terdiri dari dua macam yakni: faktor lingkungan sosial yang meliputi guru dan faktor lingkungan nonsosial yang meliputi materi, sarana prasarana, dan lingkungan.

Hadi (1991) memaparkan, terdapat beberapa langkah untuk menyusun intrumen penelitian yaitu: mendefinisikan konstruk; menyidik faktor; dan menyusun butir-butir instrumen penelitian.

a. Mendefinisikan konstruk

Maksud dari mendefinisikan konstruk di sini adalah mendefinisi konstruk variabel yang akan diteliti. Konstruk dalam penelitian ini yaitu tentang tanggapan siswa terhadap pembelajaran pendidikan pendidikan jasmani dengan model TGfU.

b. Menyidik Faktor

Menyidik faktor yaitu tahapan yang bertujuan menandai faktor yang dikemukakan dalam konstruk pada penelitian. Dalam penelitian ini, diukur tanggapan peserta didik kelas VIII terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGfU di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulon Progo. Jadi perlu diketahui tentang faktor-faktor yang mempengaruhi dalam proses pembelajaran mulai dari faktor internal dan faktor eksternal.

c. Menyusun Kisi-kisi instrument penelitian

Tabel 6. Kisi-kisi Untuk Peserta Didik

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Nomor	Jumlah
Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab.Kulonprogo	Psikis	Minat	1,2,3,4,5	5
		Bakat	6,7,8,9	4
	Fisiologis	Keadaan fisik	10,11,12,13,14	5
	Guru	Penyampaian materi	15,16,17,18,19	5
	Materi	Materi yang diajarkan	20,21,22,23,24	5
	Sarana dan Prasarana	Penggunaan sarana dan prasarana	25,26,27,28	4

	Keadaan lingkungan	Lingkungan sekolah	29,30	2
Jumlah				30

2. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan datanya dengan menggunakan metode angket. Berdasarkan (Sugiyono, 2014: 142) angket merupakan teknik pengumpulan data dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawabnya.

Dalam proses pengumpulan data, peneliti datang langsung ke sekolah. Peneliti berkoordinasi dengan sekolah tentang waktu penelitian lalu peneliti meminta izin kepada kepala sekolah serta bekerja sama dengan guru di SMPN 1 Lendah Kabupaten Kulonprogo menyampaikan kosioner pada responden untuk kemudian di isi, kemudian setelah diisi angket dikumpulkan kembali. Angket dalam penelitian ini adalah bersifat tertutup.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas Instrumen

Validitas merupakan suatu ukuran yang berguna untuk menunjukkan kevalidan atau kesahihan suatu intrumen penelitian. Instrumen yang valid haruslah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya jika instrumen kurang valid berarti validitasnya rendah (Suharsimi Arikunto, 2006: 168). Instrumen di nilai valid apabila alat ukur dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Wahyudin, 2006: 140). Butir pertanyaan yang sah atau valid apabila mempunyai r hitung $\geq r$ tabel yang sudah disesuaikan dengan taraf

signifikan 5% atau 0,05. Penelitian ini memiliki nilai r table 0,250.

1. Relibilitas Instrumen

Pengujian realibilitas digunakan untuk mengetahui apakah instrument tersebut dapat diandalkan, reliabel, dan handal. Suatu instrument dikatakan reliabel jika menghasilkan hasil yang konsisten meskipun dilakukan dengan berkali kali pada waktu yang berbeda.

Uji reliabilitas ini menggunakan rumus koefisien *Alpha cronbach*. Instrumen dikatakan reliabel jika r hitung $>$ r tabel dan sebaliknya jika r hitung $<$ r tabel instrumen dikatakan tidak reliabel atau nilai r hitung dikonsultasikan dengan tabel interpretasi r dengan ketentuan dikatakan reliabel jika r hitung $\geq 0,6$ (Sugiyono, 2016: 231).

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode statistik deskriptif yang di dalamnya terdapat cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi, diagram garis maupun batang, diagram lingkaran, penjelasan kelompok melalui modus, median, mean, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Sugiyono, 2009: 21). Data yang telah diperoleh merupakan data kasar dari tiap-tiap butir. Selanjunya data kasar tersebut diubah menjadi nilai dengan cara memasukkan ke dalam kategori yang telah ditentukan. Pada pengelompokan data, akan ditentukan terlebih dahulu kategori faktor tanggapan berdasarkan acuan klasifikasi kategori, yaitu :

Tabel 7. Kategori Skala 5

Kategori	Skor
Sangat baik	$X \geq M.i + 1.8 SD.i$
Baik	$Mean.i + 0.6 SD.i \leq X < M.i + 1.8 SD.i$
Cukup	$Mean.i - 0.6 SD.i \leq X < M.i + 0.6 SD.i$
Kurang	$Mean.i - 1.8 SD.i \leq X < M.i - 0.6 SD.i$
Sangat Kurang	$X \leq M.i - 1.8 SD.i$

Keterangan:

X : Skor nilai rata-rata

Mi : Mean Ideal {Rumus $Mi = \frac{1}{2} (\text{Skor Tertinggi} + \text{Skor Terendah})$ }

SD.i : Standar Deviasi Ideal {Rumus $SD.i = \frac{1}{6} (\text{Skor Tertinggi} - \text{Skor Terendah})$ }

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data dengan rumus persentase sesuai dengan rumus (Sudijono, 2011: 43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = persentase

F = frekuensi

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya)

BAB IV

Hasil Penelitian dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

Penelitian tentang tanggapan siswa terhadap model pengembangan Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo ini dilakukan pada 1 Mei sampai dengan 31 Mei 2024 dan diperoleh responden sebanyak 60 orang. Dari hasil di atas akan dideskripsikan sebagai berikut:

1. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo

Dari hasil analisis data penelitian yang dilaku kan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Statistik Tanggapan Peserta Didik

Statistik	Skor
Mean	97,59
Median	98
Minimum	81
Maximum	113

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah dengan rerata sebesar 97,59, nilai tengah sebesar 98. Sedangkan skor tertinggi sebesar 113 dan skor terendah sebesar 81.

Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut;

Tabel 9. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik SMPN 1 Lendah

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 102$	18	29,03	Sangat Baik
2.	84 – 101	42	67,74	Baik
3.	66 – 83	2	3,23	Cukup
4.	48 – 65	0	0	Kurang
5.	$X \leq 47$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah adalah baik dengan perimbangan rerata 97,59. Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli di SMPN 1 Lendah yang berkategori sangat baik 18 orang atau 29%, baik 42 orang atau 68%, cukup baik 2 orang atau 3%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 6. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo

2. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Minat

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Statistik Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Minat

Statistik	Skor
Mean	15,93
Median	16
Minimum	13
Maximum	20

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah berdasarkan minat dengan rerata 15,93, nilai tengah sebesar 16. Sedangkan skor tertinggi sebesar 20 dan skor terendah sebesar 13.

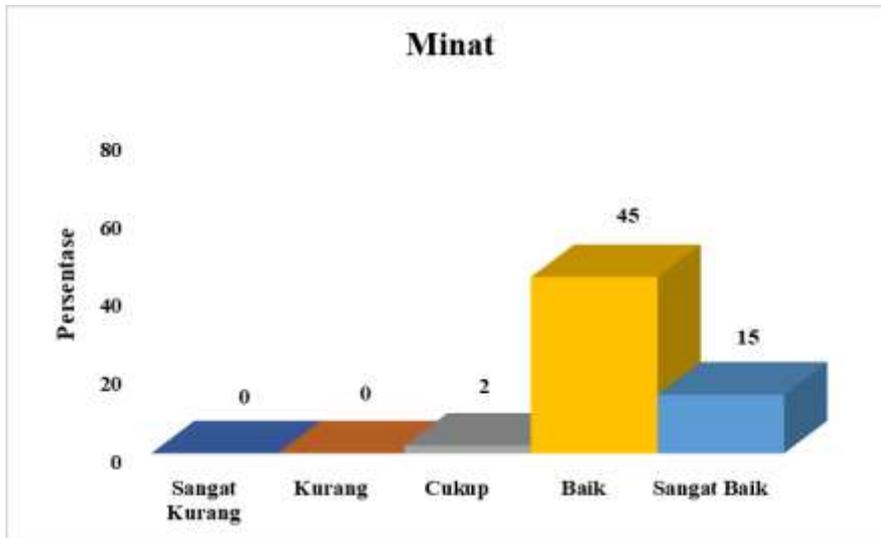
Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah berdasarkan minat, perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Minat

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 17$	15	24,19	Sangat Baik
2.	14 – 16	45	72,85	Baik
3.	11 – 13	2	3,23	Cukup
4.	8 - 10	0	0	Kurang
5.	$X \leq 7$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan minat adalah baik dengan pertimbangan rerata 15,93. Tanggapan peserta didik berdasarkan minat yang berkategori sangat baik 15 orang atau

24,19%, baik 45 orang atau 72,85%, cukup baik 25 orang atau 3,23%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 7. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Minat

3. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Bakat

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Statistik Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Bakat

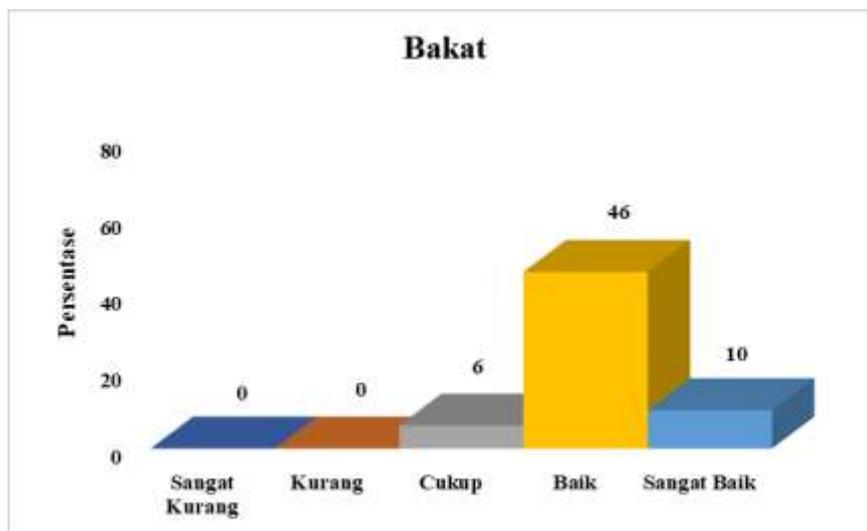
Statistik	Skor
Mean	12,08
Median	12
Minimum	9
Maximum	16

Berdasarkan pada data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan bakat dengan rerata sebesar 12,08%, nilai tengah sebesar 12. Sedangkan skor tertinggi sebesar 16 dan skor terendah sebesar 9. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan bakat. Perhitungan tersebut dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Bakat

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 14$	10	16,13	Sangat Baik
2.	11 – 13	46	74,19	Baik
3.	9 – 10	6	9,68	Cukup
4.	6 – 8	0	0	Kurang
5.	$X \leq 5$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan bakat adalah baik dengan pertimbangan rerata 12,08. Tanggapan peserta didik berdasarkan bakat yang berkategori sangat baik 10 orang atau 16,13%, baik 46 orang atau 74,19%, cukup baik 6 orang atau 9,68%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 8. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Bakat

4. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Keadaan Fisik

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Fisik

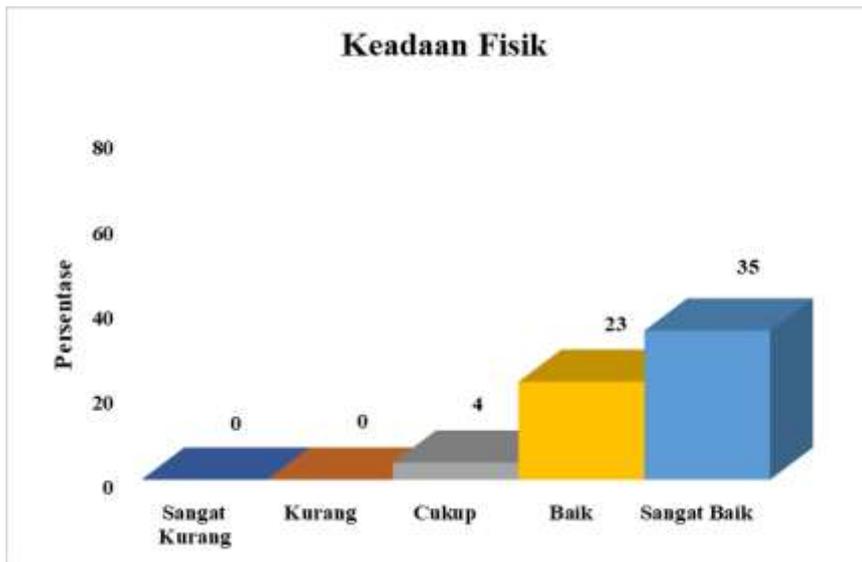
Statistik	Skor
Mean	16,56
Median	17
Minimum	11
Maximum	20

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan peserta didik terhadap keadaan fisik dengan rerata sebesar 16,56, nilai tengah 17. Sedangkan skor tertinggi sebesar 20 orang dan skor terendah 11 orang. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan fisik. Perhitungan tersebut dapat disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 14. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Fisik

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 17$	35	56,45	Sangat Baik
2.	14 – 16	23	37,10	Baik
3.	11 – 13	4	6,45	Cukup
4.	8 – 10	0	0	Kurang
5.	$X \leq 7$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan fisik adalah baik dengan pertimbangan rerata 16,56. Tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan fisik yang berkategori sangat baik 35 orang atau 56,45%, baik 23 orang atau 37,10%, cukup baik 4 orang atau 6,45%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 9. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Fisik

5. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Penyampaian Materi Oleh Guru

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Penyampaian Materi Oleh Guru

Statistik	Skor
Mean	16,67
Median	16
Minimum	14
Maximum	20

Berdasarkan data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan penyampaian materi oleh guru dengan rerata sebesar 16,67, nilai tengah sebesar 16. Sedangkan skor tertinggi sebesar 20 orang dan skor terendah sebesar 14. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan penyampaian materi oleh guru. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 16. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Penyampaian Materi Oleh Guru

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 17$	29	46,77	Sangat Baik
2.	14 – 16	33	53,23	Baik
3.	11 – 13	0	0	Cukup
4.	8 – 10	0	0	Kurang
5.	$X \leq 7$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Berdasarkan pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan penyampaian materi oleh guru adalah baik dengan pertimbangan rerata 16,67. Tanggapan peserta didik berdasarkan penyampaian materi oleh guru yang berkategori sangat baik 29 orang atau 46,77%, baik 33 orang atau 53,23%, cukup baik 0 orang atau 0%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 10. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Penyampaian Materi Oleh Guru

6. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Materi Pembelajaran

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 17. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Materi Pembelajaran

Statistik	Skor
Mean	16,30
Median	16
Minimum	13
Maximum	20

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran permainan berdasarkan materi pembelajaran dengan rerata sebesar 16,30, nilai tengah sebesar 16. Sedangkan skor tertinggi sebesar 20 dan skor terendah sebesar 13. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan materi pembelajaran, perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 18. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Materi Pembelajaran

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 17$	25	40,32	Sangat Baik
2.	14 – 16	34	54,84	Baik
3.	11 – 13	3	4,84	Cukup
4.	8 – 10	0	0	Kurang
5.	$X \leq 7$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan materi pembelajaran adalah baik dengan pertimbangan rerata 16,30.

Tanggapan peserta didik berdasarkan materi pembelajaran yang berkategori sangat baik 25 orang atau 40,32%, baik 34 orang atau 54,48%, cukup baik 3 orang atau 4,84%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 11. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Materi Pembelajaran

7. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Indikator Sarana dan Prasarana

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 19. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Sarana dan Prasarana

Statistik	Skor
Mean	16,30
Median	16
Minimum	13
Maximum	20

Dari data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan sarana dan prasarana dengan rerata sebesar 16,30, nilai tengah sebesar 16. Sedangkan skor tertinggi sebesar 20 dan skor terendah sebesar 13. Dari hasil tes

maka dapat dikategorikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan sarana dan prasarana. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 20. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Sarana dan Prasarana

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 14$	29	46,77	Sangat Baik
2.	11 – 13	32	51,61	Baik
3.	9 – 10	1	1,61	Cukup
4.	6 – 8	0	0	Kurang
5.	$X \leq 5$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan sarana dan prasarana adalah sangat baik dengan rerata 16,30. Tanggapan peserta didik berdasarkan sarana dan prasarana yang berkategori sangat baik 29 orang atau 46,77%, baik 32 orang atau 51,61%, cukup 1 orang atau 1,61%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 12. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Sarana dan Prasarana

8. Deskripsi Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah

Dari hasil analisis data penelitian yang dilakukan maka dapat dideskripsikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 21. Deskripsi Statistik Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah

Statistik	Skor
Mean	6,67
Median	7
Minimum	4
Maximum	8

Berdasarkan pada data di atas dapat dideskripsikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan lingkungan sekolah dengan rerata sebesar 6,67, nilai tengah sebesar 7. Sedangkan skor tertinggi sebesar 8 dan skor terendah sebesar 4. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan tentang tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan lingkungan sekolah. Perhitungan tersebut disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 22. Kategorisasi Tentang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah

NO.	Interval	Frekuensi	Presentase	Kategori
1.	$X \geq 8$	12	19,35	Sangat Baik
2.	6 – 7	48	77,42	Baik
3.	4 – 5	2	3,23	Cukup
4.	2 – 3	0	0	Kurang
5.	$X \leq 1$	0	0	Sangat Kurang
Jumlah		62	100	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan lingkungan sekolah adalah baik dengan pertimbangan rerata 6,67. Tanggapan peserta didik berdasarkan keadaan lingkungan sekolah yang

berkategori sangat baik 12 orang atau 19,35%, baik 48 orang atau 77,42%, cukup baik 2 orang atau 3,23%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangata kurang baik 0 orang atau 0%.



Gambar 13. Diagram Batang Tanggapan Peserta Didik Berdasarkan Keadaan Lingkungan Sekolah

B. Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo diperoleh hasil secara keseluruhan bahwa Tanggapan Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo adalah baik dengan pertimbangan rerata sebesar 97,59. Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo yang berkategori sangat baik 18 orang atau 29,03%, baik 42 orang atau 67,74%, cukup baik 2 orang atau 3,23%, kurang baik 0 orang atau 0%, sangat kurang baik 0 orang atau 0%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo berada pada kategori baik. Keadaan ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang diberikan mendapatkan respon yang baik dari peserta didik yang menerima pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Secara menyeluruh tanggapan peserta didik berada pada kategori baik diantaranya tanggapan peserta didik berdasarkan indikator minat, bakat, keadaan fisik, penyampaian materi, materi pembelajaran, dan keadaan lingkungan sekolah. Sedangkan tanggapan peserta didik terdapat satu indikator yang menunjukkan kategori sangat baik yaitu tentang sarana dan prasarana.

Dapat diketahui bahwa Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah

Kab. Kulonprogo terdapat tanggapan yang menonjol, adapun indikator tanggapannya yaitu: (a) minat peserta didik terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGFU 45 orang; (b) bakat yang dimiliki 46 orang; (c) keadaan fisik 23 orang; (d) cara menyampaikan materi 33 orang; (e) materi pembelajaran 34 orang; (f) sarana dan prasarana 29 orang; (g) keadaan lingkungan sekolah 48 orang.

Suryabrata Sumadi (2007: 39) melihat bahwa tanggapan sangat penting untuk perkembangan peserta didik, jadi harus dikembangkan dan dikontrol dengan baik. Tanggapan dikategorikan berdasarkan fungsinya: Visual, auditif, taktil, gustatif, olfaktorik. Tanggapan dapat diimplementasikan ke dalam sebuah ruang lingkup pembelajaran di sekolah. Menurut Farid, Ismail (2010) yang dimaksud dengan respons siswa adalah tanggapan orang-orang yang sedang belajar termasuk didalamnya mengenai pendekatan atau strategi, faktor yang mempengaruhi, serta potensi yang ingin dicapai dalam belajar.

Hal ini memperlihatkan bahwa peserta didik memiliki tanggapan yang baik terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo. Pembelajaran yang baik dapat terwujud diakibatkan keterlibatan dari faktor-faktor pendukung secara maksimal.

Tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran permainan bola voli dengan model TGFU mendapat tanggapan yang baik dari peserta didik berdasarkan indikator minat dan bakat. Hal ini memperlihatkan bahwa model pembelajaran yang diberikan mampu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan minat belajar sesuai dengan bakat yang dimiliki oleh peserta didik.

Sebagai faktor utama dalam pembelajaran jasmani dalam melakukan kegiatan olahraga dibutuhkan kondisi fisik yang baik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Peranan pendidikan jasmani sangat penting, yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung selama mereka belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Berdasarkan pemaparan (Bandi, 2011: 2) pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi siswa dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Dengan adanya pendapat diatas bahwa untuk mendapatkan tujuan pembelajaran dalam pendidikan jasmani dibutuhkan model pembelajaran yang mampu untuk dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Seorang guru memegang peran penting dalam pembelajaran harus mampu menyampaikan materi dengan baik agar dapat memberikan motivasi kepada peserta didik dan memahami materi yang disampaikan dengan baik. Dari hasil penelitian materi yang disampaikan mendapatkan tanggapan yang sangat baik dari peserta didik.

Sarana dan prasarana merupakan penunjang pendidikan jasmani yang paling penting dan tidak dapat ditinggalkan. Menurut (Pardijono, 2015: 1) menjelaskan pengertian sarana dan prasarana, yaitu: “sarana adalah perlengkapan dalam pembelajaran yang dapat dan mudah untuk dipindah-pindah tempatnya, sedangkan prasarana yaitu fasilitas dasar agar fungsi dari sekolah atau universitas berjalan dengan lancar”. Berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran PJOK dipengaruhi faktor internal dan juga eksternal salah satunya sarana dan prasarana yang standar (Benny, 2015). Semakin baik sarana dan prasarana maka pembelajaran akan

berlangsung semakin efektif. Selain sarana dan prasarana, faktor pendukung yang lain perlu dimaksimalkan dalam kondisi lingkungan. Lingkungan sekolah mengacu pada norma dan peraturan yang berbeda yang menentukan iklim keseluruhan di sekolah. Faktor lingkungan sekolah selalu diwarnai dengan perubahan yang dinamis. Semua guru dan siswa harus dapat merespon setiap perubahan yang terjadi di lingkungan sekolah (Baskoro, 2018). Perubahan itu sendiri diharapkan akan mengarahkan kepada upaya perbaikan efektivitas organisasi sekolah dan peningkatan motivasi belajar siswa sehingga sesuai dengan pencapaian tujuan organisasi sekolah yaitu mencerdaskan para peserta didik (Gunawan, 2015). Pelaksanaan pembelajaran harus didukung oleh kondisi lingkungan agar pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini diupayakan untuk memperoleh hasil semaksimal mungkin sesuai dengan tujuan penelitian. Namun, dirasa masih ada keterbatasan penelitian yaitu:

1. Instrumen penelitian kurang luas cakupannya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
2. Peneliti mengakui bahwa adanya keterbatasan dalam hal waktu, biaya, maupun kemampuan berpikir, dan bekerja. Namun besar harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi kita semua.
3. Sulitnya memahami model *Teaching Games for Understanding* yang merupakan model pembelajaran yang baru diterima peserta didik sehingga pendidik harus serius dan sabar dalam mengajarkan model tersebut.

4. Terdapat keterbatasan peneliti dan kurangnya ilmu sehingga belum maksimal dalam menyusun penelitian.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat diambil kesimpulan bahwa Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah Kab. Kulonprogo yang berkategori sangat baik 18 orang atau 29,03%, baik 42 orang atau 67,74%, cukup 2 orang atau 3,23%. Apabila dilihat dari rerata hasil pengisian angket oleh peserta didik yang mencapai skor 97,59%, dapat diketahui bahwa tanggapan peserta didik termasuk dalam kategori baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, penelitian ini mempunyai beberapa implikasi yaitu:

1. Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi guru terhadap proses pembelajaran yang dikembangkan.
2. Dengan hasil ini dapat sebagai acuan bagi guru untuk dapat menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.
3. Hasil penelitian ini digunakan untuk bahan referensi bagi penelitian selanjutnya serta mempermudah penelitian selanjutnya.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas, saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Guru dan sekolah melakukan tindakan atas dasar hasil penelitian untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi belajar peserta didik.
2. Peserta didik harus mampu dan dapat meningkatkan semangat dalam belajar untuk meraih prestasi belajar yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- A, H. I. G. P., Adi, I. P. P., & Lesmana, K. Y. . (2017). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Bola Volisiswa Kelas VIII SMP N 3 Singaraja Tahun Pelajaran 2016/2017. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Undiksha*.
- Ahmadi, A. (1998). *Psikologi Umum*. Rineka Cipta.
- Ahmadi, N. (2007). *Pendidikan Olahraga Bolavoli*. Era Pustaka Utama.
- Argadita, R. (2019). *Persepsi Siswa Kelas VIII terhadap Pembelajaran Penjas Materi Permainan Bola Voli di SMP Negeri 2 Kretek Kabupaten Bantul*.
- Bafadal, I. (2005). *Pengelolaan Perpustakaan Sekolah*. Bumi Aksara.
- Bandi, A. M. (2011). Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Baskoro, T. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Addar Press.
- Benny, B. (2015). Analisis Peranan Sarana dan Prasarana Penjasorkes terhadap Minat Belajar Penjasorkes di SMA Negeri 100 Makassar. *Jurnal ILARA*.
- Bungin, B. (2006). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Prenada Media Grup.
- Caly, S., & Nopembri, S. (2004). *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. 9(6B), 199.
- D, B., & R, T. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of Physical Education*.
- Dakir. (1993). *Dasar-Dasar Psikologi*. Pustaka Jaya.
- Depdiknas. (2003). *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Depdiknas.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendi, A. (2017). Penerapan Permainan Tradisional terhadap Minat Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi Pada SDN Pelem 2 Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*.
- Farid, Ismail. (2010). *Tanggapan Siswa terhadap Hukuman Alternatif Bagi Pelanggar Tata Tertib dan Tata Krama Serta Disiplin Belajar*. Diakses

tanggal 12 Juni 2024 dari
<https://manhijismd.wordpress.com/2010/04/06/tanggapan-siswa-terhadap-hukuman-alternatif-bagi-pelanggar-tata-tertib-dan-tata-krama-serta-disiplin-belajar/>

Faruq, M. M. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bolavoli*. Pt. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Fatoni, M. I. (2010). Perbedaan Ketepatan Servis Atas dengan Servis Bawah pada Siswa Peserta Ekstrakurikuler Bolavoli di MAN 3 Kebonagung Pacitan Tahun Ajaran 2009/2010. *Skripsi*.

Griffin, L., & Patton, K. (2005). Two Decades of Teaching Games for Understanding: Looking at The Past, Present, and Future". in L. Griffin & J. Butler (Eds.). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*.

Gunawan, A. (2015). *Motivasi dan Hasil Belajar*. Spektrum Nusa Press.

Hambali, S. (2016). Pembelajaran Passing Bawah Menggunakan Metode Bermain pada Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 5(1), 58–70.

Hartanti, M. D., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Sirkuit Berbasis Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Dribble dan Shooting Bola Basket. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 111.

Hasrama, P. ., Yunarta, A., & Wahyudin, D. (2017). Kinerja Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA N dan SMK N Se-Kabupaten Mojokerto Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan Tahun 2014. *Journal Proceeding*.

Irwanto, E. (2017). Pengaruh MEtode Resiprokal dan Latihan Drill terhadap Peningkatan Keterampilan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 6.

Jojo, A., & Sihotang, H. (2022). Analisis Kurikulum Merdeka dalam Mengatasi Learning Loss di Masa Pandemi Covid-19 (Analisis Studi Kasus Kebijakan Pendidikan). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5150–5161.

Komarudin, & Prabowo, M. (2020). *Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Daring Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan pada Masa Pandemi Covid-19*. 26(1), 56–66.

Makmun, A. S. (2004). *Psikologi Kependidikan Perangkat Sistem Pengajaran Modul*. PT. Remaja Rosdakarya.

Memmert, D., & Harvey, S. (2008). The game performance assessment instrument (GPAI): Some concerns and solutions for further development. *Journal of*

- Teaching in Physical Education, 27(2), 220-240..
- Nopembri, S., & Saryono. (2010). Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding (TGfu). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 7, 34–40.
- Pardijono. (2015). *Sarana & Prasarana Olahraga*. Unesa University Press.
- Permendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor 65. *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 53(9), 1689–1699.
- Putra, F. M., Dwiyoogo, W., & Supriyadi, S. (2018). Pemanfaatan Media Sosial dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *In Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani Pascasarjana*.
- Rithaudin, A., & Sari, P. T. P. I. (2019). Analisis Pembelajaran Aspek Kognitif Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 33–38.
- Rosdiani, D. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan kesehatan*. Penerbit Alfabeta.
- Santana, C. (2016). *Pengembangan Materi Pembelajaran Permainan Sepakbola dengan Pendekatan Taktik (Teaching Games for Understanding/TGfU) pada Siswa Sekolah Menengan Pertama Kelas VIII (Issue June)*.
- Santoso, F. J. (2017). Pengaruh Permainan Taplak terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok pada Siswa Kelas VII Smp Terpadu Tarbiyantunnasi' in Pacolgowwang Diwek Jombang Tahun Pelajaran 2015/2016. *Jurnal Prodi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*.
- Saputa, G. Y., & Agus, R. M. (2021). *Minat Siswa Kelas VII dan VIII dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMP Negeri 15 Mesuji*. 2(1), 17–25.
- Sardiman, A. M. (1992). *Interaksi dan Motivasi Belajar*. Rajawali.
- Saryono, & Rithaudin, A. (2011). Meta Analisis Pengaruh Pembelajaran Pendekatan Taktik (TGfU) Terhadap Pengembangan Aspek Kognitif Siswa dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(2), 144–151.
- Soemanto, W. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Bina Aksara.
- Subroto, T. (2008). *Permainan Besar (Bola Voli dan Sepak Bola*. Universitas Terbuka.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT. Raja Grafindo Persada.

- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. CV. Alfabeta.
- Suhadi & Sujarwo. (2009). *Volleyball for all*. Yogyakarta: UNY Press
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Rineka Cipta.
- Suryabrata, S. (2002). *Psikologi Pendidikan*. Raja Grafindi Persada.
- Suryabrata Sumadi. (2007). *Psikologi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Syah H. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya. Syamwil,.
- Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Remaja Rosdakarya.
- Syarifuddin, A., & Muhadi. (1992). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Depdikbud Dirjen Perguruan Tinggi.
- UU, R. (2003). Undang-Undang RI No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Demographic Research*, 4–7.
- Wahyudin. (2006). *Aplikasi Statistika dalam Penelitian*. SPUPI.
- Wasty, S. (2006). *Psikologi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta.
- Widoyoko, E. p. (2016). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Yunus, M. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zultaniah, A. (2019). *Pengaruh Model Pembelajaran Theaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Hasil Belajar Servis Bulutangkis Siswa SMA Negeri 3 Takalar*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Grasius laoli
 NIM : 19601241091
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
 Pembimbing : Ahmad Rithaulin, M.Or.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	12-3-2024	Konfirmasi proses bimbingan	Mr
2.	19-3-2024	Revisi Bab I	Mr
3.	15-3-2024	Revisi Bab I - II	Mr
4.	3-4-2024	Revisi Bab I - III	Mr
5.	17-4-2024	Revisi Bab III	Mr
6.	2-5-2024	Revisi Instrumen	Mr
7.	8-5-2024	Revisi Bab II (minta surat izin penelitian)	Mr
8.	7-6-24	Revisi Bab IV / hasil Ungkapi data / jawaban awal, dan lampiran	Mr
9.	14-6-24	Revisi Nabil / kesimpulan	Mr
10.	24-6-24	Revisi akhir (sudah hal pertama + lampiran)	Mr
11.	28-6-24	Acc akhir	Mr

Ketua Departemen POR,

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



Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian

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
Lamaran: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/268/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

8 Mei 2024

Yth. SMPN 1 LENDAH

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

Nama : Grasius Laoli
NIM : 19601241097
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TANGGAPAN PESERTA DIDIK KELAS VIII TERHADAP PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN MODEL TGFU DI SMPN 1 LENDAH/ KAB. KULONPROGO
Waktu Penelitian : 1 - 30 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. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP : 19810125 200604 1 001
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Grasius Laoli
NIM : 19601241097
Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TA : Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah/Kab. Kulonprogo.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan

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

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21/5/24

Validator,



Ahmad Rithaudin, M.Or

NIP. 19810125 200604 1 001

Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa : Grasius Laoli
NIM : 19601241097
Judul TA : Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII Terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli Dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah/Kab. Kulonprogo.

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1.		
2.		
3.		
4.		
Komentar umum/ Lain-lain. Berhati-hatilah pertanyaan, karena menggunakan 2 pertanyaan, tp hanya menggunakan 1 pertanyaan.		

2/5/24
Yogyakarta,.....

Validator,



Ahmad Rithaudin, M.Or

NIP. 19810125 200604 1 001

Lampiran 6. Validitas dan Reliabilitas

Uji Validitas Instrumen

No.	r hitung	r tabel	Keterangan
1.	0,549	0,250	Valid
2.	0,647	0,250	Valid
3.	0,573	0,250	Valid
4.	0,718	0,250	Valid
5.	0,637	0,250	Valid
6.	0,720	0,250	Valid
7.	0,576	0,250	Valid
8.	0,499	0,250	Valid
9.	0,475	0,250	Valid
10.	0,694	0,250	Valid
11.	0,727	0,250	Valid
12.	0,733	0,250	Valid
13.	0,690	0,250	Valid
14.	0,467	0,250	Valid
15.	0,679	0,250	Valid
16.	0,698	0,250	Valid
17.	0,757	0,250	Valid
18.	0,565	0,250	Valid
19.	0,508	0,250	Valid
20.	0,556	0,250	Valid
21.	0,507	0,250	Valid
22.	0,545	0,250	Valid
23.	0,597	0,250	Valid
24.	0,649	0,250	Valid
25.	0,535	0,250	Valid
26.	0,688	0,250	Valid
27.	0,597	0,250	Valid
28.	0,652	0,250	Valid
29.	0,819	0,250	Valid
30.	0,777	0,250	Valid

Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.745	10

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.765	6

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.755	6

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.713	6

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.734	5

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	62	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	62	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.831	3

Lampiran 7. Statistik Deskriptif

Statistics

DESKRIPSI_ALL

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		97.5968
Median		98.0000
Minimum		81.00
Maximum		113.00

Statistics

FISIK

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		16.5645
Median		17.0000
Minimum		11.00
Maximum		20.00

Statistics

GURU

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		16.6774
Median		16.0000
Minimum		14.00
Maximum		20.00

Statistics

MATERI

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		16.3065
Median		16.0000
Minimum		13.00
Maximum		20.00

Statistics

SARPRAS

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		13.3548
Median		13.0000
Minimum		9.00
Maximum		16.00

Statistics

KEADAAN_LINGKUNGAN

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		6.6774
Median		7.0000
Minimum		4.00
Maximum		8.00

Statistics

MINAT

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		15.9355
Median		16.0000
Minimum		13.00
Maximum		20.00

Statistics

BAKAT

N	Valid	62
	Missing	0
Mean		12.0806
Median		12.0000
Minimum		9.00
Maximum		16.00

Lampiran 8. Tabulasi Data

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	30	
1	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3		
2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	
3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	
4	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	
5	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	
6	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	
7	4	3	3	3	2	2	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	
8	3	3	3	2	4	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	
9	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	2	2	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	2	3	4	
10	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	
11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	
12	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	2	
13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3
14	4	3	3	3	2	2	3	4	1	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	4	4	3	
15	4	3	3	2	2	2	4	3	2	2	3	1	4	3	3	2	2	3	4	4	3	3	2	3	3	4	4	2	1	3	
16	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	
17	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4
18	3	4	3	3	3	2	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	
19	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	
20	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	
21	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	

22	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	
23	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4		
24	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	
25	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	3	
26	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	
27	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	
28	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	
29	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	
30	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	
31	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	
32	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	
33	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	
34	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	
35	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	
36	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3
38	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	
39	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	
40	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	
41	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	
42	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	
43	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	
44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	
45	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	

46	3	3	3	3	2	2	2	2	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	4	3	4	4	3
47	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3
48	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4
49	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3
50	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	3	4	3	4	4	3
51	4	3	3	3	3	3	3	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	2	2	3	3	4	3	4	4	3
52	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4
53	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3
54	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3
55	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3
56	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
57	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3
58	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3
59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3
60	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3
61	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3
62	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3

Lampiran 9. Hasil Pengisian Angket

INSTRUMEN PENELITIAN

Tanggapan Peserta Didik Kelas VIII terhadap Pembelajaran Permainan Bola Voli dengan Model TGFU di SMPN 1 Lendah/Kab.Kulonprogo

A. Identitas responden

Nama : Salsa Billa Maharani Putri

Kelas : VIII C

No. presensi : 26

B. Petunjuk menjawab

Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda pada kolom disamping pertanyaan

C. Keterangan

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju

S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

D. Butir-Butir Pernyataan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya mengikuti pembelajaran tanpa merasa terbebani.	✓			
2.	Saya merasa senang terhadap pembelajaran PJOK dengan menggunakan model TGFU.		✓		
3.	Saya antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan model TGFU.		✓		
4.	Saya tertarik untuk mempratikkan permainan bola voli dengan model TGFU.		✓		
5.	Saya memahami peraturan permainan, dan saya merasa puas dalam bermain bola voli.		✓		
6.	Saya dapat memahami rotasi dalam permainan bola voli setelah mengikuti pembelajaran dengan model TGFU		✓		

7.	Saya dapat melakukan passing setelah mengikuti pembelajaran PJOK dengan model TGFU.	✓			
8.	Saya dapat bermain bola voli dengan tiga sentuhan passing setelah mengikuti pembelajaran PJOK dengan model TGFU.		✓		
9.	Saya mudah memahami taktik bermain yang diajarkan guru dengan model TGFU.		✓		
10.	Saya mengikuti pembelajaran PJOK agar badan saya menjadi sehat.	✓			
11.	Saya mengikuti pembelajaran PJOK agar organ tubuh berfungsi secara optimal.	✓			
12.	Setelah belajar dengan model TGFU, saya merasa nyaman untuk menggerakkan tubuh.	✓			
13.	Saya merasa kondisi kesehatan badan saya sangat buger setelah mengikuti pembelajaran jasmani dengan model TGFU.	✓			
14.	Belajar PJOK dengan model TGFU membuat tubuh saya lebih siap untuk berolahraga.	✓			
15.	Guru menyampaikan peraturan bola voli dengan jelas dalam pembelajaran dengan model TGFU.	✓			
16.	Guru menyampaikan peraturan bola voli dengan mudah untuk dimengerti dalam pembelajaran dengan model TGFU.	✓			
17.	Model TGFU yang diterapkan guru membuat saya lebih paham dalam mempelajari taktik bermain bola voli.	✓			
18.	Pembelajaran permainan bola voli dengan model TGFU berjalan dengan seru dan memberikan pengalaman berharga bagi saya.	✓			
19.	Guru memberi pujian terhadap peserta didik yang dapat melakukan gerakan dengan baik.	✓			
20.	Guru memberikan permainan yang menarik, dalam pembelajaran bola voli dengan model TGFU.		✓		
21.	Saya suka pembelajaran jasmani karena berada dilapangan dan bisa melepaskan kejenuhan dalam kelas.		✓		
22.	Saya memahami materi <i>passing</i> dengan mudah dalam pembelajaran model TGFU.		✓		
23.	Saya sangat senang dalam permainan bola voli dengan modifikasi permainan yang diterapkan.		✓		

24.	Guru menjelaskan materi dengan jelas sehingga saya mudah untuk memahami.		✓		
25.	Bola yang digunakan untuk pembelajaran dalam kondisi bagus.		✓		
26.	Lingkungan sekolah yang nyaman membantu saya belajar dengan baik.	✓			
27.	Media yang digunakan dalam pembelajaran membuat saya tertarik untuk belajar.	✓			
28.	Kondisi lapangan yang digunakan dalam pembelajaran sangat layak untuk dipakai.		✓		
29.	Saya dapat meningkatkan kerjasama dengan teman melalui permainan bola voli.		✓		
30.	Saya belajar untuk menghargai orang lain tanpa memandang perbedaan melalui pembelajaran PJOK.	✓			

Lampiran 10. Modul Ajar

MODUL AJAR PJOK SMP FASE D KELAS VIII

Penyusun: Grasius Laoli Sekolah: SMPN 1 Lendah Kelas: VIII Alokasi Waktu: 3X40 Menit	Kompetensi Awal: Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi pola gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan net sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki	Profil Pelajar Pancasila: Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada fase D adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli.
Sarana dan Prasarana		
<ul style="list-style-type: none">• Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, dll)• Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (lapangan bola basket atau halaman sekolah)• Net/rintang (seutas tali).• Peluit dan <i>stopwatch</i>.		
Materi Ajar, Alat dan Bahan yang Diperlukan		
<ol style="list-style-type: none">1. Materi Pokok Pembelajaran<ol style="list-style-type: none">a. Materi Pembelajaran Reguler Memahami fakta, konsep, dan prosedur, serta mempraktikkan aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli, diantaranya:<ol style="list-style-type: none">1) Gerak spesifik <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> bawah, melambungkan bola dan membiarkan bola jatuh pada lengan yang dirapatkan dan diluruskan, dan <i>passing</i> bawah melalui atas net/tali yang dipasang melintang secara berpasangan.2) Gerak spesifik <i>passing</i> atas dengan melambungkan dan menangkap bola, <i>passing</i> atas dengan melambungkan dan menangkap bola dilakukan di tempat, sambil berjalan (maju-mundur dan menyamping), dan <i>passing</i> atas dengan melambungkan dan menangkap bola sambil berjalan maju dan mundur.3) Gerak spesifik <i>passing</i> bawah dan <i>passing</i> atas secara perorangan atau berkelompok, <i>passing</i> atas dan bawah bergerak maju, mundur, dan menyamping diawali dengan melambungkan bola oleh teman dari depan, <i>passing</i> atas dan bawah menggunakan dua bola diawali		

dengan melambungkan bola oleh teman, *passing* atas dan bawah secara langsung dalam formasi lingkaran diawali dengan melambungkan bola oleh teman yang berada ditengah-tengah lingkaran

b. Materi Pembelajaran Remedial

Materi pembelajaran untuk remedial sama dengan materi reguler. Akan tetapi penekanan materinya hanya pada materi yang belum dikuasai (berdasarkan identifikasi) yang akan dipelajari peserta didik kembali. Materi dapat dimodifikasi dengan menambah jarak, pengulangan, intensitas, dan kesempatan/frekuensi melakukan bagi peserta didik. Setelah dilakukan identifikasi kelemahan peserta didik, guru dapat mengubah strategi dengan memasang peserta didik dan belajar dalam kelompok agar bisa saling membantu, serta berbagai strategi lain sesuai kebutuhan peserta didik.

c. Materi Pembelajaran Pengayaan

Materi pembelajaran untuk pengayaan lebih tinggi dari materi reguler. Materi dapat dikembangkan dengan meningkatkan kompleksitas materi, mengubah lingkungan permainan, dan mengubah jumlah pemain di dalam permainan yang dimodifikasi.

2. Media pembelajaran

- a. Peserta didik sebagai model atau guru yang memperagakan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas bola voli.
- b. Gambar aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas permainan bola voli.
- c. Video pembelajaran aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas permainan bola voli.

3. Alat dan Bahan Pembelajaran

- a. Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (lapangan bola basket atau halaman sekolah).
- b. Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet atau balon dll).
- c. Net/rintang (seutas tali).
- d. Gambar dan video pembelajaran permainan bola voli.
- e. Peluit dan *stopwatch*.
- f. Lembar kerja siswa (*student work sheet*) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

Moda Pembelajaran
<ul style="list-style-type: none"> • Moda pembelajaran <i>luring</i> tatap muka
Assesmen Pembelajaran
<p>Menilai Ketercapaian Tujuan Pembelajaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Asesmen individu • Asesmen kelompok <p>Jenis asesmen:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan • Keterampilan • Sikap
Tujuan Pembelajaran
<p>Peserta didik menganalisis dan menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan aktivitas pembelajaran gerak spesifik <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas permainan bola voli sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki serta mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila dengan menanamkan nilai-nilai sikap seperti: mandiri dan gotong royong, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.</p>
Pemahaman Bermakna
<p>Setelah peserta didik mempelajari dan melakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli, manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?</p>
Pertanyaan Pemantik
<p>Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas pembelajaran gerak spesifik <i>passing</i> bawah, <i>passing</i> atas permainan bola voli?</p>
Prosedur Kegiatan Pembelajaran
<ol style="list-style-type: none"> 1. Persiapan mengajar <ol style="list-style-type: none"> a. Membaca kembali Modul Ajar yang telah dipersiapkan guru sebelumnya. b. Membaca kembali buku-buku sumber yang berkaitan dengan aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli. c. Menyiapkan alat pembelajaran, diantaranya: <ol style="list-style-type: none"> 1) Lapangan permainan bola voli atau lapangan sejenisnya (lapangan bola basket atau halaman sekolah). 2) Bola voli atau bola sejenisnya (bola terbuat dari plastik, karet, balon dll). 3) Net/rintang (seutas tali). 4) Gambar dan video pembelajaran permainan bola voli. 5) Peluit dan <i>stopwatch</i>. 6) Lembar kerja siswa (<i>student work sheet</i>) yang berisi perintah dan indikator tugas gerak.

2. Kegiatan Pengajaran

Langkah-langkah kegiatan pengajaran antara lain sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran (seperti yang tercantum dalam indikator ketercapaian kompetensi) disertai dengan penjelasan manfaat dari kegiatan bermain bola voli: misalnya bahwa bermain bola voli adalah salah satu aktivitas yang dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan prestasi cabang olahraga bola voli.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas permainan bola voli.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli, baik kompetensi sikap (Profil Pelajar Pancasila) dengan observasi dalam bentuk jurnal, yaitu pengembangan nilai-nilai karakter gotong royong dan mandiri, kompetensi pengetahuan: mengevaluasi aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas permainan bola voli menggunakan tes tertulis, dan kompetensi terkait keterampilan yaitu: mempraktikkan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas permainan bola voli, serta bermain bola voli dalam bentuk yang sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi.

Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk permainan. Nama permainannya adalah permainan kucing-tikus:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi empat kelompok besar.
- 2) Cara bermain: (1) Masing-masing kelompok peserta didik membentuk

lingkaran,

(2) Salah seorang peserta didik bertugas sebagai tikus dan peserta didik yang lain sebagai kucing, (3) Bola dioperkan dan ditangkap oleh peserta didik yang menjadi kucing dengan menggunakan prinsip dasar tahapan gerakan passing atas dan bawah (4) Kemudian peserta didik yang menjadi tikus berusaha merebut/meraih bola tersebut. Apabila bola tersebut dapat direbut/diraih oleh peserta didik yang sebagai tikus, maka tugasnya berganti sebagai kucing. Begitu juga sebaliknya.

- 3) Berdasarkan pengamatan guru pada permainan, dipilih sejumlah peserta didik yang dianggap cukup mampu untuk menjadi tutor bagi temannya dalam aktivitas berikutnya.
- 4) Dalam pembelajaran ini disamping dapat mengembangkan elemen gerak spesifik dan pengetahuan gerak, peserta didik juga diharapkan dapat mengembangkan nilai-nilai Profil Pelajar Pancasila pada elemen Gotong Royong dan Mandiri dengan meregulasi dan menginternalisasi nilai-nilai gerak seperti: berkolaborasi, kepedulian, berbagai, pemahaman diri dan situasi yang dihadapi, dan meregulasi diri, serta dapat menerapkan pola perilaku hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti (70 menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

Aktivitas 1
Game or game form

Passing bola voli adalah usaha yang dilakukan oleh suatu pemain untuk mengoper bola ke teman timnya untuk dimainkan di daerah sendiri.

Passing bawah merupakan gerakan untuk mengoper bola ke teman yang dilakukan dengan kedua tangan dikepal dan dipukul dari bawah ke atas. Perkenaan bola di tangan ada di bagian pergelangan tangan. Hasil bola dari *passing* ini adalah melambung.

Passing atas atau disebut *set up* adalah usaha pemain untuk mengoper bola yang dilakukan saat bola di atas kepala dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan. Passing atas, merupakan teknik untuk mengoper bola ke teman yang dilakukan dengan kedua tangan tepatnya mengenai jari-jari tangan. Passing ini sangat baik untuk mengoper sebagai umpan *smash*. Hasil bola dari *passing* ini adalah melambung ke atas.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran gerak *passing* bawah dan atas

dalam game awal antara lain sebagai berikut:

- 1) Guru membentuk kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik.
- 2) Setiap kelompok membentuk diamond/lingkaran yang disusun menggunakan cone.
- 3) Setiap peserta didik melakukan gerakan passing bawah dengan mengumpan kepada peserta didik lainnya selama 3-5 menit, kemudian melakukan gerakan passing bawah dengan aturan yang serupa.
- 4) Peserta didik diharapkan melakukan kerjasama yang baik dengan berusaha agar bola tidak jatuh/menyentuh lapangan atau tanah.
- 5) Guru melakukan pengamatan selama proses kegiatan berlangsung
- 6) Guru melakukan asesmen atau umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesesuaian melakukan gerakan (penilaian proses) meliputi: sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir.

Aktivitas 2

Question

Setelah melakukan gerakan permainan game pertama peserta didik kemudian dikumpulkan untuk diberikan pertanyaan yang berkaitan dengan masalah taktik permainan agar peserta didik fokus pada bagaimana cara memecahkan masalah dalam permainan.

Bentuk aktivitas ataupun pertanyaan yang akan didiskusikan adalah:

- 1) Apa tujuan dari pelaksanaan permainan ini?
- 2) Apa yang akan kalian lakukan untuk memudahkan teman dapat menerima bola?
- 3) Bagaimana cara efektif untuk dapat menerima bola kemudian melakukan passing kembali?

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesesuaian melakukan gerakan (penilaian proses) meliputi: sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir.

Aktivitas 3

Practice

Melakukan tugas-tugas latihan melalui pembelajaran yang berpusat pada guru untuk mengembangkan kesadaran taktik.

Bentuk-bentuk aktivitas pembelajaran gerak latihan *passing* bawah dan *passing* atas sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi secara berkelompok ataupun berpasangan.
- 2) Jarak antar peserta didik dengan peserta didik lainnya sejauh 2-4 meter.
- 3) Peserta didik melakukan *passing* bawah dengan pasangannya untuk membawa bola dari *cone* satu ke arah *cone* lainnya.
- 4) Peserta didik melakukan secara bergantian samapai semua peserta didik melakukannya.
- 5) Jika sudah selesai melakukan *passing* bawah dalam bergiliran maka akan dilanjutkan dengan melakukan *passing* atas dengan hal yang sama
- 6) Tujuan dari permainan ini adalah mencari dan memahami variasi teknik *passing* bawah dan *passing* atas, bisa sesuai arah bola, panjang dan pendek umpan bola yang diberikan.

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesesuaian melakukan gerakan (penilaian proses) meliputi: sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir.

Aktivitas 4

Game

Setelah melakukan latihan untuk mencari variasi gerakan teknik dasar peserta didik akan melakukan game dengan peraturan yang dimodifikasi untuk memperkuat taktik atau keterampilan yang diberikan atau dilakukan di awal pembelajaran.

Bentuk-bentuk aktivitas game dengan peraturan yang dimodifikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Permainan dilakukan dengan 6 vs 6 full menggunakan keseluruhan lapangan.
- 2) Peserta didik dibagi rata untuk memenuhi kesempatan bermain
- 3) Setiap *service* atau memulai permainan hanya diperkenankan menggunakan servis bawah
- 4) Selama permainan berlangsung hanya dapat melakukan *passing* bawah dan *passing* atas tidak diperkenankan sama sekali melakukan *smash* atau *block*.
- 5) Tim yang menang akan diberi kesempatan untuk memotivasi dan mengevaluasi tim yang kalah begitu juga sebaliknya dimana tim yang kalah akan diberi kesempatan untuk memberikan *applause* dan juga mengevaluasi permainan.
- 6) Tujuan dari permainan ini adalah untuk memaksimalkan dan mengoptimalkan setiap gerakan teknik dasar yang sudah dilakukan dari awal pembelajaran.

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesesuaian melakukan gerakan (penilaian proses) meliputi: sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir.

c. Kegiatan penutup (10 menit)

- 1) Peserta didik melakukan pendinginan dengan aktivitas permainan lawan kata. (jika guru mengatakan mundur maka peserta didik akan maju)
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas

pembelajaran.

- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran permainan bola voli.
- 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah, *passing* atas dalam permainan bola voli, hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Refleksi:

Lakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesesuaian melakukan gerakan (penilaian proses) meliputi: sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir.

Asesmen

1. Asesmen Pengembangan Karakter (Dimensi Mandiri dan Gotong Royong)
Asesmen sikap didasarkan pada hasil refleksi sikap peserta didik dan pengamatan guru dengan menggunakan lembar observasi yang telah dilakukan pada proses pembelajaran di setiap aktivitas pembelajaran.
2. Asesmen Pengetahuan
 - a. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d yang merupakan jawaban paling benar.
 - 1) Teknik permainan bola voli yang harus dikuasai oleh pemain bola voli antara lain: *passing* bawah, *passing* atas, *smash* dan *spike*, servis, dan bendungan. Dari sekian banyak teknik- teknik permainan bola voli tersebut, teknik yang paling dominan dilakukan adalah
 - a. *passing*
 - b. *smesh*

- c. block/bendungan
 - d. servis
- 2) Dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat dari lantai. Usahakan arah datangnya bola tepat di tengah-tengah badan. Perkenaan bola yang baik tepat pada pergelangan tangan. Gerak spesifik tersebut merupakan pelaksanaan
- a. servis atas
 - b. passing bawah
 - c. passing atas
 - d. smesh
- 3) Dorongkan kedua lengan menyongsong arah datangnya bola bersamaan kedua lutut dan pinggul naik serta tumit terangkat. Usahakan arah datangnya bola tepat ditengah-tengah atas wajah. Perkenaan bola yang baik adalah tepat mengenai jari-jari tangan. Gerak spesifik tersebut merupakan *passing* atas pada tahap
- a. sikap permulaan
 - b. gerak pelaksanaan
 - c. siap mempassing bola
 - d. gerak lanjutan (*follow through*)
- 4) Di bawah ini merupakan gerak spesifik *passing* bawah permainan bola voli antara lain:
- a) Berdiri dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan lutut ditekuk.
 - b) Rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan hingga kedua ibu jari sejajar.
 - c) Saat bola tersentuh kedua lengan kedua lutut diluruskan.
 - d) Perkenaan bola yang baik tepat pada pergelangan tangan.
 - e) Lakukan gerakan mengayunkan kedua lengan secara bersamaan dari bawah ke atas hingga setinggi bahu.

Dari pernyataan di atas, urutan-urutan yang benar dalam *passing* bawah permainan bola voli adalah

- a. 1, 2, 3, 4, 5
- b. 1, 2, 3, 5, 4
- c. 1, 2, 4, 3, 5

d. 1, 3, 4, 2, 5

b. Jawablah soal di bawah ini dengan singkat dan tepat.

- 1) Jelaskan yang dimaksud dengan *passing* bawah permainan bola voli.
- 2) Jelaskan yang dimaksud dengan *passing* atas permainan bola voli.
- 3) Jelaskan cara melakukan *passing* bawah permainan bola voli.
- 4) Jelaskan cara melakukan *passing* atas permainan bola voli.

3. Asesmen Keterampilan

a. Tes kinerja aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli.

1) Butir Tes

Lakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik *passing* bawah dan *passing* atas permainan bola voli. Unsur-unsur yang dinilai adalah kesesuaian melakukan gerakan (penilaian proses) meliputi: sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir.

2) Petunjuk Asesmen

Berikan (angka) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan gerak spesifik yang diharapkan.

a) Isikan identitas peserta didik.

b) Berikan tanda ceklis (√) pada kolom (1) = jika (Ya) dan kolom (0) = jika Tidak, sesuai dengan penampilan gerak spesifik yang dilakukan atau ditunjukkan peserta didik.

3) Rubrik Asesmen Gerak spesifik

Contoh lembar asesmen proses gerak untuk perorangan (setiap peserta didik satu lembar asesmen).

Nama : _____ Kelas: _____

No	Indikator Esensial	Uraian Gerak	Ya (1)	Tidak (0)
1.	Sikap awal	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
2.	Pelaksanaan gerakan	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
3.	Sikap akhir	a. Kaki		
		b. Badan		
		c. Lengan dan tangan		
		d. Pandangan mata		
Perolehan/Skor maksimum X 100% = Skor Akhir				

4) Pedoman penskoran

a) Penskoran

- Skor 1 jika: Peserta didik dapat melakukan tiga dari empat komponen gerakan sikap awal, sikap pelaksanaan, dan sikap akhir dengan benar.
- Skor 0 jika: Peserta didik kurang dari tiga dari empat komponen gerakan sikap awal, pelaksanaan gerakan, dan sikap akhir dengan benar.

(1) Sikap awalan

- ambil posisi sikap siap normal.
- pada saat tangan akan dikenakan pada bola, segera tangan dan juga lengan diturunkan.
- tangan dan lengan dalam keadaan terjulur ke bawah depan dan lurus.

(2) Sikap pelaksanaan

- berdiri tegak dengan kedua kaki dibuka selebar bahu dan lutut direndahkan.

- (b) rapatkan dan luruskan kedua lengan di depan badan.
 - (c) dorongkan kedua lengan ke arah datangnya bola.
 - (d) perkenaan bola yang baik tepat pada pergelangan tangan.
- (3) Sikap akhir
- (a) pandangan mata ke arah lepasnya/dorongan bola.
 - (b) badan sedikit dicondongkan ke depan dan beratnya terletak di antara kedua kaki.
 - (c) lengan yang mempassing bola berada di depan dengan posisi badan rileks.

b) Pengolahan skor

- (1) Skor maksimum: 12.
- (2) Skor Real Peserta Didik (SRP): Sangat Baik (skor > 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan), Baik (skor 7 s.d 9 dalam keterampilan yang ditunjukkan), Cukup (skor 4 s.d 6 dalam keterampilan yang ditunjukkan), dan Perlu Perbaikan (skor < 4 dalam keterampilan yang ditunjukkan).

c) Konversi jumlah ulangan dengan skor

Perolehan Nilai		Klasifikasi Nilai
<i>Putera</i>	<i>Puteri</i>	
..... > 30 kali > 25 kali	Sangat Baik
22 – 29 kali	18 – 24 kali	Baik
14 – 21 kali	13 – 17 kali	Cukup
..... < 14 kali < 13 kali	Kurang

Pengayaan dan Remedial

1. Pengayaan

Pengayaan diberikan oleh guru terhadap proses pembelajaran yang dilakukan pada setiap aktivitas pembelajaran. Pengayaan dilakukan apabila setelah diadakan asesmen pada kompetensi yang telah diajarkan pada peserta didik pada setiap aktivitas pembelajaran, nilai yang dicapai melampaui kompetensi yang telah ditetapkan oleh guru. Pengayaan

dilakukan dengan cara menaikkan tingkat kesulitan permainan dengan cara mengubah jumlah pemain, memperketat peraturan, menambah alat yang digunakan, serta menambah tingkat kesulitan tugas keterampilan yang diberikan.

2. Remedial

Remedial dilakukan oleh guru terintegrasi dalam pembelajaran yaitu dengan memberikan intervensi yang sesuai dengan level kompetensi peserta didik dari mana guru mengetahui level kompetensi peserta didik. Level kompetensi diketahui dari refleksi yang dilakukan setiap kali pembelajaran. Remedial dilakukan dengan cara menetapkan atau menurunkan tingkat kesulitan dalam materi pembelajaran.

Refleksi Peserta Didik

1. Refleksi Peserta Didik

- a. Kesulitan-kesulitan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli.
- b. Kesalahan-kesalahan apa saja yang peserta didik alami/temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli.
- c. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran gerak spesifik permainan bola voli.

Lembar Kerja Peserta Didik

1. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

NAMA SISWA :
 KELAS :

NO	TEKNIK	KELOMPOK	CARA MELAKUKAN	NILAI SISWA
1	Melakukan gerakan passing atas dan bawah	Low/bawah		
2	Melakukan gerakan passing atas dan bawah	Medium/tengah		

3	Memodifikasi gerakan passing atas dan bawah	High/atas		
---	---	-----------	--	--

2. BAHAN BACAAN GURU DAN PESERTA DIDIK

- Buku PJOK
- Gambar passing dan shooting permainan bola voli
- Video passing dan shooting permainan bola voli

Glosarium

- Passing bawah merupakan teknik untuk mengoper bola ke teman yg di lakukan dengan kedua tangan di kepal dan dipukul dari bawah ke atas. Perkenaan bola di tangan ada di bagian pergelangan tangan. Hasil bola dari passing ini adalah melambung.
- Passing atas atau disebut *set up* adalah usaha pemain untuk mengoper bola yang dilakukan saat bola di atas kepala dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan.
- Pembelajaran adalah proses interaksi antarpeserta didik, antara peserta didik dengan tenaga pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.
- Permainan bola voli merupakan suatu cabang olah raga berbentuk memvoli bola di udara bolak-balik diatas jaring/net, dengan maksud menjatuhkan bola di dalam petak lapangan lawan untuk mencari kemenangan

Referensi

- Kemendikbud. 2020. *Naskah Akademik Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kemendikbud.
- Kemendikbud. 2020. *Capaian Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Kemendikbud.
- Muhajir. 2020. *Alur Tujuan Pembelajaran, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Kemendikbudristek.
- Muhajir. 2017. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum 2013. Jakarta: Yudhistira.
- Muhajir. 2017. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum 2013. Jakarta: Yudhistira.
- Muhajir. 2022. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum Merdeka. Jakarta: Yudhistira.
- Muhajir. 2022. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, untuk SMP/M.Ts Kelas VII Kurikulum Merdeka. Jakarta: Yudhistira.

Muhajir. 2020. *Belajar dan Berlatih Permainan Bola Voli*. Bandung: Sahara Multi Trading.

Memeriksa Guru Mata Pelajaran
PJOK SMPN 1 Lendah

Yogyakarta 1 Mei 2024

Dra. Witarti Rahayuningsih
NIP. 19650513 199203 2 008

Grasius Laoli
NIM 19601241097

Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian



