

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN
TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING
GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
MUHAMMAD ALWY USMANI
NIM. 20601244017

**FAKULTAS ILMU KEOLAH RAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN
TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING
GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
MUHAMMAD ALWY USMANI
NIM. 20601244017

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

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN
TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING
GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO**

Muhammad Alwy Usmani
NIM. 20601244017

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) tahun ajaran 2024/2025.

Penelitian ini penelitian deskriptif kuantitatif, dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo yang berjumlah 175 orang. Sampel penelitian ini berjumlah 50 orang (25 laki-laki dan 25 perempuan) yang diambil menggunakan *simple random sampling*. Pengumpulan data menggunakan teknik pengumpulan data kuantitatif. Instrumen penelitian berupa lembar angket. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) kategori “sangat positif” sebesar 10% (5 peserta didik), “positif” sebesar 36% (18 peserta didik), “cukup positif” sebesar 34% (17 peserta didik), “kurang positif” sebesar 16% (8 peserta didik), dan “sangat kurang positif” sebesar 4% (2 peserta didik).

Kata Kunci: *persepsi, smash bola voli, Teaching Games for Understanding*

**PERCEPTION OF ELEVENTH GRADE STUDENTS ON THE
VOLLEYBALL SMASH TECHNIQUE LEARNING THROUGH THE
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) APPROACH AT
SMA N 1 DLINGO**

**Muhammad Alwy Usmani
NIM. 20601244017**

Abstract

This research aims to determine the perceptions of eleventh grade students of SMAN 1 Dlingo (Dlingo 1 High School) towards the volleyball smash learning through the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach in 2024/2025 school year.

This research was a descriptive quantitative study, with a survey method. The research population was 175 eleventh grade students of SMA N 1 Dlingo. The research sample was 50 people (25 males and 25 females) taken by using simple random sampling. The data collection used quantitative data collection techniques. The research instrument was a questionnaire sheet. The data analysis used a descriptive quantitative analysis technique with percentages.

The research findings reveal that the perception of eleventh grade students of SMAN 1 Dlingo towards volleyball smash learning through the Teaching Games for Understanding (TGfU) approach is as follows: in the category of "very positive" at 10% (5 students), in the category of "positive" at 36% (18 students), in the category of "quite positive" at 34% (17 students), in the category of "less positive" at 16% (8 students), and in the category of "very less positive" at 4% (2 students).

Keywords: perception, volleyball smash, Teaching Games for Understanding

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Alwy Usmani
NIM : 20601244017
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Persepsi Peserta Didik Kelas Xi Terhadap Pembelajaran Teknik *Smash* Bola Voli Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) DI SMA N 1 Dlingo

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

Yogyakarta, 23 September 2024
Yang menyatakan,



Muhammad Alwy Usmani
NIM. 20601244017

LEMBAR PERSETUJUAN

PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Pengaji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: ...24 September 2024.

Mengetahui,
Koordinator Program Studi

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dr. Ngatman".

Dr. Ngatman, M.Pd
NIP. 196706051994031001

Disetujui,
Dosen Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to read "Dr. Suhadi".

Dr. Suhadi, M.Pd
NIP. 196505051988031006

LEMBAR PENGESAHAN

**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN
TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING
GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DI SMA N 1 DLINGO**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**MUHAMMAD ALWY USMANI
NIM. 20601244017**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal16. Oktober 2024.



Nama/Jabatan

Dr. Suhadi, M.Pd
(Ketua Tim Penguji)

Tanda Tangan

Tanggal

5 November 2024.

Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or
(Sekretaris Tim Penguji)

29 Oktober 2024.

Dr. Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or
(Penguji Utama)

25 Oktober 2024

Yogyakarta, 6 November 2024.
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or
NIP 197702182008011002+

MOTTO

**“Jadilah yang Terbaik dimanapun Tempatmu”
(Penulis)**

**“ .. Jadilah baik. Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik.”
(Q.S Al Baqarah: 195)**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Seraya memanjatkan rasa syukur atas semua nikmat dan karuniaNya yang selalu dilimpahkan pada penulis hingga Tugas Akhir Skripsi ini selesai tanpa suatu kendala yang berarti. Saya persembahkan skripsi ini untuk:

1. Ibu dan Ayahku tercinta, sebagai tanda bakti, hormat dan terima kasih yang tiada terhingga aku persembahkan karya kecil ini kepada ibu dan ayah yang telah memberikan cinta dan kasih sayang, motivasi, dan segalanya untuk yang tiada terhingga yang tidak mungkin dapat aku balas hanya dengan selembar kertas yang bertuliskan kata persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat ibu dan ayah bahagia karena aku sadar, selama ini belum dapat berbuat yang membahagiakan ayah dan ibu. Untuk ibu dan ayah yang selalu menasehatiku menjadi lebih baik, semoga karya ini menjadi awal bagiku untuk menjadi anak yang sholih seperti yang selalu engkau do'akan setiap waktu. Terima kasih Ibu, terimah kasih Ayah atas semua yang telah engkau berikan semoga senantiasa diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani langkah kecilku bersama adik-adikku tercinta Alan dan Shahab menuju kesuksesan.
2. Adikku, Alan dan Shahab, kalian berdua yang memberikan semangat dan dukungan walaupun dengan gurauan dan canda, tetapi itu merupakan sebuah bentuk motivasi untuk menyelesaikan studi ini. Tiada hal yang dapat menggantikan saat kita kumpul bersama, saling memberi warna meski beda usia, hanya karya kecil ini yang dapat aku persembahkan. Tuntutlah ilmu setinggi mungkin, dan harumkan nama baik keluarga, maaf belum bisa menjadi panutan seutuhnya, tapi aku akan selalu berusaha menjadi yang terbaik untuk kalian semua. Teruslah tumbuh dan kembang untuk menjadi yang terbaik.
3. Seluruh warga SMAN 1 Dlingo dan semua pihak terkait yang sudah membantu penulis menyelesaikan tugas akhir ini, terima kasih atas semua bantuan dan kerjasamanya.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Persepsi Peserta Didik Kelas Xi Terhadap Pembelajaran Teknik *Smash* Bola Voli Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) DI SMA N 1 Dlingo” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

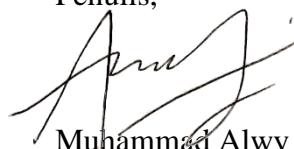
Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Penulis dengan hormat menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Ngatman, M.Pd., selaku Koorprodi PJKR yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Bapak Dr. Suhadi, M.Pd. dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Drs. Sudarwanto, M.Pd selaku Kepala SMAN 1 Dlingo yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bantuan dan kerja sama dalam pelaksanaan penelitian.
6. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 23 September 2024

Penulis,



Muhammad Alwy Usmani
NIM. 20601244017

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMPAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Persepsi	8
2. Hakikat Pembelajaran	17
3. Model Pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	26
4. Pembelajaran <i>smash</i> bola voli dengan model pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU) di SMA Kelas XI	32
5. Karakteristik Peserta Didik Kelas XI SMA N 1 Dlingo	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir.....	41
BAB III METODE PENELITIAN.....	44
A. Jenis Penelitian.....	44
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	45
C. Populasi dan Sampel Penelitian	45

D.	Definisi Operasional Variabel.....	46
E.	Teknik dan Intrumen Pengumpulan Data	49
1.	Teknik Pengumpulan Data	49
2.	Intrumen Pengumpulan Data	53
F.	Validitas dan Realiabilitas Instrumen	59
1.	Validitas Instrumen	60
2.	Realiabilitas Instrumen	60
G.	Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		63
A.	Hasil Penelitian	63
1.	Faktor Internal	65
2.	Faktor Eksternal	67
B.	Pembahasan.....	69
BAB V SIMPULAN DAN SARAN		74
A.	Simpulan	74
B.	Implikasi	74
C.	Keterbatasan Hasil Penelitian	75
D.	Saran	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN		79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Kisi-kisi lembar observasi	53
Tabel 2.	Kisi-kisi angket	56
Tabel 3.	Penskoran hasil angket	57
Tabel 4.	Struktur isi angket	58
Tabel 5.	Norma penilaian hasil analisis data	62
Tabel 6.	Deskriptif statistik persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU	63
Tabel 7.	Distribusi frekuensi persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU	64
Tabel 8.	Deskriptif statistik persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran smash bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor internal	65
Tabel 9.	Distribusi frekuensi persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor internal	66
Tabel 10.	Deskriptif statistik persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor eksternal	67
Tabel 11.	Distribusi frekuensi persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor eksternal	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Sintaks Model Pembelajaran Tgfu	32
Gambar 2. Kerangka berfikir	43
Gambar 3. Diagram batang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfu	64
Gambar 4. Diagram batang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfu berdasarkan faktor internal	66
Gambar 5. Diagram batang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfu berdasarkan faktor eksternal	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Bimbingan TAS	79
Lampiran 2. Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian	80
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian.....	81
Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanaan Penelitian	82
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi.....	83
Lampiran 6. Tabulasi Data Penelitian.....	84
Lampiran 7. Tabel Hasil Validasi	87
Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas	89
Lampiran 9. Instrumen Penelitian	90
Lampiran 10. Google Forms	93
Lampiran 11. Deskriptif Statistik Persepsi Peserta Didik.....	94
Lampiran 12. Dokumentasi Pengambilan Data	96

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Salah satu mata pelajaran wajib yang tertera di dalam kurikulum pendidikan nasional pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Mata pelajaran ini berkontribusi dalam pencapaian tujuan pendidikan nasional baik melalui nilai-nilai yang melekat dalam aktivitas pembelajaran PJOK itu sendiri, maupun melalui intervensi guru PJOK dalam pembelajarannya. Kontribusi tersebut terlihat dari fokus pembelajaran PJOK pada kegiatan atau aktivitas jasmani sebagai alat untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan agar peserta didik menjadi manusia yang utuh dan berkualitas.

Pembelajaran mata pelajaran PJOK yang memanfaatkan aktivitas jasmani akan menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Hal ini karena pembelajaran PJOK memperlakukan peserta didik sebagai sebuah kesatuan utuh, mahluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Titik perhatiannya bukan saja pada peningkatan gerak manusia, tetapi juga berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya, yaitu hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Tidak ada mata pelajaran lain yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia seperti PJOK.

Menurut Agus Mahendra dan Bambang Abdul Jabar (2021, p. 8)

karakteristik pembelajaran PJOK pada jenjang SMA sebagaimana tertuang dalam dokumen capaian pembelajaran yaitu “melibatkan siswa dalam pengalaman langsung, real dan otentik untuk meningkatkan kreativitas, penalaran kritis, kolaborasi, dan keterampilan berkomunikasi, serta berfikir tingkat tinggi melalui aktivitas jasmani”. Selain itu karakteristik PJOK pada jenjang SMA adalah membentuk individu-individu yang terliterasi secara jasmaniah dan menerapkannya dalam kehidupan sepanjang hayat.

Berdasarkan karakteristik tersebut di atas, PJOK di SMA harus ditekankan kepada upaya memberi peserta didik pengalaman belajar yang memberdayakan dirinya untuk menjadi individu yang memiliki rasa percaya diri dan mampu mengadopsi gaya hidup sehat dan aktif di sepanjang hidupnya. Peserta didik diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuan melalui banyak konteks yang ditawarkan bidang pembelajaran yang diikuti, diarahkan pada peningkatan keterampilan kerja dalam tim, pembelajaran kooperatif, serta mengembangkan jiwa kepemimpinan untuk kepentingan masa depan karirnya.

Perhatian khusus perlu diberikan kepada dampak perkembangan unik dari PJOK terhadap peserta didik. Pembekalan pengalaman belajar tersebut di atas diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. Melalui proses pembelajaran yang dilakukan, diharapkan peserta didik terampil dalam berolahraga, termasuk olahraga bola voli.

Permainan bola voli merupakan permainan beregu menggunakan bola besar yang dimainkan oleh dua regu saling berhadapan, masing-masing regu enam orang. Setiap pemain memiliki tugas masing-masing dalam menjalankan tugasnya, diantaranya yaitu *setter*, *spiker*, dan *libero*. Permainan bola voli juga memiliki teknik-teknik dasar dan peraturan permainan yang harus di taati, agar permainan dapat berjalan dengan baik dan tidak mengecewakan penonton. Teknik-teknik dasar yang harus dikuasai oleh setiap pemain bola voli tersebut diantaranya adalah *servis*, *passing*, *block* dan *smash*.

Teknik *smash* bola voli memerlukan keterampilan yang baik dan bagus ketika melakukannya. Seorang *spiker* harus memiliki kemampuan akurasi yang baik mulai tahapan awalan, tolakan, pukulan, hingga mendarat. Untuk itu perlu mendapat pelatihan secara terus menerus, baik menggunakan bola maupun tanpa bola. Media latihan *smash* menggunakan bola dapat dilakukan dengan menggunakan ring holahop yang diletakkan di dalam lapangan dimana peserta didik harus dapat melakukan pukulan kearah target lingkaran holahop tersebut. Sedangkan metode latihan tanpa bola antara lain dapat dilakukan menggunakan kursi atau tangga yang ada di sekolah dengan tujuan melatih teknik awalan hingga lompatan pada saat melakukan *smash*.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di kelas XI SMAN 1 Dlingo pada saat pembelajaran unit bola voli, diketahui masih banyak peserta didik yang melakukan kesalahan *smash*, sehingga bola tidak tepat sasaran atau keluar dari lapangan. Hal tersebut karena peserta didik belum menguasai teknik *smash* dengan benar. Kurangnya variasi latihan ketepatan pada teknik *smash*,

menyebabkan banyak peserta didik yang belum benar dalam melakukan teknik *smash*. Kurangnya variasi model pembelajaran dan kurangnya keberanian untuk memodifikasi pembelajaran unit bola voli dari guru kelas XI SMAN 1 Dlingo juga ikut andil terjadinya hal tersebut.

Kondisi tersebut di atas, peneliti memandang penting dilakukan perbaikan cara, gaya, dan model pembelajaran yang menyenangkan akan tetapi tetap berorientasi pada pengembangan nilai-nilai yang diperlukan yaitu pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU). TGfU adalah pendekatan pembelajaran dan permainan berpusat pada olahraga yang berhubungan dengan permainan belajar memiliki hubungan kuat dengan pendekatan konstruktivis untuk belajar (Linda dkk, 2004, p. 1).

Penerapan pendekatan pembelajaran TGfU ini pada dasarnya adalah mengajarkan peserta didik bagaimana belajar taktik, atau belajar dengan pendekatan taktik sehingga urutan pembelajaran selalu dimulai dengan *game* (permainan), apresiasi, kesadaran taktik, kemudian *drill* (latihan) bagaimana melakukan kemudian *game* kembali. Terlibatnya peserta didik dalam permainan dan apresiasi guru kepada mereka memberi motivasi untuk bermain lebih baik, memainkan lebih banyak lagi permainan dan menuai penghargaan atas partisipasinya.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Persepsi Peserta didik Kelas XI Terhadap Pembelajaran *Smash* Bola Voli Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA N 1 Dlingo”.

B. Identifikasi Masalah

Hasil identifikasi masalah faktor penyebab masih banyaknya peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo yang melakukan kesalahan *smash* dalam permainan bola voli yaitu kurang variasinya pendekatan pembelajaran *smash* yang guru terapkan pada saat pembelajaran unit bola voli, sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran. Kurang antusiasnya peserta didik mengikuti pembelajaran, menyebabkan mereka tidak dapat memahami dengan baik materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih fokus dan membatasi hal-hal yang diluar sasaran, serta tidak terlalu rumit, maka peneliti membatasi masalah pada penyebab masih banyaknya peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo yang melakukan kesalahan *smash* karena kurang variasinya pendekatan pembelajaran *smash* yang guru terapkan pada saat pembelajaran unit bola voli, sehingga peserta didik kurang antusias mengikuti pembelajaran.

Adapun pendekatan pembelajaran *smash* bola voli yaitu pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Sedangkan peserta didik dibatasi pada kelas XI SMA N 1 Dlingo Kabupaten Bantul tahun ajaran 2024/2025.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu "bagaimana persepsi peserta didik Kelas XI terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA N 1 Dlingo?".

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui persepsi peserta didik Kelas XI terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA N 1 Dlingo.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat secara baik secara teoritis dan praktis sebagai berikut.

1. Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) khususnya mengenai persepsi peserta didik terhadap pembelajaran unit permainan bola voli dengan menerapkan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk meningkatkan kemampuan *smash*.

2. Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang baik, sehingga dapat berkontribusi dalam menganalisis permasalahan pembelajaran unit bola voli pada kelas XI SMA dengan menerapkan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Lebih dari itu peneliti juga ikut andil dalam memberikan solusi untuk mengatasi permasalahan kesalahan melakukan teknik *smash* dalam permainan bola voli peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik pada pembelajaran unit bola voli khususnya teknik *smash*. Di samping itu peserta didik juga dapat menerapkan hasil penelitian ini sebagai pedoman dalam meningkatkan kemampuan melakukan teknik *smash* permainan bola voli.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan wawasan baru bagi guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dalam menerapkan pendekatan pembelajaran, sehingga tidak terkesan monoton dan membosankan bagi peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Kata persepsi berasal dari bahasa Inggris *perception* yang berarti melihat, bereaksi, mampu memahami atau memperhatikan sesuatu. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI 2008, p. 1061) persepsi merupakan tanggapan terhadap sesuatu hal. Ini adalah proses dimana seorang individu merasakan berbagai hal melalui panca indra. Kehidupan seseorang tidak dapat dipisahkan dari lingkungan fisik dan sosialnya. Sejak lahir, seorang individu terhubung langsung dengan dunia di sekitarnya. Sejak saat itu lah individu menerima rangsangan langsung dari luar yang berhubungan dengan penglihatan.

Para ahli mempunyai penafsiran dan pengertiannya masing masing meskipun pada dasarnya memiliki prinsip yang sama. Miftah Toha (2014, pp. 141-142) mendefinisikan persepsi adalah proses kognitif yang dialami oleh setiap insan manusia dalam memahami informasi yang ada di lingkungan sekitarnya, baik melalui penglihatan, pendengaran, penghayatan, perasaan, dan penciuman. Menurut Sugihartono (2013, p. 8) bahwa persepsi adalah kemampuan otak untuk mengolah rangsangan atau mentransformasikan

rangsangan yang masuk ke alat indera manusia. Setiap manusia mempunyai cara pandang yang berbeda-beda terhadap persepsi, ada yang melihat sesuatu hal itu persepsi positif dan juga negatif. Sehingga mempengaruhi tindakan atau sudut pandang seseorang.

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi adalah kemampuan untuk melihat, memahami dan kemudian menafsirkan suatu rangsangan sehingga menjadi sesuatu yang bermakna dan menimbulkan suatu penafsiran. Lebih jauh lagi, persepsi merupakan pengalaman sebelumnya yang seringkali terwujud dan menjadi suatu kebiasaan.

b. Syarat Terjadinya Persepsi

Persepsi terbentuk dimulai dari pengetahuan dengan proses hubungan melihat, mendengar, menyentuh, merasakan dan menerima sesuatu hal yang kemudian seseorang menyeleksi, mengorganisasi, dan menginterpretasikan informasi yang diterimanya menjadi suatu gambaran yang berarti. Menurut Sunaryo (2004, p. 98) syarat-syarat terjadinya persepsi adalah sebagai berikut.

- 1) Adanya objek yang dipersepsi
- 2) Adanya perhatian yang merupakan langkah pertama sebagai suatu persiapan dalam mengadakan persepsi.
- 3) Adanya alat indera/reseptor yaitu alat untuk menerima stimulus
- 4) Saraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus ke otak, yang kemudian sebagai alat untuk mengadakan respon.

Berdasarkan kaidah tersebut di atas dapat disimpulkan proses terjadinya persepsi dimulai dari adanya objek yang menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera. Stimulus yang diterima

alat indera diteruskan oleh saraf sensoris ke otak. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat, atau apa yang didengar, atau apa yang dirasa. Respon sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai macam bentuk

c. Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

Suatu obyek yang sama dapat dipersepsikan berbeda oleh orang yang satu dengan yang lainnya. Perbedaan tersebut dikarenakan adanya pengaruh beberapa faktor. Menurut Miftah Taha (2003, p. 154), faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal yang dapat diuraikan sebagai berikut.

- 1) Faktor internal: perasaan, sikap dan kepribadian individu, prasangka, keinginan atau harapan, perhatian (fokus), proses belajar, keadaan fisik, gangguan kejiwaan, nilai dan kebutuhan juga minat, dan motivasi.
- 2) Faktor eksternal: latar belakang keluarga, informasi yang diperoleh, pengetahuan dan kebutuhan sekitar, intensitas, ukuran, keberlawanan, pengulangan gerak, hal-hal baru dan familiar atau ketidak asingan suatu objek.

Makmun Khairani (2013, pp. 63-65) membagi faktor yang mempengaruhi persepsi menjadi dua (2) yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1) Faktor Internal

Faktor internal yang mempengaruhi persepsi, yaitu faktor-faktor yang terdapat dalam diri individu, yaitu mencakup beberapa hal antara lain sebagai berikut.

- a) Fisiologis; Informasi masuk melalui alat indra, selanjutnya informasi yang diperoleh ini akan mempengaruhi dan melengkapi usaha untuk memberikan arti terhadap lingkungan sekitarnya.
- b) Perhatian; Individu memerlukan sejumlah energi yang dikeluarkan untuk memperhatikan atau memfokuskan pada bentuk fisik dan fasilitas mental yang ada pada suatu obyek.
- c) Minat; Persepsi terhadap suatu obyek bervariasi tergantung pada seberapa banyak energi atau *perceptual vigilance* yang digerakkan untuk mempersepsi. *Perceptual vigilance* merupakan kecenderungan seseorang untuk memperhatikan tipe tertentu dari stimulus atau dikatakan sebagai minat.
- d) Kebutuhan yang searah; Faktor ini dapat dilihat dari bagaimana kuatnya seseorang individu mencari obyek-obyek yang dapat memberikan jawaban sesuai dengan dirinya.
- e) Pengalaman dan ingatan; Pengalaman dapat dikatakan tergantung pada ingatan dalam arti sejauh mana seseorang dapat mengingat kejadian-kejadian lampau untuk mengetahui suatu rangsang dalam pengertian luas.

f) Suasana hati; Keadaan emosi mempengaruhi perilaku seseorang, mood ini menunjukkan bagaimana perasaan seseorang pada waktu yang dapat mempengaruhi bagaimana seseorang dalam menerima, bereaksi dan mengingat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi persepsi, merupakan karakteristik dari lingkungan dan obyek-obyek yang terlibat didalamnya. Faktor-faktor tersebut antara lain sebagai berikut.

- a) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus. Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami.
- b) Warna dari obyek-obyek. Obyek-obyek yang mempunyai cahaya lebih banyak, akan lebih mudah dipahami (to be perceived) dibandingkan dengan yang sedikit.
- c) Keunikan dan kekontrasan stimulus. Stimulus luar yang penampilannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
- d) Intensitas dan kekuatan dari stimulus. Stimulus dari luar akan memberi makna lebih bila lebih sering diperhatikan dibandingkan dengan yang hanya sekali dilihat.

- e) *Motion* atau gerakan. Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam.

Menurut Bimo Walgito (2007, p. 70) faktor-faktor yang berperan dalam persepsi dapat dikemukakan beberapa faktor, yaitu sebagai berikut.

1) Objek yang dipersepsi

Objek menimbulkan stimulus yang mengenai alat indera atau reseptör. Stimulus dapat datang dari luar individu yang mempersepsi, tetapi juga dapat datang dari dalam diri individu yang bersangkutan yang langsung mengenai syaraf penerima yang bekerja sebagai reseptör.

2) Alat indera, syaraf dan susunan syaraf

Alat indera atau reseptör merupakan alat untuk menerima stimulus, di samping itu juga harus ada syaraf sensoris sebagai alat untuk meneruskan stimulus yang diterima reseptör ke pusat susunan syaraf, yaitu otak sebagai pusat kesadaran. Sebagai alat untuk mengadakan respon diperlukan motoris yang dapat membentuk persepsi seseorang.

3) Perhatian

Untuk menyadari atau dalam mengadakan persepsi diperlukan adanya perhatian, yaitu merupakan langkah utama sebagai suatu persiapan dalam rangka mengadakan persepsi.

Perhatian merupakan pemasatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu sekumpulan objek.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut diatas, penulis mengutip penjelasan para ahli yang disimpulkan dan dijadikan sebagai bahan instrumen penelitian sebagai berikut.

- 1) Perhatian; Menurut Walgito (2007, p. 101) perhatian merupakan pemasatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas individu yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek. Apabila seseorang memiliki perhatian terhadap suatu objek maka seseorang tersebut akan berusaha memusatkan perhatiannya dan berkonsentrasi terhadap sesuatu yang diperhatikan orang tersebut.
- 2) Suasana hati; Susasana hati adalah perasaan-perasaan yang cenderung kurang intens dan yang terjadi karena situasi dan kondisi yang sedang dialami. Suasana hati merupakan hal yang dirasakan seseorang saat melakukan sesuatu, suasana hati merupakan perubahan emosi ketika seseorang kehilangan fokus pada suatu hal.
- 3) Pengalaman dan ingatan; Menurut Jalaluddin Rakhmat (2008, p. 89) pengalaman tidak selalu lewat proses belajar formal. Pengalaman kita bertambah juga melalui rangkaian peristiwa yang pernah kita hadapi. Seseorang mempersepsi sesuatu tidak hanya ditentukan oleh stimulus secara objektif semata, namun apa

yang ada dalam diri orang yang bersangkutan akan ikut menentukan hasil persepsi, termasuk pengalaman (Bimo Walgito, 2007, p. 110).

- 4) Minat; Minat menurut Djadli (2007, p. 121) adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minatnya.
- 5) Ukuran dan penempatan dari obyek atau stimulus; Faktor ini menyatakan bahwa semakin besarnya hubungan suatu obyek, maka semakin mudah untuk dipahami. Bentuk ini akan mempengaruhi persepsi individu dan dengan melihat bentuk ukuran suatu obyek individu akan mudah untuk perhatian pada gilirannya membentuk persepsi.
- 6) Keunikan dan kekontrasan stimulus; Stimulus luar yang penampiliannya dengan latarbelakang dan sekelilingnya yang sama sekali di luar sangkaan individu yang lain akan banyak menarik perhatian.
- 7) *Motion* atau Gerakan; Individu akan banyak memberikan perhatian terhadap obyek yang memberikan gerakan dalam jangkauan pandangan dibandingkan obyek yang diam. Dari gerakan suatu obyek yang menarik perhatian seseorang, akan timbul suatu persepsi.

d. Proses Persepsi

Persepsi terjadi karena adanya objek atau stimulus yang merangsang untuk ditangkap oleh panca indera, kemudian stimulus atau objek perhatian tadi dibawa ke otak, dengan adanya stimulus kemudian otak membuat sebuah kesan atau jawaban yang merupakan persepsi dari pengamatan panca indera. Proses persepsi dimulai dari proses menerima rangsangan, menyeleksi, mengorganisasi, menafsirkan, mengecek dan reaksi terhadap rangsangan.

Bimo Walgito (2007, p. 102) menyatakan bahwa proses persepsi terdiri dari adanya objek yang menimbulkan stimulus, kemudian terjadi proses kealaman atau proses fisik dimana stimulus mengenai alat indera, lalu stimulus yang diterima alat indera diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak. atau yang dipesbut proses fisiologis, dan berikutnya adalah proses psikologis atau proses interpretasi di dalam syaraf otak. Alat indera merespon suatu stimulus kemudian diinterpretasikan oleh otak sehingga individu mengerti apa yang dimaksud oleh alat indera, hal inilah yang disebut persepsi.

Menurut Miftah Toha (2003, p. 145) proses terbentuknya persepsi didasari pada beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut.

1) Stimulus atau Rangsangan

Terjadinya persepsi diawali ketika seseorang dihadapkan pada suatu stimulus/rangsangan yang hadir dari lingkungannya.

2) Registrasi

Dalam proses registrasi, suatu gejala yang nampak adalah mekanisme fisik yang berupa penginderaan dan syarat seseorang berpengaruh melalui alat indera yang dimilikinya. Seseorang dapat mendengarkan atau melihat informasi yang terkirim kepadanya, kemudian mendaftar semua informasi yang terkirim kepadanya tersebut.

3) Interpretasi

Interpretasi merupakan suatu aspek kognitif dari persepsi yang sangat penting yaitu proses memberikan arti kepada stimulus yang diterimanya. Proses interpretasi tersebut bergantung pada cara pendalaman, motivasi, dan kepribadian seseorang.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Manusia terlibat dalam sistem pembelajaran yang terdiri dari siswa, guru, dan tenaga lainnya. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung maupun dengan menggunakan media pembelajaran yang lainnya. Menurut Rusman (2015, p. 85)

pembelajaran merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik, dan komponan lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi dan berperan penting dalam pembentukan pribadi dan perilaku individu. Sebagian besar perkembangan individu berlangsung melalui kegiatan belajar. Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya berfikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, mengungkapkan, dan menganalisis. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas melalui sebuah tindakan praktikmisalnya latihan, membuat sesuatu karya, dan apresiasi.

Ciri utama dari kegiatan pembelajaran adalah adanya interaksi. Interaksi yang terjadi antara siswa dan lingkungan belajarnya, baik itu dengan guru, teman, serta sarana dan prasarana pembelajaran (Rusman, 2017, p. 88). Interaksi antara siswa dan lingkungan belajarnya tersebut bersifat edukatif .

Berdasarkan uraian pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaktif antara guru dengan siswa yang terprogram dan terencana secara sistematif, dimana guru yang menjadi fasilitator dan koordinator dalam proses belajar mengajar.

b. Unsur-unsur Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu kesatuan dari unsur-unsur pembelajaran yang tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lain, karena saling mendukung. Sutikno (2014, p. 25) menyatakan, “Unsur-unsur pembelajaran meliputi beberapa aspek yaitu: 1) tujuan pembelajaran, 2) materi pembelajaran, 3) kegiatan pembelajaran, 4) metode, 5) media, 6) sumber belajar, 7) evaluasi”. Aspek-aspek tersebut dapat diuraikan sebagai berikut.

1) Tujuan pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki pesertadidik setelah memperoleh pengalaman belajar. Tujuan pembelajaran harus berpusat pada perubahan perilaku peserta didik yang diinginkan, dan karenanya harus dirumuskan secara struktural, operasional, dan dapat diamati ketercapaiannya.

2) Materi pembelajaran

Penentuan materi Pembelajaran harus bedasarkan tujuan yang hendak dicapai, misalnya berupa keterampilan, sikap, dan pemahaman intelektual. Materi pembelajaran yang diterima peserta didik harus mampu merespon setiap perubahan dan mengatasi setiap perkembangan yang akan terjadi dimasa depan. Oleh karena itu materi pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik.

3) Kegiatan pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, guru dan peserta didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai medianya. Dalam interaksi itu peserta didiklah yang harus aktif, bukan guru. Keaktifan peserta didik tentu mencakup kegiatan fisik dan mental, individual dan kelompok. Agar memperoleh hasil yang optimal, sebaiknya guru memperhatikan perbedaan individu peserta didik, yang meliputi aspek intelektual, biologis, dan psikologis.

4) Metode

Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh guru dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

5) Media

Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Media dapat didefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca menggunakan instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen integral yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pembelajaran.

6) Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai tempat dimana materi pembelajaran tersedia. Sutikno (2014, p. 29) menjelaskan bahwa sumber belajar dapat dibedakan menjadi 2 yaitu sumber belajar yang direncanakan dan sumber belajar karena dimanfaatkan. Sumber belajar yang direncanakan adalah sumber belajar yang secara khusus telah dikembangkan sebagai komponen sistem pembelajaran, untuk memberikan fasilitas belajar yang sesuai dengan kompetensi pembelajaran. Sedangkan sumber belajar karena dimanfaatkan adalah sumber-sumber yang tidak secara khusus di desain untuk pembelajaran, namun dapat ditemukan pada aplikasi lainnya.

7) Evaluasi

Evaluasi merupakan aspek yang penting untuk mengukur dan menilai seberapa jauh tujuan pembelajaran yang telah tercapai atau sampai mana kemajuan belajar peserta didik dan bagaimana tingkat keberhasilannya. Dengan kata lain evaluasi pembelajaran adalah pengukuran dan perbandingan hasil akhir dengan tujuan pembelajaran. Hasil evaluasi pembelajaran merupakan sumber data yang dapat digunakan untuk mengetahui apakah pembelajaran yang telah berlangsung berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan atau belum.

c. Model-model Pembelajaran

Menurut Rusman (2013, pp. 213-227) ada beberapa variasi jenis model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut:

1) Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Menurut Rusman (2013, pp. 213) model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah suatu model pembelajaran kooperatif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara peserta didik untuk saling memotivasi dan membantu dalam memahami suatu materi pelajaran.

2) Model *Jigsaw*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil yang terdiri atas empat sampai dengan enam orang secara heterogen. Masing-masing kelompok siswa tersebut bertanggung jawab pada satu topik atau bahasan yang kemudian dikolaborasikan dengan anggota kelompok lain sehingga membentuk pengetahuan yang utuh. Menurut Rusman (2013, p. 217) model kooperatif tipe *jigsaw* adalah model yang mengambil pola cara kerja sebuah gergaji (*zigzag*). Yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama.

3) Model Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)

Model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation*

merupakan model yang bisa digunakan guru dalam menumbuhkan kreatifitas siswa, baik sebagai individu ataupun berkelompok. Model pembelajaran ini memfasilitasi siswa untuk belajar dalam kelompok kecil yang heterogen, dimana siswa yang berkemampuan tinggi bergabung dengan siswa yang berkemampuan rendah untuk belajar bersama dan menyelesaikan suatu masalah yang ditugaskan oleh guru kepada siswa. Menurut Rusman (2013, p. 221) implementasi dari model *group investigation* sangat tergantung dari pelatihan awal dalam penguasaan keterampilan komunikasi dan sosial.

4) Model *Make a Match*

Model pembelajaran kooperatif tipe *Make A Match* atau bertukar pasangan merupakan model pembelajaran yang memberi kesempatan siswa untuk bekerja sama dengan orang lain untuk memahami konsep-konsep secara aktif, kreatif, efektif, interaktif, dan menyenangkan. Menurut Rusman (2013, p. 223) model pembelajaran *make a match* merupakan salah satu jenis dari model pembelajaran kooperatif, yakni bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

5) Model Struktural

Model pembelajaran ini memberikan kebebasan akan penggunaan struktur tertentu yang dirancang untuk memengaruhi pola interaksi siswa. Struktur ini menghendaki siswa bekerja saling membantu dalam kelompok kecil dan lebih bercirikan penghargaan kooperatif dari pada penghargaan individual. Menurut pendapat Spencer dan Miguel Kagan (Rusman, 201, p. 225) bahwa terdapat enam komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe pendekatan struktural yaitu adalah a) struktur dan konstruk yang berkaitan, b) prinsip-prinsip dasar, c) pembentukan kelompok dan pembentukan kelas, d) kelompok, e) tata kelola, f) keterampilan sosial.

6) Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Teaching Games for Understanding (TGfU) merupakan model pembelajaran yang menekankan taktik permainan untuk dapat dimengerti sebagai pengenalan pertama, siswa harus mengetahui kenapa dan kapan keterampilan itu diperlukan dalam konteks permainan, pelaksanaan teknis dalam keterampilan. Dengan kata lain TGfU adalah suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Model pembelajaran ini diyakini mampu mendorong aspek-aspek psikomotor peserta didik.

7) Model *Team Games Tournamen* (TGT)

Teams Games Tournaments (TGT) merupakan model pembelajaran dengan menggunakan tim, format pembelajaran, dan lembaran kerja/tugas yang sama seperti STAD (*Students Teams Achievement Divisions*) yang dimodifikasi dengan siswa memainkan pertandingan-pertandingan akademik di dalam turnamen mingguan sebagai ganti kuis. Dengan kata lain TGT adalah bagian dari pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, kuis, dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Pengertian model pembelajaran TGT menurut Rusman (2013, p. 224) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Saco dalam Rusman (2013, p. 224) mengatakan bahwa dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim (kelompok) lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Melalui TGT itu berarti suatu kelompok melakukan kompetisi secara sehat atau berlomba untuk menambah daya saing, bukan hanya di dalam individu tetapi juga di kelompok.

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

a. Pengertian model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Salah satu model pembelajaran yang dapat mendukung siswa untuk mencapai sebuah tujuan dalam hal pembelajaran adalah dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang merupakan pembelajaran permainan yang berpusat pada bermain itu sendiri (Saryono & Rithaudin, 2011, p.,147). TGfU merupakan suatu model pembelajaran yang tidak memfokuskan pembelajaran pada teknik bermain olahraga sehingga pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik.

Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk mengerti tentang taktik dan strategi bermain olahraga terlebih dahulu sebelum belajar tentang teknik yang digunakan. Menurut Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam Saryono dan Nopembri (2009, p. 88) bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokuskan pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik.

Model pembelajaran TGfU sebagai salah satu pembelajaran yang mengakomodir kebutuhan anak dalam bermain. Guru PJOK lebih berperan sebagai fasilitator pembelajaran dan tidak menjadi dominan dengan memberikan contoh-contoh seperti yang terjadi pada

pembelajaran yang berbasis teknik. Melalui pendekatan TGfU semua peserta didik dapat aktif dalam proses pembelajaran serta mampu untuk menciptakan suatu suasana yang tidak membosankan, berupa sebuah permainan kelompok yang menyenangkan.

Berdasarkan paparan tersebut di atas dapat dikemukakan bahwa model pembelajaran TGfU mendorong peserta didik untuk mengkonstruksi makna dari situasi dimana mereka berada. Artinya sama halnya mendorong peserta didik untuk mengaplikasikan keterampilan permainan secara efektif dalam konteks permainan. Hal ini membutuhkan perhatian pada pemahaman yang lebih dalam tentang permainan, seperti yang ada pada pembelajaran taktik. Oleh karena itu pendekatan TGfU dapat dijadikan sebagai inovasi yang menuju pada perbaikan pembelajaran PJOK di sekolah.

- b. Langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

Model pembelajaran TGfU merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana peserta didik mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Model pembelajaran ini sangat tepat apabila digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Mengenai komponen model TGfU Saryono dan Nopembri (2009, pp. 8-10) menjelaskan sebagai berikut.

1) Permainan

Peraturan dan bentuk olahraga yang sesungguhnya menjadi acuan dalam tahap ini. Guru perlu memperkenalkan pada anak-anak tentang berbagai macam bentuk olahraga permainan yang sesuai dengan usia dan pengalaman mereka. Oleh sebab itu, sangat penting bagi guru untuk berfikir secara serius tentang lapangan, jumlah permainan, dan peralatan yang ditunjukkan agar anak mengenal berbagai masalah yang muncul dalam permainan.

2) Apresiasi permainan

Penting untuk diketahui bahwa peraturan memberi bentuk pada permainan selain itu aturan akan memberikan batasan waktu dan ruang, akan menentukan bagaimana poin dinilai dan serangkaian keterampilan yang diperlukan. Modifikasi peraturan permainan akan berimplikasi pada taktik apa yang akan digunakan dalam permainan.

3) Kesadaran taktik

Kesadaran teknik diartikan apabila anak-anak sudah diberi informasi dan pemahaman tentang peraturan permainan maka tahap selanjutnya untuk mempertimbangkan taktik yang dipakai dalam permainan. Prinsip-prinsip bermain berlaku untuk semua olahraga permainan, membentuk dasar bagi pembelajaran taktis pada permainan tersebut, seperti melakukan tekanan ke daerah lawan lebih banyak sebagai hasil belajar taktis tentang

bagaimana melakukan serangan balik. Kesadaran taktik harus menjadi pemahaman awal dari kelemahan lawan misalnya *passing* yang tidak tepat, *smash* yang tidak sesuai, dan segan menerima bola yang sulit (*hand ball*), namun hal ini tidak boleh merusak permainan yang semestinya.

4) Pengambilan keputusan

Dalam pembelajaran ini terdapat perbedaan antara keputusan berdasarkan “apa yang dilakukan?” dan “bagaimana melakukannya” sehingga memungkinkan peserta didik maupun guru untuk mengenali dan menghubungkan kekurangan-kekurangan dalam pengambilan keputusan. Dalam memutuskan apa yang seharusnya dilakukan di setiap situasi harus dinilai dan selanjutnya kemampuan untuk memahami isyarat serta kemampuan memprediksi hasil-hasil yang mungkin menjadi begitu penting.

5) Eksekusi keterampilan

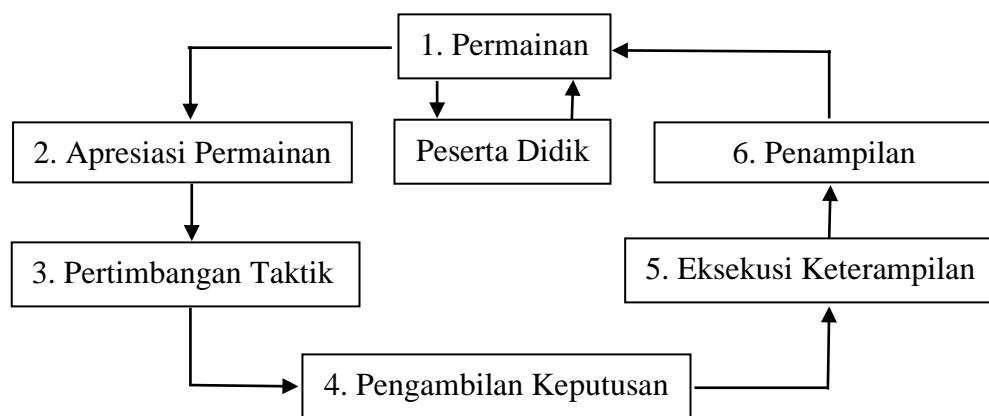
Eksekusi keterampilan dipakai untuk mendekripsikan hasil nyata dari gerakan yang diperlukan sebagaimana telah digambarkan oleh guru dan sebagaimana terlihat dalam konteks peserta didik. Hal tersebut harus dipandang sebagai hal yang terpisah dari performa individu dan melibatkan aspek-aspek kualitatif, baik dari efisiensi mekanika gerakan maupun relevansinya dalam situasi tertentu.

6) Penampilan

Penampilan adalah hasil pengamatan dari proses proses sebelumnya yang diukur berdasarkan kriteria yang bersifat individual dari peserta didik. Itulah cara mengklasifikasikan bagus tidaknya berdasarkan pada ukuran ketepatan respon dan juga ukuran efisiensi teknik.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, maka langkah-langkah (sintaks) model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dapat digambarkan sebagai berikut.

Gambar 1. Sintaks Model Pembelajaran TGfU



c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGfU

Semua model pembelajaran memiliki kelemahan dan kelebihan tersendiri. Sebuah model pembelajaran dapat efektif dalam keadaan tertentu maupun juga sebaliknya. Menurut Muhamad Yusuf Alfian, dkk (2016, pp. 30-31) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGfU adalah sebagai berikut.

1) Kelebihan Model Pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

- a) Memberi peluang pada peserta didik untuk mencerna permainan yang telah diubah sesuai dengan batasan umur dan pengetahuan mereka.
- b) Lebih sistematik daripada kaidah-kaidah pembelajaran berbasis teknik.
- c) Model pembelajaran merangkum semua aspek yang perlu diterapkan kepada peserta didik dalam sebuah permainan.
- d) Peserta didik dapat mencerna permainan yang dirangkai sesuai tahap demi tahap.

2) Kelemahan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

- a) Mengubah aturan dalam suatu permainan mungkin dapat mengubah sifat asal sesuatu permainan itu.
- b) Peralatan yang digunakan mungkin tidak sesuai untuk permainan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGfU mempunyai kelebihan yaitu menekankan pada peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Semua peserta didik akan mempunyai tanggung jawab secara individu untuk berperan aktif dalam permainan-permainan dalam proses pembelajaran.

Adapun kekurangan dari model pembelajaran TGfU ini yaitu guru memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran dan waktu untuk mempersiapkan permainan-permaian yang akan diterapkan sesuai dengan bahan ajar dan skenario pembelajaran yang efektif.

4. Pembelajaran *smash* bola voli dengan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA Kelas XI

Penerapan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dalam pembelajaran *smash* bola voli di SMA Kelas XI dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah (sintaks) dari Soni Nopembri (2009, p. 1). Rangkaian kegiatan pembelajaran meliputi pendahuluan, kegiatan inti (*game or game form, question, practice, game*) dan kegiatan penutup sebagai berikut.

a. Pendahuluan

- 1) Menyiapkan peserta didik.
- 2) Melakukan sapa salam kepada peserta didik
- 3) Berdoa untuk keselamatan pembelajaran dan kebermanfaatan.
- 4) Presensi kehadiran dan menanyakan kesehatan peserta didik.
- 5) Melakukan apersepsi dengan menunjukkan sarana yang akan digunakan dalam pembelajaran dilanjutkan dengan bertanya untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang *smash* dalam permainan bola voli.
- 6) Menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik.
- 7) Menjelaskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada hari itu.

- 8) Memotivasi peserta didik dengan menjelaskan manfaat permainan bola voli untuk kebugaran jasmani, membangun sikap kolaborasi dan tanggungjawab.
- 9) Melakukan pemanasan dengan peregangan mulai dari kepala, tangan, pinggul, dan kaki. dilanjutkan permainan sederhana (melempar dan menangkap bola menggunakan kedua tangan, dilanjutkan *passing* bawah dan *passing* atas).

b. Kegiatan Inti

- 1) Permainan

Peserta didik berlatih *smash* dengan variasi permainan menggunakan bola kasti dengan melempar melewati atas net ke arah target lapangan lawan menggunakan teknik langkah *smash*.

- 2) Apresiasi permainan

Peserta didik yang melempar bola kasti di atas net ke arah target lapangan lawan yang lemparannya jatuh di dalam garis 3 (tiga) meter atau posisi 2, 3, 4 mendapat skor 3 (tiga). Untuk lemparan yang jatuh pada posisi 1 dan 5 mendapat skor 2 (dua). Sedangkan yang lemparannya jatuh pada posisi 6 mendapat skor 1 (satu).

- 3) Pertimbangan taktik

Peserta didik mempraktikkan gerakan *smash* dengan variasi menggunakan bola kasti dengan melempar bola melewati atas net ke arah target lapangan lawan yang telah ditandai dengan

ring *holahop*. Ring *holahop* hanya digunakan sebagai acuan target agar lemparan terarah ke dalam target yang sudah ditentukan.

4) Pengambilan keputusan

Peserta didik melempar bola kasti melewati atas net ke arah target lapangan lawan tepat pada target sasaran utama yaitu posisi 1,2 dan 4,5. Peserta didik yang lemparan bola kastinya masih jatuh pada yaitu posisi 3 dan 6 diminta mengulang.

5) Eksekusi keterampilan

Peserta didik melempar bola kasti melewati atas net ke arah target lapangan lawan menggunakan teknik langkah *smash* dengan baik dan benar atau sesuai target.

6) Penampilan

Peserta didik melakukan teknik *smash* bola voli ke arah lapangan lawan menggunakan bola voli sesungguhnya dengan baik dan benar atau sesuai target.

c. Penutup

- 1) Melakukan pendinginan dengan peregangan kupu-kupu, posisi kepala ke lutut, peregangan paha, peregangan betis, peregangan hamstring, peregangan *low lunge*.
- 2) Memberikan kesimpulan pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu seluruh peserta didik sudah dapat melakukan gerakan teknik *smash* dalam permainan bola voli.

- 3) Memberikan evaluasi terkait pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu menyampaikan kepada peserta didik mengenai hal-hal yang perlu diperbaiki dalam melakukan gerakan teknik *smash* dalam permainan bola voli.
- 4) Memberikan umpan balik kepada peserta didik melalui motivasi untuk selalu berlatih setiap hari sampai dapat melakukan dengan benar.
- 5) Menutup pembelajaran dengan memberi arahan kepada peserta didik untuk mengembalikan peralatan yang digunakan kemudian menyiapkan kembali peserta didik, berdoa, dan memberi salam penutup dilanjutkan membubarkan barisan.

5. Karakteristik Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Dlingo

SMAN 1 Dlingo merupakan salah satu sekolah negeri yang ada di wilayah Kabupaten Bantul. Lokasi sekolah berada di Jl. Sutan Syahrir Koripan I Kecamatan Dlingo Kabupaten Bantul Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Kode Pos 25173. SMA N 1 Dlingo mempunyai visi, yaitu Cerdas, Terampil, Mandiri, dan Berakhhlak Mulia berdasarkan Iman dan Taqwa. Adapun misi SMA N 1 Dlingo yaitu sebagai berikut.

- a. Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, Kedisiplinan, Keteladanan, sopan santun, ramah, suka menolong, jujur, disiplin, ulet, adil, hormat, menghormati orang lain, menghargai orang lain, dan sebagainya untuk membangun kultur sekolah yang kondusif.

- b. Meningkatkan kemampuan guru di bidang akademik, pedagogik, penguasaan teknologi, dan administrasi, sehingga dapat tercipta PAIKEM (Pembelajaran yang Atraktif, Inovatif, Kreatif, efektif dan menyenangkan)
- c. Meningkatkan dan mengembangkan mutu akademik sesuai kurikulum yang berlaku baik nasional, lokal, dan global melalui pembelajaran yang efektif, efisien, dan bermakna serta memanfaatkan teknologi informasi yang tersedia.
- d. Membelaki life skills dan academic skills maupun vocasional skills melalui kegiatan intra dan ekstrakurikuler dan menumbuhkan jiwa kemandirian.
- e. Menumbuhkan dan melatih kemampuan berkomunikasi menggunakan bahasa dan teknologi informasi bagi seluruh warga sekolah
- f. Menumbuhkan dan mendorong seluruh warga sekolah untuk menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianut demi terwujudnya akhlak mulia

Jumlah peserta didik pada semester ganjil tahun ajaran 2024/2025 sebanyak 531 orang yang terdiri dari 241 laki-laki dan 290 perempuan. Mereka terbagi dalam 15 kelas dengan masing-masing rombongan belajar terdiri dari 5 kelas. Peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo berjumlah 175 peserta didik yang terbagi dalam dua (2) kelas kelompok IPA dan tiga (3) kelas kelompok IPS.

Peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo berusia antara enam belas (16) sampai dengan tujuh belas (17) tahun atau berada pada tahap perkembangan remaja. Masa remaja merupakan masa transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dan masa dewasa yang mengandung perubahan besar pada kondisi fisik, kognitif dan psikososial. Seperti remaja pada umumnya peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo sering berpikir tentang kemungkinan-kemungkinan yang dapat terjadi, tentang ciri-ciri ideal diri mereka sendiri, orang lain, dan dunia. Mereka mulai membandingkan kenyataan yang terjadi dengan standar idealnya.

Menurut Sukintaka dalam Lanun (2007, pp. 19-20) karakteristik anak SMA umur 16-18 tahun antara lain sebagai berikut.

a. Psikis atau Mental

- 1) Banyak memikirkan dirinya sendiri.
- 2) Mental menjadi stabil dan matang.
- 3) Membutuhkan pengalaman dari segala segi.
- 4) Sangat senang terhadap hal-hal yang ideal dan senang sekali bila memutuskan masalah-masalah pendidikan, pekerjaan, perkawinan, pariwisata dan kepercayaan

b. Sosial

- 1) Sadar dan peka terhadap lawan jenis.
- 2) Lebih bebas.
- 3) Berusaha lepas dari lindungan orang dewasa atau pendidik.
- 4) Senang pada perkembangan sosial.

- 5) Senang pada masalah kebebasan diri dan berpetualang.
- 6) Sadar untuk berpenampilan dengan baik dan cara berpakaian rapi dan baik.
- 7) Tidak senang dengan persyaratan-persyaratan yang ditentukan oleh kedua orang tua.
- 8) Pandangan kelompoknya sangat menentukan sikap pribadinya.

c. Perkembangan Motorik

Anak akan mencapai pertumbuhan dan perkembangan pada masa dewasanya, keadaan tubuhnya pun akan menjadi lebih kuat dan lebih baik, maka kemampuan motorik dan keadaan psikisnya juga telah siap menerima latihan-latihan peningkatan ketrampilan gerak menuju prestasi olahraga yang lebih. Untuk itu mereka telah siap dilatih secara intensif di luar jam pelajaran. Bentuk penyajian pembelajaran sebaiknya dalam bentuk latihan dan tugas.

Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik kelas XI SMA N

1 Dlingo terkait dengan pembelajaran PJOK unit permainan bola voli dapat dikemukakan bahwa mereka menyukai cabang olahraga ini. Hal ini dapat dilihat dari banyaknya peminat estrakurikuler bola voli, dengan jadwal latihan pagi dan sore hari dengan intensitas latihan yang terukur. Dari situlah SMA N 1 Dlingo sering mendapat penghargaan pada cabang olahraga bola voli. Selain prestasi tim, prestasi individu atletnya juga unggul bahkan telah melahirkan beberapa atlet yang mumpuni untuk bergabung pada tim profesional pada jenjang yang lebih tinggi.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan ini bertujuan sebagai acuan bagi peneliti dalam melakukan suatu penelitian secara jelas dan tepat. Beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut.

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Desi Asmarita (2023) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan Judul “Model Pembelajaran TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan”. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) *classroom action research* yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipasi dengan menggunakan 2 siklus dengan analisis data secara kuantitatif. Penelitian ini berfokus pada model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan hasil belajar *passing* bawah bola voli bagi kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah pada kelas VIII SMP Negeri 2 Pajangan.

Penelitian Desi Asmarita tersebut di atas dan penelitian ini relevan adanya persamaan dan perbedaan. Penelitian sama-sama dianalisis melalui metode kuantitatif dengan fokus penelitian yaitu proses pembelajaran permainan bola voli menggunakan pembelajaran TGfU. Sedangkan perbedaan terletak pada teori yang digunakan dan subjek penelitian yang diteliti, pada penelitian ini berfokus pada model pembelajaran yang digunakan di SMPN 2 Pajangan, sedangkan peneliti pada teori persepsi di SMAN 1 Dlingo.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Darmawan (2023) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Kleas VIII SMP”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model PBL dan TGfU serta perbedaan dari pengaruh kedua model pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan antara model *Problem Based Learning* (PBL) dan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) hingga perbedaan keduanya terhadap hasil belajar PJOK materi bola voli bagi peserta didik.

Penelitian Muhammad Darmawan tersebut di atas dan penelitian ini relevan adanya persamaan dan perbedaan. Penelitian sama-sama dianalisis melalui metode kuantitatif dengan fokus penelitian yaitu model pembelajaran yang digunakan yaitu TGfU yang berfokus pada materi permainan bola voli. Sedangkan perbedaan terletak pada subjek penelitian, pada penelitian dilakukan pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Pleret, sedangkan peneliti di SMAN 1 Dlingo.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Afif Labib Riyadi (2024) dari Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) dan Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGfU dan PBL terhadap motivasi belajar peserta didik dan hasil

belajar PJOK materi bola basket. Penelitian ini berfokus pada perbedaan pengaruh model pembelajaran PBL dan TGfU terhadap hasil belajar bola basket yang dibuktikan dengan kontribusi, adanya interaksi antara model pembelajaran PBL dan TGfU dengan motivasi belajar terhadap hasil belajar bola basket yang dibuktikan dengan kontribusi, dan lain-lain.

Penelitian Afif Labib Riyadi tersebut di atas dan penelitian ini relevan adanya persamaan dan perbedaan. Penelitian sama-sama dianalisis melalui metode kuantitatif dengan fokus penelitian yaitu model pembelajaran pembelajaran yang digunakan yaitu TGfU. Sedangkan perbedaan terletak pada jenis materi yang diteliti dan subjek penelitian, pada penelitian ini berfokus pada materi permainan bola basket peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Gamping, sedangkan peneliti berfokus pada materi permainan bola voli di SMAN 1 Dlingo.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di kelas XI SMAN 1 Dlingo pada saat pembelajaran permainan bola voli, diketahui masih banyak peserta didik yang melakukan kesalahan *smash*, sehingga bola tidak tepat sasaran atau keluar dari lapangan. Kondisi ini terjadi karena guru hanya sebatas menyampaikan materi, peserta didik sebatas menerima materi yang telah disampaikan oleh guru, oleh karena itu sering materi yang sampaikan guru diabaikan oleh para peserta didik. Pembelajaran permainan bola voli di kelas XI SMAN 1 Dlingo yang dilakukan oleh guru cenderung menggunakan pendekatan yang mendasarkan pada materi olahraga prestasi dalam

pembelajarannya. Guru juga cenderung menerapkan pendekatan penguasaan yang berfokus pada teknik dasar saja, sehingga banyak peserta didik yang belum menguasai teknik *smash* dengan benar.

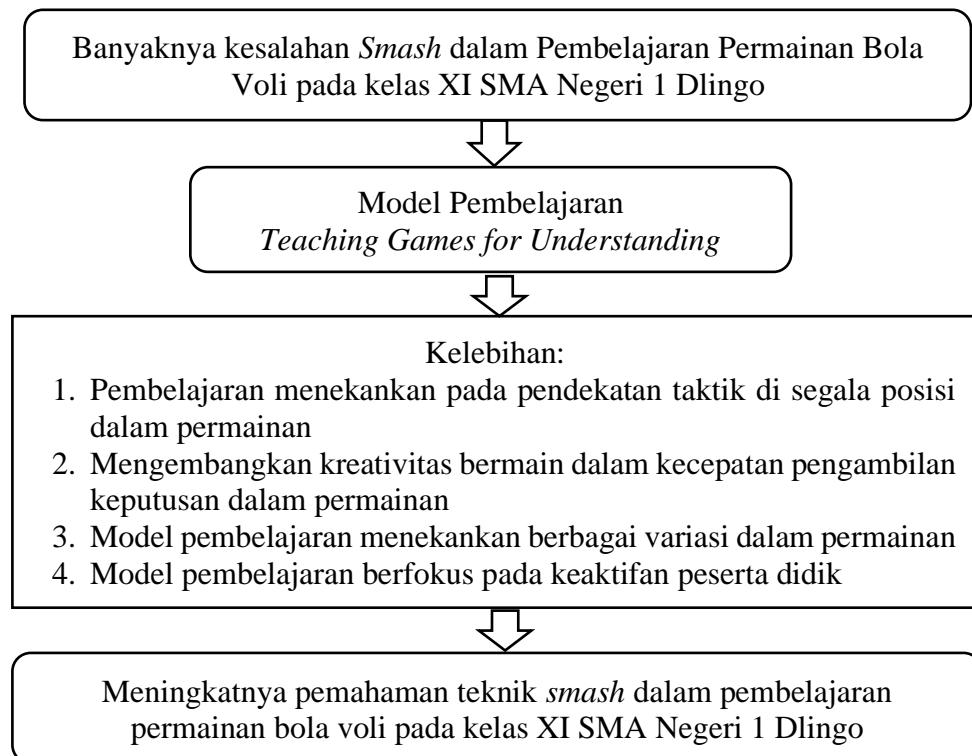
Kurangnya variasi model pembelajaran dan kurangnya keberanian untuk memodifikasi pembelajaran unit bola voli dari guru kelas XI SMAN 1 Dlingo juga ikut andil terjadinya kondisi tersebut di atas. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan *drills* (latihan yang diulang-ulang dalam waktu singkat) membuat peserta didik bosan bahkan merasa malas untuk mengikuti pelajaran PJOK. Kondisi ini tentu akan menghambat bakat dan inisiatif peserta didik, karena peserta didik lebih banyak dibawa kepada penyesuaian dan diarahkan jauh dari pengertian. Pada akhirnya tidak sedikit dari mereka yang tidak mampu dan sering gagal dalam melaksanakan tugas yang telah diberikan guru dalam bentuk kompleks.

Kondisi tersebut di atas menuntut konsekuensi bagi guru PJOK memiliki kemampuan dan keberanian untuk melakukan modifikasi dalam menerapkan pendekatan pembelajaran. Selain itu guru dituntut untuk dapat berinovasi dan terampil dalam memodifikasi model pembelajaran yang hendak diterapkan agar sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Dengan demikian, kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik mendapat solusi yang tepat. Oleh karena itu Peneliti memandang penting dilakukan perbaikan cara, gaya, dan model pembelajaran yang menyenangkan akan tetapi tetap berorientasi pada pengembangan nilai-nilai yang diperlukan yaitu melalui pendekatan *Teaching Game for Understanding* (TGfU).

Pendekatan pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) melibatkan peserta didik untuk turut aktif dalam permainan yang dirancang mengikuti teknik dasar dalam permainan melalui pola bermain yang menyenangkan. Peserta didik mengikuti pembelajaran dengan perasaan senang sehingga tertarik dengan kegiatan penbelajaran yang dirancang dengan sistem *game* yang diterapkan secara kompetitif. Pembelajaran fokus pada kemampuan taktik untuk meningkatkan penggunaan keterampilan teknik, bukan keterampilan teknik untuk meningkatkan kemampuan taktik. Oleh karena itu diharapkan melalui penerapan model pembelajaran TGfU kemampuan melakukan *smash* bola voli peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo meningkat.

Berdasarkan penjelasan pada kerangka berpikir di atas, maka dapat dibuat bagan kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 1. Bagan kerangka pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif menurut Arikunto dalam Prastowo (2016, p. 186) dimaksudkan sebagai penelitian yang menggambarkan tentang suatu variabel, gejala, atau keadaan sehingga data yang dikumpulkan pada awalnya akan disusun dan dijelaskan untuk di analisis. Penelitian deskriptif dinyatakan sebagai penelitian yang menggambarkan, menjelaskan atau mengekspresikan secara mendalam terhadap objek yang akan diteliti sesuai dengan kondisi dan keadaan ketika penelitian tersebut dilaksanakan (Sugiyono, 2017, p. 59).

Penelitian yang melalui pendekatan kuantitaif atau menggunakan metode kuantitatif adalah metode yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan dalam meneliti terhadap sampel dan populasi penelitian. Sugiyono (2017, p. 7) juga menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menyajikan data berupa angka-angka sebagai hasil penelitiannya. Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat dikemukakan bahwa penelitian deskriptif kuantitatif adalah penelitian yang menggambarkan variabel secara apa adanya di dukung dengan data-data berupa angka yang dihasilkan dari keseluruhan secara benar.

Penelitian ini menggunakan teknik pengambilan data melalui observasi, wawancara, kuesioner atau angket, dan dokumentasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu lembar observasi, pedoman wawancara, angket, dan

dokumentasi. Jenis pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling acak (*simple random sampling*). Sampel diambil dari peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo secara menyeluruh. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dengan judul “Persepsi Peserta didik Kelas XI Terhadap Pembelajaran *Smash Bola Voli* Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA N 1 Dlingo” dilaksanakan di SMA N 1 Dlingo, yang beralamat di Jalan Sutan Syahrir (55783), Koripan I, Kecamatan Dlingo, Kabupaten Bantul, D.I Yogyakarta. Adapun waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Mei – Agustus 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, sehingga memerlukan populasi dan sampel untuk memudahkan peneliti dalam menentukan data penelitian sebagaimana berikut.

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian (Arikunto, 2019, p. 173). Sedangkan, menurut Ibrahim, dkk (2018, p. 105), bahwa populasi adalah totalitas objek riset yang berbentuk barang, hewan, tanaman, indikasi klinis, indikasi instan, nilai hasil uji, manusia, informan, kejadian yang terjalin serta area yang digunakan selaku sumber informasi primer serta mempunyai ciri tertentu dalam suatu riset. Dengan demikan,

populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo Kabupaten Bantul yang berjumlah 175 peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang ingin diteliti oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2017, p. 118) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Pengambilan sampel harus menggunakan cara tertentu yang didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan yang ada. Berdasarkan pendapat tersebut, teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik random sampling. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan cara membuat kertas undian. Setiap kelas dari seluruh kelas XI diambil 10 peserta didik yang terdiri dari 5 laki-laki dan 5 perempuan, sehingga diperoleh keseluruhan sampel 50 orang peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel

Variabel dalam penelitian dengan judul “Persepsi Peserta Didik Kelas XI Terhadap Pembelajaran *Smash Bola Voli* Melalui Pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA N 1 Dlingo” dipergunakan untuk memberikan kejelasan pada setiap variabel yang diukur dalam penelitian ini. Variabel dalam penelitian ini terdiri atas satu variabel terikat (*dependent*) yaitu persepsi peserta didik, dan satu variabel variabel bebas (*independen*) yaitu pembelajaran *smash bola voli* dengan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Adapun penjelasan tentang variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Persepsi peserta didik

Merupakan pandangan, sikap dan penilaian dari peserta didik kelas XI terhadap pengalaman mereka dalam pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU. Persepsi ini mencakup aspek taktis, motivasi, kerjasama tim, dan kepercayaan diri. Adapun indikator untuk mengukur persepsi peserta didik pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. pemahaman taktis meliputi kemampuan peserta didik dalam memahami dan menerapkan strategi dan taktik dalam permainan bola voli
- b. motivasi yaitu tingkat keinginan dan antusiasme peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran *smash* bola voli
- c. kerjasama tim sebagai suatu bentuk kemampuan peserta didik untuk bekerja sama dan berkomunikasi dengan anggota tim lainnya selama permainan
- d. kepercayaan diri sebagai keyakinan peserta didik terhadap kemampuan mereka dalam melakukan *smash* bola voli.

Variabel ini diukur menggunakan instrumen pengukuran menggunakan kuesioner skala *Likert* untuk menilai persepsi peserta didik di setiap indikatornya dan menggunakan lembar observasi untuk mencatat perilaku dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran *smash* bola voli.

2. Pembelajaran *smash* bola voli

Adalah proses pembelajaran dan latihan yang berfokus pada teknik dalam melakukan *smash* permainan bola voli. Dalam penelitian ini, pembelajaran dilakukan melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

Indikator dalam variabel ini meliputi materi pembelajaran, metode pembelajaran, dan aktivitas praktik dalam pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU. Sehingga instrumen pengukuran menggunakan lembar observasi sebagai catatan aktivitas dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran *smash* bola voli berlangsung.

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

Adalah metode pembelajaran yang berfokus pada pemahaman peserta didik terhadap permainan melalui konteks yang bermakna. Pendekatan TGfU menggunakan permainan dan situasi *game-based* untuk mengajarkan taktik dan strategi serta variasi-variasi permainan yang menarik, bukan hanya teknik dasar saja.

Indikator dalam variabel ini yaitu sebagai berikut:

- a. penggunaan permainan sebagai penerapan situasi permainan yang realistik untuk mengajarkan konsep *smash* bola voli
- b. fokus taktis yang menekankan pada pengertian taktik dan strategi dalam permainan bola voli
- c. interaksi dan diskusi yang dilakukan peserta didik untuk merefleksikan pengalaman mereka selama permainan.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, kuesioner atau angket, serta dokumentasi sebagai bukti penelitian.

a. Observasi

Menurut Sugiyono (2017, p. 204) observasi merupakan kegiatan pematuhan penelitian terhadap objek yang dilakukan melalui pengumpulan data. Observasi adalah teknik pengumpulan data yang kompleks karena melibatkan berbagai faktor dalam pelaksanaanya. Metode pengumpulan data melalui observasi tidak hanya mengukur sikap dari responden namun juga digunakan untuk mengetahui fenomena yang terjadi dalam penelitian.

Observasi digunakan untuk mengetahui perilaku secara langsung, partisipasi, dan interaksi peserta didik selama pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU. Observasi dalam penelitian ini digunakan baik sebagai pra-observasi hingga pasca-observasi untuk memberikan data kuantitatif yang mendukung temuan dari kuesioner.

Pengumpulan data melalui observasi dengan mengamati setiap peristiwa yang berlangsung baik mengenai perilaku manusia, proses kerja hingga gejala yang terjadi. Dalam penelitian ini, observasi

dilakukan pada peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo pada saat pembelajaran unit bola voli untuk mengetahui bagaimana persepsi mereka terhadap pembelajaran *smash* bola voli sebelum dan sesudah menggunakan pendekatan TGfU di SMA N 1 Dlingo.

b. Wawancara

Menurut Herdayani & Syahrial (2019, p. 5) wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yaitu percakapan yang dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan kepada terwawancara yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Menurut Sugiyono (2017, p. 194) wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data bagi peneliti yang ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti serta mengetahui hal-hal mengenai responden secara lebih mendalam.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur dilakukan agar penanya dengan responden dapat lebih bebas dan terbuka dalam pembahasan topik wawancara. Hal tersebut bertujuan agar hasil penelitian yang diperoleh tidak hanya berupa cerita/ide melainkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dapat tersaring dengan tepat. Wawancara ini menekankan peneliti dan narasumber untuk dapat berdiskusi secara santai agar suasana terasa lebih nyaman sehingga dalam memberikan informasi responden dapat tersampaikan seluruhnya.

c. Kuesioner (Angket)

Kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi sekumpulan pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapat jawaban. Menurut Sugiyono (2017, p. 142) terdapat beberapa prinsip dalam penulisan angket yang harus diperhatikan yaitu isi dan tujuan pertanyaan, bahasa yang digunakan, tipe dan bentuk pertanyaan, pertanyaan tidak mendua, pertanyaan yang tidak menggiring, panjang pertanyaan dan berurutan, hingga penampilan fisik angket.

Kuesioner atau angket dalam penelitian ini dikonstruksi dalam satu jenis angket, yaitu mengenai persepsi peserta didik kelas XI terhadap pembelajaran teknik *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Jenis kuesioner yang akan digunakan adalah kuesioner tertutup, dimana pertanyaan atau pernyataan telah memiliki alternatif jawaban (*option*) yang nantinya akan dipilih oleh responden. Responden tidak dapat memberikan jawaban atau respon lain kecuali respon yang telah tersedia sebagai alternatif jawaban.

d. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2017, p. 329) adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu sebagai studi dokumentasi dan merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi, wawancara, serta kuesioner (angket) dari penelitian kuantitatif yang

telah dilakukan peneliti. Melalui teknik pengumpulan data dokumentasi, maka akan diperoleh data yang lengkap dan sah mengenai data asli yang berasal dari subjek penelitian secara kredibel.

Data dokumentasi yang diperlukan berkaitan dengan kegiatan pembelajaran *smash* bola voli sebelum dan sesudah menerapkan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada peserta didik kelas XI di SMAN 1 Dlingo.

Melalui kombinasi dari beberapa teknik pengumpulan data ini, peneliti berharap dapat memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai persepsi peserta didik kelas XI dalam mengikuti pembelajaran teknik *smash* melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) di SMA N 1 Dlingo.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang penting untuk menghasilkan data yang berkualitas dalam penelitian. Menurut Arikunto (2019, p. 134) instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Pemilihan instrumen yang tepat sangat penting untuk menghasilkan data yang berkualitas dan dapat menjawab pertanyaan penelitian dengan akurat.

Sesuai dengan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, maka data penelitian ini dikumpulkan menggunakan instrumen pengumpulan data sebagai berikut.

a. Lembar Observasi

Lembar observasi merupakan catatan-catatan hasil pengamatan yang diamati oleh rekan guru yang berperan sebagai observer. Lembar observasi ini berisi catatan proses pembelajaran yang diamati apa adanya sesuai dengan apa yang terjadi dalam proses tindakan yang melengkapi aktivitas guru, aktivitas peserta didik maupun kondisi lingkungan dalam proses pembelajaran.

Lembar observasi dalam penelitian ini merupakan instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data melalui pengamatan di lapangan. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengamati kegiatan siswa selama

Lembar observasi ini berstruktur digunakan untuk mencatat berbagai aspek yang diamati selama sesi pembelajaran dengan kisi-kisi sebagai berikut.

Tabel 1. Kisi-kisi lembar observasi

No.	Aspek yang Diamati	Deskripsi Pengamatan	Skor (1-4)
1.	Pemahaman teknis	Peserta didik memahami dan menerapkan strategi yang diajarkan	
2.	Motivasi dan partisipasi	Peserta didik berpartisipasi dalam setiap sesi pembelajaran	
3.	Kerjasama tim	Peserta didik menunjukkan kerjasama yang baik dengan tim	
4.	Kepercayaan diri	Peserta didik percaya diri dalam melakukan smash	

b. Pedoman wawancara

Wawancara dalam penelitian ini digunakan sebagai teknik pengumpulan data pada studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan terkait pembelajaran unit bola voli di SMA N 1 Dlingo. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara ini untuk mengetahui hal-hal yang lebih mendalam terkait dengan pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo.

Pelaksanaan pengumpulan data melalui teknik wawancara dalam penelitian ini menggunakan pola tidak terstruktur. Menurut Sugiyono (2017, p. 73) wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas di mana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Berdasarkan kaidah tersebut di atas maka pedoman wawancara yang digunakan dalam penelitian ini hanya berupa pertanyaan atau pernyataan yang berhubungan dengan fakta, data, pengetahuan, konsep, pendapat terkait dengan persepsi peserta didik kelas XI SMA N 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli dengan menerapkan pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU).

c. Kuesioner (Angket)

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden. Menurut Sugiyono (2017, p. 103) angket adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Menurut Sugiyono (2017, p. 103) bahwa titik tolak dari penyusunan angket adalah variabel-variabel penelitian yang ditetapkan untuk diteliti. Dari variabel-variabel tersebut diberikan definisi opersionalnya, selanjutnya ditentukan indikator yang akan diukur. Dari indikator ini kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pertanyaan atau pernyataan. Untuk memudahkan penyusunan instrumen, maka perlu digunakan kisi-kisi instrumen.

Berdasarkan kaidah tersebut di atas maka langkah-langkah penyusunan angket yang digunakan dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

1) Menyusun kisi-kisi angket

Kisi-kisi instrumen merupakan pedoman atau panduan dalam merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dipaparkan dalam instrumen penelitian. Kisi-kisi penyusunan instrumen angket atau kuesioner dalam penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 2. Kisi-kisi angket

Konstrak	Faktor	Indikator	No. Item	
			Positif	Negatif
Persepsi peserta didik terhadap pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan <i>Teaching Games for Understanding</i> (TGfU)	Internal	a. Perasaan	1	2
		b. Sikap dan kepribadian individu	3	4
		c. Prasangka	5	6
		d. Keinginan atau harapan	7,8	
		e. Perhatian	9,10	
		f. Proses belajar	11,12	
		g. Keadaan fisik	13	
		h. Gangguan kejiwaan		14
		i. Nilai dan kebutuhan	15	
		j. Minat	16	
	Eksternal	k. Motivasi	17	
		a. Latar belakang keluarga	18	
		b. Sumber informasi	19	
		c. Pengetahuan dan kebutuhan sekitar	20	
		d. Intensitas	21	
		e. Ukuran	22	
		f. Gerak	23	
		g. Objek baru	24	25
Jumlah			25	

2) Menyusun Butir Pernyataan

Sesuai dengan kisi-kisi angket seperti pada tabel 2 tersebut di atas, maka butir pernyataan dalam penelitian ini berjumlah 25 butir. Pernyataan yang disusun terdiri atas dua (2) komponen item yaitu pernyataan positif (*favourable*) dan pernyataan negatif (*unfavourable*). Pernyataan dikatakan positif apabila mendukung gagasan yang ada dan apabila dikatakan negatif berarti sebaliknya.

3) Membuat Skoring

Penentuan skor dalam penelitian ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat (4) alternatif jawaban dengan setiap skor jawaban disesuaikan tingkatannya dan dapat dibedakan menjadi pernyataan positif maupun negatif. Menurut Sugiyono (2017, p. 167) skala *Likert* adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Adapun penskoran menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat (4) alternatif jawaban sebagai berikut.

- a) Sangat Tidak Setuju (STS)
- b) Tidak Setuju (TS)
- c) Setuju (S)
- d) Sangat Setuju (SS)

Berikut penskoran melalui gradasi rentang skala *Likert* yang digambarkan dalam tabel dibawah ini.

Tabel 3. Penskoran hasil angket

Alternatif Jawaban	Skor Positif	Skor Negatif
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4
Tidak Setuju (TS)	2	3
Setuju (S)	3	2
Sangat Setuju (SS)	4	1

4) Menyusun struktur angket

Struktur angket yang akan digunakan dalam penelitian ini disusun atas 3 (tiga) bagian yang masing-masing diuraikan sebagai berikut.

Tabel 4. Struktur isi angket

Bagian 1 Identitas Peserta Didik	1. Nama : 2. Kelas : 3. Jurusan : 4. No. Absen :
Bagian 2 Persepsi Sebelum Pembelajaran TGfU	1. Saya merasa memahami taktik smash dalam permainan bola voli sebelum melalui pendekatan TGfU (STS/TS/ S/STS) 2. Saya percaya diri dalam melakukan teknik smash bola voli sebelum menggunakan pendekatan TGfU (STS/TS/ S/STS) 3. Melalui pendekatan TGfU membuat saya termotivasi mengikuti pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli sebelum melalui pendekatan TGfU (STS/TS/ S/STS) 4. Dst.
Bagian 3 Persepsi Sesudah Pembelajaran TGfU	1. Saya lebih memahami taktik dalam permainan bola voli setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan TGfU (STS/TS/ S/STS) 2. Saya merasa lebih percaya diri dalam melakukan teknik smash bola voli menggunakan pendekatan TGfU (STS/TS/ S/STS) 3. Melalui pendekatan TGfU membuat saya termotivasi untuk belajar teknik <i>smash</i> bola voli (STS/TS/ S/STS) 4. Dst.
Bagian 4 Pertanyaan Tambahan	1. Melalui pendekatan TGfU membantu saya memahami teknik <i>smash</i> bola voli dengan baik (STS/TS/ S/STS) 2. Saya merasa lebih berani melakukan teknik <i>smash</i> setelah mengikuti pembelajaran dengan pendekatan TGfU (STS/TS/ S/STS) 3. Dst.

5) Uji Coba Instrumen

Setelah menyusun butir-butir pernyataan angket, kemudian dikonsultasikan dengan dosen pembimbing dan ahli dengan tujuan untuk memperoleh saran-saran, apakah angket yang sudah disusun dapat menggambarkan apa yang menjadi tujuan dalam penelitian atau tidak. Setelah mendapat persetujuan dari pembimbing dan ahli, kemudian penulis mengadakan uji coba angket. Hal ini sejalan dengan penjelasan Sugiyono (2017, p. 125) yang mengemukakan bahwa setelah pengujian konstruksi dari ahli dan berdasarkan pengalaman empiris dilapangan selesai, maka diteruskan dengan ujicoba instrumen.

Angket/kuesioner dalam penelitian ini diujicobakan pada responden non sampel sebanyak 35 orang yaitu peserta didik dari kelas XII-4 SMA N 1 Dlingo.

F. Validitas dan Realiabilitas Instrumen

Sebelum angket digunakan pengambilan data sebenarnya, angket yang telah disusun diujicobakan guna memenuhi syarat sebagai alat pengumpul data yang baik. Uji coba dilaksanakan di Kelas XII-4 SMA N 1 Dlingo yang berjumlah 35 siswa. Pertimbangan rasional dipilihnya kelas tersebut yaitu bahwa Kelas XII-4 SMA N 1 Dlingo tersebut mempunyai karakteristik yang hampir sama dan paling banyak pemain voli yang mewakili sekolah dalam berbagai ajang kompetisi atau pertandingan baik Tingkat Kabupaten Bantul maupun Tingkat Provinsi D.I. Yogyakarta.

Uji coba dilakukan pada tanggal 7 Agustus 2024. Untuk mengetahui apakah instrumen penelitian utama yaitu angket (kuesioner) valid (layak atau tidak) dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Uji validitas instrumen

Validitas adalah ukuran yang digunakan untuk menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrumen. Menurut Siyato & Sodik (2015, p. 69) menyatakan bahwa sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak diukur. Penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas kontruks (*construct validity*).

Uji validitas menggunakan SPSS Statistics 29. Dasar pengambilan keputusan uji validitas yaitu jika $r_{tabel} > r_{hitung}$, dengan r_{tabel} untuk responden sejumlah 35 siswa adalah 0.3338. Berdasarkan hasil uji validitas diketahui bahwa sebanyak 23 item valid dan 2 item tidak valid, yaitu item 5 dan item 10. Seluruh item yang valid dapat digunakan untuk penelitian. Sedangkan item yang dinyatakan tidak valid dianggap gugur dan tidak digunakan dalam penelitian ini, karena item yang valid sudah representatif sebagai alat pengumpulan data.

2. Reliabilitas instrumen

Reliabilitas adalah sutu hasil data yang sama dalam waktu yang berbeda. Hasil penelitian dapat disebut reliabel apabila terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda. Dengan demikian instrumen penelitian akan reliabel apabila menghasilkan data yang sama setelah dilakukan pengukuran secara berulang-ulang. Menurut Sugiyono (2017, p. 268)

instrumen yang reliabel adalah intumen yang memiliki konsisten dan apabila instrumen itu digunakan kembali pada obyek yang sama dengan metode yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama. Namun gagasan pokok yang terkandung dalam konsep reliabilitas adalah hasil maksimal dari suatu proses pengukuran yang terpercaya (Azwar, 2018, p. 7). Dalam penelitian ini, uji reabilitas dilakukan menggunakan *Alpha Cronbach* dengan menggunakan SPSS untuk menghitung *Cronbach's Alpha*.

Hasil uji reliabilitas diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 35 siswa dan 100% responen menjawab semua item sehingga tidak ada item yang kosong. Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas menurut Imam Ghazali (2016, p. 48) suatu variabel dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* $> 0,70$. maka variabel dinyatakan reliabel. Hasil analisis uji reliabilitas diperoleh nilai sebesar 0.726. Dengan demikian instrumen reliabel dan mempunyai korelasi tinggi sehingga dapat dilakukan uji prasyarat.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah langkah selanjutnya yang dilakukan setelah pengumpulan data, sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Data dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif yang berupa angka, sehingga teknik analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: p. 40).

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

Keterangan:

p = persentase

f = frekuensi

N = jumlah sampel

Kemudian untuk memberikan kategori atau kelompok ditentukan dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) menurut Azwar (2018, p. 163) sebagai berikut.

Tabel 5. Norma penilaian hasil analisis data

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Positif
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Positif
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Cukup Positif
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang Positif
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Kurang Positif

Keterangan:

X = jumlah subyek

M = mean

SD = standar deviasi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa besar persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang diungkapkan dengan skala psikologi yang berjumlah 23 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal dan (2) faktor eksternal yang disajikan sebagai berikut.

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) didapat skor terendah (minimum) 63,00, skor tertinggi (maksimum) 87,00, rerata (*mean*) 72,38, nilai tengah (*median*) 71,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 70,00, standar deviasi (*SD*) 4,74. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 6 seperti berikut.

Tabel 6. Deskriptif statistik persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *TGfU*

Statistik	
<i>N</i>	50
<i>Mean</i>	72,38
<i>Median</i>	71,00
<i>Mode</i>	70,00
<i>Standar Deviation</i>	4,74
<i>Minimum</i>	63,00
<i>Maximum</i>	87,00

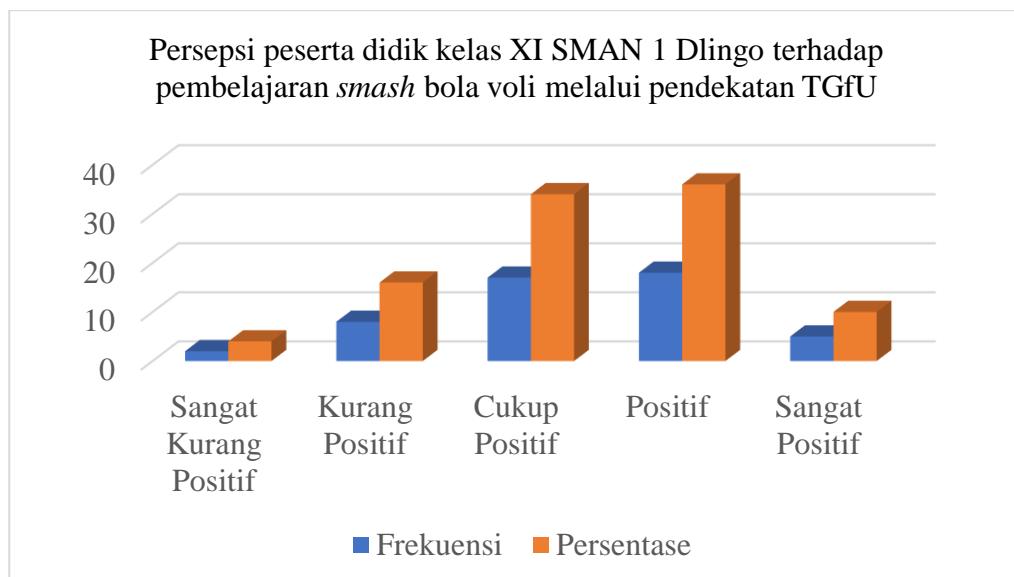
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) disajikan pada tabel 7 sebagai berikut.

Tabel 7. Distribusi frekuensi persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 65,27$	Sangat Kurang Positif	2	4%
2	$65,27 < X \leq 70,01$	Kurang Positif	8	16%
3	$70,01 < X \leq 72,38$	Cukup Positif	17	34%
4	$72,38 < X \leq 79,49$	Positif	18	36%
5	$79,49 < X$	Sangat Positif	5	10%
	Jumlah		50	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 7 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU dapat disajikan pada gambar sebagai berikut.

Gambar 2. Diagram batang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU



Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (2 peserta didik), “kurang positif” sebesar 16% (8 peserta didik), “cukup positif” sebesar 34% (17 peserta didik), “positif” sebesar 36% (18 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 10% (5 peserta didik).

1. Faktor Internal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor internal di dapat skor terendah (minimum) 38,00, skor tertinggi (maksimum) 54,00, rerata (*mean*) 42,68, nilai tengah (*median*) 42,00, nilai yang sering muncul (mode) 40,00, standar deviasi (SD) 3,21.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 8 berikut.

Tabel 8. Deskriptif statistik persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *TGfU* berdasarkan faktor internal.

Statistik	
<i>N</i>	50
<i>Mean</i>	42,68
<i>Median</i>	42,00
<i>Mode</i>	40,00
<i>Std, Deviation</i>	3,21
<i>Minimum</i>	38,00
<i>Maximum</i>	54,00

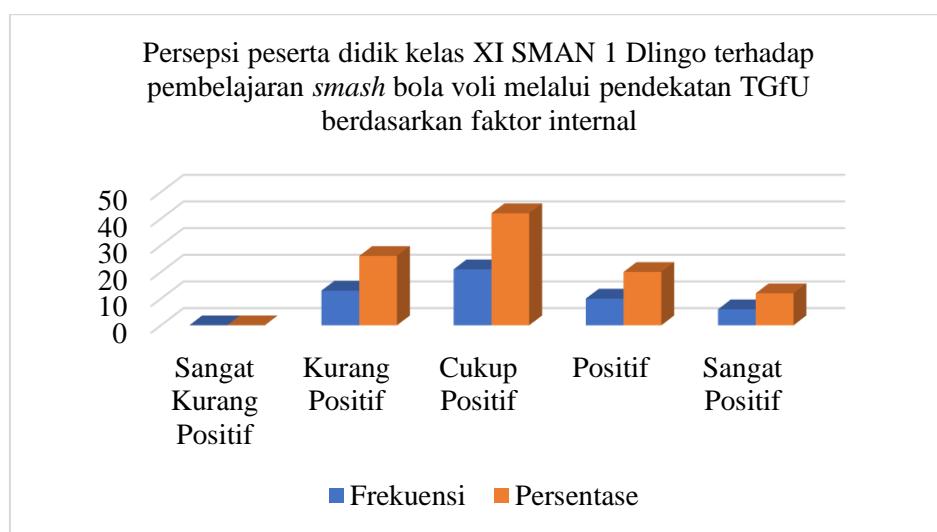
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi Frekuensi persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor internal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 37,87$	Sangat Kurang Positif	0	0%
2	$37,87 < X \leq 41,08$	Kurang Positif	13	26%
3	$41,08 < X \leq 44,28$	Cukup Positif	21	42%
4	$44,28 < X \leq 47,49$	Positif	10	20%
5	$47,49 < X$	Sangat Positif	6	12%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 9 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor internal dapat disajikan seperti pada gambar berikut.

Gambar 3. Diagram batang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor internal.



Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran smash bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 0% (0 peserta didik), “kurang positif” sebesar 26% (13 peserta didik), “cukup positif” sebesar 20% (10 peserta didik), “positif” sebesar 42% (21 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 12% (6 peserta didik).

2. Faktor Eksternal

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berdasarkan faktor eksternal dapat skor terendah (minimum) 20,00, skor tertinggi (maksimum) 32,00, rerata (*mean*) 23,72, nilai tengah (*median*) 24,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 24,00, standar deviasi (SD) 1,95.

Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 10. Deskriptif statistik persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor eksternal.

Statistik	
<i>N</i>	50
<i>Mean</i>	23,72
<i>Median</i>	24,00
<i>Mode</i>	24,00
<i>Std, Deviation</i>	1,95
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	32,00

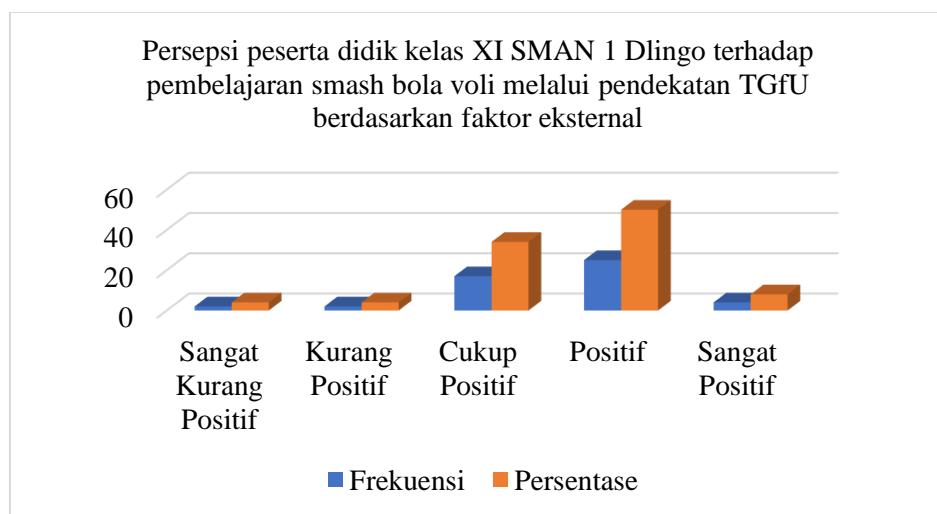
Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor internal disajikan pada tabel sebagai berikut.

Tabel 11. Distribusi frekuensi persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor eksternal

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$X \leq 20,80$	Sangat Kurang Positif	2	4,00%
2	$20,80 < X \leq 22,75$	Kurang Positif	2	4,00%
3	$22,75 < X \leq 24,69$	Cukup Positif	17	34,00%
4	$24,69 < X \leq 26,64$	Positif	25	50,00%
5	$26,64 < X$	Sangat Positif	4	8,00%
Jumlah			50	100%

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 11 tersebut di atas, persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo Bantul terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor eksternal dapat disajikan seperti pada gambar berikut.

Gambar 4. Diagram batang persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU berdasarkan faktor eksternal



Berdasarkan tabel dan gambar di atas diketahui bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang berada pada kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (2 peserta didik), “kurang positif” sebesar 4% (2 peserta didik), “cukup positif” sebesar 34% (17 peserta didik), “positif” sebesar 50% (25 peserta didik), dan “sangat positif” sebesar 8% (4 peserta didik).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU), yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 23 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu (1) faktor internal dan (2) faktor eksternal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU masuk dalam kategori positif.

Secara hirarki kategori paling tinggi yaitu positif sebanyak 18 peserta didik atau 36%, cukup positif sebanyak 17 peserta didik atau sebesar 34%, kurang positif sebanyak 8 peserta didik atau 16%, sangat positif sebanyak 5 peserta didik atau 10%, dan sangat kurang positif sebanyak 2 peserta didik atau 4%. Fakta tersebut menunjukkan bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan TGfU sangat beragam, akan tetapi lebih dominan pada kategori positif dan cukup positif yang secara keseluruhan mencapai 70%. Dengan demikian dapat

dikemukakan bahwa pendekatan TGfU merupakan salah satu alternatif yang tepat untuk diimplementasikan dalam pembelajaran *smash* bola pada kelas XI SMAN 1 Dlingo.

Persepsi yang sangat positif yang ditunjukkan oleh 5 atau 10% peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo dapat dipahami karena penerapan pendekatan TGFU dalam pembelajaran *smash* bola voli ini dirasakan peserta didik sangat bermanfaat dalam pengembangan psikomotorik, kognitif dan afektif. Semua kemampuan itu di dapat oleh peserta didik tanpa disadari karena peserta didik merasa senang ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini sesuai dengan pendapat Griffin dan Patton dalam (Saryono & Nopembri, 2009: p. 7) bahwa TGfU adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan siswa, untuk membelajarkan tentang permainan yang berhubungan erat dengan olahraga dengan sifat pembelajaran yang konstruktif.

Persepsi positif yang ditunjukkan oleh 18 atau 36% peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo dapat dipahami karena penerapan pendekatan TGFU dalam pembelajaran *smash* bola voli ini berpusat pada peserta didik dan peran guru sebagai fasilitator. Pendekatan TGfU mendorong peserta didik untuk bekerja sama dalam permainan. Setiap peserta didik mempunyai rasa ingin tahu bagaimana cara melakukan permainan dan ingin selalu terlibat dalam permainan tersebut. Terlibatnya peserta didik dalam permainan dan apresiasi guru kepada mereka memberi motivasi untuk bermain lebih baik, memainkan lebih banyak lagi permainan dan menuai penghargaan atas partisipasinya. Hal ini selaras dengan pendapat Pembudi (2010, p. 36) mengatakan bahwa TGfU

adalah sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani.

Persepsi cukup positif yang ditunjukkan oleh 17 atau 34% peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo dapat dipahami karena selama ini pembelajaran *smash* bola voli menerapkan pembelajaran teknik dimana guru masih mendominasi jalannya pembelajaran dengan mengutamakan drills sehingga terkesan monoton dan membosankan. Pendekatan TGfU menggunakan unsur pendekatan taktik tanpa menghilangkan pendekatan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan. Dengan demikian akan dicapai penguasaan keterampilan bermain yang baik yang memadukan antara pemahaman taktik dan keterampilan teknik yang seimbang. Hal ini sesuai pendapat Saryono dan Soni Nopembri (2009, p. 36) bahwa TGfU adalah pendekatan berpusat permainan yang fokus pada belajar untuk memahami *games* dan bagaimana memungkinkan pemain menjadi pemain cerdas dalam *game*.

Persepsi kurang positif yang ditunjukkan oleh 8 atau 16% peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo dapat dipahami karena fokus dari pendekatan TGfU adalah mengajarkan peserta didik untuk memahami taktik sebelum menguasai keterampilan bermain. Penerapan pendekatan TGfU dalam pembelajaran *smash* bola voli menyarankan pengenalan pemahaman permainan melalui permainan yang dimodifikasi sebelum melakukan teknis eksekusi. Ini berarti peserta didik harus memiliki kesadaran tentang kapan, di mana, dan mengapa

mereka menggunakan teknik dalam permainan, bukan sekadar melakukan teknik saja. Hal ini selaras dengan pendapat Alamsyah Pili (2017, p. 8) bahwa 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 melakukanya.

Persepsi sangat kurang positif yang ditunjukkan oleh 2 atau 4% peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo dapat dipahami karena penerapan TGfU dalam pembelajaran *smash* bola voli menuntut pembelajar (*spiker*) untuk menemukan solusi mereka sendiri dalam permainan. Penerapan pendekatan TGfU diselenggarakan dalam beberapa langkah (sintaks) sesuai dengan struktur diagram TGfU. Pada langkah pertama dan keempat (bentuk permainan dan kembali ke bentuk permanen), peserta didik bereksperimen dengan bentuk permainan yang dimodifikasi, menyesuaikan struktur permainan untuk kesuksesan pemain dan mempertimbangkan kemampuan yang lebih luas. Ini berarti membutuhkan kecerdasan, kecermatan dan akurasi yang tinggi.

Semua persepsi terhadap penerapan pendekatan TGfU dalam pembelajaran *smash* bola voli di kelas XI SMAN 1 Dlingo tersebut di atas mempunyai sifat subjektif, karena tergantung pada kemampuan dan keadaan dari masing-masing individu, sehingga akan ditafsirkan berbeda oleh individu yang satu dengan yang lain. Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan (Rakhmat, 2008: p. 51).

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

Persepsi peserta didik yang baik tentang penerapan pendekatan TGfU dalam pembelajaran *smash* bola voli di kelas XI SMAN 1 Dlingo akan mampu mendorong minat dan moivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pendekatan TGfU ini dapat menginisiasi perubahan paradigma pembelajaran *smash* bola voli yang bermuara pada peningkatan kualitas pembelajaran PJOK di SMAN 1 Dlingo. Mata Pelajaran PJOK sebagai bagian dari upaya mengembangkan kemampuan atau potensi individu peserta didik sehingga dapat hidup secara optimal baik sebagai pribadi ataupun sebagai anggota masyarakat serta memiliki nilai-nilai moral sebagai pedoman hidupnya.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik kelas XI SMAN 1 Dlingo terhadap pembelajaran *smash* bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU) termasuk dalam kategori “sangat positif” sebesar 10% (5 peserta didik), kategori “positif” sebesar 36% (18 peserta didik), kategori “cukup positif” sebesar 34% (17 peserta didik), kategori “kurang positif” sebesar 16% (8 peserta didik), dan kategori “sangat kurang positif” sebesar 4% (2 peserta didik).

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut.

1. Guru mata pelajaran PJOK di SMA N 1 Dlingo dapat menerapkan pendekatan tersebut dalam pembelajaran *smash* bola voli pada peserta didik kelas XI khususnya, serta kelas X dan XII pada umumnya.
2. Guru PJOK di SMA N 1 Dlingo dapat memadukan antara pemahaman taktik dan keterampilan teknik yang seimbang, tidak mendominasi jalannya pembelajaran dengan mengutamakan drills sehingga terkesan monoton dan membosankan, sehingga pembelajaran lebih menarik dan bermakna bagi peserta didik.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Meskipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan dari hasil penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan kuesioner atau angket penelitian meskipun secara daring melalui aplikasi *google forms*. Salah satu upaya peneliti untuk meminimalisir hal tersebut yaitu dengan memberi penjelasan tentang maksud dan tujuan penelitian ini kepada responden.
2. Pengumpulan data utama dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket atau kuesioner, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket atau kuesioner tersebut. Selain itu dalam pengisian angket tidak dapat lepas dari adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab angket atau kuesioner tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian atau pada saat penyebaran instrumen penelitian kepada responden, peneliti tidak dapat memantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak. Selain itu jumlah responden yang hanya 50 peserta didik, tidak menutup kemungkinan bahwa jumlah tersebut belum dapat menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain sebagai berikut.

1. Guru PJOK agar lebih kreatif dan inovatif dengan menerapkan berbagai pendekatan dalam memberikan pembelajaran bola voli, sehingga peserta didik tidak bosan dan pembelajaran lebih menarik.
2. Sekolah agar dapat menyediakan sarana dan prasarana yang mendukung terhadap pembelajaran bola voli, sehingga kebutuhan belajar bola voli peserta didik terpenuhi.
3. Peserta didik agar lebih bersungguh-sungguh lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mengetahui manfaat yang di dapat dalam mengikuti pembelajaran bola voli, sehingga meningkat kemampuan dan keterampilan bermain bola voli
4. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan untuk melakukan penelitian tentang persepsi peserta didik kelas XI terhadap pembelajaran *smash* bolavoli di SMAN 1 Dlingo dengan menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra dan Bambang Abdul Jabar. (2021). *Buku Panduan Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMA/SMK Untuk Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
- Alamsyah Pili, dkk. (2017). *Metode Latihan Permainan Target untuk Meningkatkan Akurasi Lemparan Penjaga Gawang Siswa SSB Zeroosix U-11*. <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/isj/article/view/16191>.
- Anas Sudijono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Rosdakarya.
- Asmarita, D. (2023). *Model Pembelajaran TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Kelas VIII di SMP Negeri 2 Pajangan* <https://eprints.uny.ac.id/view/divisions/fik=5Folahraga=5Fpjkr/2023.html>.
- Azwar, S. (2018). *Reliabilitas dan validitas edisi IV*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bimo Walgito. (2007). *Pengantar Psikologi Umum*. Jakarta: Andi.
- Darmawan, M. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Teaching Games for Understanding (TGfU) terhadap Peningkatan Hasil Belajar PJOK Peserta Didik Kelas VIII SMP* https://eprints.uny.ac.id/78891/1/fulltext_muhammad%20darmawan_21633251037.pdf.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)* Pusat Bahasa, Cetakan Pertama Edisi 4, Jakarta: Gramedia Pustaka Utama,
- Djaali. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Bumi Perkasa
- Ghozali. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Herdayati & Syahrial (2019). *Desain Penelitian Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian*. ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta
- Ibrahim, Andi dkk. (2018). *Metode Penelitian*. Makassar: Gunadarma Ilmu
- Labib, R.A. (2024). *Pengaruh Model Teaching Games for Understanding (TGfU) dan Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Motivasi dan Hasil Belajar PJOK Materi Bola Basket Peserta Didik Kelas VIII* https://eprints.uny.ac.id/81516/1/fulltext_afif%20labib%20riyadi_21633251057.pdf.

- Linda, dkk. (2004). *Teaching Games for Understanding: Theory, Research, and Practice*. United State: Human Kinetics Champaign.Mahendra, A., & Jabar,
- Makmun Khairani. (2013). *Psikologi Umum*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Miftah Thoha. (2014). *Kepemimpinan dan Manajemen, Devisi Buku Perguruan Tinggi*. PT. Grafindo Persada, Kakarta. Hlm 141-142
- Miftah Toha. (2003). *Perilaku Organisasi Konsep Dasar dan Aplikasinya*. Jakarta: Grafindo Persada
- Muhammad Yusuf Alfian, dkk. (2016). *Penerapan Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Sepakbola Pada Peserta Didik Kelas X TKR D SMK Negeri 2 Sukoharjo*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/.pdf>.
- Pambudi, A.F. (2010). *Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. 7. 34-40.
- Prastowo, Andi. (2016). *Metode Penelitian Kualitatif dalam Prespektif Rancangan Penelitian*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Rakhmat, J. (2008). *Psikologi komunikasi. edisi kesepuluh*. Bandung: Rosdakarya
- Rusman. (2015). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Penerbit Rajawali Pers.
- Rusman. (2017). *Belajar & Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saryono dan Soni Nopembri. (2009). *Gagasan dan Konsep Dasar Teaching Games for Understanding TGFU*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 6, Nomor 1.
- Siyato, S. & Sodik, A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Letersi Media Publishing.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsini Arikunto. (2019). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Sunaryo. (2004). *Psikologi Untuk Keperawatan*. Jakarta. EGC.
- Sutikno, Sobry. (2014). *Metode & Model-Model Pembelajaran Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Variatif, Aktif, Inovatif, Efektif, dan Menyenangkan*. Lombok: Holistica.

Lampiran 1. Surat Keterangan Bimbingan TAS

KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Muhammad Alwy Usmani
NIM : 20601244017
Program Studi : Pendidikan Jasmani kesehatan dan Rekreasi
Pembimbing : Dr. Drs. Suhadi, M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan
1	28-02-2024	Bimbingan konsep proposal skripsi.	
2	28-05-2024	Proposal Skripsi Bab 1 - 2.	
3	26-06-2024	Proposal Skripsi Bab 3.	
4	16-07-2024	Proposal Skripsi Bab 1-3 dan Uji instrumen penelitian.	
5	30/07-2024	Hasil Penelitian dan pembahasan.	
6	13/08-2024	Revisi Hasil penelitian	
7	10/09-2024	Belaiah Beliau = Kajian dan persetujuan	
8	24/9-2024	Siap maju ujian	

Ketua Departemen POR,

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



Lampiran 2. Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian



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

Nomor : B/556/UN34.16/LT/2024

5 Agustus 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMA NEGERI 1 Dlingo Bantul
JL. Sutan Syahrir, 55783, Koripan I, Dlingo, Kec. Dlingo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa
Yogyakarta 25173

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

Nama : Muhammad Alwy Usmani
NIM : 20601244017
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir : Uji Validitas instrumen penelitian "PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS X TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMAŞ BOLA VOLI MELALU PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO"
Waktu Uji Instrumen : Rabu - Jumat, 7 - 9 Agustus 2024

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

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002,



Lampiran 3. Surat Izin Penelitian

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

Nomor : B/1208/UN34.16/PT.01.04/2024 5 Agustus 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Dlingo Bantul
Alamat : JL. Sutan Syahrir, 55783, Koripan I, Dlingo, Kec. Dlingo, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 25173

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

Nama	:	Muhammad Alwy Usmani
NIM	:	20601244017
Program Studi	:	Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	:	Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	:	"PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO"
Waktu Penelitian	:	Senin - Jumat, 12 - 16 Agustus 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.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 19770218 200801 1 002

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



Lampiran 4. Surat Keterangan Telah Melaksanaan Penelitian



SURAT KETERANGAN

Nomor : 000.9 / 0957

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Sudarwanto, M.Pd
NIP : 19661105 199512 1 001
Pangkat / Golongan : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMA Negeri 1 Dlingo

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Alwy Usmani
NIM : 20601244017
Program Studi : Pendidikan Jasmani,Kesehatan,Dan Rekreasi – S1
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Berdasarkan surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Nomor. B/1208/UN34.16/PT.01.04/2024 tentang Izin Penelitian, kami atas nama Kepala SMA Negeri 1 Dlingo menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut diatas telah melaksanakan kegiatan penelitian dengan judul tugas akhir dan Uji Validitas intsrumen penelitian “ PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGFU) DI SMAN 1 DLINGO”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Bantul, 13 Agustus 2024

Kepala Sekolah,



Lampiran 5. Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or.

Nip : 198305092008121002

Jurusan : Pendidikan Olahraga

Menyatakan bahwa instrument penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Muhammad Alwy Usmani

Nim : 20601244017

Program studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TA : PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO

Setelah dilakukan kajian atas instrument penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian

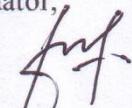
Layak digunakan dengan revisi

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Juli 2024
Validator,



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

Lampiran 6. Tabulasi Data Penelitian

Respo nden	J	X K	X 1	X 2	X 3	X 4	X 6	X 7	X 8	X 9	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	X 16	X 17	X 18	X 19	X 20	X 21	X 22	X 23	X 24	X 25	TOT AL	Inter nal	Ekste rnal
1	L	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	40	24
2	L	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	70	41	23
3	L	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	3	2	64	38	20	
4	L	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	72	43	23	
5	L	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	68	41	21	
6	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	69	40	23	
7	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	40	24
8	L	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	69	40	23	
9	P	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	44	24	
10	L	3	4	3	4	2	4	3	4	4	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	79	49	24
11	L	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	41	24
12	L	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	44	24
13	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	75	45	24
14	P	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	75	46	23
15	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	41	24
16	L	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	41	24
17	L	4	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	42	24
18	P	3	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	70	42	22
19	P	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	71	42	23	
20	P	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	71	43	22	

Respo nden	J	X K	X 1	X 2	X 3	X 4	X 6	X 7	X 8	X 9	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	X 16	X 17	X 18	X 19	X 20	X 21	X 22	X 23	X 24	X 25	TOT AL	Inter nal	Ekste rnal	
21	L	3	2	3	2	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	43	24
22	P	3	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	44	24
23	P	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	42	23
24	P	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	3	3	4	2	3	3	3	3	68	39	23
25	P	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	39	24
26	L	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	71	41	24
27	L	4	2	4	2	2	3	3	3	3	4	2	3	4	2	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	70	44	21
28	P	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	42	24
29	L	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	77	47	24
30	P	3	2	3	3	4	3	2	2	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	3	2	63	38	20	
31	P	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	44	24
32	P	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	87	54	27	
33	L	3	2	3	2	2	3	3	4	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	70	41	23
34	P	3	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	76	45	25
35	P	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	43	24
36	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	69	40	23	
37	L	4	2	4	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	71	42	23
38	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	69	40	23	
39	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	67	39	22
40	L	2	3	3	3	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	83	51	26
41	L	3	3	3	4	2	4	4	2	4	2	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	82	47	30
42	L	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	76	46	24

Respo nden	J	X 1	X 2	X 3	X 4	X 6	X 7	X 8	X 9	X 11	X 12	X 13	X 14	X 15	X 16	X 17	X 18	X 19	X 20	X 21	X 22	X 23	X 24	X 25	TOT AL	Inter nal	Ekste rnal	
43	P	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	69	40	23
44	L	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	74	44	24
45	P	3	2	4	2	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	87	47	32
46	L	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	43	24
47	L	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	70	40	24
48	L	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	72	42	24
49	P	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	70	41	23
50	L	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	73	43	24

Lampiran 7. Tabel Hasil Validasi

Item	r hitung	r tabel	Ket
1	0.499	0.3338	valid
2	0.437	0.3338	valid
3	0.620	0.3338	valid
4	0.408	0.3338	valid
5	0.213	0.3338	tidak valid
6	0.395	0.3338	valid
7	0.426	0.3338	valid
8	0.530	0.3338	valid
9	0.442	0.3338	valid
10	0,186	0.3338	tidak valid
11	0.379	0.3338	valid
12	0.473	0.3338	valid
13	0.343	0.3338	valid
14	0.370	0.3338	valid
15	0.564	0.3338	valid
16	0.641	0.3338	valid
17	0.691	0.3338	valid
18	0.357	0.3338	valid
19	0.356	0.3338	valid
20	0.406	0.3338	valid
21	0.610	0.3338	valid
22	0.345	0.3338	valid
23	0.469	0.3338	valid
24	0.357	0.3338	valid
25	0.603	0.3338	valid

Nilai sig. (2-tailed) < 0,05

Item	Sig. (2-tailed)	Ket
1	0,002	valid
2	0,009	valid
3	0,000	valid
4	0,015	valid
5	0,219	tidak valid
6	0,019	valid
7	0,011	valid
8	0,001	valid
9	0,008	valid
10	0,283	tidak valid
11	0,025	valid
12	0,004	valid
13	0,044	valid
14	0,029	valid
15	0,000	valid
16	0,000	valid
17	0,000	valid
18	0,036	valid
19	0,036	valid
20	0,016	valid
21	0,000	valid
22	0,042	valid
23	0,005	valid
24	0,035	valid
25	0,000	valid

Lampiran 8. Hasil Uji Reliabilitas

		Case Processing Summary	
Cases		N	%
	Valid	35	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	35	100.0

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

Dari tabel di atas diketahui bahwa jumlah responden sebanyak 35 siswa dan 100 % responden menjawab semua item sehingga tidak ada item yang kosong.

Dasar pengambilan keputusan uji reliabilitas menurut Imam Ghazali:

Cronbach's Alpha > 0,70 reliabel

Cronbach's Alpha < 0,70 tidak reliabel

Cronbach's Alpha < 0,30 korelasi rendah

Cronbach's Alpha > 0,30 korelasi tinggi

Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.726	26

Lampiran 9. Instrumen Penelitian

ANGKET PENELITIAN

“PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) DI SMA N 1 DLINGO”

A. Identitas Peserta Didik

1. Nama :

2. Kelas :

3. Jurusan :

4. No. Absen :

B. Petunjuk Menjawab Angket

Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom skor yang sesuai dengan kenyataan dan tanggapan anda sebenarnya, pada kolom samping pernyataan.

Contoh:

No.	Peryataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya merasa memahami taktik <i>smash</i> dalam permainan bola voli melalui pendekatan TGfU	✓			

Keterangan :

- Sangat Setuju (SS)
- Setuju (S)
- Tidak Setuju (TS)
- Sangat Tidak Setuju (STS)

Nb: Soal nomor 1-17 adalah faktor internal, sedangkan nomor 18-25 adalah faktor eksternal.

C. Pernyataan

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran bola voli menggunakan pendekatan TGfU membuat saya merasa lebih mudah memahami teknik <i>smash</i>				
2.	Pembelajaran bola voli menggunakan pendekatan TGfU membuat saya merasa kesulitan memahami teknik <i>smash</i>				
3.	Saya merasa lebih baik dalam melakukan teknik <i>smash</i> setelah mempelajari permainan bola voli menggunakan pendekatan TGfU				
4.	Saya merasa mudah gagal dan buruk dalam melakukan teknik <i>smash</i> bola voli setelah memahami pendekatan TGfU				
5.	Melalui pendekatan TGfU membuat saya optimis dalam belajar teknik <i>smash</i> permainan bola voli				
6.	Melalui pendekatan TGfU membuat saya malas melakukan teknik smash permainan bola voli				
7.	Saya percaya melalui pendekatan TGfU sangat efektif diterapkan dalam melakukan teknik <i>smash</i> bola voli				
8.	Melalui pendekatan TGfU membuat saya lebih optimis untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli				
9.	Melalui pendekatan TGfU, saya merasa lebih mudah berkomunikasi dan meningkatkan Kerjasama antara anggota tim dalam melakukan teknik <i>smash</i> bola voli				
10.	Saya lebih semangat melakukan teknik <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU				
11.	Proses pembelajaran menggunakan pendekatan TGfU membuat saya kesulitan dalam melakukan teknik <i>smash</i> bola voli				
12.	Proses pembelajaran melalui pendekatan TGfU membantu saya mengembangkan tekerampilan teknis dan taktis secara seimbang dalam melakukan teknik <i>smash</i> bola voli				

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
13.	Saya merasa kebugaran tubuh saya meningkat setelah mengikuti pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU				
14.	Saya merasa pesimis melakukan teknik <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU				
15.	Saya merasa mendapatkan peningkatan nilai dan skill dalam pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli dengan pendekatan TGfU				
16.	Saya menjadi lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli dengan pendekatan TGfU				
17.	Saya merasa termotivasi untuk menguasai teknik <i>smash</i> bola voli dengan pendekatan TGfU				
18.	Keluarga saya ikut senang melihat saya melakukan smash bola voli melalui pendekatan TGfU				
19.	Saya memperoleh informasi yang cukup mengenai pendekatan TGfU dalam teknik <i>smash</i> bola voli				
20.	Pendekatan TGfU dalam teknik <i>smash</i> bola voli membuat saya mengetahui cara melakukan teknik <i>smash</i> yang baik dan benar				
21.	Melalui pendekatan TGfU membuat saya lebih sering berlatih teknik <i>smash</i> bola voli				
22.	Saya merasa frekuensi latihan yang ditawarkan dalam pendekatan TGfU membantu saya meningkatkan performa bermain teknik <i>smash</i> bola voli				
23.	Pengulangan gerak dalam pendekatan TGfU membantu saya memperbaiki teknik <i>smash</i> bola voli				
24.	Inovasi taktis baru dalam pembelajaran teknik <i>smash</i> bola voli melalui pendekatan TGfU membantu meningkatkan kemampuan teknik <i>smash</i> saya				
25.	Inovasi taktis baru dalam pendekatan TGfU membuat saya bingung melakukan Teknik <i>smash</i> bola voli				

Lampiran 10. *Google Forms*



Kuisisioner Penelitian Skripsi

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam sejahtera untuk kita semua, semoga teman-teman selalu dalam keadaan sehat dan bahagia.

Perkenalkan Saya:

Nama : Muhammad Alwy Usmani

Nim : 20601244017

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi angkatan 2020 Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta sedang melaksanakan project penelitian skripsi dengan judul "**PERSEPSI PESERTA DIDIK KELAS XI TERHADAP PEMBELAJARAN TEKNIK SMASH BOLA VOLI MELALUI PENDEKATAN TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfu) DI SMA N 1 DLINGO Tahun Ajaran 2023/2024**"

Kami memohon bantuan dan kesediaan teman-teman untuk mengisi kuisioner ini. Isilah sesuai dengan kondisi yang sebenar-benarnya dan kami menjamin kerahasiaan identitas setiap responden. Hasil dari kuisioner ini bersifat rahasia dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

Terimakasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Link:

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSczY4e10IgWQg1qY6NA1gWWb3Y9gpu8zzHnnTdHztgWeOcbFA/viewform>

Lampiran 11. Hasil Analisis Persepsi Peserta Didik

Descriptive Statistics

		Tingkat Persepsi	Valid N (listwise)
N	Statistic	50	50
Range	Statistic	24	
Minimum	Statistic	63	
Maximum	Statistic	87	
Sum	Statistic	3619	
Mean	Statistic	72.38	
	Std. Error	.671	
Std. Deviation	Statistic	4.742	
Variance	Statistic	22.485	
Skewness	Statistic	1.357	
	Std. Error	.337	
Kurtosis	Statistic	2.772	
	Std. Error	.662	

Descriptive Statistics

		Faktor Internal	Valid N (listwise)
N	Statistic	50	50
Range	Statistic	16	
Minimum	Statistic	38	
Maximum	Statistic	54	
Sum	Statistic	2134	
Mean	Statistic	42.68	
	Std. Error	.454	
Std. Deviation	Statistic	3.210	
Variance	Statistic	10.304	
Skewness	Statistic	1.340	
	Std. Error	.337	
Kurtosis	Statistic	2.491	
	Std. Error	.662	

Descriptive Statistics

		Faktor Eksternal	Valid N (listwise)
N	Statistic	50	50
Range	Statistic	12	
Minimum	Statistic	20	
Maximum	Statistic	32	
Sum	Statistic	1186	
Mean	Statistic	23.72	
	Std. Error	.276	
Std. Deviation	Statistic	1.949	
Variance	Statistic	3.798	
Skewness	Statistic	2.015	
	Std. Error	.337	
Kurtosis	Statistic	7.882	
	Std. Error	.662	

Lampiran 12. Dokumentasi Pengambilan Data



Bersama Guru PJOK SMAN 1 Dlingo



Penerapan TGfU di Lapangan



Pengisian Angket Penelitian