

**PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI BERBASIS
TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR**



**Oleh:
ARI SEPTIYANTO
NIM 21608261012**

**Disertasi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan
untuk mendapatkan gelar Doktor Pendidikan**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI BERBASIS *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

ARI SEPTIYANTO
NIM 21608261012

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi
Doktor

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal... 9 Januari 2025

TIM PEMBIMBING

Nama/Jabatan

Tanda Tangan

Tanggal

Prof. Dr. Suharjana, M.Kes.
(Promotor)

Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.
(Kopromotor)



9/1 2025

9/1 2025

Yogyakarta, 9 Januari 2025

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dekan

Dr. Hedi Ardizanto Hermawan, M.Or.
NIP. 197702182008011002

Koordinator Program Studi



Prof. Dr. Sumaryanti, M.S.
NIP. 19580111 198203 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TA : Pengembangan Pembelajaran Bola Voli Berbasis
Teaching Games for Understanding (TGfU) untuk
Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta
Didik Kelas V Sekolah Dasar

menyatakan bahwa Disertasi ini benar-benar karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar Doktor di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam Disertasi tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, ~~27~~ Desember 2024

Yang membuat pernyataan,



Ari Septiyanto
NIM 21608261012





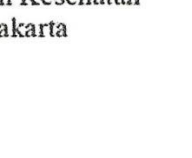
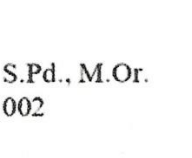

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BOLA VOLI BERBASIS *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING (TGU)* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

ARI SEPTIYANTO
NIM 21608261012

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Sidang Promosi Doktor
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 9 Januari 2025

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or (Ketua/Penguji)		<u>9 / 1 2025</u>
Prof. Dr. Sigit Nugroho, M.Or. (Sekretaris/Penguji)		<u>9 / 1 2025</u>
Prof. Dr. Mohd. Salleh Aman, Ph.D. (Penguji I)		<u>9 / 1 2025</u>
Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S. (Penguji II)		<u>9 / 1 2025</u>
Dr. Fauzi, M.Si. (Penguji III)		<u>9 / 1 2025</u>
Prof. Dr. Suharjana, M.Kes. (Promotor)		<u>9 / 1 2025</u>
Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd. (Kopromotor)		<u>9 / 1 2025</u>



9 Januari 2025
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP 197702182008011002

MOTTO

“Raihlah ilmu. Dan untuk meraih ilmu, belajarlh untuk tenang dan sabar.”
(Umar bin Khattab)

"Sesungguhnya, bersama kesulitan itu ada kemudahan."
(QS. Al Insyirah : 6)

"Untuk mendapatkan apa yang kamu cintai, Kamu harus terlebih dahulu untuk bersabar dengan apa yang kamu benci."
(Imam Ghazali)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur kepada Allah SWT, saya persembahkan karya sederhana ini kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu yang selalu memberi nasihat, motivasi, dukungan serta doa yang mengiringi setiap langkah saya.
2. Kepada istri dan anak yang selalu memberi semangat dan dukungan dalam pengerjaan disertasi ini.
3. Saudara dan sahabat-sahabat saya yang siap sedia memberikan bantuan, semangat, dukungan dan perjuangan yang kita lewati bersama sampai detik ini.

ABSTRAK

ARI SEPTIYANTO: *Pengembangan Pembelajaran Bola Voli Berbasis Teaching Games for Understanding (TGfU) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. Disertasi. Yogyakarta: Doktor Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.*

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan konstruksi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. (2) Mengetahui tingkat kelayakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. (3) Mengetahui efektivitas pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan desain ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Subjek penelitian yaitu ahli berjumlah 8 validator, subjek uji coba skala kecil berjumlah 2 guru PJOK, subjek uji coba skala besar berjumlah 5 guru PJOK, dan subjek uji efektivitas berjumlah 23 peserta didik. Instrumen yang digunakan yaitu wawancara, angket, dan rubrik. Analisis data menggunakan statistik deskriptif dan inferensial.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Hasil produk akhir yaitu pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan valid dan reliabel, sehingga sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran. (2) Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 85,16%, ahli media sebesar 95,54%, uji coba skala kecil sebesar 95,65%, dan uji coba skala besar sebesar 90,87%. (3) Pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, dengan $p\text{-value} < 0,05$. Model pembelajaran yang dikembangkan valid dan reliabel, sehingga sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran.

Kata kunci: *pembelajaran bola voli, TGfU, motivasi, hasil belajar*

ABSTRACT

ARI SEPTIYANTO: Development of Teaching Games for Understanding-based (TGfU-based) Volleyball Learning for Improving the Motivation and Learning Outcomes of Fifth Grade Students of Elementary School. **Dissertation. Yogyakarta: Doctoral Program of Sport, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

This research aims to: (1) produce a TGfU-based volleyball learning construction to improve the motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school, (2) determine the level of feasibility of TGfU-based volleyball learning to improve the motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school, and (3) determine the effectiveness of TGfU-based volleyball learning to improve the motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school.

The type of this research was Research and Development with ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation) design. The research subjects were 8 validator experts, 2 Physical Education (PE) teachers for small-scale trials, 5 PE teachers for large-scale trials, and 23 students for effectiveness tests. The research instruments were interviews, questionnaires, and rubrics. The data analysis used descriptive and inferential statistics.

The research findings reveal that (1) the final product results are TGfU-based volleyball learning to improve the motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school. TGfU-based volleyball learning to improve motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school is valid and reliable, so it is very effective for use by PE teachers for the learning process. (2) TGfU-based volleyball learning to improve motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school based on assessments by material experts at 85.16%, media experts at 95.54%, small-scale trials at 95.65%, and large-scale trials at 90.87%. (3) TGfU-based volleyball learning is effective for improving motivation and learning outcomes of fifth grade students of elementary school, with a $p\text{-value} < 0.05$. The learning model developed is valid and reliable, so it is very effective for use by PE teachers for the learning process.

Keywords: volleyball learning, TGfU, motivation, learning outcomes

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Disertasi dapat terselesaikan dengan baik. Disertasi yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Bola Voli Berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar“ ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Doktor.

Penulis menyadari bahwa Disertasi ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Prof. Dr. Suharjana, M.Kes., selaku Promotor dan Bapak Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd., selaku Kopromotor yang telah banyak membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai Disertasi ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk studi di kampus ini.
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan serta Ketua Penguji yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Disertasi.
3. Ibu Prof. Dr. Sumaryanti, M.S., selaku Ketua Program Studi S3 Ilmu Keolahragaan beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan

fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Disertasi ini.

4. Bapak Prof. Dr. Mohd. Salleh Aman, Ph.D., selaku Penguji I, Bapak Prof. Dr. Yustinus Sukarmin, M.S., selaku Penguji II, Bapak Dr. Fauzi, M.Si, selaku Penguji II, dan Bapak Prof. Dr. Sigit Nugroho., M.Or., selaku Sekretaris Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Disertasi ini.
5. Kepala Sekolah, Guru, dan Peserta Didik yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Disertasi ini.
6. Teman teman selama saya kuliah, yang selalu menjadi teman setia menemani, hingga saya dapat menyelesaikan kuliah ini
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Disertasi ini.

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

Yogyakarta, 9 Januari 2025
Penulis,



Ari Septiyanto
NIM 21608261012

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iii
LEMBAR PENGESAHAN.....	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.	viii
KATA PENGANTAR.	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah.....	12
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	13
G. Manfaat Pengembangan	14
H. Asumsi Pengembangan	15
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	17
A. Kajian Teori	17
1. <i>Grand Theory</i>	17
2. Pembelajaran PJOK.....	24
a. Pengertian Pembelajaran	24
b. Pengertian Pembelajaran PJOK.....	31
c. Tujuan Pembelajaran PJOK.....	42

3. Permainan Bola Voli	51
a. Pengertian Bola Voli	51
b. Pembelajaran Bola Voli Sekolah Dasar.....	54
c. Teknik Dasar Bola Voli.....	56
4. Model Pembelajaran <i>Teaching Games for Understanding</i>	76
a. Pengertian Model Pembelajaran	76
b. Model Pembelajaran TGfU	78
5. Motivasi Belajar	90
a. Pengertian Motivasi.....	90
b. Bentuk-Bentuk Motivasi dalam Belajar	96
c. Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar.....	102
d. Indikator Motivasi Belajar.....	104
6. Hasil Belajar	110
B. Hasil Penelitian yang Relevan	121
C. Kerangka Pikir.....	135
D. Pertanyaan Penelitian	137
BAB III. METODE PENELITIAN	139
A. Model Pengembangan	139
B. Prosedur Pengembangan.....	139
C. Desain Uji Coba Produk	143
1. Desain Uji Coba.....	143
2. Subjek Uji Coba.....	143
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	144
4. Teknik Analisis Data	148
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	154
A. Hasil Pengembangan Produk Awal.	154
1. <i>Analysis</i> (Analisis).....	154
2. <i>Design</i> (Desain)	156
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	157
4. <i>Implementation</i> (Implementasi).....	175
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	179

B. Kajian Produk Akhir.....	181
1. Produk Akhir	181
2. Uji Efektivitas.....	223
C. Pembahasan	229
D. Keterbatasan Penelitian	237
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	238
A. Simpulan tentang Produk.....	238
B. Saran Pemanfaatan Produk.....	238
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	240
DAFTAR PUSTAKA	242
LAMPIRAN	261

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>	142
Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi.....	146
Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media	146
Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian untuk Guru	147
Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi.....	148
Tabel 6. Skala Interpretasi dengan <i>Rating Scale</i>	151
Tabel 7. Keterangan Dosen Validasi	158
Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Materi	159
Tabel 9. Data Hasil Penilaian Ahli Media.....	161
Tabel 10. Saran dan Masukan Ahli Materi dan Media.....	163
Tabel 11. Hasil Validitas Aiken Ahli Materi	164
Tabel 12. Hasil Reliabilitas IRR Ahli Materi.....	165
Tabel 13. Hasil Validitas Aiken Ahli Media.....	165
Tabel 14. Hasil Reliabilitas IRR Ahli Media	166
Tabel 15. Hasil Validitas Aiken Uji Coba Lapangan.....	167
Tabel 16. Hasil Reliabilitas IRR Uji Coba Lapangan	168
Tabel 17. Hasil Validitas Motivasi	169
Tabel 18. Hasil Reliabilitas Motivasi.....	169
Tabel 19. Hasil Validitas Rubrik <i>Passing</i> Bawah.....	170
Tabel 20. Hasil Reliabilitas Rubrik <i>Passing</i> Bawah	170
Tabel 21. Hasil Validitas Rubrik <i>Passing</i> Atas.....	171
Tabel 22. Hasil Reliabilitas Rubrik <i>Passing</i> Atas	172
Tabel 23. Hasil Validitas Rubrik Servis	172
Tabel 24. Hasil Reliabilitas Rubrik Servis	173
Tabel 25. Hasil Validitas Rubrik <i>Smash</i>	174
Tabel 26. Hasil Reliabilitas Rubrik <i>Smash</i>	174
Tabel 27. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil	176
Tabel 28. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar	178
Tabel 29. Hasil Analisis Deskriptif Statistik	224

Tabel 30.	Hasil Uji Normalitas	225
Tabel 31.	Hasil Uji Homogenitas	226
Tabel 32.	Hasil Uji <i>Paired Samples Test</i>	227

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	137
Gambar 2. Tahapan Model ADDIE	140
Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi.....	160
Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media	162
Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil.....	176
Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar	178
Gambar 7. Model Materi Servis Atas: Tangkapan Sayang.....	184
Gambar 8. Model Materi Servis Atas: Bola Botol.....	186
Gambar 9. Model Materi Servis Atas: Seribu Peluru	188
Gambar 10. Model Materi Servis Atas: Bola Lintas Net.....	190
Gambar 11. Model Materi Servis Atas: Bola Berhadiah	192
Gambar 12. Materi <i>Passing</i> Bawah : Ayunan Bergeser	195
Gambar 13. Materi <i>Passing</i> Bawah : <i>Passing</i> Satu Tangan	197
Gambar 14. Materi <i>Passing</i> Bawah : <i>Passing</i> Simpai	199
Gambar 15. Materi <i>Passing</i> Bawah : Keroyok Bola.....	201
Gambar 16. Materi <i>Passing</i> Atas : Pantul Lempar	204
Gambar 17. Materi <i>Passing</i> Atas : Dorong Depan	206
Gambar 18. Materi <i>Passing</i> Atas : Kena Target	209
Gambar 19. Materi <i>Passing</i> Atas : Bola Gembira	211
Gambar 20. Materi <i>Smash</i> : Tepuk Pantul Bola	214
Gambar 21. Materi <i>Smash</i> : Tepuk Lantai	217
Gambar 22. Materi <i>Smash</i> : Terbang Melayang	219
Gambar 23. Materi <i>Smash</i> : Pukulan Melayang	222

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Keterangan Validasi Ahli Materi.....	263
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Ahli Media	287
Lampiran 3. <i>Draft</i> Model.....	304
Lampiran 4. Surat Keterangan Penelitian.....	338
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian Skala Kecil	340
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian Skala Besar	343
Lampiran 7. Hasil Penelitian Skala Kecil.....	348
Lampiran 8. Hasil Penelitian Skala Besar	357
Lampiran 9. Instrumen Penelitian	378
Lampiran 10. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas.....	391
Lampiran 11. Hasil Uji Efektivitas.....	404
Lampiran 12. Dokumentasi	422

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan pembangunan nasional dapat dilakukan melalui pendidikan, bertujuan untuk menciptakan generasi penerus bangsa yang kompeten. Pendidikan merupakan sebuah sistem yang mencakup unsur-unsur elemen atau pun komponen yang saling berkaitan, menentukan, melengkapi, dan membatasi. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia Indonesia secara menyeluruh, mencakup aspek emosional, intelektual, dan fisik, agar dapat bersaing di tingkat global. Pendidikan juga merupakan suatu bentuk wujud nyata akan usaha manusia menjadi makhluk yang beradab. Pendidikan merupakan proses dalam potensi-potensi, kemampuan-kemampuan, kapasitas-kekapasitas manusia yang mudah dipengaruhi oleh kebiasaan-kebiasaan, disempurnakan dengan kebiasaan-kebiasaan yang baik, dengan alat (media) yang disusun sedemikian rupa, dan digunakan oleh manusia untuk menolong orang lain atau dirinya sendiri dalam pencapaian tujuan-tujuan yang ditetapkan (Maryono *et al.*, 2018, p. 21).

Salah satu mata pelajaran penting di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Pangrazi & Beighle (2019) menggambarkan PJOK sebagai mata pelajaran penting yang memberikan peserta didik keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk tetap aktif di sepanjang masa sehingga berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan total semua

anak. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain PJOK, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif (Astutik, *et al.*, 2023, p. 2; Fizi, *et al.*, 2023, p. 448).

Pembelajaran PJOK adalah salah satu cara yang paling efisien yang paling efisien untuk mempromosikan pembelajaran dengan cara yang lengkap, kompleks, dan menyenangkan, selain dapat, melalui gerakan itu sendiri, menyoroti budaya, tubuh, dan gerakan itu sendiri, menyoroti perbedaan budaya, tubuh dan perbedaan sosial dari populasi yang terlibat (Custodio & Pintor, 2021, p. 189). PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan. Peserta didik melalui PJOK akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan pesan pribadi yang menyenangkan (Francesco, *et al.*, 2019, p. 2; García-Hermoso, *et al.*, 2020, p. 2).

Pembelajaran PJOK yang berkualitas mengajarkan keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk aktif secara jasmani seumur hidup. Sebaliknya, pembelajaran PJOK di bawah standar adalah program yang tidak ada pembelajaran yang sebenarnya terjadi, yaitu, tidak ada umpan balik, tidak ada demonstrasi, dan tidak ada proses pengajaran (Parker, *et al.*, 2018, p. 449). Bola voli merupakan salah satu materi dalam PJOK. Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (divoli) di udara di atas net (jaring), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Permainan bola voli termasuk salah satu olahraga beregu yang dimainkan oleh dua regu,

setiap regu terdiri atas enam orang. Bola voli dalam praktiknya kedua regu harus melewati bola di atas net serta menjatuhkannya pada daerah pertahanan lawan guna meraih kemenangan (Dewanti, *et al.*, 2023, p. 170). Teknik permainan bola voli terdiri atas: servis, *passing*, *smash* dan *blocking* (Halim *et al.*, 2019, p. 87).

Kompetensi dasar aspek pengetahuan yang harus dimiliki yaitu peserta didik memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola voli dan aspek keterampilan mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan bola voli (Priyadi, 2021, p. 41). Indikator-indikator ini yang harus mendapatkan perhatian guru PJOK agar semua kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dalam permainan bola voli dapat dicapai oleh peserta didik. Indikator keberhasilan belajar dapat terealisasi dengan baik ditunjang dengan kreativitas guru itu sendiri dalam memilih model pembelajaran yang tepat. Peranan penting pada pembelajaran PJOK terletak pada guru.

Guru PJOK merupakan salah satu pilar penting dalam pendidikan, khususnya dalam pencapaian tujuan pendidikan di bidang PJOK. Komari *et al.*, (2024, p. 697) menyatakan bahwa pendidik perlu memahami dan mempraktikkan mendidik di Abad 21 untuk memberikan keterampilan abad ke-21 kepada peserta didik. Keterampilan yang perlu dikuasai guru di Abad 21 adalah menguasai teknologi, komunikasi yang baik, mampu mengendalikan diri, berpikir kritis, melakukan pendampingan, kreatif, dan beradaptasi. Guru dalam pembelajaran PJOK yang berkualitas menyediakan tugas belajar yang sesuai dengan perkembangan, membantu peserta didik untuk meningkatkan

keterampilan dengan memberikan umpan balik dan dorongan, mengembangkan pengalaman belajar secara berurutan yang menghasilkan kemajuan dan peningkatan.

Peran guru PJOK tidak hanya sekedar membantu keberhasilan hasil belajar peserta didik di sekolah, namun guru PJOK juga harus membantu mengembangkan semua potensi baik secara teoretik maupun praktik secara holistik. Pengembangan kemampuan peserta didik harus merambah dari aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan fisik secara selaras (Kristiyandaru & Ristanto, 2020). Pengelolaan kelas juga diperlukan dalam melaksanakan pembelajaran PJOK sesuai dengan materi dan bentuk aktivitas jasmani atau permainan olahraga yang dipilih. Kegiatan pembelajaran yang dimulai secara terstruktur dan teratur dapat memberikan manfaat kepada peserta didik, sehingga memudahkan mereka untuk berkonsentrasi dalam menerima pelajaran (Komari *et al.*, 2024, p. 520). Guru juga harus mampu memberikan motivasi peserta didik setiap pembelajaran.

Motivasi merupakan faktor psikologis yang penting dalam pembelajaran. Motivasi juga dapat diartikan sebagai dorongan yang mengarahkan individu untuk melakukan tindakan tertentu untuk mencapai suatu tujuan (Rojo-Ramos *et al.*, 2022). Motivasi sangat penting agar proses pembelajaran dapat berhasil (Filgona *et al.*, 2020). Motivasi untuk belajar berhubungan dengan pencapaian pendidikan. Motivasi adalah kunci utama keberhasilan peserta didik jika ada kemauan yang dominan untuk mencapai

keberhasilan belajar (Cenic *et al.*, 2019). Hal ini juga akan mempengaruhi perilaku peserta didik sesuai dengan tujuan pendidikan.

Motivasi juga dapat digunakan untuk mengukur keberhasilan peserta didik dalam mencapai prestasi di dunia pendidikan. Namun, motivasi belajar peserta didik saat ini masih dapat dinyatakan kurang baik, hal ini dapat disebabkan oleh model pembelajaran yang kurang tepat dan pola pengemasan pembelajaran yang kurang inovatif, sehingga peserta didik kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran (Syahidah *et al.*, 2023). Motivasi yang menurun akan berakibat pada lemahnya aktivitas belajar peserta didik, sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh nantinya. Strategi kelas yang perlu diterapkan adalah mengkondisikan peserta didik untuk siap belajar di kelas, belajar berkonsentrasi, menggunakan metode yang tepat dan bervariasi, berinteraksi secara edukatif dan komunikatif, serta menggunakan media yang sesuai dengan materi yang disampaikan (Komari *et al.*, 2024, p. 520).

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Januari-Februari 2024 pada kelas V Sekolah Dasar, masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Model ini memungkinkan guru memainkan peran sentral dalam proses pembelajaran sebagai pembicara. Peserta didik sebagai peserta hanya sebagai pendengar, sehingga keadaan ini membuat peserta didik dalam keadaan pasif yang menghambat kemampuan penalarannya berkembang secara optimal. Penggunaan model konvensional yang monoton kurang merangsang keaktifan

peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi pasif, bosan, malas, dan kurang bersemangat dalam belajar.

Hasil wawancara peneliti dengan 6 Guru PJOK di SDN Gunungmulyo Bapak Wahyu Saputra pada tanggal 9 dan 16 Januari 2024, SDN Mejing 1 Bapak Suharyanto dan Bapak Agus Jatmiko pada tanggal 24 dan 26 Januari 2024, SDN Pendulan Guru Bapak Triyono 12 Februari 2024, SDN Pedes 2 Bapak Yusuf Wiranta pada tanggal 20 Februari dan 23 Februari 2024, dan SDN Pedes 1 Bapak Damar Kawedhar pada tanggal 26 dan 28 Februari 2024 menyatakan bahwa kurang mengetahui tentang pembelajaran dengan model TGfU. Guru PJOK hanya pernah mendengar namun belum mengetahui cara mengaplikasikan model TGfU dalam pembelajaran PJOK khususnya bola voli. Permasalahan lain ditemukan, di antaranya peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli. Kegiatan pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik masih didominasi oleh peran guru sebagai transformator pengetahuan. Guru menggunakan model ceramah, diskusi, dan penugasan namun masih ada peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli.

Peserta didik kesulitan untuk melakukan teknik dan gerak *passing* bawah, *passing* atas, *smash*, dan servis yang baik, sehingga berdampak terhadap nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun nilai KKTP untuk mata pelajaran PJOK adalah 75. Melihat kondisi demikian nampaknya harus ada solusi yang dapat meningkatkan keterampilan peserta didik dalam materi bola voli. Berdasarkan fakta teoretis terlihat bahwa model

pembelajaran konvensional adalah model yang mendominasi, karena penekanannya adalah pada pengajaran dasar-dasar bola voli, seperti *passing* atas, *passing* bawah, dan *spike*, situasi ini seperti yang dikonfirmasi oleh penelitian terbaru tentang bola voli, yang menyajikan analisis praktik berdasarkan dasar-dasar ini dan efektivitasnya (Alnedral *et al.*, 2020; Araújo *et al.*, 2020; Lola & Tzetzis, 2020; Parente *et al.*, 2020).

Pembelajaran PJOK di sekolah dasar memainkan peran penting dalam membentuk perjalanan pendidikan anak-anak. Pembelajaran PJOK yang baik tidak hanya berpotensi untuk meningkatkan kesehatan dan kesejahteraan anak secara keseluruhan, tetapi juga meningkatkan prestasi akademik. Prestasi akademik yang diharapkan dapat di luar nilai intrakurikuler. Peserta didik dapat mengoptimalkan potensi gerak pada kegiatan ekstrakurikuler. Namun, penyampaian PJOK yang efektif dan berkelanjutan di sekolah dasar menghadapi berbagai tantangan (Sumarjono *et al.*, 2024, p. 416). Pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding (TGfU)* yang didukung oleh teori konstruktivistik yang bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dalam konteks pengalamannya sendiri. Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri (Mattar, 2018, p. 2). Pembelajaran PJOK dengan pendekatan TGfU dapat

digunakan sebagai salah satu upaya agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK.

Model pembelajaran TGfU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengupayakan untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis (Cocca *et al.*, 2020; García-Castejón *et al.*, 2021). Penerapan TGfU secara aktif mendukung pembelajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017), serta meningkatkan waktu latihan untuk aktivitas fisik yang moderat dan kuat (Wang & Wang, 2018). Setelah mengimplementasikan program TGfU, terjadi peningkatan motivasi dan niat peserta didik untuk aktif secara fisik. Bukti kontribusi TGfU terhadap kesehatan remaja karena tanggung jawab, kebutuhan psikologis dasar, dan motivasi yang ditentukan sendiri memprediksi niat untuk aktif secara fisik dan memiliki gaya hidup sehat (Gil-Arias *et al.*, 2017).

García-López *et al.*, (2019) menyatakan bahwa kurangnya penggunaan TGfU secara luas oleh guru PJOK di sekolah dan merupakan tantangan yang tentunya berpengaruh pada implementasinya. Penggunaan TGfU dalam praktik merupakan tantangan bagi banyak guru yang memengaruhi penerapannya. Masih banyak guru yang lemah dalam menerjemahkan konsep TGfU ke dalam pembelajaran (Gustian *et al.*, 2024). Berdasarkan fakta bahwa TGfU banyak digunakan untuk pembelajaran olahraga dan permainan, masih sedikit penelitian yang menunjukkan penggunaan model pembelajaran TGfU (Jarrett & Light, 2019; Pritchard & Morgan, 2022).

Bukti ilmiah menunjukkan kemampuan TGfU untuk meningkatkan pembelajaran motorik, kognitif, dan afektif (Bracco *et al.*, 2019). Studi Gaspar *et al.*, (2020) menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan yang diajar melalui pembelajaran TGfU dengan pertanyaan melaporkan nilai yang lebih tinggi pada semua variabel setelah intervensi dibandingkan dengan sebelum intervensi dibandingkan dengan anak laki-laki dan perempuan yang diajar melalui unit TGfU tanpa pertanyaan. Unit TGfU tanpa tanya jawab hanya menunjukkan perbedaan yang signifikan pada variabel niat untuk aktif secara fisik setelah pelaksanaan program intervensi.

Studi empiris pada model TGfU, yang mengembangkan konten yang berbeda, seperti sepakbola, tenis, bulutangkis, *softball*, dan bola voli, telah menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam niat untuk aktif secara fisik, menciptakan kepatuhan olahraga yang baik untuk meningkatkan kebiasaan yang sehat di masa depan (Gil-Arias *et al.*, 2017), yang meningkatkan domain afektif, kognitif, dan fisik peserta didik. Studi Stephanou & Karamountzos (2020) melaporkan bahwa kelompok peserta didik TGfU, dibandingkan dengan kelompok peserta didik yang mengikuti pengajaran teknis, melaporkan metakognisi yang lebih tinggi dalam hal pengetahuan perseptual, manajemen informasi, pengetahuan kondisional, pemecahan masalah dan strategi evaluasi, dan berkinerja lebih baik dalam permainan.

Berdasarkan hasil penelitian kualitatif dengan guru PJOK Sekolah Dasar di Yunani yang dilakukan Papagiannopoulos *et al.*, (2023) menunjukkan bahwa guru memiliki pandangan positif terhadap model TGfU

dan secara umum puas dengan dampaknya terhadap kemajuan peserta didik. Secara lebih spesifik mencatat bahwa TGfU membantu mengembangkan keterampilan, pengetahuan tentang peraturan, taktik, dan permainan peserta didik. Selain itu, guru juga melaporkan bahwa model TGfU secara signifikan meningkatkan kesenangan, keterlibatan, dan kerja sama peserta didik dalam pelajaran. Guru menekankan bahwa model TGfU membantu peserta didik yang kurang terampil dalam bermain permainan tim untuk meningkatkan keterampilan, kinerja, dan pemahaman tentang taktik permainan serta meningkatkan kepercayaan diri dan keterlibatan dalam PJOK. Penelitian Ha *et al.*, (2014) dengan guru PJOK di Hongkong, guru menyatakan bahwa TGfU menyediakan kesempatan diskusi kelompok dan komunikasi di antara peserta didik. Namun, guru tidak percaya diri dalam memodifikasi peralatan, ruang, dan aturan untuk membuat TGfU lebih bermakna karena waktu kontak yang terbatas dengan peserta didik dan ukuran kelas yang besar.

Urgensi dari penelitian ini yaitu penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, yaitu pada penelitian terdahulu hanya membahas terkait penerapan model pembelajaran TGfU dalam pembelajaran. Penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengembangkan model pembelajaran TGfU yang terintegrasi dengan materi permainan permainan bola voli berdasarkan teknik servis, *passing*, dan *smash* pada peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah model pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik Kelas V Sekolah Dasar.

Berdasarkan pemaparan di atas, pembelajaran fisik, pembelajaran kognitif, pembelajaran sosial, dan pembelajaran afektif diposisikan sebagai legitimasi hasil pembelajaran PJOK (Askildsen & Løndal, 2023). Oleh karena itu, pendekatan pengajaran PJOK di sekolah telah berubah untuk memenuhi kebutuhan masyarakat akan individu yang kritis, bertanggung jawab, dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dengan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran TGfU dirasa tepat dalam mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya apalagi sesuai dengan kurikulum merdeka yang sedang dipergunakan dalam sistem pendidikan Indonesia. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Pembelajaran Bola Voli berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut.

1. Masih ada guru yang menerapkan model pembelajaran konvensional pada pembelajaran PJOK.
2. Peserta didik pasif, bosan, malas, dan kurang bersemangat dalam pembelajaran PJOK khususnya materi *bola voli* .
3. Guru PJOK menyatakan bahwa kurang mengetahui tentang pembelajaran dengan model TGfU.

4. Guru PJOK hanya pernah mendengar namun belum mengetahui cara mengaplikasikan model TGfU dalam pembelajaran PJOK khususnya bola voli.
5. Peserta didik kesulitan untuk melakukan teknik dasar bola voli dengan baik dan benar.
6. Rendahnya Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) peserta didik pada mata pelajaran PJOK.

C. Pembatasan Masalah

Perlu adanya pembatasan masalah dalam penelitian ini mengingat luasnya masalah yang telah diidentifikasi agar masalah yang dikaji lebih fokus dan tidak meluas. Adapun masalah dalam penelitian ini dibatasi tentang pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah konstruksi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimana keefektifan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Menghasilkan konstruksi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Mengetahui tingkat kelayakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
3. Mengetahui efektivitas pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar ini menghasilkan pembelajaran yang berisi langkah-langkah pembelajaran yang dikemas dalam bentuk buku panduan.

2. Produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar melibatkan guru dan peserta didik. Model pembelajaran permainan bola voli berbasis TGfU menyenangkan dan dapat membuat seluruh peserta didik aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran PJOK.
3. Produk ini menyediakan materi pembelajaran berupa gambar, area permainan, dan teks penjelasan yang menarik perhatian serta memotivasi peserta didik.
4. Produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, model ini berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, berupa aktivitas pendahuluan yaitu pemanasan, aktivitas inti, cara bermain, sarana dan prasarana, area permainan, standar ketertiban dan keselamatan kemudian yang terakhir berupa pendinginan.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak baik secara teoretis maupun praktis, yaitu:

1. Teoretis
 - a. Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat dijadikan sebagai landasan teori dalam mengembangkan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan, referensi, dan panduan untuk penelitian lanjutan pada periode berikutnya.
- c. Hasil penelitian ini nantinya dapat digunakan sebagai data untuk penelitian lebih lanjut tentang pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2. Praktis

- a. Bagi penulis penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperluas pengetahuan baru dan memahami langkah-langkah mengembangkan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
- b. Bagi guru produk model pembelajaran bola voli berbasis TGfU dapat dijadikan guru sebagai acuan dalam meningkatkan hasil belajar kognitif dan psikomotor peserta didik SMK.

H. Asumsi Pengembangan

Pembelajaran abad 21 terpusat kepada peserta didik yang lebih dominan dan pendidik hanya sebagai fasilitator serta mengkondisikan agar peserta didik aktif dalam berpikir, menelaah serta menghasilkan kesimpulan dari materi yang dipelajari. TGfU adalah salah satu model pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai suatu konteks bagi peserta didik untuk belajar tentang cara berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah serta untuk

memperoleh pengetahuan dan konsep yang esensial dari materi pelajaran. Model pembelajaran bola voli berbasis TGfU dianggap tepat dalam mengatasi permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya, yaitu kurang model pembelajaran bola voli yang melibatkan peserta didik aktif, kurangnya kemampuan motivasi dan hasil belajar PJOK peserta didik dalam permainan bola voli.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. *Grand Theory*

Pendekatan pembelajaran berbasis TGfU didukung teori belajar konstruktivistik, sehingga *grand theory* yang melandasi penelitian ini adalah Teori Belajar Konstruktivisme. TGfU telah disorot sebagai contoh pendekatan konstruktivis untuk belajar. Menurut teori konstruktivis, peserta didik dapat belajar untuk membangun pengetahuan dasar baru berdasarkan pengetahuan awal, sementara mencoba untuk secara aktif memahami pengalaman yang terkait dengan lingkungan dimana mereka terjadi. Pandangan ini tidak hanya membutuhkan mengetahui bagaimana melakukan beberapa tindakan tetapi juga menganalisis masalah, merencanakan solusi, mengevaluasi efektivitas tindakan mereka dan membuat penilaian tentang konsekuensi dari tindakan mereka dalam lingkungan sosial (Arias-Estero *et al.*, 2020)

Suparlan (2019, p. 79) menjelaskan dalam pembelajaran, guru perlu menerapkan teori konstruktivisme dengan menciptakan suasana nyaman dan kondusif. Guru juga harus dapat membimbing peserta didik dalam memecahkan masalah. Melalui teori konstruktivisme, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan berpikir untuk menyelesaikan masalah, menghasilkan ide, dan mengambil keputusan. Hal tersebut akan membantu peserta didik memahami materi dan mampu

mengaplikasikannya dalam berbagai situasi karena terlibat secara langsung dalam mencari dan mempelajari informasi baru.

Konstruktivisme adalah sebuah teori tentang pengetahuan dan pembelajaran, yang menekankan pada inisiatif peserta didik. Teori ini menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses dimana peserta didik menghasilkan makna dan membangun pemahaman berdasarkan pengalaman pengetahuan awal, yang sering kali dicapai dalam interaksi masyarakat dan budaya (Hakiky *et al.*, 2023, p. 194). Proposisi konstruktivisme memiliki asal usul ideologis yang mendalam, yang sangat berbeda dengan teori pembelajaran tradisional dan pemikiran pengajaran, dan memiliki nilai panduan yang penting untuk desain pengajaran. Konstruktivisme, sebagai cabang dari teori kognitif, merupakan perkembangan lebih lanjut dari behaviorisme ke kognitivisme dalam teori pembelajaran. Ini adalah teori pengajaran terbaru dari psikologi pendidikan barat, yang konsisten dengan pendidikan yang berkualitas. Teori pembelajaran konstruktivis menganjurkan pembelajaran yang dipandu oleh guru dan berpusat pada peserta didik, yang terdiri atas empat elemen: konteks, kolaborasi, percakapan, dan konstruksi makna. Mode pengajaran konstruktivisme menekankan peserta didik sebagai pusat, menganggap peserta didik sebagai bagian utama dari kognisi, dan merupakan konstruktor aktif dari makna pengetahuan. Guru hanya membantu dan mendorong konstruksi makna peserta didik (Qiu, 2019).

Konstruktivisme merupakan pengembangan dari teori belajar kognitif. Konstruktivisme berangkat dari keyakinan bahwa pengetahuan merupakan proses pembentukan yang terus berkembang dan berubah. Pendidikan selalu merupakan hasil dari konstruksi kognitif atas realitas melalui aktivitas seseorang. Pengalaman tidak bersifat pasti atau tetap, melainkan sebuah proses menjadi tahu. Inti dari teori konstruktivisme adalah gagasan bahwa peserta didik harus menemukan dan mentransformasikan informasi yang kompleks ke dalam situasi lain, dan jika dikehendaki, informasi tersebut menjadi milik sendiri (Permata, *et al.*, 2018, p. 2). Dengan dasar ini, pembelajaran harus dikemas menjadi proses mengkonstruksi dan bukan menerima pengetahuan.

Landasan pemikiran konstruktivisme agak berbeda dengan pandangan objektivisme yang lebih menekankan pada hasil belajar. Dalam perspektif konstruktivisme, strategi memperoleh lebih diutamakan daripada seberapa banyak peserta didik memperoleh dan mengingat pengetahuan. Untuk itu, tugas guru adalah memfasilitasi proses tersebut dengan cara: (1) Membuat pembelajaran menjadi bermakna dan relevan bagi peserta didik; (2) Memberi kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan dan menerapkan ide-idenya; (3) Menyadarkan peserta didik akan strategi dalam belajar (Muhajirah, 2020, p. 38).

Teori konstruktivisme cocok untuk pembelajaran saat ini, karena pengajaran tidak hanya diserahkan kepada guru, melainkan melibatkan lebih banyak pihak. Peran peserta didik dalam belajar mendorong interaksi

dalam proses pembelajaran. Selain itu, menurut teori ini, satu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi peserta didik juga harus membangun pengetahuan sendiri di dalam benaknya. Konstruktivisme meyakini bahwa peserta didik aktif dalam membangun pengetahuan melalui interaksi dalam pengalaman belajar. Guru dan peserta didik sama-sama aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan, dengan pengajar sebagai fasilitator (Aqilla *et al.*, 2024, p. 36).

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa konstruktivisme adalah suatu pandangan yang mendasarkan perolehan pengetahuan atau konstruksi (bentukan) orang yang sedang belajar yang diawali dengan terjadinya konflik kognitif yang pada akhir proses belajar pengetahuan akan dibangun oleh melalui pengalaman dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Pembelajaran Konstruktivisme merupakan salah satu pandangan tentang proses belajar, yang menyatakan bahwa proses belajar (perolehan pengetahuan) diawali dengan terjadinya konflik kognitif. Konflik kognitif ini hanya dapat diatasi melalui pendidikan yang akan dibangun sendiri melalui pengalamannya dari hasil interaksi dengan lingkungannya. Konflik kognitif terjadi apabila interaksi antara konsepsi awal yang telah dimiliki peserta didik dengan fenomena baru dapat diintegrasikan begitu saja, sehingga diperlukan perubahan modifikasi struktur kognitif untuk mencapai keseimbangan, peristiwa ini akan terjadi secara terus menerus, selama peserta didik menerima pengetahuan baru

Midle theory dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Behavioristik. Teori belajar behavioristik merupakan salah satu aliran teori belajar yang menekankan pada tingkah laku (*behavior*) yang dapat diamati. Menurut aliran behavioristik pada hakikatnya belajar adalah pembentukan asosiasi yang ditangkap panca indera dengan kecenderungan bertindak antara stimulus dan respons (S-R), sehingga teori ini juga dinamakan teori Stimulus-Respons dengan upaya membentuk hubungan stimulus dan respons sebanyak-banyaknya (Sulaswari, *et al.*, 2021, p. 131).

Rangsang (stimulus) dan diakhiri dengan suatu reaksi (respons) terhadap rangsang, maka akan berpengaruh pada proses-proses psikologis. Oleh karena itu, menurutnya tingkah laku manusia merupakan merupakan hasil belajar *conditioning*, yakni pengalaman dan lingkungan yang membentuk kepribadiannya. Sama halnya dengan Skinner, percaya bahwa tingkah laku dapat diukur dan diobservasi, namun menambahkan unsur *reinforcement*, yakni bahwa hadiah (*reward*) dan hukuman (*punishment*) juga akan menentukan tingkah laku manusia (Latif, 2020, p. 57).

Stimulus adalah perubahan dari lingkungan luar yang merupakan indikasi untuk bereaksi atau bertindak, sedangkan respon adalah setiap perilaku yang muncul dalam rangka perbaikan (Amsari, 2018, p. 12). Thorndike merekomendasikan bahwa hubungan antara dorongan dan reaksi mematuhi hukum yang menyertainya:

- a. Hukum persiapan, (*law of readines*) khususnya semakin siap seseorang untuk mendapatkan perubahan sosial, perilaku langsung akan mendukung kepuasan individu, sehingga aliansi pada umumnya akan diperkuat.
- b. Hukum latihan, (*law of exercise*) khususnya semakin teratur suatu tindakan diulang/siap (dimanfaatkan), semakin membumi koneksinya.
- c. Hukum dampak, (*law of effect*) misalnya, hubungan antara stimulus dan respon pada umumnya akan diperkuat jika hasilnya bagus dan biasanya akan melemah dengan asumsi hasilnya tidak memuaskan.

Sari, *et al.*, (2023, p. 2) menyatakan bahwa teori behavioristik merupakan sebuah teori pembelajaran yang mempelajari tingkah laku manusia. Teori behavioristik merupakan teori dalam pembelajaran untuk memahami tingkah laku manusia dengan menggunakan pendekatan objektif, mekanistik, dan materialistik. Oleh karena itu, tingkah laku peserta didik dapat dilakukan perubahan melalui upaya pengkondisian. Dalam teori behavioristik pengamatan diutamakan, karena pengamatan merupakan hal penting untuk melihat adanya perubahan tingkah laku dari proses pembelajaran.

Grand theory selanjutnya yaitu hukum latihan (*law of exercise*). Hukum latihan (*law of exercise*) yaitu semakin sering suatu tingkah laku diulang/dilatih (digunakan), maka asosiasi tersebut akan semakin kuat. Hukum ini menjelaskan kemungkinan kuat dan lemahnya hubungan stimulus dan respons. Hubungan atau koneksi antara kondisi (perangsang)

dengan tindakan akan menjadi lebih kuat karena adanya latihan (*law of use*), dan koneksi-koneksi itu akan menjadi lemah karena latihan tidak dilanjutkan atau dihentikan (*Law of Disuse*). Hukum ini menunjukkan bahwa hubungan stimulus dan respons akan semakin kuat manakala terus-menerus dilatih atau diulang, sebaliknya hubungan stimulus respons akan semakin lemah manakala tidak pernah diulang, maka akan semakin dikuasailah pelajaran tersebut (Amsari, 2018, p. 52).

Hukum ini dapat juga diartikan, suatu tindakan yang diikuti akibat yang menyenangkan, maka tindakan tersebut cenderung akan diulangi pada waktu yang lain. Sebaliknya, suatu tindakan yang diikuti akibat yang tidak menyenangkan, maka tindakan tersebut cenderung akan tidak diulangi pada waktu yang lain. Implikasi hukum *low of exercise* salah satu teori hukum yang digunakan pembelajaran di sekolah, dengan menggunakan teori tersebut sama halnya dengan membentuk pola pikir peserta didik melalui pemberian stimulus. Interpretasi dari hukum ini adalah semakin sering suatu pengetahuan itu dibentuk, maka akan mengakibatkan terjadinya asosiasi antara stimulus dan respon akan semakin kuat. Jadi, hukum ini menunjukkan prinsip utama belajar adalah pengulangan. Semakin sering suatu materi pelajaran diulangi, maka materi pelajaran tersebut akan semakin kuat tersimpan dalam ingatan (memori).

Pendekatan behavioristik digunakan untuk memahami dan mengobati pola perilaku abnormal dengan menerapkan pengetahuan teoretis dan empiris secara terstruktur melalui metode eksperimen. Hasil

eksperimen deskriptif dan eksperimental dapat dimanfaatkan untuk pencegahan dan penyembuhan abnormalitas. Pendekatan behavioristik bertujuan untuk menghilangkan pola perilaku yang tidak sesuai dan membentuk perilaku baru sesuai harapan. Selain itu, metode ini juga berperan dalam mengobati berbagai gangguan perilaku pada individu maupun kelompok, mulai dari yang sederhana hingga kompleks (Antara, *et al.*, 2019, p. 51)

Aliran behavioristik berpandangan bahwa hasil belajar (perubahan perilaku) tidak berasal dari kapasitas batin manusia (*insight*) melainkan karena faktor perbaikan yang menimbulkan respon, akibatnya, dapat mencapai hasil belajar yang maksimal, maka dari itu, sebaiknya menggunakan dorongan yang terencana, sehingga dapat menimbulkan respon positif dari peserta didik. Peserta didik dengan cara ini akan mendapatkan hasil belajar jika dapat menemukan hubungan antara stimulus (S) dan respon (R). Keterkaitan antara teori ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah peneliti memberikan stimulus (S) berupa model pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk memunculkan respon (R) meningkatnya motivasi dan hasil belajar peserta didik.

2. Pembelajaran PJOK

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan instrumen penting mencerdaskan kehidupan Bangsa. Pembelajaran adalah sebuah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi,

minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik (Richardson & Mishra, 2018, p. 45). Sebagai komponen mendasar dalam kerangka pendidikan, pembelajaran disusun secara sistematis sebagai domain keterlibatan dimana interaksi antara pendidik dan peserta didik memupuk kapasitas kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Sejalan dengan pemikiran sebelumnya, Samsinar (2020, p. 194) mengelaborasi konsep pembelajaran yakni sebuah proses interaktif antara unsur-unsur pendukungnya (pendidik, sumber belajar, dan anak didik), yang berada di lingkungan edukatif kondusif/mendukung. Pembelajaran, dalam konteks ini, dipahami sebagai suatu bentuk dukungan yang diberikan oleh pendidik untuk memfasilitasi berbagai aspek perkembangan peserta didik. Aspek-aspek ini mencakup proses akuisisi ilmu pengetahuan, pengembangan keterampilan dan kebiasaan, dan juga membentuk kepercayaan diri dan sikap. Dapat dikatakan, esensi dari pembelajaran ialah upaya sistematis guna menciptakan kondisi optimal yang mendukung anak didik mendapatkan pengalaman terbaik dalam belajar.

Djamaludin & Wardana (2019, p. 14) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses

pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Akhiruddin, *et al.*, (2020, p. 12) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional yang dimiliki guru untuk mencapai tujuan kurikulum. Pembelajaran ini adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal. Arinia, *et al.*, (2022, p. 7) menyatakan bahwa fungsi-fungsi pembelajaran yaitu:

1) Pembelajaran sebagai sistem

Pembelajaran sebagai sistem terdiri atas sejumlah komponen yang terorganisir antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan).

2) Pembelajaran sebagai proses

Pembelajaran sebagai proses merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat peserta didik belajar, meliputi: (1) Persiapan, merencanakan program pengajaran

tahunan, semester, dan penyusunan persiapan mengajar (*lesson plan*) dan persiapan perangkat kelengkapannya antara lain alat peraga, alat evaluasi, buku atau media cetak lainnya. (2) Melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan mengacu pada persiapan pembelajaran yang telah dibuatnya. Belajarnya peserta didik banyak dipengaruhi oleh pendekatan atau strategi dan metode-metode pembelajaran yang telah dipilih dan dirancang penerapannya, serta filosofi kerja dan komitmen guru, persepsi dan sikapnya terhadap peserta didik. (3) Menindaklanjuti pembelajaran yang telah dikelolanya. Kegiatan pasca pembelajaran ini dapat berbentuk *enrichment* (pengayaan), dapat pula berupa pemberian layanan remedial *teaching* bagi peserta didik yang berkesulitan belajar.

Komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, pendidik, peserta didik, dan evaluasi pembelajaran, dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Hamalik (2018, p. 35) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsung pembelajaran. Sementara itu, Uno (2021, p. 21) menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran suatu pernyataan spesifik yang dinyatakan dalam

perilaku atau penampilan yang diwujudkan dalam bentuk tulisan untuk menggambarkan hasil belajar yang diharapkan. Berdasarkan pendapat tersebut tujuan pembelajaran merupakan salah satu aspek yang perlu dipertimbangkan dalam melaksanakan pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut.

2) Materi Pembelajaran

Bahan atau materi pelajaran adalah segala sesuatu yang menjadi isi kurikulum yang harus dikuasai oleh peserta didik sesuai dengan kompetensi dasar dalam rangka pencapaian standar kompetensi setiap mata pelajaran dalam suatu pendidikan tertentu (Sanjaya, 2018, p. 141). Materi pokok adalah pokok-pokok materi pembelajaran yang harus dipelajari peserta didik sebagai sarana pencapaian kompetensi dasar yang akan dinilai dengan menggunakan instrumen penilaian yang disusun berdasar indikator pencapaian belajar. Materi merupakan komponen terpenting kedua dalam pembelajaran. Materi pembelajaran dapat meliputi fakta-fakta, observasi, data, persepsi, pengindraan, pemecahan masalah, yang berasal dari pemikiran manusia dan pengalaman yang diatur dan diorganisasikan dalam bentuk fakta, gagasan, konsep, generalisasi, prinsip-prinsip, dan pemecahan masalah.

3) Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pengajaran (Sudjana, 2018, p. 76). Hamalik (2018, p. 81) menyatakan bahwa metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan peserta didik pada saat berlangsungnya pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, dalam arti luas media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai sedemikian rupa (Sardiman, 2018, p. 6).

5) Pendidik

Definisi pendidik atau guru seperti yang tertulis dalam UU Guru dan Dosen Nomor 14 Tahun 2005 adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan

dasar, dan pendidikan menengah. Guru menempati posisi kunci dan strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan peserta didik agar dapat mencapai tujuan secara optimal.

6) Peserta Didik

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dijelaskan bahwa yang dimaksud peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu.

7) Evaluasi Pembelajaran

Untuk dapat menentukan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran perlu dilakukan usaha dan tindakan untuk mengevaluasi pencapaian kompetensi/hasil belajar. Syah (2019, p. 195) menyatakan bahwa evaluasi adalah penilaian terhadap tingkat keberhasilan peserta didik mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam program. Evaluasi adalah pengumpulan kenyataan secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataan terjadi perubahan dalam pribadi peserta didik.

Tujuan dalam pembelajaran merupakan komponen yang paling penting yang harus ditetapkan dalam proses pembelajaran yang mempunyai fungsi sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran (tujuan instruksional) yaitu tujuan yang

menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran (Suardi, 2018, p. 23). Tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh peserta didik sesudah melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil (Darman, 2020, p. 14).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan peserta didik, sehingga peserta didik akan mengalami perubahan dan hasil akhir dari proses suatu kegiatan pembelajaran akan tampak dalam penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang ditunjukkan dengan nilai tes serta untuk memperoleh nilai tersebut perlu dilakukan evaluasi.

b. Pengertian Pembelajaran PJOK

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib di pendidikan formal, yaitu sebagai mata pelajaran pokok yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik. Mata pelajaran ini mempunyai kekhasan tersendiri dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, yaitu digunakannya aktivitas gerak fisik sebagai sarana/media dalam mendidik peserta didik serta memerlukan alat dan tempat yang luas (Pratiwi & Asri, 2020, p. 3).

Mata pelajaran PJOK merupakan pendidikan yang menempatkan tubuh sebagai pusat perhatian (Aartun, 2022) dan pada konsep pedagogi gerakan sebagai prinsip utama dan pembelajaran berbasis gerakan agar lebih responsif terhadap kebutuhan semua peserta didik (Clark *et al.*, 2023). Selain itu, Pangrazi & Beighle (2019) menggambarkan PJOK sebagai mata pelajaran penting yang memberikan peserta didik keterampilan, pengetahuan, dan sikap untuk tetap aktif sepanjang masa sehingga berkontribusi pada pertumbuhan dan perkembangan total semua anak.

Mata pelajaran PJOK dianggap sebagai cara untuk meningkatkan aktivitas fisik peserta didik dalam mencapai kebugaran tubuh yang memadai. Pengalaman belajar melalui PJOK bertujuan untuk meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis, serta mendorong gaya hidup sehat dan aktif seumur hidup. Oleh karena itu, diperlukan terobosan baru terutama dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah. Salah satu contohnya adalah dengan memotivasi anak-anak untuk belajar melalui metode yang menarik perhatian mereka dalam pembelajaran PJOK (Astutik, *et al.*, 2024, p. 52).

Mata pelajaran PJOK pada dasarnya merupakan metode pendidikan yang menggunakan kegiatan fisik untuk mencapai perubahan menyeluruh dalam kualitas individu, meliputi fisik, mental, dan emosional. Mata pelajaran PJOK memperlakukan anak sebagai

suatu kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Ridwan & Astuti, 2021, p. 126). Mata pelajaran PJOK tidak hanya mengajarkan disiplin ilmu yang berkaitan dengan tubuh, tetapi juga memperhatikan pendidikan kewarganegaraan bagi peserta didik. Karena itu, PJOK perlu dinilai dengan nilai yang setara dengan pelajaran lainnya. Pembelajaran PJOK perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan keterampilan praktis (Martin & Martin, 2021, p. 524).

Mata pelajaran PJOK tidak hanya mengembangkan perkembangan fisik dan keterampilan motorik peserta didik, tetapi juga karakter mereka (Martín Ruiz, *et al.*, 2018). Kelas ini menggunakan olahraga dan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pembelajaran di sekolah. Karakteristik unik dari kelas PJOK ini dapat mengarahkan banyak aktivitas olahraga di kelas, termasuk aktivitas olahraga tim, mengharuskan peserta didik untuk bekerja sama untuk memperkuat peserta didik sebagai individu dalam tim dan untuk mencoba bekerja sama dengan orang lain dalam tim. Selain itu, kerja sama tim menciptakan ikatan yang kuat di antara para peserta didik melalui kerja keras dan disiplin (Halldorsson, *et al.*, 2017; Sujarwo *et al.*, 2021)

Mata pelajaran PJOK adalah salah satu cara yang paling efisien untuk mempromosikan pembelajaran dengan cara yang lengkap,

kompleks, dan menyenangkan, selain dapat, melalui gerakan itu sendiri, menyoroti budaya, tubuh, dan gerakan itu sendiri, menyoroti perbedaan budaya, tubuh dan perbedaan sosial dari populasi yang terlibat (Custodio & Pintor, 2021, p. 189). Mata pelajaran PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, dan pengetahuan. Peserta didik melalui PJOK akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitanya dengan pesan pribadi yang menyenangkan (Francesco, *et al.*, 2019, p. 2; García-Hermoso, *et al.*, 2020, p. 2).

Mata pelajaran PJOK adalah mata pelajaran terpenting untuk mencapai misi ini karena kerangka kerja aktif dan praktisnya yang unik dibandingkan dengan bidang lainnya. Isi mata pelajaran ini diatur dalam beberapa disiplin ilmu (misalnya, pendidikan petualangan, komponen aktivitas fisik yang berhubungan dengan kesehatan, literasi olahraga, atau pengajaran tari) tergantung pada kurikulum pendidikan masing-masing negara (Sierra-Díaz *et al.*, 2019, p. 2). Mata pelajaran PJOK difokuskan pada pembelajaran berbasis nilai untuk menumbuhkan keterampilan yang dibutuhkan di abad ke-21. Melalui mata pelajaran PJOK, berbagai bentuk latihan olahraga dapat dilaksanakan, yang memberikan berbagai manfaat secara psikis dan fisik, termasuk konsentrasi peserta didik (Komari *et al.*, 2024).

Mata pelajaran PJOK adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan

perubahan holistik dalam kualitas fisik, mental, dan emosional seseorang. Mata pelajaran PJOK merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, karena menggunakan aktivitas fisik sebagai inti dari proses pembelajaran. Secara psikologis, pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik sangat penting untuk perkembangan psikomotorik, kognitif, dan kemajuan peserta didik, sehingga PJOK menjadi mata pelajaran yang diterapkan di setiap jenjang pendidikan (Afif & Komari, 2024, p. 108).

Mata pelajaran PJOK memainkan peran penting dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang sistematis. Mata pelajaran PJOK merupakan model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran di dalam dan di luar ruangan (Prabandaru *et al.*, 2020, p. 14). Lebih lanjut, dijelaskan bahwa pembelajaran PJOK membutuhkan aktivitas fisik dan gerakan selama kegiatan sekolah. Proses pembelajaran PJOK sebagian besar menekankan pada aktivitas yang melibatkan gerakan fisik dan permainan yang interaktif. Melalui kegiatan rutin yang menekankan pada gerak dan bermain, keterampilan fisik peserta didik seharusnya dapat berkembang dengan baik (Invernizzi *et al.*, 2022). Semakin sering peserta didik melakukan gerakan-gerakan dasar permainan, maka gerakan peserta didik akan semakin matang dan hal ini akan

berpengaruh pada keterampilan bermainnya (Sgrò *et al.*, 2021; Utomo *et al.*, 2024).

Pendapat Ridwan & Astuti (2021, p. 3) PJOK hakikatnya merupakan pendidikan yang menitikberatkan pada fisik dan melibatkan berbagai aspek. Meskipun terfokus pada aktivitas peningkatan gerak manusia, PJOK lebih terarah pada hubungan antara gerak manusia dan bidang pendidikan lainnya, seperti hubungan antara perkembangan tubuh atau fisik dengan pikiran dan jiwa. Fokusnya adalah pada pengaruh perkembangan fisik terhadap pertumbuhan wilayah dan aspek lain dari manusia, itulah yang membuatnya unik. Tidak ada bidang lain yang sama pentingnya dengan PJOK dalam mengembangkan totalitas manusia.

Lebih lanjut menurut Ridwan & Astuti (2021, p. 3) PJOK merupakan mata pelajaran wajib di semua sekolah, yang harus diikuti oleh seluruh peserta didik sebagai mata pelajaran pokok. Mata pelajaran ini memiliki ciri khas yang berbeda dari mata pelajaran lain, yaitu menggunakan aktivitas fisik sebagai metode pengajaran dan memerlukan alat dan ruang yang luas. Aktivitas jasmani ini bertujuan tidak hanya untuk mencapai fisik yang terlatih pada peserta didik, melainkan juga untuk membentuk manusia secara keseluruhan sesuai dengan tujuan pendidikan.

Pendapat Muzakki (2022, p. 8) PJOK merupakan bagian penting dari pendidikan keseluruhan dengan ciri khas utama yang

membedakannya dari mata pelajaran lain. Hal ini terlihat dari fokusnya pada komponen fisik seperti daya tahan, kekuatan, kelenturan, kecepatan, dan tujuan lainnya yang ingin dicapai. Selain itu, melalui pembelajaran gerak dalam PJOK, peserta didik dapat merasakan kesenangan dan tantangan, serta dapat mengekspresikan diri dengan cara yang unik saat berinteraksi dengan lingkungannya. Salah satu tokoh PJOK, yaitu Herbert Spencer, menyatakan bahwa PJOK adalah cara untuk menyalurkan energi berlebih pada anak-anak dan orang dewasa. Kelebihan energi tersebut, jika tidak digunakan dalam aktivitas fisik, mungkin akan berpengaruh pada aktivitas yang tidak produktif.

Peserta didik umumnya suka belajar PJOK dan termotivasi untuk mempraktikkannya. Motivasi ini sebagian besar berasal dari fakta bahwa PJOK memiliki komponen permainan yang kuat, dan, sebagai tambahan, pelajaran ini dapat memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menghadapi tantangan, berurusan dengan orang lain sesuai dengan peraturan, berusaha, berolahraga dalam kelompok dan individu, berkomitmen dan mencapai tujuan, menghadapi kesulitan dengan optimisme dan watak yang baik. Penting untuk mengakui pentingnya disiplin di sekolah, terutama pada tahun-tahun awal kehidupan peserta didik, karena saat itu kepribadian, karakter, moral, dan pengetahuan tentang tubuh mereka sedang dikembangkan (Rivera, *et al.*, 2021, p. 831).

Mata pelajaran PJOK merupakan serangkaian kegiatan fisik manusia yang dipilih dengan tujuan mencapai hasil tertentu. Pengertian ini diperkuat oleh pemahaman bahwa pikiran dan tubuh dipandang sebagai dua unsur yang berbeda. Mata pelajaran PJOK menekankan pendidikan fisik melalui pemahaman akan sisi kealamiahannya fitrah manusia, ketika keutuhan individu merupakan fakta yang tidak bisa disangkal. Oleh karena itu, pendidikan jasmani diinterpretasikan sebagai pendidikan melalui fisik. Pemahaman ini menunjukkan bahwa PJOK juga terkait dengan respons emosional, hubungan personal, perilaku kelompok, pembelajaran mental, intelektual, emosional, dan estetika (Purwanto & Susanto, 2019, p. 5)

Mata pelajaran PJOK adalah disiplin ilmu yang secara tradisional dianggap sebagai disiplin ilmu praktis, yang berorientasi pada pengajaran keterampilan dan kemampuan motorik. Namun, terlepas dari pentingnya gerakan dan latihan fisik untuk pembentukan individu yang integral (Echeverría, *et al.*, 2023, p. 583). Pembelajaran PJOK dari perspektif perilaku motorik, aspek-aspek seperti kognisi, emosi, komunikasi, dan budaya dapat diatasi, yang merupakan hal mendasar bagi pembentukan individu secara integral (Rodríguez-Rodríguez *et al.*, 2021).

Mata pelajaran PJOK diakui sebagai salah satu kegiatan penting untuk mengembangkan kebiasaan aktif dan sehat bagi perkembangan anak (Hung *et al.*, 2018). Tujuan pembelajaran PJOK

dirancang untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan individu, yang dapat berkontribusi pada terciptanya masyarakat yang sehat, sejahtera, dan produktif (Sierra-Díaz *et al.*, 2019). Selama di sekolah, hanya pada saat mata pelajaran PJOK peserta didik dapat melakukan aktivitas fisik seperti berolahraga, sehingga sangat tepat jika semua pihak turun tangan untuk membantu meningkatkan minat peserta didik dalam mengikuti kegiatan PJOK.

Berdasarkan asumsi bahwa PJOK harus diajarkan dari pendekatan holistik dan komprehensif, PJOK harus diajarkan dari pendekatan holistik dan integral, PJOK harus diajarkan dari pendekatan holistik dan integral. dari pendekatan yang holistik dan integral, perlu dicatat bahwa pendekatan Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan didasarkan pada pendekatan pendidikan yang berusaha mengembangkan keterampilan, pengetahuan, dan nilai-nilai pada individu, sehingga dapat bertindak dengan cara yang bertanggung jawab dan berkomitmen dalam membangun masa depan yang berkelanjutan (Brandt *et al.*, 2019, p. 630). Dalam hal ini, Pendidikan untuk Pembangunan Berkelanjutan merupakan pendekatan yang menjadi pusat kontemporer, karena pembangunan berkelanjutan merupakan tantangan global yang mempengaruhi semua. Pembangunan berkelanjutan merupakan tantangan global yang mempengaruhi semua dan membutuhkan keterlibatan aktif masyarakat secara keseluruhan (Martínez-Lirola, 2018, p. 41).

Metzler (2017, p. 11) menjelaskan bahwa ada beberapa alasan bagus untuk menggunakan pendekatan berbasis model dalam PJOK, yaitu:

- 1) Pendekatan ini memungkinkan guru untuk mempertimbangkan dan menimbang beberapa faktor kunci sebelum memutuskan model mana yang akan digunakan dalam sebuah unit. Pertimbangan ini mengenali hubungan antara semua faktor tersebut dan membantu guru membuat keputusan deduktif tentang instruksi.
- 2) Ketika model dipilih secara deduktif, maka model tersebut akan lebih sesuai dengan konteks, konten, dan tujuan untuk setiap unit. Oleh karena itu, efektivitas pengajaran akan tinggi secara konsisten.
- 3) Sebagian besar model pembelajaran memiliki penelitian untuk mendukung teori dibaliknya dan keefektifannya dalam mendorong jenis hasil belajar tertentu. Penelitian juga menyediakan cara-cara yang telah teruji di lapangan bagi para guru untuk menggunakan setiap model yang paling efektif di banyak lingkungan PJOK.
- 4) Setiap model pembelajaran dapat dilihat sebagai cetak biru untuk diikuti oleh guru dalam merancang dan mengimplementasikan instruksi. Cetak biru ini membantu guru membuat keputusan yang tepat pada semua tahap dalam unit konten.
- 5) Model pembelajaran yang baik akan mencakup cara-cara bagi guru untuk mengetahui apakah mereka menggunakan model tersebut

dengan benar dan untuk mengetahui apakah model tersebut bekerja untuk membantu peserta didik mencapai hasil pembelajaran yang ditetapkan. Hal ini memberikan umpan balik yang penting bagi para guru mengenai pengajaran.

- 6) Setiap model pembelajaran memberikan gambaran kepada guru dan peserta didik tentang perilaku, peran, keputusan, dan tanggung jawab yang diharapkan, yang semuanya mengarah pada peningkatan kejelasan bagi semua orang di kelas.
- 7) Model-model pembelajaran terbaik bersifat fleksibel dan memungkinkan setiap guru untuk mengadaptasi model tersebut dengan kebutuhan unik peserta didik dan konteksnya. Model-model ini mengakui kemampuan guru untuk membuat penilaian dan keputusan profesional berdasarkan keahlian, pengalaman, dan situasi pengajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa PJOK adalah proses pendidikan yang di dalamnya terdapat aktivitas fisik melalui program pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan perubahan menyeluruh yang mencakup aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Pada dasarnya PJOK memberikan kontribusi yang cukup besar terhadap perubahan peserta didik, terutama pada kebugaran jasmani, perubahan sikap, dan perubahan pada kemampuan memahami dalam aspek kognitif.

c. Tujuan Pembelajaran PJOK

Pada dasarnya konsep PJOK merupakan bagian penting dari proses pendidikan, artinya PJOK bukan hanya dekorasi atau ornamen pelengkap yang ditempel pada program sekolah sebagai alat untuk menambah kegiatan pada anak didik saja. Lebih dari itu, PJOK adalah bagian penting dari pendidikan itu sendiri dan semestinya dapat terlaksana dengan acuan dan standar yang jelas sehingga dapat memacu keterampilan pada anak didik sebagaimana materi pembelajaran yang lainnya pada kurikulum di sekolah. Mata pelajaran PJOK yang diatur dan dilaksanakan dengan baik, maka anak-anak dapat mengembangkan keterampilan yang bermanfaat pada kegiatan di waktu senggangnya, dengan keterlibatan dalam aktivitas yang kondusif dan produktif untuk mengembangkan gaya hidup sehat, berkembang secara sosial, serta menyumbang pada kesehatan fisik dan mentalnya (Ridwan & Astuti, 2021, p. 2).

Pembelajaran PJOK tidak hanya berkontribusi pada perkembangan fisik peserta didik, tetapi juga membantu untuk meningkatkan kepercayaan diri sekaligus mengurangi stres dan kecemasan. PJOK berkontribusi pada sosialisasi individu dengan kepercayaan diri kelompok. Karena strukturnya, PJOK tentu saja mencakup banyak kegiatan dimana peserta didik berinteraksi satu sama lain. Kegiatan-kegiatan ini membuka jalan bagi peserta didik untuk bersenang-senang satu sama lain dan berkumpul. Telah

diketahui bahwa kegiatan aktivitas fisik memiliki efek positif positif terhadap perkembangan hubungan teman sebaya (Uğraş & Özen, 2020, p. 48).

Tujuan PJOK adalah untuk memberikan berbagai pengenalan gerakan, keterampilan motorik dasar, dan aspek perkembangan fisik, mental, emosional, dan sosial ke arah yang lebih positif. Selain itu, penjas membekali peserta didik dengan pengetahuan teoretis untuk meningkatkan kualitas hidup dan kesehatan (Afif & Komari, 2024, p. 108). Oleh karena itu, tujuan yang ingin dicapai melalui PJOK pun mencakup pengembangan individu secara menyeluruh. Artinya, cakupan PJOK tidak hanya terfokus pada aspek fisik saja, melainkan juga aspek mental, emosional, sosial dan spiritual.

Pratiwi & Oktaviani (2018, p. 5) menyatakan bahwa secara umum tujuan PJOK dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu:

1) Perkembangan fisik

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*).

2) Perkembangan gerak

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah, dan sempurna (*skillfull*).

3) Perkembangan mental

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang PJOK ke dalam lingkungannya, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap, dan tanggung jawab peserta didik.

4) Perkembangan sosial

Tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat.

Sebagaimana telah dibahas sebelumnya, bahwa tujuan dilaksanakannya PJOK adalah untuk meningkatkan kualitas peserta didik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotornya. Lebih khusus lagi, PJOK berkaitan dengan hubungan antara gerak manusia dan wilayah pendidikan lainnya: hubungan dari perkembangan tubuh-fisik dengan pikiran dan jiwanya. Fokusnya pada pengaruh perkembangan fisik terhadap wilayah pertumbuhan dan perkembangan aspek lain dari manusia itulah yang menjadikannya unik. Tidak ada bidang tunggal lainnya seperti PJOK yang berkepentingan dengan perkembangan total manusia.

Tujuan PJOK mempertimbangkan adanya tujuan pembelajaran, kemampuan peserta didik, metode pembelajaran, materi, sarana dan prasarana, serta aktivitas pembelajaran. Salah satu tujuan utama dari PJOK adalah untuk mendorong motivasi terhadap subjek untuk

meningkatkan prestasi akademik atau latihan fisik (Quintas-Hijós, 2019, p. 20). Tujuan utama PJOK adalah untuk memotivasi semua peserta didik untuk terlibat dalam gaya hidup sehat, aktif secara fisik dan seumur hidup (Gerdin *et al.*, 2019; Østerlie & Kjelaas, 2019).

Tujuan PJOK adalah untuk meningkatkan taraf kesehatan anak yang baik dan tidak dapat disangkal pula ada yang mengatakan bahwa tujuan PJOK adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Manfaat aktivitas fisik atau olahraga yang dikemas dalam PJOK di sekolah ada tiga. Pertama, PJOK dapat meningkatkan prestasi akademik, keterampilan nonkognitif, keterampilan motorik, dan aktivitas fisik. Selain itu, keterlibatan anak dalam PJOK memiliki hubungan positif dengan bentuk tubuh yang fungsional. Terakhir, keaktifan atau kedisiplinan dalam melakukan aktivitas PJOK memiliki efek perlindungan terhadap kesehatan mental (Allen *et al.*, 2019; Knaus *et al.*, 2020; Madeira *et al.*, 2019).

Pendapat Muzakki (2022, p. 8) bahwa PJOK penting untuk perkembangan mental, fisik, sosial, emosional dan moral individu. Dalam pembelajaran yang dibentuk sesuai dengan kebutuhan peserta didik, aktivitas individu berdasarkan tujuan dan hasil individu ditekankan. Dengan aktivitas yang ditawarkan oleh ruang terbuka dan dimana permainan itu penting, peserta didik diharapkan untuk melampaui dirinya sendiri daripada perlombaan kinerja antar individu. Kegiatan dengan kata lain adalah untuk pengembangan individu.

Mendefinisikan konsep PJOK menurut pandangan eksistensial; peserta didik memiliki kebebasan untuk memilih berbagai kegiatan dalam program. Kegiatan individu harus memastikan bahwa peserta didik menjadi sadar akan realitas dan mengambil tanggung jawab.

Aktivitas fisik pada anak-anak dan remaja meningkatkan pertumbuhan yang sehat, meningkatkan tingkat kinerja sekolah dan memperkuat tubuh. Dalam integrasi sosial, sangat penting untuk memastikan bahwa anak memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam pengambilan keputusan yang melibatkan pengorganisasian kegiatan olahraga pada komunitas sekolah dan di lingkungan luar sekolah. Salah satu tujuan PJOK adalah untuk meningkatkan kemungkinan anak muda mengadopsi gaya hidup aktif dan mempertahankannya sebagai orang dewasa, maka PJOK harus mengasumsikan semakin penting dalam kesehatan individu dan dapat dianggap sebagai kebutuhan biologis manusia. Mata pelajaran PJOK juga memungkinkan peserta didik untuk berkembang melalui rangsangan dari olahraga dan aktivitas fisik, memungkinkan peningkatan prosedur perilaku motorik dasar (berlari, melompat, melempar, menggenggam, dan lain-lain) dan pengembangan keterampilan olahraga yang terkait dengan olahraga praktik hidup sehat (Martins, *et al.*, 2023, p. 43).

Mata pelajaran PJOK bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam

upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani, pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, dan banyak lagi tujuan lainnya. Muzakki (2022, p. 12) menyatakan bahwa secara sederhana, PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.
- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan peserta didik berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan dan keriangannya melalui aktivitas jasmani, termasuk permainan olahraga.

Secara umum tujuan PJOK dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, yaitu: (1) Perkembangan fisik, (2) Perkembangan

gerak, (3) Perkembangan mental, dan (4) perkembangan social. Perkembangan fisik, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan melakukan aktivitas-aktivitas yang melibatkan kekuatan fisik dari berbagai organ tubuh seseorang (*physical fitness*). Perkembangan gerak, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan untuk melakukan gerak secara efektif, efisien, halus, indah dan sempurna (*skillfull*). Perkembangan mental, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan berpikir dan menginterpretasikan keseluruhan pengetahuan tentang PJOK ke dalam lingkungannya, sehingga memungkinkan tumbuh dan berkembangnya pengetahuan, sikap dan tanggung jawab peserta didik. Perkembangan sosial, tujuan ini berhubungan dengan kemampuan peserta didik dalam menyesuaikan diri pada suatu kelompok atau masyarakat (Pratiwi & Asri, 2020, p. 4).

Purwanto & Susanto (2019, p. 7) menyatakan bahwa PJOK dilaksanakan melalui media fisik, yaitu: beberapa aktivitas fisik atau beberapa tipe gerakan tubuh. Meskipun peserta didik mendapat keuntungan dari proses aktivitas fisik ini, tetapi keuntungan bagi peserta didik tidak selalu harus berupa fisik, non-fisik pun bisa diraih seperti: perkembangan intelektual, sosial, dan estetika, seperti juga perkembangan kognitif dan afektif. Secara utuh, pemahaman yang harus ditangkap adalah: PJOK menggunakan media fisik untuk mengembangkan kesejahteraan total setiap orang. Karakteristik PJOK seperti ini tidak terdapat pada mata pelajaran lain, karena hasil

kependidikan dari pengalaman belajar fisik tidak terbatas hanya pada perkembangan tubuh saja. Konteks melalui aktivitas jasmani yang dimaksud adalah konteks yang utuh menyangkut semua dimensi tentang manusia, seperti halnya hubungan tubuh dan pikiran. Tentu, PJOK tidak hanya menyebabkan seseorang terdidik fisiknya, tetapi juga semua aspek yang terkait dengan kesejahteraan total manusia, seperti yang dimaksud dengan konsep “kebugaran jasmani sepanjang hayat”. Seperti diketahui, dimensi hubungan tubuh dan pikiran menekankan pada tiga domain pendidikan, yaitu: psikomotor, afektif, dan kognitif.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa tujuan PJOK yang ingin diharapkan bersifat menyeluruh, meliputi aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral. Di samping itu terdapat pula tujuan untuk pembinaan kesehatan dan kesadaran tentang lingkungan hidup. Beberapa tujuan PJOK yang lain yang dapat dirangkum antara lain:

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam PJOK.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran PJOK.

- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan PJOK adalah mengembangkan peserta didik secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani, bukan hanya mengembangkan fisik saja, melainkan juga mengembangkan mental, sosial, emosional, intelektual, dan kesehatan secara keseluruhan.

3. Permainan bola Voli

a. Pengertian Bola Voli

Permainan bola voli merupakan cabang olahraga yang sangat berkembang pesat di Indonesia baik di lingkungan sekolah, instansi pemerintah, swasta, perguruan tinggi maupun di lingkungan umum. Hal ini dikarenakan cabang permainan bola voli memerlukan peralatan yang sederhana. Permainan bola voli ini dapat dimainkan oleh semua lapisan masyarakat mulai dari anak-anak sampai orang tua, laki-laki maupun perempuan, baik masyarakat yang berada di kota maupun masyarakat yang ada di desa (Ismail & Tunggul, 2020).

Permainan bola voli diciptakan pada tahun 1885 oleh William G. Morgan, dia adalah seorang pembina dalam pendidikan jasmani pada suatu asosiasi pemuda bernama, *Young Men Christian Association* (YMCA) di kota Holyoke, Massachusetts, Amerika Serikat. Permainan bola voli mulai masuk ke Indonesia tahun 1928, terutama pada saat penjajahan Belanda. Guru-guru pendidikan jasmani didatangkan dari negara Belanda untuk mengembangkan olahraga pada umumnya dan bola voli pada khususnya (Irwanto, 2021, p. 3).

Bola voli yaitu suatu cabang olahraga beregu, dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu menempati petak lapangan permainan yang dibatasi oleh jaring atau net. Bola voli adalah olahraga yang dapat dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa wanita maupun pria. Bermain bola voli akan berkembang secara baik unsur-

unsur daya pikir kemampuan dan perasaan. Di samping itu, kepribadian juga dapat berkembang dengan baik terutama kontrol pribadi, disiplin, kerjasama, dan rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuatnya (Syamsuryadin, *et al.*, 2021, p. 193).

Tujuan awal dari permainan bola voli adalah bersifat rekreatif yang hanya untuk mengisi waktu luang, seiring berkembangnya zaman, bola voli berkembang kearah yang tujuan-tujuannya untuk memperoleh prestasi, mengharumkan nama daerah, bangsa dan negara. Perkembangan permainan bola voli ini bukan secara kebetulan, hal ini dapat dilihat di setiap negara terdapat induk organisasi bola voli sebagai wadah para atlet, yang kemudian dapat mewakili pertandingan bola voli di tingkat Olympiade. Dengan masuknya permainan bola voli ke dalam Olympiade, olahraga ini semakin populer digemari oleh masyarakat umum di seluruh dunia dan bahkan merupakan salah satu cabang olahraga yang mempunyai penggemar paling banyak di dunia

Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan dua tim, yang masing-masing tim memiliki 6 pemain. Permainan bola voli dimainkan menggunakan satu bola yang dipantulkan dari satu pemain ke pemain yang lain dengan cara *passing* dan diakhiri dengan *smash* pada tim lawan, dan untuk kedua tim dipisahkan oleh net dengan ketinggian tertentu. Permainan bola voli adalah permainan tim yang beranggotakan 6 orang permainan dengan tujuan permainan mematikan bola di daerah lawan, serta salah satu permainan yang

menjadi permainan yang memasyarakat di Indonesia (Destriana, *et al.*, 2021, p. 115).

Bola voli merupakan sebuah olahraga yang dimainkan oleh dua tim yang dipisahkan oleh sebuah net. Bola voli adalah sebuah permainan yang dilakukan diatas lapangan persegi empat dengan lebar 900 cm dan panjang lapangan 1800 cm, dibatasi dengan garis selebar 5 cm. Ditengah-tengah dipasang jaring/ jala dengan lebar 900 cm, yang terbentang kuat dan mendaki pada ketinggian 244 cm untuk laki-laki dan 224 cm untuk perempuan. Jumlah pemain dalam permainan bola voli ada 6 pemain, tiga dibelakang dan 3 didepan. Keliling bola 65-67 cm dan beratnya 260-280 gram. Tekanan bola harus 0,30-0,325 kg/cm²” (Aguss, *et al.*, 2021, p. 2).

Bola voli merupakan cabang olahraga permainan beregu, maka antara pemain harus bekerja sama dan saling mendukung agar menjadi regu yang kompak (Kardiyanto & Sunardi, 2020, p. 5). Dengan demikian untuk menjadi regu atau tim yang kompak, maka antar pemain harus menguasai teknik dasar permainan bola voli secara individual. Untuk mendapatkan teknik-teknik dasar yang baik atau sempurna dapat dikuasai dengan melakukan latihan yang teratur dan terprogram secara tepat. Metode-metode latihan yang tepat akan dapat mengurangi kesalahan-kesalahan yang dilakukan oleh seorang pemain

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa bola voli adalah permainan yang terdiri atas dua regu yang beranggotakan enam pemain, dengan diawali memukul bola untuk dilewatkan di atas net agar mendapatkan angka, namun tiap regu dapat memainkan tiga pantulan untuk mengembalikan bola. Permainan dilakukan di atas lapangan berbentuk persegi empat dengan ukuran 9 x 18 meter dan dengan ketinggian net 2,24 m untuk putri dan 2,43 m untuk putra yang memisahkan kedua bidang lapangan.

b. Pembelajaran Bola Voli Sekolah Dasar

Pembelajaran bola voli yang diajarkan bagi peserta didik Sekolah Dasar khususnya kelas V melalui permainan bola voli mini. Pendapat Putra *et al.*, (2023, p. 46) bahwa permainan bola voli mini merupakan salah satu cabang olahraga beregu, yang tiap regunya terdiri atas 4 orang dan dimainkan dalam lapangan yang berukuran dengan panjang 12 meter dan lebar 6 meter, dengan ketinggian net 2,10 meter untuk putra dan 2 meter untuk putri, memakai bola ukuran nomor 4 dengan memakai peraturan perwasitan serta peraturan pertandingan yang resmi. Pendapat Utomo (2020, p. 42) bola voli mini termasuk ke dalam cabang olahraga permainan yang sifatnya beregu, jumlah pemain dalam setiap regunya adalah 4 orang. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak, menggunakan bola berukuran sedang, serta lapangannya berukuran kecil.

Widiyatmoko & Kushartanti (2020, p. 7) menyatakan bahwa prinsip bermain bola voli mini adalah memainkan bola dengan cara memukul menggunakan tangan dan berusaha menjatuhkannya ke dalam lapangan pemain lawan dengan berusaha menyeberangkan bola melewati atas net atau jaring, serta mempertahankannya agar bola tidak jatuh ke lapangan sendiri. Pentingnya pembelajaran bola voli mini yang diajarkan di sekolah-sekolah karena bola voli mini adalah salah satu cabang permainan yang dilombakan dalam Olimpiade Olahraga Siswa Nasional (O2SN).

Dalam permainan bola voli mini di Sekolah Dasar, standar kompetensi dasarnya meliputi: mempraktekkan variasi teknik dasar salah satu permainan dan permainan bola besar, serta nilai kerjasama, sportivitas, dan kejujuran. Dengan materi pokok/pembelajarannya antara lain: (1) bentuk dan ukuran lapangan bola voli mini; (2) teknik dasar permainan bola voli mini, servis, *passing*, *smash*, dan *block*; (3) bermain bola voli mini (Widhiasto, *et al.*, 2020, p. 182). Berdasarkan pengertian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan bola voli mini adalah suatu permainan yang dimainkan oleh anak-anak, setiap regunya biasanya 4 orang dengan menggunakan bola berukuran sedang dan lapangan berukuran kecil serta mempunyai sifat permainan beregu.

c. Teknik Dasar Bola Voli

Bermain bola voli dengan baik, diperlukan penguasaan teknik dasar. Beberapa teknik dasar dalam bermain antara lain; servis, *passing*, *smash* dan *blocking*. Teknik yang harus dikuasai dalam permainan bola voli, yaitu terdiri atas *service*, *passing* bawah, *passing* atas, *block*, dan *smash* (Bumburo, *et al.*, 2021, p. 38). Permainan bola voli terdapat beberapa teknik yang harus dikuasai oleh seorang pemain bola voli agar dapat bermain dengan baik dan benar. Teknik dasar bola voli yaitu: servis, pas atau *passing*, *set-up* atau umpan, *smash* dan *blocking* (Benelguemar *et al.*, 2020, p. 73).

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teknik dasar bola voli merupakan suatu gerakan yang dilakukan secara efektif dan efisien untuk menyelesaikan tugas yang pasti dalam permainan untuk mencapai suatu hasil yang optimal. Menguasai teknik dasar permainan bola voli merupakan faktor fundamental agar mampu bermain bola voli dengan baik. Menguasai teknik dasar bola voli akan menunjang penampilan dan dapat menentukan menang atau kalahnya suatu tim.

1) Teknik Servis Atas Bola Voli

Salah satu teknik dasar dalam bola voli yaitu teknik servis. Teknik servis adalah sentuhan pertama dengan bola yang dilakukan oleh pemain. Pada mulanya servis hanya dianggap sebagai pukulan permulaan yang bertujuan untuk memulai permainan, tetapi pada

perkembangannya servis berkembang menjadi sebuah teknik untuk melakukan serangan pertama untuk mendapatkan poin (Tawakal, 2020, p. 24). Servis yang baik akan sangat berpengaruh pada jalannya pertandingan. Pentingnya fungsi servis, maka pelatih dalam membentuk sebuah tim pasti akan berusaha melatih atletnya untuk dapat menguasai teknik servis dengan baik. Tujuannya adalah untuk mendapatkan poin dari serangan pertama.

Servis adalah suatu upaya memasukkan bola ke daerah lawan dengan cara memukul bola menggunakan satu tangan atau lengan oleh pemain baris belakang yang dilakukan di daerah servis (Suparman, 2020, p. 2). Servis adalah awal mula dimulainya permainan bola voli dengan cara mengarahkan bola ke daerah lawan yang kosong atau pemain yang paling lemah dengan cepat dan sekuat mungkin agar tidak dapat diterima oleh pemain lawan, sehingga menghasilkan poin. Ada beberapa jenis servis dalam permainan bola voli antara lain; servis tangan bawah (*underhand service*), servis tangan samping (*side hand service*), servis atas kepala (*over head service*), servis mengambang (*floating service*), servis *topspin*, *jumping floating service*, dan servis lompat *spin* (*jumping topspin service*) (Chan & Indrayeni, 2018, p. 186).

Servis atas adalah serangan awal atau permulaan permainan. Prinsipnya bola menuju daerah lawan dan menyulitkan lawan. Servis atas merupakan salah satu jenis servis yang

cenderung paling hebat, sebab servis ini hampir bersifat menyerang, apabila dilakukan oleh seorang server yang handal. Servis atas ini dapat mempercepat laju bola, dan dapat membuat jalannya bola menjadi menukik dari atas ke bawah yakni ke daerah lawan, apalagi jika ketika memukul bola server sambil meloncat tinggi, sehingga akan membuat bola sulit untuk diterima oleh lawan (Devi, 2019, p. 87).

Sesuai dengan perkembangan zaman dan kemajuan teknik bola voli, maka teknik servis sudah merupakan suatu serangan awal untuk mendapatkan nilai agar suatu regu mendapatkan suatu kemenangan. Apabila seorang pemain sudah terbiasa dari sejak pemula terus berlatih menggunakan servis ini, sehingga ketika bermain sungguhan mampu menguasai bola dan tidak grogi, maka hasilnya cenderung dapat mematikan lawan. Minimal hasil dari servis atas ini, antara lain dapat menggetarkan mental para lawan pemain, meski bola dapat diterima namun biasanya tidak stabil, sehingga bola bisa melenceng dan kadang-kadang tidak terkendalikan yang pada akhirnya terus mati. Destriana, *et al.*, (2021, p. 24) menjelaskan spesifik mengenai tahapan servis bola voli sebagai berikut.

- a) Pemain berdiri dengan kaki kiri berada lebih ke depan dan kedua lutut agak ditekuk. Tangan kiri dan kanan bersama-sama

memegang bola, tangan kiri menyangga bola sedangkan yang kanan memegang bagian atas bola.

- b) Bola dilambungkan dengan tangan kiri ke atas sampai ketinggian kurang lebih 1 meter di atas kepala di depan bahu dan telapak tangan kanan menghadap ke depan, berat badan dipindahkan.
- c) Setelah tangan berada di belakang atas kepala dan berada sejangkauan tangan pemukul, maka bola segera dipukul dengan telapak tangan, lengan harus tetap lurus dan seluruh tubuh ikut bergerak.
- d) Bola dipukul dan diarahkan dengan gerakan pergelangan tangan, berat badan dipindahkan ke kaki bagian depan. Gerakan lengan terus dilanjutkan ke samping melewati paha yang lainnya.

Servis dalam permainan bola voli merupakan serangan awal jika pemain dapat mengarahkan bola ke titik yang sulit dijangkau pemain lawan. Pendapat Sita & Pranatahadi (2019, p. 2) hal-hal yang harus diperhatikan agar berhasil melakukan servis dalam permainan bola voli, antara lain: (1) konsentrasi pada saat melakukan servis, (2) bola yang dipukul harus masuk ke daerah team lawan, (3) dalam melakukan servis dilakukan dengan cepat, keras dan tepat, (4) melihat dan mempelajari pemain lawan yang

lemah terhadap pukulan servis, (5) arah bola pada tempat yang kosong atau posisi pemain tim lawan yang lemah.

Keberhasilan suatu servis tergantung pada kecepatan bola, jalan dan putaran bola serta penempatan bola ke tempat kosong, kepada pemain garis belakang kepada pemain yang melakukan perpindahan tempat (Andi, *et al.*, 2021: 2). Pendapat Firdaus, *et al.*, (2021, p. 2) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi ketepatan servis atas berbagai macam yaitu: (1) koordinasi tinggi, (2) besar kecilnya sasaran, (3) ketajaman indera dan pengaturan saraf, (4) jauh dekatnya sasaran, (5) penguasaan teknik yang benar akan mempunyai sumbangan baik terhadap ketepatan mengarahkan gerakan.

Bertolak dari definisi di atas maka dapat disimpulkan bahwa servis merupakan suatu usaha untuk memasukkan bola ke daerah lawan oleh seorang pemain yang berhak melakukan servis. Upaya yang dimaksud, jika bisa harus langsung mematikan lawan. Seorang *server* yang telah diatur dan ditentukan dengan peraturan-peraturan permainan bola voli.

2) Teknik *Passing* Bawah Bola Voli

Teknik dasar pada bola voli yang sering digunakan pada penerimaan bola dari servis dan penyerangan (*smash*) dari lawan yaitu *passing* bawah. Penerimaan bola dari *smash* lawan memungkinkan untuk menggunakan *passing* bawah, karena

passing bawah sangat bagus mengatasi penyerangan dari lawan dan apabila dilakukan secara efisien, maka bola akan terarah ke rekan satu tim. Prinsip dasar *passing* bola voli yaitu upaya seorang pemain untuk memainkan bola dengan tujuan diumpan kepada teman seregunya atau dimainkan di lapangan permainan sendiri. Berkaitan dengan *passing*, Daulay & Daulay (2018, p. 2) menyatakan bahwa *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan.

Passing adalah usaha ataupun upaya seorang pemain bola voli dengan cara menggunakan suatu teknik tertentu yang tujuannya adalah untuk menyajikan bola yang dimainkannya kepada teman seregunya yang selanjutnya agar dapat untuk melakukan serangan terhadap regu lawan ke lapangan lawan. *Passing* adalah keterampilan yang paling sering digunakan dan diperlukan, tanpa adanya *passing*, permainan tidak akan berjalan dengan lancar pada permainan. Teknik *passing* merupakan teknik untuk menentukan kesuksesan permainan, apabila dikuasai dengan baik maka dalam permainan akan memiliki kesempatan untuk memenangkan permainan (Abrasyi, *et al.*, 2018, p. 168).

Passing bawah digunakan untuk menerima bola servis, menerima bola *smash* atau serangan dari lawan, untuk mengambil bola setelah terjadi *block* atau bola pantul dari net, untuk

menyelamatkan bola yang terpantul keluar menjauhi lapangan permainan dan untuk mengambil bola rendah yang datang secara tiba-tiba. Oleh karena itu, *passing* bawah secara khusus dilakukan dalam upaya untuk menahan segala jenis serangan yang dilancarkan tim lawan. Hal ini dikarenakan, jika pemain tidak memiliki keterampilan *passing* yang baik dan tidak mampu menerima pukulan atau serangan dengan baik dan benar maka poin akan ditambahkan ke tim lawan. Oleh karena itu, *passing* bawah perlu diberikan latihan dan diajarkan lebih awal dari pada teknik yang lain (Irwanto & Nuriawan, 2021, p. 2).

Passing bawah adalah umpan yang diberikan kepada teman satu tim yang menggunakan lengan yang lurus dan dikunci, dengan telapak tangan menyilang, telapak tangan ditekan oleh ibu jari dan telapak tangan menghadap ke atas (Abrasyi, *et al.*, 2018, p. 110). Kegunaan dari *passing* bawah bola voli antara lain untuk menerima bola servis, menerima bola *smash* atau serangan dari lawan. *Passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. *Passing* sebagai penunjang sukses tidaknya permainan bola voli baik pada saat melakukan serangan atau bertahan. *Passing* pada dasarnya merupakan kunci dasar dalam suatu permainan bola voli, maka

passing mutlak untuk dikuasai oleh semua pemain (Kresnapati, 2020, p. 10).

Passing bawah adalah suatu *passing* dalam permainan bola voli yang digunakan untuk menerima bola dari lawan dengan menggunakan kedua tangan yang disatukan. *Passing* bawah merupakan *passing* dilakukan oleh pemain untuk menerima bola *service* dari lawan atau smes yang dilakukan oleh lawan. Biasanya *passing* bawah ini digunakan untuk menerima pukulan keras dari lawan. Karena perkenaan bola pada kedua pergelangan tangan. Cara melakukan teknik dasar *passing* bawah menurut Irwanto (2021), teknik pelaksanaan *passing* bawah sebagai berikut:

a) Sikap Persiapan

- 1) Berdiri tegak dengan kaki mengangkang selebar bahu, posisi lutut ditekuk.
- 2) Kedua lengan merapat di depan badan, kedua lengan dijulurkan lurus ke bawah, siku jangan ditekuk (sudut antara lengan dengan badan $\pm 45^\circ$).
- 3) Supaya ketika saat terjadi perkenaan bola tidak lepas, oleh sebab itu, tangan yang satu berada di atas telapak tangan yang lain dengan kedua ibu jari berada sejajar, dan pegang dengan erat.

b) Sikap Perkenaan

- 1) Perkenaan bola pada lengan bagian atas pergelangan tangan dan di bawah siku.
- 2) Posisi badan sedemikian rupa, sehingga badan berada dalam posisi menghadap pada bola.
- 3) Ketika bola berada pada jarak yang tepat selanjutnya segera mengayunkan kedua lengan yang diluruskan dari arah bawah ke atas depan.

c) Sikap Akhir

- 1) Setelah melakukan *passing*, sebaiknya segera diikuti dengan mengambil langkah kembali supaya dapat bergerak cepat dan menyesuaikan diri dengan permainan.
- 2) Teruskan dengan gerakan lengan paling tinggi maksimal sejajar (rata) dengan bahu.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan pengertian *passing* bawah adalah teknik dasar memainkan bola dengan menggunakan kedua tangan, yaitu perkenaan bola pada kedua lengan bawah yang bertujuan untuk mengoperkan bola kepada teman seregunya untuk dimainkan di lapangan sendiri atau sebagai awal untuk menyusun serangan.

3) Teknik *Passing* Atas Bola Voli

Teknik *passing* atas sangat efektif digunakan untuk mengambil bola-bola atas. Pada umumnya *passing* atas digunakan

untuk mengumpan ke teman yang lain dalam tim, yang selanjutnya diharapkan akan dapat dipergunakan untuk menyerang ke lapangan lawan. *Passing* atas adalah menyajikan bola atau membagi-bagikan bola (mengoper bola) dengan menggunakan jari-jari tangan, baik kepada kapan maupun langsung ditunjukkan ke lapangan lawan melalui atas jaring. *Passing* atas merupakan pukulan *passing* yang dilakukan pemain dengan menyentuh bola menggunakan kedua tangan di atas kepala (Andria, *et al.*, 2018, p. 38).

Passing atas merupakan salah satu teknik yang sering digunakan sebagai umpan (*set up*) untuk menyajikan bola dalam melakukan *smash*. Agar teman seregu dapat memainkan atau melakukan serangan dengan baik terhadap lawannya, maka teknik *passing* atas tersebut harus dilakukan dengan baik dan tepat (Nugraha & Yuliawan, 2021, p. 232). *Passing* atas yang baik dan tepat akan memberikan kemudahan bagi temanya dalam memainkan bola atau melakukan serangan, sehingga hasilnya lebih sempurna. Untuk dapat melakukan *passing* atas dengan baik dan benar pemain harus menguasai teknik gerakan dengan benar.

Menurut Aef & Etor (2018, p. 70) *passing* adalah mengoperkan bola kepada teman sendiri dalam satu regu dengan suatu teknik tertentu, sebagai langkah awal untuk menyusun pola serangan kepada regu lawan. Di dalam permainan bola voli, memainkan bola dengan teknik *pasing* atas ada kalanya harus

dilakukan dengan satu tangan yang mana posisi bola tidak memungkinkan dilakukan dua tangan, jika bola jatuh jauh dari posisi pemain baik di depan maupun di samping kanan atau kiri. *Passing* atas ialah operan yang dilakuakn pada saat bola setinggi bahu atau lebih tinggi.

Memainkan bola dengan teknik *passing* atas dapat dilakukan dengan berbagai variasi yaitu antara lain: (1) *passing* atas ke arah belakang lewat atas kepala, (2) *passing* atas ke arah samping pemain, (3) *passing* atas sambil melompat ke atas, (4) *passing* atas sambil menjatuhkan diri ke samping, (5) *passing* atas sambil menjatuhkan diri ke atas (Tawakal, 2020, p. 39). Menurut Aef & Etor (2018, p. 72) dalam melakukan *passing* atas perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a) Menyentuh bola dengan bagian dalam jari-jari.
- b) Menghentikan bola dengan ibu jari dan keempat jari-jari yang lain.
- c) Pergelangan tangan ditekuk ke belakang dan siku-siku ditekuk ke samping, agar dapat menahan bola dengan ibu jari dan jari-jari.
- d) Dorong bola ke atas dengan jari-jari dan pergelangan tangan dipegaskan. Cara melakukan teknik *passing* atas yang baik adalah jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola,

lutut sedikit ditekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidung. Sudut antara sikut dan badan kurang lebih 45° . Bola disentuh dengan cara meluruskan kedua kaki dengan lengan.

Cara melakukan teknik *passing* atas menurut Aef & Etor (2018, p. 117), dijelaskan sebagai berikut:

a) Sikap Permulaan

Pemain mengambil sikap normal ialah sikap tubuh diusahakan sedemikian, sehingga dapat cepat bergerak ke arah yang diinginkan. Sikap itu hanya mungkin jika dalam setimbang labil. Adapun sikap kaki sejajar atau depan belakang, lutut ditekuk berdiri pada ujung kaki (tumit diangkat) dan badan sedikit condong ke depan. Tangan siap di depan dada, telapak tangan menghadap ke arah bola di depan dahi. Pada saat akan melakukan *passing*, segera badan bersikap, sehingga tangan dapat menyongsong bola dengan baik dan enak. Telapak tangan beserta jari-jari membentuk setengah bulatan, jari-jari renggang dan akhiri dengan kedua ibu jari membentuk sudut.

b) Saat Perkenaan

Sentuhan terjadi antara bola dengan ujung-ujung jari saja (terutama ibu jari, telunjuk, dan jari tengah). Pada saat jari menyentuh bola, baik jari-jari maupun tangan yang kita tegangkan itu digerakan mengikuti gerak bola. Dengan kata

lain, jari-jari dan tangan itu seakan-akan meloncat ke belakang memberi kesempatan pada bola untuk melambung ke atas. Bola itu digerakan tubuh dan lengannya ke belakang pada waktu terjadi kontak dengan bola. Mula-mula bola disentuh dengan ujung-ujung jari yang dibebaskan selebar mungkin. Selama melakukan, kepala selalu ditegakkan ke belakang dan kedua paha menjurus ke depan.

c) Sikap Akhir

Setelah perkenaan dengan bola, harus diikuti dengan gerakan lanjutan dari tangan, lengan, badan, kaki hingga lurus pandangan pada bola. Setelah selesai melambungkan bola, pemain langsung pindah pada posisi berikutnya dan ambil sikap permulaan.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *passing* dalam bola voli adalah mengumpan atau mengoper bola kepada teman seregu yang biasanya dilakukan untuk membuat serangan yang mematikan bagi regu lawan, namun jika mendapat kesempatan yang baik, *passing* atas juga bisa digunakan sebagai serangan dengan menempatkan bola ketempat yang kosong.

4) Teknik *Smash* Bola Voli

Teknik dasar yang paling dominan digunakan untuk meraih pundi-pundi *point* pada saat permainan bola voli adalah teknik dasar *smash*. Sujarwo (2022, p. 1) menyatakan bahwa *spike* adalah

gerakan intens yang melibatkan pemain yang berada di dekat net. Tujuannya adalah untuk mengirim bola melewati net dan menuju lantai, sehingga tim lawan tidak punya waktu untuk penyelamatkannya sebelum menyentuh tanah. Pemain harus mendekati dengan dua langkah persiapan sebelum melompat. Lompatannya lurus ke atas, siku harus diangkat sejajar dengan bahu. Lengan bawah harus berada di atas dengan tangan di dekat kepala dalam posisi terbuka dan santai. Kontak dengan bola voli dilakukan dengan telapak tangan.

Tawakal (2020, p. 29) menyatakan bahwa teknik *smash* berfungsi sebagai teknik serangan untuk lawan, walaupun sebenarnya dalam permainan bola voli modern yang berkembang pada saat ini bentuk serangan untuk mendapatkan *point* dapat juga dilakukan dengan *service*, namun bentuk serangan yang paling dominan digunakan dalam permainan bola voli adalah *smash* yang mempunyai ciri-ciri menukik, tajam, dan cepat. Dengan membentuk serangan pukulan yang keras waktu bola berada di atas jaring, untuk dimasukkan ke daerah lawan. Untuk melakukan *smash* dengan baik perlu memperhatikan faktor-faktor berikut: awalan, tolakan, pukulan, dan pendaratan. Serangan pada pertandingan bola voli dengan tempo cepat dapat meningkatkan peluang keberhasilan dalam melakukan serangan tersebut.

Smash adalah salah satu seni di bola voli, senjata untuk menyerang di bola voli, pukulan kuat dimana ada kontak dari tangan ke bola secara penuh dari atas, sehingga bola curam dalam kecepatan tinggi. *Smash* adalah pukulan yang biasanya mematikan karena bola sulit dikembalikan dan bagaimana memainkan bola secara efisien dan efektif di dalam aturan permainan untuk mencapai hasil yang optimal (Perdana, *et al.*, 2023, p. 48). Qudsi, *et al.*, (2021, p. 48) menyatakan bahwa *smash* adalah gerakan yang kompleks, karena dimulai dengan langkah pertama, tolakan untuk melompat, memukul bola saat melayang di udara dan mendarat kembali setelah memukul bola. Saat melakukan *smash* diperlukan raihan yang tinggi dan kemampuan melompat yang tinggi. *Smash* dalam bola voli merupakan produk power dari kemampuan seseorang saat melakukan lompatan dan pukulan.

Smash adalah teknik paling sulit dan memiliki gerakan yang komplek, sehingga teknik *smash* harus dilatihkan pada atlet sejak dini karena pada usia dini merupakan tahap yang rentan dengan kesalahan gerak. Proses melakukan *smash* dapat dibagi dalam empat tahap, yaitu saat mengambil awalan, saat melakukan tolakan, saat melakukan pukulan, dan saat melakukan pendaratan. Perbedaan terletak pada perkenaan bola dan ketinggian bola, teknik dilakukan dengan atlet yang akan melakukan *spiker* lebih dahulu bergerak sebelum bola sampai pada *set-uper*. *Set-uper* memberikan

bola tidak lebih dari dua meter di atas net (Gumay, *et al.*, 2022, p. 65).

Pada saat melakukan serangan salah satu teknik serangan yang paling dominan dalam menghasilkan poin dalam permainan bola voli adalah *smash*. Berdasarkan jenis umpan yang diberikan, *smash* dibedakan menjadi lima, antara lain: *open smash*, *semi smash*, *quick smash*, *back attack smash*, dan *smash* langsung (Pratama, *et al.*, 2020, p. 487). Menghasilkan pukulan yang mematikan permainan lawan, atlet harus memukul ketika bola berada pada ketinggian maksimum untuk menghindari blok oleh lawan. Dalam praktiknya ada teknik *smash* yang harus diutamakan dan *smash* adalah senjata ampuh untuk memenangkan setiap *rally* dan menghasilkan angka. Tetapi tentunya *smash* dilakukan dengan baik dan sempurna, kuat, tajam dan terarah (Vai *et al.*, 2018, p. 63).

Nasuka (2019, p. 9) menjelaskan berdasarkan pada tinggi rendahnya bola umpan, *spike* dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

- a) *Spike Open (Toss)*, adalah *spike* yang dilakukan dengan memberikan bola umpan setinggi minimal 3 meter di atas bibir net. *Spike* open biasanya dimainkan dalam tempo permainan yang lambat,
- b) *Spike Semi*, adalah *smash* yang dilakukan dengan memberikan bola umpan setinggi kurang lebih 2 meter di atas bibir net,

c) *Spike Pull (Quick)* adalah *spike* yang dilakukan dengan memberikan umpan setinggi kurang dari 1 meter (rata-rata 50 cm) di atas bibir net. Sesuai dengan namanya *spike* ini mempunyai karakteristik gerakan yang cepat dan merupakan *spike* yang dimainkan dalam tempo permainan yang cepat. *Spike* jenis ini lebih sulit untuk dibendung oleh lawan dibandingkan jenis *spike* yang lain.

Kemampuan *smash* tidak hanya bagaimana cara memukul bola dengan kuat, gerak badan juga harus masuk dimana bola diarahkan. Kemampuan untuk membaca titik lemah lawan serta ruang kosong pada lawan untuk mengarahkan bola yang dibawa perlu latihan yang intens (Islam, *et al.*, 2019, p. 135). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *smash* adalah cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan untuk mencapai pukulan keras yang bertujuan mematikan permainan lawan, sehingga dapat menghasilkan *point*.

5) Teknik Blok Bola Voli

Blok merupakan salah satu cara bertahan yang paling efektif untuk mencuri poin dari lawan karena di saat pemain berhasil melakukan dengan baik maka bola akan jatuh di area lawan, secara otomatis itu akan menambah poin bagi regu yang melakukan bendungan (*block*). *Block* yang baik akan semakin memperkecil regu kehilangan poin yang disebabkan oleh *spike* dari

lawan seperti kesalahan menerima atau kehilangan posisi. *Block* merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan (Yusmar, 2017).

Teknik *blocking* (bendungan) adalah gerakan membendung serangan lawan pada lapisan pertama pertahanan tim bola voli. Teknik *block* adalah tindakan melompat dan menempatkan tangan di atas dan melewati net untuk menjaga bola di tim lawan sisi lapangan. Teknik *block* merupakan teknik yang sulit dan memiliki tingkat keberhasilan rendah karena banyak faktor yang mempengaruhi. *Block* mempunyai keberhasilan yang sangat kecil karena bola *smash* yang akan di-*block* arahnya dikendalikan oleh lawan (lawan selalu berusaha menghindari *block*). Jadi teknik *block* merupakan teknik individu yang membutuhkan koordinasi dan *timing* yang bagus dalam membaca arah serangan *smash* lawan (Destriana, *et al.*, 2021, p. 32).

Teknik blok baik secara individu maupun tim harus dilatihkan dengan baik. Teknik blok dapat dilakukan oleh seorang individu saja, atau dengan kombinasi dengan pemain depan yang lain dan membentuk blok dua orang atau tiga orang (McKeever, 2018). Terdapat tiga jenis blok berdasarkan jumlah orang yang melakukan dalam bola voli yaitu blok individu, dan blok dua orang dan juga blok tiga orang. Jenis blok juga berdasarkan tipe bola dari pengumpan lawan, yaitu blok bola *quick*, bola semi, bola tinggi

dan bola tiga meter. Atlet perlu mempelajari dan fokus mereka tentang unsur-unsur yang harus diperhatikan dalam melakukan blok, yaitu: bola–pengumpan, bola–*spiker*.

Teknik blok dalam permainan bola voli merupakan suatu teknik dalam bola voli dimana atlet berusaha mempersempit sudut *spike* dan membendung serangan atau *spike* lawan agar tidak mudah dalam mencapai lantai. Blok merupakan pertahanan baris pertama dalam tim bola voli (Ackerman, 2014). Kemampuan blok suatu tim sangat menentukan keberhasilan tim dalam mendapatkan poin utamanya pada nilai-nilai kritis dalam permainan bola voli, yaitu di awal permainan skor 1 – 8, tengah 9 – 16, atau akhir 17 – 25, bahkan apabila terjadi *deuce* maka poin dari blok sangat berarti bagi tim.

Bendungan merupakan benteng pertahanan yang utama untuk menangkis serangan lawan. Bendungan adalah tindakan dalam usaha untuk membendung serangan lawan pada saat bola tepat melewati atas jaring dengan menggunakan satu atau dua tangan yang dilakukan oleh satu, dua atau tiga orang pemain depan secara bersama-sama dari pihak yang mempertahankan. Pada dasarnya bendungan adalah sebuah Teknik dengan cara merintang atau menghalangi musuh ketika sedang melakukan serangan di depan net dengan cara mengangkat lengan tinggi-tinggi di atas jaring, pada tempat yang diduga menjadi arah jalannya bola.

Dalam melakukan bendungan setiap pemain harus memiliki koordinasi baik secara individu maupun dengan rekan satu tim untuk menghasilkan bendungan yang baik (Irwanto, 2021, p, 51).

Berikut proses pelaksanaan teknik dasar bendungan mulai dari sikap persiapan, sikap perkenaan, dan sikap akhir:

a) Sikap persiapan

- 1) Berdiri tegak bertumpu pada kedua kaki menghadap ke net, kedua tangan diletakkan di depan dada dan telapak tangan posisi membuka.
- 2) Sikap awal untuk menentukan efisiensi gerakan yang dilakukan.
- 3) Untuk mendapatkan efisiensi gerakan dalam melakukan bendungan maka posisi kedua tangan diangkat ke atas di depan net.

b) Sikap perkenaan

- 1) Lakukan lompatan setingginya dengan posisi kedua tangan sejajardan merapat.
- 2) *Insting* atau *timing* yang bagus sangat berpengaruh pada gerakan ini,
- 3) Gerakan melompat yang baik melihat dari arah datangnya bola dan juga tolakan dari pemukul.
- 4) Ketika pemukul melompat, pembendunng juga ikut melompat.

c) Sikap akhir

- 1) Pendaratan menggunakan tumpuan dua kaki dengan luas permukaan tumpuan selebar bahu.
- 2) Luas permukaan tumpuan mempengaruhi kestabilan posisi pendaratan, sehingga dapat kembali ke posisi awal dengan sempurna.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa blok merupakan salah satu cara bertahan yang paling efektif untuk mencuri poin dari lawan karena di saat pemain berhasil melakukan dengan baik maka bola akan jatuh di area lawan, secara otomatis itu akan menambah poin bagi regu yang melakukan bendungan.

4. Model Pembelajaran *Teaching Games For Understanding (TGfU)*

a. Pengertian Model Pembelajaran

Kegiatan pembelajaran, model-model mengajar sangat diperlukan untuk mengatasi kesulitan guru melaksanakan tugas mengajar dan juga kesulitan belajar yang dihadapi oleh anak. Model pengajaran atau metode pembelajaran merupakan rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum, mendesain materi-materi intruksional, dan memadu proses pengajaran di ruang kelas atau *disetting* yang berbeda (Abdullah, 2017, p. 95). Model pembelajaran merupakan suatu rencana mengajar yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu.

Akhirudddin, *et al.*, (2020, p. 104) berpendapat bahwa model adalah representasi dari suatu objek, benda, atau ide-ide dalam bentuk yang disederhanakan dari kondisi atau fenomena alam. Model berisi informasi-informasi tentang suatu fenomena yang dibuat dengan tujuan untuk mempelajari fenomena sistem yang sebenarnya. Model dapat merupakan tiruan dari suatu benda, sistem atau kejadian yang sesungguhnya yang hanya berisi informasi-informasi yang dianggap penting untuk ditelaah.

Model-model pembelajaran sendiri biasanya disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan. Para ahli menyusun model pembelajaran berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran, teori-teori psikologis, sosiologis, analisis sistem, atau teori-teori yang lain yang mendukung. Model pembelajaran adalah seluruh rangkaian penyajian materi ajar yang meliputi segala aspek sebelum sedang dan sesudah pembelajaran yang dilakukan guru serta segala fasilitas yang terkait yang digunakan secara langsung atau tidak langsung dalam proses pembelajaran (Mirdad, 2020, p. 14).

Khoerunnisa & Aqwal (2020, p. 1) mempelajari model-model berdasarkan teori belajar yang dikelompokkan menjadi empat model pembelajaran. Model tersebut merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahanbahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya. Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan petunjuk bagi pendidik dalam merencanakan pembelajaran di kelas, mulai dari mempersiapkan perangkat pembelajaran, media dan alat bantu, sampai alat evaluasi yang mengarah pada upaya pencapaian tujuan pembelajaran.

b. Model Pembelajaran TGfU

Teaching Games for Understanding (TGfU) adalah model pembelajaran instruksional yang sebenarnya untuk menemukan bagaimana anak-anak memahami olahraga melalui ide-ide penting dari permainan. TGfU tidak menekankan pembelajaran pada strategi bermain olahraga, sehingga pembelajaran lebih jelas dan sesuai tahap pembentukan anak. Pembelajaran TGfU mendekati nol di tambahan pada metodologi strategis dengan sedikit memperhatikan strategi yang diperlukan, bermain di semua situasi dalam permainan, memperluas kreativitas dalam bermain, kecepatan dalam menentukan pilihan dalam permainan dan memusatkan perhatian pada berbagai jenis permainan. Metodologi ini akan mendorong pergeseran arah pembelajaran yang

mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya meliputi bidang intelektual, penuh perasaan, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik.

Bunker dan Thorpe (Gargallo García *et al.*, 2024) mengusulkan TGfU sebagai alternatif dari model pengajaran olahraga tradisional, yang mengutamakan pengajaran aspek taktis dengan tujuan untuk meningkatkan proses belajar-mengajar. Melalui model baru ini, selain mempelajari struktur olahraga tim sedemikian rupa sehingga keterampilan yang diperoleh dapat ditransfer, tujuannya adalah untuk mengatasi kurangnya motivasi di antara peserta didik yang memiliki kemampuan teknis yang kurang dan untuk meningkatkan pengambilan keputusan dalam praktik olahraga. Selain itu, model ini memungkinkan partisipasi yang lebih aktif dari para peserta didik di kelas PJOK dibandingkan dengan model tradisional (Ortíz-Gómez *et al.*, 2023).

TGfU telah menjadi populer selama bertahun-tahun sebagai pendekatan pedagogis untuk PJOK berkat dampaknya pada beberapa landasan perkembangan pemuda yang dikejar oleh kurikulum PJOK apa pun, seperti pengambilan keputusan, kesenangan, atau tingkat aktivitas fisik (Meléndez Nieves & Estrada Oliver, 2019). TGfU adalah model yang dibuat untuk guru PJOK, yang menawarkan peserta didik kemungkinan memainkan versi modifikasi dari olahraga apa pun

sedemikian rupa sehingga mereka dapat mempelajari berbagai aspek dari disiplin olahraga secara bersamaan, dengan menekankan "mengapa" (makna taktis dari eksekusi teknis) tindakan tertentu dieksekusi daripada "bagaimana" (belajar melakukan teknik dengan mengulanginya secara terpisah).

Melalui model TGfU, peserta didik mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang olahraga, tidak terbatas pada keterampilan praktis yang terkait dengan kinerja, tetapi juga dalam hal kesadaran taktis atau pengambilan keputusan dalam permainan, yang merupakan kompetensi yang dapat ditransfer ke kehidupan nyata (Gil-Arias *et al.*, 2017). TGfU merupakan model pembelajaran yang mengandung unsur taktik dan teknik dalam permainan (Pill *et al.*, 2023). Penerapan model TGfU dalam pembelajaran PJOK bertujuan untuk mencapai hasil belajar yang positif (Harvey *et al.*, 2020). Model pembelajaran yang relevan seperti TGfU mendorong peserta didik yang tidak terlibat untuk mencapai pengalaman yang optimal saat belajar (Bracco *et al.*, 2019). Keterampilan pemecahan masalah dan kesempatan untuk mengeksplorasi pendekatan TGfU memungkinkan peserta didik untuk mencapai tujuan mereka (Aquino, 2023).

Klasifikasi TGfU dibagi menjadi empat, yaitu: (1) permainan target, yang terdiri atas mencapai target dengan ponsel dalam jumlah upaya paling sedikit; (2) permainan lapangan atau jaring/dinding: permainan dimana ponsel dilempar dalam batas dengan maksud bahwa

itu dikembalikan oleh lawan selambat mungkin; (3) lapangan atau menyerang/menangkap: setiap tim memiliki zona sendiri dan harus mengirim ponsel ke lawan, mencoba membuatnya sulit untuk mengembalikannya; dan (4) permainan wilayah atau invasi: tim berbagi ruang yang sama dan mempertahankan dan menyerang target. Dengan cara ini, guru dapat membantu peserta didik membandingkan dengan mudah kesamaan-kesamaan dari permainan yang tampaknya berbeda, dan kemudian menguraikannya di antara olahraga seperti bola basket dan sepak bola yang keduanya merupakan permainan teritorial atau invasi (Barba-Martín *et al.*, 2020).

Struktur dasar TGfU didasarkan pada enam fase: (a) Presentasi permainan, yang melibatkan diskusi dan curah pendapat tentang dinamika olahraga yang dipilih; (b) apresiasi permainan, dengan peserta didik mempraktikkan olahraga yang dipilih dalam kelompok yang lebih kecil; (c) kesadaran taktis, yang mengusulkan perdebatan peserta didik tentang elemen taktis permainan yang diperlukan untuk sukses; (d) pengambilan keputusan, fase inti dari model, dimana peserta didik menghadapi situasi dalam permainan yang berbeda dan mencoba menanggapinya dengan pengambilan keputusan dan tindakan yang tepat; (e) pelaksanaan keterampilan, difokuskan pada pelatihan keterampilan yang tepat yang diperlukan untuk menyelesaikan situasi yang disajikan dalam fase sebelumnya secara positif; dan (f) kinerja, yang memungkinkan peserta didik untuk menggabungkan

pembelajaran dari fase sebelumnya dan melakukannya secara bersamaan dalam situasi permainan yang sederhana dan kompleks (Cocca *et al.*, 2020).

González-Villora (2019), menyatakan bahwa salah satu karakteristik utama TGfU adalah dukungan prinsip-prinsip konstruktivis yang mengikuti metodologi yang berpusat pada peserta didik dan mengupayakan pengembangan otonom. TGfU terdiri atas enam fase, yaitu:

- 1) Fase pertama disebut bermain, dimana peserta didik harus dapat memahami bentuk permainan. Untuk itu, berbagai bentuk permainan yang sesuai dengan usia harus disajikan.
- 2) Belajar bermain adalah fase kedua dan tujuannya adalah agar peserta didik dapat memahami aturan permainan/olahraga, serta peran yang ada, waktu, distribusi ruang, dan lain-lain.
- 3) Fase ketiga adalah kesadaran taktis dan harus menemukan cara dan sarana untuk menciptakan dan menyangkal ruang dari situasi permainan untuk mengatasi lawan sehingga peserta didik dapat memperoleh kesadaran taktis baik dalam menyerang maupun bertahan.
- 4) Pada fase keempat pengambilan keputusan yang tepat, fokusnya adalah mempelajari “apa yang harus dilakukan” dan “bagaimana melakukannya”, karena hal ini memungkinkan peserta didik dan guru untuk mengenali dan mengaitkan poin-poin penting dalam

pengambilan keputusan. Untuk fase 3 dan 4, guru harus mengajukan pertanyaan untuk membuat peserta didik berpikir, memahami, dan belajar tentang situasi yang paling umum.

- 5) Fase kelima adalah eksekusi teknis, dimana eksekusi keterampilan teknis diprioritaskan karena diperlukan untuk menyelesaikan situasi permainan.
- 6) Terakhir, fase performa dan evaluasi adalah ketika semua fase sebelumnya telah tercapai. Para peserta didik harus dapat melakukan tindakan dalam konteks nyata dari permainan, olahraga atau aktivitas yang diusulkan dalam sesi dan evaluasi peserta didik akan dilakukan.

TGfU merupakan sebuah metode pembelajaran permainan dimana pembelajaran mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut sebagai “bentuk-bentuk permainan”. TGfU memberikan perhatian utama pada "aturan": ujaran linguistik yang fungsinya adalah untuk mengarahkan dan mengatur tindakan manusia, karena tidak hanya permainan yang diciptakan oleh aturan, tetapi juga aktivitas pengajaran. Kemampuan untuk memainkan permainan bergantung pada kompetensi linguistik umum yang membuat permainan dapat ditafsirkan dan diubah menjadi perilaku tubuh, yang merupakan kompetensi yang sama yang memungkinkan guru untuk memahami permainan (Martínez-Santos & Oiarbide, 2020).

Pendekatan taktis adalah suatu cara untuk meningkatkan kesadaran peserta didik tentang konsep bermain melalui penerapan teknik yang tepat sesuai dengan masalah atau situasi dalam permainan. Sasaran dari pengajaran melalui pendekatan taktis adalah: “Meningkatkan tampilan bermain peserta didik, dengan melibatkan kombinasi dari kesadaran taktis dan penerapan keterampilan teknik dasar ke dalam bentuk permainan yang sebenarnya. Aktivitas simulasi (atau bentuk-bentuk permainan) perlu mencerminkan keutuhan permainan dan menggugah situasi untuk terfokus pada pengembangan keterampilan taktikal (Andrianto, 2023, p. 296).

TGfU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengejar untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis. Menggunakan metodologi ini secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran (Alcalá & Garijo, 2017), serta meningkatkan waktu praktik aktivitas fisik sedang dan kuat (Wang & Wang, 2018). Bagi Cocca *et al.* (2020), beberapa faktor ini menjadikan TGfU salah satu model utama yang digunakan guru PJOK untuk meningkatkan kesehatan peserta didik.

Kirk (2017, p. 19), memperjelas bahwa “pengajaran permainan yang diinformasikan TGfU dimaksudkan agar sesuai dengan ruang yang sama dengan PJOK berbasis teknik olahraga. Menurut Morales-Belando *et al.*, (2021), TGfU dirancang untuk fokus pada

pengembangan pengambilan keputusan taktis dalam kerangka permainan. Selain itu, pendekatan TGfU juga dapat meningkatkan HOTS dan mengurangi perilaku *bullying* (Barquero-Ruiz *et al.*, 2021; Harvey *et al.*, 2018).

Model pembelajaran TGfU digunakan dengan mempertimbangkan kebutuhan peserta didik dan juga menyediakan lingkungan belajar yang mengutamakan motivasi, kemampuan pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan (Andrianto, 2023, p. 296). Peserta didik dapat mengasimilasi elemen-elemen taktis dari olahraga dengan memainkan permainan dalam bagian yang lebih kecil dan/atau dimodifikasi atau dikondisikan, karena model pedagogis TGfU sangat penting untuk memecahkan masalah dalam lingkungan permainan yang terus berubah (Maritnez-Santos, *et al.*, 2020). Oleh karena itu, salah satu tujuannya adalah mendorong peserta didik untuk melihat situasi permainan yang berbeda.

Penerapan model tersebut harus mengikuti beberapa tahapan menurut Gaspar *et al.*, (2021), yaitu (1) Pertama-tama, peserta didik harus dapat memahami bentuk permainan, memperkenalkan berbagai bentuk permainan sesuai dengan usia dan pengalaman mereka; (2) kemudian, peserta didik harus belajar menghargai permainan dengan memahami peran permainan yang harus dimainkan; dan (3) setelah mereka memahami peraturan, penting bagi peserta didik untuk memperoleh kesadaran taktis. Pada fase ini, proses pengambilan

keputusan yang dikembangkan oleh peserta didik memungkinkan mereka dan guru untuk mengenali dan menghubungkan kekurangan taktis; (4) akhirnya, dalam konteks permainan, peserta didik harus melaksanakan keterampilan teknis spesifik dari olahraga yang dipraktikkan.

Tujuan utama dari metode pembelajaran TGfU dalam pembelajaran adalah untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap konsep bermain yang sesungguhnya. Mengenai tahapan pendekatan taktis, sebagai berikut; (1) Anak dilibatkan dalam permainan sederhana, (2) Penguasaan teknik dasar didasarkan kebutuhan, (3) Permainan sebenarnya, (4) Pendekatan taktis mendorong peserta didik untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Model pembelajaran TGfU didasarkan pada enam komponen, dalam proses pelaksanaannya yaitu (1) permainan, (2) aplikasi permainan, (3) kesadaran taktis, (4) membuat keputusan yang tepat, (5) melakukan keterampilan, (6) kinerja (Qohhar & Pazriansyah, 2019, p. 27).

TGfU adalah model pembelajaran instruksional yang sesungguhnya untuk menemukan bagaimana anak-anak memahami olahraga melalui ide-ide esensial dari permainan. TGfU tidak menekankan pembelajaran pada strategi bermain olahraga, sehingga pembelajaran lebih jelas dan sesuai dengan tahap pembentukan anak. Pembelajaran TGfU hampir mendekati nol selain metodologi strategis

dengan sedikit perhatian pada strategi yang dibutuhkan, bermain dalam semua situasi dalam permainan, memperluas kreativitas dalam bermain, kecepatan dalam menentukan pilihan dalam permainan dan fokus pada berbagai variasi permainan. Metodologi ini akan mendorong terjadinya pergeseran arah pembelajaran yang mengarah pada peningkatan sifat latihan yang sebenarnya dengan tujuan agar tujuan sekolah yang sebenarnya yang meliputi bidang intelektual, emosional, dan psikomotorik dapat tercapai dan berjalan dengan baik. Hibridisasi semacam ini dapat berguna untuk membantu guru mengakses pendekatan multi-model di kelas mereka yang menyesuaikan dengan kerangka kerja pendidikan saat ini (Casey & MacPhail, 2018).

Pendapat Barba-Martin *et al.*, (2020, p. 12) menyatakan bahwa TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip ini adalah: (1) transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global, menemukan aspek taktis yang umum untuk olahraga yang berbeda; (2) modifikasi-representasi, terdiri atas adaptasi *game* sesuai usia atau tingkat keahlian tubuh peserta didik, menjaga struktur taktis; (3) modifikasi-berlebihan; prinsip ini memunculkan kemungkinan memasukkan aturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama; dan (4) kompleksitas taktis, dimana tugas-tugas yang diajukan harus didasarkan pada perkembangan dalam kesulitan taktis.

Urutan pembelajaran model TGfU berdasarkan pendapat Rifai, *et al.*, (2021, p. 1) adalah sebagai berikut. (1) *Game or game form*, menekankan pada sebuah masalah taktik (tantangan) sebelum mengidentifikasi dan berlatih keterampilan. (2) *Question*, mengumpulkan para peserta didik secara bersamaan dan bertanya dengan memfokuskan mereka pada masalah taktik dan bagaimana cara memecahkan dari masalah tersebut. (3) *Practice*, tugas-tugas latihan yang digunakan untuk mengembangkan kesadaran taktik melalui pembelajaran yang berpusat pada guru. (4) *Game*, situasi permainan untuk memperkuat masalah taktik atau keterampilan yang diberikan di awal.

Harvey (2020) menekankan perlunya model pedagogis seperti TGfU yang bertujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta didik dalam mengevaluasi situasi permainan dan mengembangkan taktik berpikir. TGfU didasarkan pada empat prinsip pedagogis. Prinsip-prinsip tersebut adalah: (1) transfer, yaitu dicapai melalui penggunaan permainan global, menemukan aspek taktis yang umum pada olahraga yang berbeda; (2) modifikasi-representasi, yang terdiri atas mengadaptasi permainan sesuai dengan usia atau tingkat keterampilan peserta didik, mempertahankan struktur taktis; (3) modifikasi berlebihan; prinsip ini memunculkan kemungkinan untuk memperkenalkan peraturan baru atau memodifikasinya untuk membantu mengasimilasi konten taktis utama; dan (4) kompleksitas

taktis, dimana tugas-tugas yang diusulkan harus didasarkan pada kemajuan dalam kesulitan taktis (Barba-Martín *et al.*, 2020).

Model pembelajaran TGfU adalah ketika mempelajari pengambilan keputusan yang kompleks dan keterampilan eksekusi teknis dalam lingkungan permainan yang dikembangkan. TGfU adalah model yang lahir dengan ide menggunakan permainan sebagai cara mengajar dan alternatif dari model tradisional yang sudah ada. Tujuan dari TGfU adalah agar individu belajar bermain olahraga secara taktis, namun, model ini juga dapat diimplementasikan dalam beberapa aktivitas fisik lainnya. Model pengajaran olahraga komprehensif sangat ideal untuk menciptakan dampak dan pengaruh yang lebih besar dalam konteks pendidikan dan olahraga sekolah. Hal ini karena secara tidak langsung mempertimbangkan konteks sebagai alat untuk mengajarkan teknik dan taktik olahraga di lingkungan sekolah melalui permainan, sehingga lebih menarik bagi peserta didik (Gomez *et al.*, 2023).

Setiap pelajaran dalam pendekatan TGfU difokuskan pada pengajaran elemen taktis permainan melalui permainan yang dimodifikasi. Wang & Wang (2018) merangkum struktur pelajaran TGfU sebagai berikut: (1) guru menyiapkan bentuk permainan, (2) guru mengamati permainan atau latihan, (3) guru dan peserta didik menyelidiki masalah taktis dan solusi potensial (latihan terkait permainan), (4) guru mengamati permainan, (5) guru melakukan

intervensi untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan (bila perlu), dan (6) guru mengamati permainan dan melakukan intervensi untuk mengajar. Mengikuti prosedur pengajaran ini, pelajaran dimulai dengan bentuk permainan yang dimodifikasi. Guru mengamati permainan dan menyelidiki masalah taktis dengan menghentikan permainan dan mengajukan pertanyaan kepada peserta didik, dengan demikian mendorong untuk berpikir tentang tujuan permainan dan apa tujuan utama sebelumnya. Peserta didik kembali ke permainan. Selanjutnya, guru menghentikan permainan dan mengajarkan prinsip-prinsip permainan berdasarkan pada bagaimana peserta didik bermain. Keterampilan yang relevan diajarkan dan dipraktikkan juga. Akhirnya, setiap pelajaran diakhiri dengan permainan penutup.

Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding (TGfU)* adalah suatu model pembelajaran PJOK yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan tekniknya dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran PJOK.

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi

Motivasi belajar merupakan penentu penting dari kemandirian proses pembelajaran. Seorang individu yang terlibat dalam pembelajaran cenderung menunjukkan peningkatan kinerja ketika ada

dorongan yang menarik, khususnya motivasi untuk memperoleh pengetahuan. Peserta didik cenderung terlibat dengan sungguh-sungguh dalam kegiatan pendidikan mereka ketika tingkat motivasi belajar mereka meningkat. Istilah motivasi berasal dari kata “motif,” yang dapat dipahami sebagai kekuatan dinamis yang mendorong individu untuk melakukan tindakan tertentu, sering disertai dengan kebutuhan nyata untuk mewujudkan tujuan tertentu. Motivasi merupakan dorongan internal dalam individu untuk melaksanakan tindakan sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan (Lince, 2022, p. 38).

Sardiman (2018, p. 102) menyatakan bahwa motivasi berpangkal dari kata “motif”, yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Uno (2021, p. 3) menyatakan bahwa motivasi sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut dapat bertindak atau berbuat. Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Motivasi merupakan proses yang menjelaskan intensitas, arah, dan ketekunan seorang individu untuk mencapai tujuannya. Motivasi merupakan sebuah usaha yang mengarah pada dorongan untuk mencapai tujuan tertentu.

Motivasi adalah kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu, kondisi dalam diri individu yang mendorong atau

menggerakkan dalam individu untuk melakukan kegiatan untuk mencapai tujuan (Heckhausen & Heckhausen, 2018, p. 2). Seperti halnya motivasi belajar, dorongan yang ada dalam diri peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Peserta didik akan melakukan berbagai upaya untuk mendapatkan hasil yang memuaskan apabila mempunyai motivasi yang tinggi. Motivasi belajar dibentuk dan salah satu landasan yang mendorong manusia untuk tumbuh, berkembang, dan maju mencapai sesuatu.

Motivasi belajar dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat timbul pada proses belajar dan menjamin kelangsungan dalam pembelajarannya (Lumbantobing, 2020, p. 564). Motivasi belajar adalah kekuatan (*power motivation*), daya pendorong (*driving force*), atau alat pembangun kesediaan dan keinginan yang kuat dalam diri seseorang untuk belajar secara aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam rangka perubahan perilaku, baik dalam aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor (Partovi & Razavi, 2019, p. 3).

Motivasi belajar adalah suatu perubahan energi yang terdapat pada diri peserta didik yang mendorong peserta didik untuk melakukan hal yang ingin dicapai, sesuatu yang membuat peserta didik tersebut tetap ingin melakukannya dan menyelesaikan tugas-tugas akademik (Puspitarini & Hanif, 2019, p. 54). Dorongan akan menjadi kekuatan energi untuk memungkinkan pembelajar bekerja lebih keras untuk

memenuhi kebutuhan atau tujuan yang dicapai. Motivasi melibatkan proses yang memberi energi, mengarahkan, dan mempertahankan tingkah laku. Dorongan akan menjadi kekuatan energi untuk memungkinkan pembelajar bekerja lebih keras untuk memenuhi kebutuhan atau tujuannya.

Motivasi diperlukan bagi pelajar untuk berusaha belajar dan meningkatkan prestasi akademik, karena motivasi memainkan peran penting dalam proses pembelajaran. Faktor penting dalam meningkatkan motivasi pelajar adalah penggunaan strategi pembelajaran yang efektif. Motivasi penting dalam mempromosikan dan mempertahankan pembelajaran yang diatur sendiri, yang sering kali menghasilkan peningkatan prestasi akademik. Pelajar yang termotivasi secara akademis cenderung terlibat, bertahan, dan mengeluarkan upaya untuk menyelesaikan tugas dibandingkan dengan pelajar yang tidak termotivasi. Kurangnya motivasi dapat menjadi hambatan utama bagi keberhasilan pelajar, yang menekankan pentingnya menciptakan dan mempertahankan motivasi (Khan *et al.*, 2019).

Seseorang yang belajar dengan motivasi kuat, akan melaksanakan semua kegiatan belajarnya dengan sungguh-sungguh, penuh gairah dan semangat. Sebaliknya, belajar dengan motivasi yang lemah, akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Motivasi adalah suatu stimulus atau

dorongan dari dalam maupun dari luar peserta didik untuk belajar secara aktif. Motivasi merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik, karena peserta didik akan belajar dengan sungguh-sungguh apabila memiliki motivasi yang tinggi (Paskaleva & Vacheva, 2019, p. 379).

Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual dan peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar (Yulika, *et al.*, 2019, p. 252). Motivasi adalah proses psikososial yang ditandai dengan perilaku yang dianggap penting oleh individu untuk pengembangan pribadi, dan perilaku ini dapat berubah dari waktu ke waktu karena pengaruh faktor internal dan eksternal yang memengaruhi minat dan/atau keinginan pribadi untuk melakukan tugas yang diberikan (Vansteenkiste *et al.*, 2019).

Motivasi adalah proses psikososial yang dicirikan oleh perilaku yang dianggap penting oleh seorang individu untuk pengembangan pribadinya. Perilaku ini dapat mengubah waktu berpikir karena fakta bahwa faktor internal dan eksternal dapat memengaruhi minat atau keinginan pribadi untuk melaksanakan tugas yang menentukan (Vansteenkiste *et al.*, 2019). Penelitian tentang motivasi dalam konteks pendidikan berakar pada *Self-Determination Theory* (SDT). Pada dasarnya, pendekatan ini menganalisis alasan yang dimiliki peserta

didik untuk terlibat dalam jenis kegiatan tertentu (Gillison *et al.*, 2019).

Selama beberapa dekade terakhir, beberapa teori telah dikembangkan dalam upaya untuk memahami dan menjelaskan proses motivasi belajar selama pelajaran PJOK. Salah satu yang telah berhasil diterapkan adalah *Self-Determination Theory* (SDT) (Ryan & Deci, 2020). Karena komponen-komponennya sangat relevan dalam kelas PJOK, teori ini menjadi salah satu kerangka kerja yang paling banyak digunakan untuk memahami proses motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di mata pelajaran ini (Salazar-Ayala & Gastélum-Cuadras, 2020).

Wibisono *et al.*, (2018) menjelaskan bahwa konsep-konsep penting dari motivasi belajar adalah: (1) Motivasi belajar adalah proses internal yang mengaktifkan, memandu, dan mempertahankan perilaku dari waktu ke waktu; (2) motivasi belajar bergantung pada teori yang dijelaskannya; (3) motivasi belajar dapat ditingkatkan dengan menekankan tujuan pembelajaran; (4) motivasi dapat terjadi apabila guru membangkitkan minat peserta didik, memberikan umpan balik dengan sering dan segera; (5) motivasi belajar dapat meningkat dalam diri peserta didik apabila guru memberikan penghargaan yang bernilai, spesifik, dan dapat dipercaya; (6) motivasi berprestasi dapat didefinisikan sebagai kecenderungan umum untuk mencari

keberhasilan dan memilih kegiatan yang berorientasi pada keberhasilan atau kegagalan.

Berdasarkan beberapa pengertian motivasi seperti yang telah dikemukakan di atas, kesimpulan pengertian motivasi belajar adalah suatu bentuk usaha yang dirasa mendesak dan memiliki peran didasari kemauan sendiri dalam upaya untuk mencapai tujuan dalam belajar. Tujuan penting untuk ditunjukkan guna dapat menargetkan seberapa jauh capaian yang dapat diusahakan atau diraih. Tujuan belajar tidak lepas kaitannya untuk meraih ilmu atau pengetahuan hal ini perlu arahan atau motivasi yang turut mengarahkan minat dan bakat yang dimiliki.

b. Bentuk-bentuk Motivasi dalam Belajar

Menurut perkembangannya, terdapat berbagai macam motivasi. Parnawi (2019, p. 39) menyatakan bahwa teori motivasi yang lazim digunakan untuk menjelaskan sumber motivasi seseorang sedikitnya bisa digolongkan menjadi dua, yaitu:

1) Motivasi Intrinsik (Rangsangan dari dalam diri seseorang)

Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap seseorang sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Itulah sebabnya motivasi intrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan dari dalam diri dan secara mutlak

berkaitan dengan aktivitas belajarnya. Faktor individual yang biasanya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu adalah:

a) Minat

Seseorang akan merasa terdorong untuk belajar, jika kegiatan belajar tersebut sesuai dengan minatnya. Apabila semakin tinggi minat belajar peserta didik, maka semakin banyak usaha yang akan dilakukannya.

b) Sikap positif

Seseorang yang mempunyai sifat terhadap suatu kegiatan, maka ia akan berusaha sebisa mungkin menyelesaikan kegiatan tersebut dengan sebaik-sebaiknya. Penting untuk menumbuhkan sikap positif dalam diri seseorang, hal ini dapat menumbuhkan sikap percaya diri dan tanggung jawab.

c) Kebutuhan

Seseorang mempunyai kebutuhan tertentu dan akan berusaha melakukan kegiatan apapun sesuai kebutuhannya. Kebutuhan dalam hal ini dapat ditunjukkan dengan usaha yang akan menuntunnya untuk bersemangat dalam belajar.

Motivasi intrinsik adalah jenis motivasi yang paling ditentukan sendiri. Motivasi ini melibatkan perilaku dengan cara tertentu hanya untuk kesenangan dan kepuasan dalam melakukannya. Jenis motivasi ini merupakan konstruksi penting yang mencerminkan minat alami manusia dalam belajar dan

berasimilasi. Motivasi ini dicirikan oleh tingkat otonomi yang tinggi, dan merupakan prototipe perilaku yang ditentukan sendiri (Maldonado, *et al.*, 2019).

Faktor-faktor kunci yang memengaruhi motivasi intrinsik adalah tantangan, rasa ingin tahu, kontrol, dan fantasi. Tekad dan sikap positif diperlukan untuk mempertahankan motivasi belajar. Motivasi intrinsik dapat memengaruhi peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan akademis tanpa tekanan eksternal atau harapan akan penghargaan eksternal. Partisipasi dipengaruhi berdasarkan keinginan untuk mengalami kesenangan, tantangan, dan keunikan dari kegiatan akademis (Gopalan *et al.*, 2017).

Motivasi instrinsik sangat diperlukan untuk menumbuhkan motivasi belajar, peserta didik yang memiliki motivasi instrinsik selalu ingin maju dalam belajar, keinginan untuk ini dilatar belakangi oleh pemikiran positif bahwa semua pelajaran yang dipelajari sekarang akan berguna untuk dirinya baik untuk sekarang maupun di masa yang akan datang. Anak didik yang memiliki motivasi instrinsik cenderung akan menjadi anak yang berpengetahuan dan mempunyai keahlian dalam bidang tertentu. Gemar membaca dikonotasikan sebagai hal yang mencerminkan tindakan belajar, tindakan ini tidak lepas dari peserta didik yang memiliki dorongan yang kuat, yaitu motivasi instrinsik.

2) Motivasi Ekstrinsik (Rangsangan dari luar seseorang)

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak berkaitan dengan dirinya. Jenis motivasi ekstrinsik ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar seseorang, apakah karena adanya ajakan, suruhan, atau paksaan dari orang lain, sehingga dengan keadaan demikian maka seseorang mau melakukan sesuatu, contohnya belajar. Bagi seseorang dengan motivasi intrinsik yang lemah, misalnya kurang rasa ingin tahunya, maka motivasi jenis kedua ini perlu untuk diberikan.

Motivasi ekstrinsik mengacu pada pelaksanaan suatu aktivitas karena adanya insentif atau konsekuensi yang terkait dengannya. Regulasi yang paling tidak ditentukan sendiri adalah regulasi eksternal dan melibatkan cara khusus seseorang berperilaku untuk menerima hadiah atau menghindari hukuman. Regulasi introjeksi terjadi ketika suatu aktivitas dilakukan untuk menghindari kesalahan atau untuk meningkatkan ego. Regulasi teridentifikasi sedikit lebih ditentukan sendiri daripada regulasi introjeksi, karena regulasi ini dihasilkan ketika perilaku dianggap penting bagi tujuan subjek. Terakhir, regulasi terintegrasi adalah jenis motivasi ekstrinsik yang paling ditentukan sendiri, yang

terjadi ketika hasil perilaku tersebut konsisten dengan nilai dan kebutuhan individu (Maldonado, *et al.*, 2019).

Motivasi ekstrinsik diperlukan agar anak mau belajar dan dalam dunia pendidikan motivasi ini diperlukan walaupun kekuatannya tidak sebesar kekuatan motivasi intrinsik. Seorang guru sering memotivasi peserta didik yang malas, yang enggan untuk belajar hal ini merupakan contoh motivasi guru yang diberikan kepada peserta didik, ketika motivasi diberikan kepada peserta didik, ketika motivasi yang diberikan oleh guru itu tepat maka tidak menutup kemungkinan bahwa anak itu akan mau untuk belajar dan dapat menunjang proses interaksi di dalam diri peserta didik .

Motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mendorong agar tekun belajar. Motivasi intrinsik adalah proses alami yang terjadi di dalam diri peserta didik, yang memungkinkan untuk menetapkan tujuan mereka sendiri (Ryan & Deci, 2020). Motivasi intrinsik ada di dalam diri seseorang, dan orang tersebut akan bertindak untuk mendapatkan kesenangan yang melekat pada perilaku itu sendiri (Kurniawan *et al.*, 2022; Ryan *et al.*, 2021). Motivasi ekstrinsik digunakan ketika peserta didik tidak memiliki motivasi intrinsik. Dalam proses pembelajaran di sekolah guru menjadi pembangkit motivasi ekstrinsik peserta didik, ketika guru menggunakan kesalahan dalam memberi akan motivasi

maka akan merugikan prestasi belajar dan gairah peserta didik untuk belajar akan menurun. Motivasi belajar yang berasal dari dalam diri, dimana dengan pengendalian diri yang baik, anak yang mampu mengatur sendiri kegiatannya, akan mengenal kecepatan belajarnya serta lebih mengerti tujuan dan manfaat belajar.

Motivasi dalam perkembangannya dibedakan menjadi dua macam, yaitu motivasi internal dan motivasi eksternal. Termasuk dalam motivasi internal peserta didik adalah perasaan menyenangkan materi dan kebutuhannya terhadap materi tersebut, misalnya untuk kehidupan masa depan peserta didik yang bersangkutan. Pujian, hadiah, teladan orang tua, guru, dan seterusnya merupakan contoh konkret motivasi eksternal yang dapat membantu peserta didik belajar (Gould, 2024, p. 172).

Sardiman (2018, p. 75) menjelaskan peran yang khas dari motivasi adalah menumbuhkan gairah, merasa senang, semangat, dan mempunyai banyak energi untuk belajar. Dapat dikatakan bahwa motivasi inilah yang akan mendorong peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu, apabila peserta didik belajar dengan motivasi tinggi, maka akan belajar dengan sungguh-sungguh, senang, dan semangat untuk mencapai tujuan belajar yang tinggi. Akan tetapi, jika peserta didik belajar dengan motivasi rendah, maka akan belajar dengan perasaan malas dan tidak bersemangat, sehingga tujuan belajar yang dicapai kurang maksimal.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Motivasi belajar peserta didik dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti yang diungkapkan Slameto (2018, p. 26), motivasi belajar dipengaruhi oleh tiga komponen, yaitu: (1) Dorongan kognitif, yaitu kebutuhan untuk mengetahui, mengerti, dan memecahkan masalah. Dorongan ini timbul di dalam proses interaksi antara peserta didik dengan tugas/ masalah. (2) Harga diri, yaitu ada peserta didik tertentu yang tekun belajar dan melaksanakan tugas-tugas bukan terutama untuk memperoleh pengetahuan atau kecakapan, tetapi untuk memperoleh status dan harga diri. (3) Kebutuhan berafiliasi, yaitu kebutuhan untuk menguasai bahan pelajaran/ belajar dengan niat guna mendapatkan pembenaran dari orang lain/ teman-teman. Kebutuhan ini sukar dipisahkan dengan harga diri.

Hikmiah & Burhanuddin (2020, p. 85) menyebutkan ada beberapa hal yang mendorong motivasi belajar, yaitu: (1) Adanya sifat ingin tahu untuk belajar dan menyelidiki dunia yang lebih luas. (2) Adanya sifat yang kreatif pada manusia dan berkeinginan untuk terus maju. (3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru, dan teman-teman. (4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baik melalui kooperasi maupun dengan kompetisi. (5) Adanya keinginan untuk mendapatkan kenyamanan bila menguasai pelajaran. (6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir kegiatan pembelajaran.

Sejalan dengan pendapat di atas, Yusuf (2017, p. 23), menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu:

1) Faktor internal, meliputi:

a) Faktor Fisik

Faktor fisik meliputi nutrisi (gizi), kesehatan, dan fungsi-fungsi fisik (terutama panca indera).

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis berhubungan dengan aspek-aspek yang mendorong atau menghambat aktivitas belajar pada peserta didik.

2) Faktor eksternal (yang berasal dari lingkungan), meliputi:

a) Faktor Nonsosial

Faktor non-sosial meliputi keadaan udara (cuaca panas atau dingin), waktu (pagi, siang, malam), tempat (sepi, bising, atau kualitas sekolah tempat belajar), sarana dan prasarana atau fasilitas belajar.

b) Faktor Sosial

Faktor sosial adalah faktor manusia (guru, konselor, dan orang tua), baik yang hadir secara langsung maupun tidak langsung (foto atau suara). Proses belajar akan berlangsung dengan baik, apabila guru mengajar dengan cara menyenangkan, seperti bersikap ramah, memberi perhatian pada semua peserta didik, serta selalu membantu peserta didik yang mengalami kesulitan

belajar. Pada saat di rumah peserta didik tetap mendapat perhatian orang tua, baik material dengan menyediakan sarana dan prasarana belajar guna membantu dan mempermudah peserta didik belajar di rumah.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap hasil usaha seseorang. Bila usaha yang dilakukan peserta didik itu adalah hal-hal yang positif dan menunjang serta berorientasi pada kegiatan belajar. Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar peserta didik dapat berasal dari faktor internal maupun faktor eksternal.

d. Indikator Motivasi Belajar

Uno (2021, p. 23) menyatakan motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu “hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan akan cita-cita masa depan”. Faktor ekstrinsik yang mempengaruhi motivasi belajar meliputi “adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik”. Motivasi belajar menurut Uno (2021, p. 23) adalah dorongan internal dan eksternal pada peserta didik -peserta didik yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Indikator dari motivasi belajar dapat diklasifikasikan, menjadi:

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Keinginan untuk mencapai keberhasilan di sekolah dan dalam kehidupan sehari-hari sering disebut dengan motivasi berprestasi, yaitu motivasi untuk berhasil dalam melaksanakan suatu tugas dan pekerjaan atau motivasi untuk mencapai kesempurnaan. *Stereotip* jenis ini merupakan unsur karakter dan perilaku seseorang, sesuatu yang berasal dari dalam diri orang tersebut. Pola keberhasilan adalah pola yang dapat dipelajari, sehingga pola tersebut dapat ditingkatkan dan dikembangkan melalui proses pembelajaran. Seseorang dengan motivasi sukses yang kuat cenderung berusaha menyelesaikan tugas secara maksimal, tanpa menunda-nunda pekerjaannya. Menyelesaikan jenis tugas ini tidak dimotivasi oleh dorongan dari luar, tetapi oleh usaha pribadi.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian tugas tidak selalu didorong oleh motivasi berprestasi atau keinginan untuk berhasil, terkadang individu maupun mereka yang memiliki motivasi berprestasi tinggi didorong oleh keinginan untuk menghindari kegagalan yang bersumber dari rasa takut akan kegagalan. Peserta didik dapat bertindak dengan rajin karena jika tidak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik, akan dipermalukan oleh gurunya, diejek oleh temannya atau bahkan dihukum oleh orang tuanya. Dari uraian di atas, tampak bahwa

keberhasilan peserta didik tersebut karena adanya dorongan atau rangsangan dari luar dirinya.

3) Adanya harapan dan cita-cita masa depan

Harapan didasari pada keyakinan bahwa orang dipengaruhi oleh perasaan tentang gambaran hasil tindakan, contohnya orang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik kalau menganggap kinerja yang tinggi diakui dan dihargai dengan kenaikan pangkat.

4) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar peserta didik yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik kepada hasil belajar yang lebih baik.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Simulasi maupun permainan merupakan salah satu yang menarik dalam proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didik. Suasana yang menarik menyebabkan proses pembelajaran menjadi bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai. Seperti kegiatan belajar, diskusi, pengabdian masyarakat dan sebagainya.

6) Adanya lingkungan belajar yang kondusif

Pada umumnya motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan seorang individu setelah dibentuk oleh lingkungan

sekitarnya. Oleh karena itu, motif individu untuk melakukan sesuatu misalnya untuk belajar dengan baik, dapat dikembangkan dan diperbaiki atau diubah melalui proses bekajar dan latihan.

Pendapat lain Sardiman (2018, p. 81) menjelaskan motivasi belajar tersusun dalam beberapa indikator, di antaranya tekun menghadapi tugas, ulet menghadapi kesulitan (tidak mudah putus asa), menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa, lebih senang bekerja mandiri, cepat bosan pada tugas-tugas rutin, dan dapat mempertahankan pendapatnya. Berikut ciri-ciri peserta didik yang memiliki motivasi, yaitu:

- 1) Tekun menghadapi tugas (akan bekerja secara terus menerus dan tidak akan berhenti sebelum selesai, dan dalam waktu lama),
- 2) Ulet dalam menghadapi kesulitan (tidak peru adanya dorongan dari luar untuk berprestasi, tidak mudah putus asa serta tidak mudah puas atas prestasi yang telah diraih),
- 3) Menunjukkan minat terhadap berbagai persoalan (bagi orang dewasa, misalnya seperti pembangunan agama, politik, ekonomi dan lain sebagainya),
- 4) Lebih senang bekerja mandiri,
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (ini seperti suatu hal yang bersifat mekanis, serta berulang-ulang, sehingga menurutnya kurang kreatif),

- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (jika yakin akan sesuatu, ia akan mempertahankannya dan tidak mudah goyah),
- 7) Tidak mudah melepas hal yang diyakini,
- 8) Senang mencari dan memecahkan soal-soal.

Prameswari, *et al.*, (2020) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa indikator motivasi belajar meliputi:

- 1) Kesiediaan

Seorang yang memiliki motivasi tinggi akan memiliki kemauan yang kuat untuk selalu belajar meskipun tidak ada tugas dari guru. Peserta didik tersebut memiliki motivasi untuk selalu mencari tahu tentang hal-hal baru termasuk materi dalam pelajaran di sekolah dan peserta didik ini telah memiliki kesadaran tentang pentingnya belajar serta beranggapan belajar sebagai suatu kewajiban tanpa harus diperintah dari guru, orang tua atau pihak lain.

- 2) Waktu

Waktu yang disediakan untuk belajar merupakan kesiediaan peserta didik meluangkan waktu di tiap harinya untuk mempelajari hal-hal tertentu misalnya mata pelajaran besok hari. Peserta didik dengan motivasi belajar tinggi akan memiliki lebih banyak waktu untuk belajar daripada bermain. Selain itu peserta didik tersebut akan menambah jumlah waktu/jam belajar ketika menjelang tes atau ulangan di sekolah.

3) Kewajiban

Seorang peserta didik berkewajiban belajar dengan rajin dan tekun merupakan contoh kewajiban. Kewajiban peserta didik di sekolah adalah segala sesuatu yang harus dilakukan menurut aturan yang berlaku. Kewajiban dan hak harus dilaksanakan dengan seimbang agar tidak terjadi ketimpangan.

4) Ketekunan

Ketekunan merupakan ciri-ciri kesabaran peserta didik dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah (PR) dari guru. Peserta didik tersebut selalu mengerjakan sendiri tugas-tugas sekolah tanpa bantuan dari orang lain. Peserta didik dapat bekerja secara terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai. Sikap yang tekun akan selalu mencari cara untuk menyelesaikan kesulitan belajarnya.

Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi menggunakan *Physical Education Motivation Scale (PEMS)*. Instrumen ini terdiri atas 9 item: 3 item motivasi intrinsik, 3 item motivasi ekstrinsik, 3 item amotivasi (Sulz *et al.*, 2016). Reliabilitas instrumen yaitu 0.823 motivasi intrinsik, 0.836 motivasi ekstrinsik, and 0.849 for amotivasi (Frikha *et al.*, 2024). Berdasarkan beberapa indikator motivasi belajar di atas, dapat disimpulkan bahwa indikator motivasi belajar meliputi instrinsik, ekstrinsik, dan amotivasi. Indikator tersebut digunakan untuk menyusun kuesioner penelitian.

6. Hasil Belajar

Interaksi antara pendidik dengan peserta didik yang dilakukan secara sadar, terencana baik di dalam maupun di luar ruangan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik ditentukan oleh hasil belajar. Evaluasi hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar peserta didik melalui kegiatan penilaian dan/atau pengukuran hasil belajar. Tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol (Akhiruddin, *et al.*, 2020, p. 185).

Penilaian hasil belajar adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur keefektifan sistem mengajar-belajar sebagai suatu keseluruhan (Hamalik, 2018, p. 146). Hal ini senada dengan penjelasan Sanjaya (2018, p. 240) bahwa penilaian hasil belajar adalah menentukan efektivitas program dan keberhasilan peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran, sehingga melalui informasi tersebut dapat diambil keputusan apakah program pembelajaran yang dirancang perlu diperbaiki atau tidak, bagian-bagian mana yang dianggap memiliki kelemahan, sehingga perlu diperbaiki.

Pendapat Sumartiningsih & Putra (2024, p. 2) bahwa hasil belajar merupakan dasar untuk mengukur dan melaporkan prestasi akademik peserta didik, serta merupakan kunci dalam mengembangkan desain pembelajaran selanjutnya yang lebih efektif yang memiliki keselarasan

antara apa yang akan dipelajari peserta didik dan bagaimana mereka akan dinilai. Sebagai sebuah produk akhir dari proses pembelajaran, hasil belajar dinilai dapat menunjukkan apa yang telah peserta didik ketahui dan kembangkan. Hasil belajar adalah hasil dari penyelesaian proses pembelajaran, dimana lewat pembelajaran peserta didik dapat mengetahui, mengerti, dan dapat menerapkan apa yang dipelajarinya (Beddu, 2019, p. 71). Hasil belajar juga merupakan laporan mengenai apa yang didapat pembelajar setelah selesai dari proses pembelajaran. Terdapat beberapa indikator yang digunakan dalam mengukur hasil belajar peserta didik. Pendapat yang paling terkemuka adalah yang disampaikan oleh Bloom yang membagi klasifikasi hasil belajar dalam tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik (Sakti & Kisworo, 2023, p. 2).

Sardiman (2018, p. 47) mendefinisikan “hasil belajar atau *achievement* merupakan realisasi atau pemekaran dari kemampuan-kemampuan atau kecakapan-kecakapan potensial (kapasitas) yang dimiliki seseorang”. Penguasaan hasil belajar oleh seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Lebih lanjut Sardiman (2018, p. 49) menyatakan pembelajaran dikatakan berhasil dengan baik didasarkan pada pengakuan bahwa belajar secara esensial merupakan proses yang bermakna, bukan sesuatu yang berlangsung secara mekanik belaka, tidak sekedar rutinitas.

Penilaian hasil belajar adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauhmana proses penilaian peserta didik atau ketercapaian kompetensi peserta didik. Penilaian disini diharapkan menjawab pertanyaan tentang sebaik apa hasil berupa nilai kualitatif dan nilai kuantitatif. Penilaian hasil belajar adalah pengukuran apakah peserta didik sudah menguasai ilmu yang dipelajari oleh peserta didik atau bimbingan guru sesuai dengan tujuan yang dirumuskan. Penilaian hasil belajar adalah segala macam prosedur yang digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*performance*) peserta didik atau seberapa jauh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Ananda, 2019, p. 245).

Secara umum penilaian hasil belajar bertujuan untuk melihat sejauhmana suatu program pembelajaran dapat mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ananda (2019, p. 246) menjelaskan secara spesifik tujuan penilaian hasil belajar sebagai berikut: (1) Memperkuat kegiatan belajar. (2) Menguji pemahaman dan kemampuan peserta didik. (3) Memastikan pengetahuan prasyarat yang sesuai. (4) Mendukung terlaksananya kegiatan pembelajaran. (5) Memotivasi peserta didik. (6) Memberi umpan balik bagi peserta didik. (7) Memberi umpan balik bagi guru. (8) Memelihara standar mutu. (9) Mencapai kemajuan proses dan hasil belajar. (10) Memprediksi kinerja pembelajaran selanjutnya. (11) Menilai kualitas belajar

Fungsi penilaian hasil belajar dijelaskan Sanjaya (2018, p. 244) sebagai berikut:

- a. Evaluasi merupakan alat yang penting sebagai umpan balik bagi peserta didik. Melalui evaluasi peserta didik akan mendapatkan informasi tentang efektivitas pembelajaran yang dilakukannya. Dari hasil evaluasi peserta didik akan dapat menentukan harus bagaimana proses pembelajaran yang perlu dilakukannya.
- b. Evaluasi merupakan alat yang penting untuk mengetahui bagaimana ketercapaian peserta didik dalam menguasai tujuan yang telah ditentukan. Peserta didik akan tahu menjadi tahu bagian mana yang perlu dipelajari lagi dan bagaimana yang tidak perlu.
- c. Evaluasi dapat memberikan informasi untuk mengembangkan program kurikulum. Informasi ini sangat dibutuhkan baik untuk guru maupun untuk para pengembang kurikulum khususnya untuk perbaikan program selanjutnya.
- d. Informasi dari hasil evaluasi dapat digunakan oleh peserta didik secara individual dalam mengambil keputusan, khususnya untuk menentukan masa depan sehubungan dengan pemilihan bidang pekerjaan serta pengembangan karir.
- e. Evaluasi berguna untuk para pengembang kurikulum khususnya dalam menentukan kejelasan tujuan khusus yang ingin dicapai. Misalnya akankah tujuan itu perlu diubah atau ditambah.

- f. Evaluasi berfungsi sebagai umpan balik untuk semua pihak yang berkepentingan dengan pendidikan di sekolah, misalnya untuk orang tua, untuk guru dan pengembang kurikulum, untuk perguruan tinggi, pemakai lulusan, untuk orang yang mengambil kebijakan pendidikan termasuk juga untuk masyarakat. Melalui evaluasi dapat dijadikan bahan informasi tentang efektivitas program sekolah.

Akhiruddin, *et al.*, (2020, p. 186) menjelaskan bahwa evaluasi hasil belajar memiliki sasaran berupa ranah-ranah yang terkandung dalam tujuan. Ranah tujuan pendidikan berdasarkan hasil belajar peserta didik secara umum diklasifikasikan menjadi tiga yakni: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik. Hasil belajar akan tampak pada beberapa aspek antara lain: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku sebagai akibat dari hasil belajar.

Ariani, *et al.*, (2022, pp. 8-9) menyatakan bahwa beberapa para ahli menggolongkan beberapa jenis perilaku belajar yang terdiri atas tiga ranah atau kawasan yaitu; (a) Ranah kognitif, yang mencakup 6 jenis atau tingkatan perilaku, (b) Ranah afektif, yang mencakup lima jenis perilaku, (c) Ranah Psikomotor yang terdiri atas tujuh perilaku atau kemampuan psikomotorik. Masing-masing ranah dijelaskan sebagai berikut:

- a. Ranah Kognitif, terdiri atas enam jenis perilaku:
- 1) Pengetahuan, mencakup kemampuan ingatan tentang hal-hal yang telah dipelajari dan tersimpan didalam ingatan.
 - 2) Pemahaman, mencakup kemampuan menangkap sari dan makna hal-hal yang dipelajari.
 - 3) Penerapan, mencakup kemampuan menerapkan metode, kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru.
 - 4) Analisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian, sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik.
 - 5) Sintesis, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru.
 - 6) Evaluasi, mencakup kemampuan membentuk pendapat tentang beberapa hal berdasarkan kriteria tertentu.
- b. Ranah Afektif, terdiri lima jenis perilaku yaitu:
- 1) Penerimaan, yang mencakup kepekaan tentang hal tertentu dan kesediaan memperhatikan hal tersebut.
 - 2) Partisipasi, yang mencakup kerelaan, kesediaan, memperhatikan dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan.
 - 3) Penilaian dan penentuan sikap, yang mencakup penerimaan terhadap suatu nilai, menghargai, mengakui, dan menentukan sikap.
 - 4) Organisasi, yang mencakup kemampuan membentuk suatu *system* nilai sebagai pedoman dan pegangan hidup.

- 5) Pembentukan pola hidup, yang mencakup kemampuan menghayati nilai, dan membentuknya menjadi pola nilai kehidupan pribadi.
- c. Ranah Psikomotor terdiri atas tujuh perilaku atau kemampuan motorik, yaitu:
- 1) Persepsi, yang mencakup kemampuan memilah-milahkan (mendeskripsikan sesuatu secara khusus dan menyadari adanya perbedaan antara sesuatu tersebut.
 - 2) Kesiapan, yang mencakup kemampuan menempatkan diri dalam suatu keadaan dimana akan terjadi suatu gerakan atau rangkaian gerakan, kemampuan ini mencakup aktivitas jasmani dan rohani (mental).
 - 3) Gerakan terbimbing, mencakup kemampuan melakukan gerakan sesuai contoh, atau gerakan peniruan.
 - 4) Gerakan terbiasa, mencakup kemampuan melakukan gerakan-gerakan tanpa contoh.
 - 5) Gerakan kompleks, yang mencakup kemampuan melakukan gerakan atau keterampilan yang terdiri atas banyak tahap secara lancar, efisien dan tepat.
 - 6) Penyesuaian pola gerakan, yang mencakup kemampuan mengadakan perubahan dan penyesuaian pola gerak-gerik dengan persyaratan khusus yang berlaku.
 - 7) Kreativitas, mencakup kemampuan melahirkan pola-pola, gerak-gerik yang baru atas dasar prakarya sendiri.

Akhiruddin, *et al.*, (2020, p. 186) menjelaskan tujuan ranah kognitif berhubungan dengan ingatan atau pengenalan terhadap pengetahuan dan informasi serta pengembangan keterampilan intelektual. Taksonomi tujuan ranah kognitif oleh Bloom mengemukakan adanya enam kelas yaitu:

- a. Pengetahuan, merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif berupa pengenalan dan penguatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah, dan prinsip-prinsip dalam bentuk seperti mempelajari. Dalam pengenalan peserta didik diminta untuk memilih salah satu dari dua atau lebih pilihan jawaban;
- b. Pemahaman, berupa kemampuan memahami/mengerti tentang isi pelajaran yang dipelajari tanpa perlu menghubungkannya dengan isi pelajaran lainnya. Dalam pemahaman peserta didik diminta untuk membuktikan bahwa memahami hubungan yang sederhana diantara fakta-fakta atau konsep;
- c. Penggunaan/Penerapan, merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret dan atau situasi baru. Peserta didik dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi/abstraksi tertentu secara tepat untuk diterapkan dalam suatu situasi baru dan menerapkannya secara benar;
- d. Analisis, merupakan kemampuan menjabarkan isi pelajaran ke bagian-bagian yang menjadi unsur pokok. Peserta didik diminta untuk

menganalisis hubungan atau situasi yang kompleks atau konsep-konsep dasar;

- e. Sintesis, merupakan kemampuan menggabungkan unsur-unsur pokok ke dalam struktur yang baru. Dalam sintesis peserta didik diminta untuk melakukan generalisasi;
- f. Evaluasi, merupakan kemampuan untuk menerapkan pengetahuan dan kemampuan yang telah dimiliki untuk menilai suatu kasus.

Akhiruddin, *et al.*, (2020, p. 187) menjelaskan tujuan ranah afektif berhubungan dengan hierarki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi. Taksonomi tujuan ranah afektif sebagai berikut.

- a. Menerima, berupa perhatian terhadap situasi secara pasif yang meningkat secara lebih aktif. Peserta didik diminta menunjukkan kesadaran, kesediaan untuk menerima dan perhatian terkontrol/terpilih;
- b. Merespons, merupakan kesempatan untuk menanggapi stimulan dan merasa terikat serta secara aktif memperhatikan. Peserta didik diminta untuk menunjukkan persetujuan, kesediaan dan kepuasan dalam merespons;
- c. Menilai, merupakan kemampuan menilai gejala atau kegiatan, sehingga dengan sengaja merespon lebih lanjut untuk mencari jalan bagaimana dapat mengambil bagian atas apa yang terjadi. Peserta didik dituntut menunjukkan penerimaan terhadap nilai, kesukaan terhadap nilai, dan ketertarikan terhadap nilai;

- d. Mengorganisasi, merupakan kemampuan untuk membentuk suatu sistem nilai bagi dirinya berdasarkan nilai-nilai yang dipercaya. Peserta didik diminta untuk mengorganisasi nilai-nilai ke suatu organisasi yang lebih besar.
- e. Karakterisasi, merupakan kemampuan untuk mengkonseptualisasikan masing-masing nilai pada waktu merespons, dengan jalan mengidentifikasi karakteristik nilai atau membuat pertimbangan-pertimbangan. Peserta didik diminta untuk menunjukkan kemampuannya dalam menjelaskan, memberi batasan dan mempertimbangkan nilai-nilai yang direspons.

Akhiruddin, *et al.*, (2020, p. 188) menjelaskan tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan. Taksonomi ranah tujuan psikomotorik sebagai berikut.

- a. Gerakan tubuh yang mencolok, merupakan kemampuan gerakan tubuh yang menekankan kepada kekuatan, kecepatan dan ketepatan tubuh yang mencolok. Peserta didik harus mampu menunjukkan gerakan yang menggunakan kekuatan tubuh, kecepatan tubuh, ketepatan posisi tubuh atau gerakan yang memerlukan kekuatan, kecepatan dan ketepatan gerak tubuh;
- b. Ketepatan gerakan yang dikoordinasikan, merupakan keterampilan yang berhubungan dengan urutan atau pola dari gerakan yang dikoordinasikan biasanya berhubungan dengan gerakan mata, telinga

dan badan. Peserta didik harus mampu menunjukkan gerakan-gerakan berdasarkan gerakan yang dicontohkan dan/atau gerakan yang diperintahkan secara lisan;

- c. Perangkat komunikasi nonverbal, merupakan kemampuan mengadakan komunikasi tanpa kata. Peserta didik diminta untuk menunjukkan kemampuan berkomunikasi menggunakan bantuan gerakan tubuh dengan atau tanpa menggunakan alat bantu. Komunikasi dilakukan dengan benar-benar tidak menggunakan bantuan kemampuan verbal;
- d. Kemampuan berbicara, merupakan kemampuan yang berhubungan dengan komunikasi secara lisan. Peserta didik harus mampu menunjukkan kemahirannya memilih dan menggunakan kata atau kalimat, sehingga informasi, ide atau yang dikomunikasikannya dapat diterima secara mudah oleh pendengarnya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik, setelah belajar orang akan memiliki keterampilan, sikap, dan nilai. Penilaian dalam pembelajaran yang dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik memiliki indikator pengukuran capaian pembelajaran yang berbeda-beda. Penilaian yang dilakukan akan menjadi acuan untuk mengukur capaian kompetensi, laporan kemajuan hasil belajar, dan memperbaiki proses pembelajaran. Hal ini akan menjadi tolok ukur kesuksesan strategi pembelajaran yang diterapkan dinilai sesuai dan mencapai tujuan pembelajaran.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Berikut adalah beberapa hasil penelitian yang relevan serta dapat digunakan sebagai bahan untuk mengembangkan penelitian ini:

1. Penelitian yang dilakukan Waffak, *et al.*, (2022) berjudul “*Developing a basketball learning model using the teaching game for understanding (TGfU) approach to improve the effectiveness of HOTS in elementary schools*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran bola basket dengan pendekatan TGfU dalam meningkatkan HOTS dan mengurangi *bullying*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji validitas isi dan konstruk serta efektivitas model pembelajaran. Subjek eksperimen dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V yang berjumlah 165 responden dari 5 sekolah dasar di Jawa Tengah, Indonesia. Analisis data uji coba skala kecil menggunakan analisis jalur *Explanatory Factor Analysis* (EFA), dan uji coba skala besar menggunakan analisis jalur *Confirmatory Factor Analysis* (CFA). Uji-t sampel berpasangan digunakan untuk menganalisis efektivitas HOTS dan pengurangan *bullying*. Hasil penelitian ini berupa model pembelajaran bola basket yang memanfaatkan pendekatan TGfU untuk meningkatkan HOTS dan mengurangi perilaku *bullying* dalam bentuk buku panduan. Model yang dikembangkan dapat meningkatkan HOTS dan mengurangi *bullying* serta akan mempengaruhi hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Model pembelajaran tersebut mudah, aman, dan membuat peserta didik lebih bersemangat dalam belajar.

2. Penelitian yang dilakukan Aryanti, *et al.*, (2023) berjudul “*Assistance using mobile learning applications to improve skills physical education teacher in the 4.0 era*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui validasi ahli terhadap produk penelitian berupa model pembelajaran teknik dasar *passing* atas bola voli berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada peserta didik sekolah dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan dari Borg & Gall. Produk penelitian divalidasi oleh ahli pembelajaran pendidikan jasmani dan ahli materi permainan bola voli. Hasil validasi ahli pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga untuk *passing* atas yaitu indikator kelayakan diperoleh sebesar 77,08%. Hasil indikator kevalidan diperoleh sebesar 81,25%. Hasil validasi ahli terhadap indikator permainan bola voli dalam variasi model pembelajaran berbasis TGfU untuk *passing* atas yaitu sebesar 81,25%. Hasil indikator kemudahan dalam variasi model pembelajaran *passing* atas diperoleh 83,33%. Produk penelitian pembelajaran *passing* atas bola voli divalidasi oleh ahli pembelajaran motorik, hasil yang diperoleh adalah persentase keamanan *passing* atas sebesar 83,33%. Hasil model pembelajaran yang dapat meningkatkan keterampilan *passing* atas bola voli sebesar 79,17%. Berdasarkan hasil validasi yang telah diperoleh, maka penelitian ini mengimplikasikan bahwa produk penelitian berupa model pembelajaran berbasis TGfU layak digunakan dalam pembelajaran *passing* atas bola voli untuk peserta didik sekolah dasar kelas atas.

3. Penelitian yang dilakukan Pratama, *et al.*, (2023) berjudul “*The Application of TGfU Learning in Volleyball Upper Passing Learning*”. TGfU (*Teaching Game for Understanding*) adalah pembelajaran yang berpusat pada permainan dan peserta didik mempelajari permainan yang berhubungan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. TGfU merupakan model pembelajaran PJOK yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknik dengan tujuan gerakan aktif untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pengajaran pendidikan jasmani. Model pembelajaran permainan taktik ini dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam suatu struktur permainan untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan teknik *passing* atas bola voli. *Passing* atas berfungsi untuk membentuk pertahanan dan penyerangan karena digunakan untuk menerima servis, menerima *spike*, memukul bola yang memantul di net dan yang terpenting untuk mengumpan atau memberikan bola kepada smasher. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran TGfU (*Teaching Game for Understanding*) dalam pembelajaran *passing* atas bola voli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi literatur. Disini akan diuraikan kaitannya dengan penerapan pembelajaran TGfU dalam permainan bola voli khususnya *passing* atas dan instrumen yang biasa digunakan untuk mengukur kemampuan *passing* atas. Dengan hasil penelitian dari berbagai sumber, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran TGfU

memiliki pengaruh yang signifikan terhadap *passing* atas pada permainan bola voli.

4. Penelitian yang dilakukan Batez, *et al.*, (2021) berjudul “*Effects of teaching program based on teaching games for understanding model on volleyball skills and enjoyment in secondary school students*”. Studi ini menyelidiki dampak model *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang diterapkan di kelas pendidikan jasmani terhadap keterampilan dan kesenangan bermain bola voli pada peserta didik sekolah menengah. Sebanyak 54 peserta didik (18 perempuan) dari dua kelas berpartisipasi dalam studi ini, yang mana 28 (usia = $15,5 \pm 0,7$ tahun) diacak ke dalam kelompok model TGfU (EXP) dan 26 (usia = $15,7 \pm 0,6$ tahun) ke dalam kelompok kontrol (CON) yang mempertahankan aktivitas pendidikan jasmani seperti biasa. Empat tes untuk keterampilan bola voli dilakukan: servis, *overhead*, dan *passing* dan set *forearm*. Selain itu, kuesioner kesenangan olahraga digunakan pada minggu pertama dan terakhir intervensi. Hasil dari *repeated measured analysis of variance* (ANOVA) menunjukkan interaksi signifikan untuk *overhead passing* ($F_{1, 58} = 5.273, p = 0.025$, Partial $\eta^2 = 0.083$) dan *forearm passing* ($F_{1, 58} = 4.641, p = 0.035$, Partial $\eta^2 = 0.074$). Ketika memeriksa dampak program TGfU pada akurasi servis, ada efek utama signifikan untuk waktu ($p < 0.01$) dengan kedua kelompok meningkatkan hasil mereka setelah intervensi enam minggu (EXP-ES = 0.32, % perubahan = 9.1% vs. CON-ES = 0.57, % perubahan = 14.4%). Tidak ada efek waktu atau kelompok \times

waktu yang signifikan untuk *setting* ($p > 0.05$). Kelompok EXP menunjukkan hasil yang signifikan lebih baik untuk *enjoyment* dibandingkan dengan kelompok CON ($p \leq 0.05$). Temuan ini menunjukkan efektivitas model TGfU berdurasi pendek (12 pelajaran) dalam konteks pendidikan untuk meningkatkan keterampilan bola voli. Kami juga menyoroti pentingnya kesenangan selama kelas-kelas ini dibandingkan dengan kelas pendidikan jasmani tradisional.

5. Penelitian yang dilakukan Riyanto & Widiyanto (2021) berjudul “*Development of korfbal games based on teaching games for understanding for elementary school*”. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan suatu modifikasi permainan berbasis bola basket. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Tahapan penelitian pengembangan model Borg & Gall yang telah diadopsi menjadi tujuh tahap yaitu: analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal berupa pembuatan produk awal yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi. Selanjutnya produk diujicobakan kepada peserta didik melalui uji coba kelompok kecil, revisi, uji coba lapangan dan revisi produk akhir. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas atas SD Negeri Bakalan, SD Negeri Ledoknongko dan SD Negeri Jongkang yang berjumlah 30 peserta didik dengan masing-masing sekolah dasar berjumlah 10 peserta didik. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dan lembar evaluasi. Teknik analisis data kuantitatif dalam penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif.

Hasil penelitian berupa materi permainan bola basket berbasis TGfU berupa buku yang terdiri atas enam permainan sebagai perangkat pembelajaran. Penilaian ahli materi termasuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,9, kemudian ahli media masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,7, dan praktisi masuk dalam kriteria “sangat baik” dengan rerata 4,9, sedangkan uji coba lapangan materi permainan bola basket berbasis TGfU yang diujikan kepada peserta didik menunjukkan kriteria “sangat baik” dengan rerata skor 4,37. Dapat disimpulkan bahwa pengembangan materi permainan bola basket berbasis TGfU layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran permainan bola besar pada pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

6. Penelitian yang dilakukan Cocca, *et al.*, (2020) berjudul “*Does a multiple-sport intervention based on the TGfU pedagogical model for physical education increase physical fitness in primary school children?*”. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan salah satu model pedagogis yang digunakan untuk meningkatkan kesehatan melalui pendidikan jasmani (PE), yang dikaitkan dengan beberapa manfaat psikologis. Akan tetapi, hanya sedikit penelitian yang mempelajari efek TGfU terhadap kebugaran jasmani. Penelitian ini bertujuan untuk menilai perubahan kebugaran jasmani peserta didik setelah program berbasis TGfU selama enam bulan dengan anak-anak sekolah dasar. Sebanyak delapan sekolah dari negara bagian Sonora (Meksiko) didistribusikan secara acak ke dalam kelompok eksperimen (EG) dan kelompok kontrol

(CG). Sampel akhir terdiri atas 188 peserta didik (100 laki-laki, 88 perempuan; usia = $10,22 \pm 0,76$ tahun) dari kelas 5 dan 6. Dengan menggunakan desain kuasi-eksperimental, kebugaran jasmani dinilai dengan menggunakan baterai uji Eurofit. Pada pasca-tes, EG memperoleh skor yang jauh lebih tinggi daripada CG dalam hal fleksibilitas, otot perut, kecepatan ($p < 0,001$), pegangan tangan ($p = 0,002$), kekuatan tungkai bawah ($p = 0,032$), dan kebugaran kardiorespirasi ($p = 0,048$). Temuan kami menunjukkan bahwa TGfU dapat menjadi alternatif yang valid untuk metodologi tradisional tidak hanya ketika tujuan unit PE adalah untuk merangsang domain kognitif, tetapi juga untuk pengembangan atribut kebugaran fisik yang dapat membantu peserta didik berkembang secara komprehensif.

7. Penelitian yang dilakukan Darmawan, *et al.*, (2021) berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran TGfU Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Sepak Cungkil Dan Sepak Sila Sepak Takraw”. Tujuan dari penelitian ini adalah membuat model pembelajaran TGfU untuk meningkatkan teknik dasar sepak cungkil dan sepak sila pada sepak takraw. Model ini dibuat dan diunggah di Sipejar Universitas Negeri Malang agar nantinya para mahasiswa menjadi mudah memperoleh materi dari dosen pengajar mata kuliah sepak takraw. Pendekatan penelitian menggunakan *mixed method*. Metode penelitiannya menggunakan metode *research & development* (Borg and Gall), menggunakan langkah kesatu sampai langkah ketujuh. Analisis kebutuhan penelitian dan pengembangan

model pembelajaran TGfU untuk mahasiswa PJKR dilakukan wawancara sederhana kepada 12 orang mahasiswa yang sedang mengikuti perkuliahan sepak takraw. Berdasarkan analisis kebutuhan yaitu masih belum optimal pembelajaran yang dilakukan hal ini dapat terlihat dari antusias mahasiswa yang kurang aktif dan belum mengetahui apa yang akan dilakukan, kemudian kesulitan gerakan dalam permainan. Hasil uji kecil dan uji besar menyatakan bahwa produk ini layak digunakan. Sedangkan uji eksperimen menggunakan desain *one shot case study* menyatakan bahwa ada peningkatan yang signifikan setelah mahasiswa diberikan pembelajaran menggunakan TGfU, hal ini dapat terlihat nilai *sig-2 tailed* yang menunjukkan hasil $0.358 > 0,05$ untuk sepak cangkik, dan $0,434 > 0,05$ untuk sepak sila.

8. Penelitian yang dilakukan Fani & Sukoco (2019) berjudul “*Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based*”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa CD materi pembelajaran bola voli dengan metode TGfU yang valid dan efektif untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan program *Adobe Flash CS 6 Professional*. Kemudian, dalam pelaksanaan penelitian, model *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Borg & Gall diadopsi dengan beberapa modifikasi. Kemudian, hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Baik” menurut validasi ahli materi dengan rerata skor 4,38 dan

media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Baik” menurut validasi ahli media dengan rerata skor 4,23. Selanjutnya, hasil uji coba terbatas menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,76. Demikian pula, hasil uji coba diperluas menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk dalam kategori “Sangat Baik” dengan rerata skor 4,75. Untuk mengetahui kualitas dan keefektifan produk, dilakukan uji operasional. Hasil uji operasional menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pre-test* adalah 41,65 sedangkan nilai rata-rata *post-test* adalah 89,25. Nilai rata-rata peserta didik mengalami peningkatan dengan selisih 47,60 poin.

9. Penelitian yang dilakukan Sebila, *et al.*, (2020) berjudul “Penerapan *Teaching Game for Understanding* terhadap Hasil Belajar Permainan Bola Voli”. Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh model pembelajaran *Teaching Game For Understanding* (TGfU) dengan menggunakan bola modifikasi terhadap hasil belajar permainan bola voli. Peserta penelitian ini adalah peserta didik IPS SMA Negeri 3 Kota Sukabumi, sebanyak 90 peserta didik yang dibagi menjadi 3 kelompok. Kelompok pertama peserta didik yang diberi perlakuan TGfU dengan bola modifikasi, kedua TGfU dengan bola normal, dan kelompok ketiga tanpa perlakuan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *The Matching Only pretest-posttest control group design* dan pengajaran dengan bola modifikasi. Instrumen pada penelitian ini adalah GPAI. Hasil penelitian ini (1) terdapat perkembangan hasil permainan bola voli dengan

model pembelajaran TGfU dengan menggunakan bola modifikasi (2) tidak terdapat perkembangan hasil permainan bola voli dengan model pembelajaran TGfU dengan menggunakan bola normal. Simpulan, pemberian program pembelajaran TGfU dengan menggunakan bola modifikasi meningkatkan hasil belajar permainan bola voli.

10. Penelitian yang dilakukan Astuti (2020) berjudul “Peningkatan Kompetensi *Passing* Bawah Bola Voli Melalui *Teaching Games for Understanding* (TGfU)”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan metode mengajar permainan bola voli yang monoton dan tidak tepat sehingga menyebabkan peserta didik tidak aktif dan kurang tertarik dengan pembelajaran bola voli. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil pembelajaran *passing* bawah bola voli melalui pendekatan *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penelitian ini termasuk dalam penelitian tindakan kelas yang terdiri atas dua siklus yang meliputi 1) perencanaan, 2) tindakan, 3) observasi, dan 4) refleksi. Subjek penelitian pada ini adalah peserta didik berjumlah 36 peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendekatan ini dapat meningkatkan proses pembelajaran *passing* bawah. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan bahwa (1) peserta didik menjadi lebih aktif, senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran bola voli, (2) Hasil belajar yang dicapai peserta didik meningkat dengan nilai rata-rata kelas 76,5 % (Sangat Baik) dan hasil observasi keaktifan peserta didik dengan skor total 9 (Baik). Berdasarkan

hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pendekatan TGfU dapat meningkatkan kompetensi *passing* bawah bola voli pada peserta didik.

11. Penelitian yang dilakukan Supriadi (2019) berjudul “Implementasi Model *Teaching Game for Understanding* terhadap Keterampilan Bermain dalam *Strike and Fielding Games*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui implementasi pembelajaran *Teaching Game for Understanding* (TGfU) terhadap keterampilan *strike and fielding games*. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan *pretest and posttest control group desain*. Populasi penelitian ini adalah mahasiswa STKIP Pasundan tingkat 3 semester 5 tahun akademik 2018/2019, dengan sampel sebanyak 120 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan cluster random sampling. Instrumen yang digunakan untuk mengukur keterampilan bermain permainan bola kecil adalah *Game Performance Assessment Instrument* (GPAI). Penelitian dilakukan selama 6 minggu sebanyak 12 kali dengan 2 jam setiap pertemuan. Materi penelitian ini adalah kasti, *kippers*, dan bola bakar. Analisis data menggunakan *paired samplest-test*. Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari implementasi model *Teaching Game for Understanding* terhadap keterampilan bermain dalam *strike and fielding games*.
12. Penelitian yang dilakukan Andrianto (2023) berjudul “*Teaching games for understanding (TGfU) learning model on learning motivation in soccer learning*”. Motivasi belajar peserta didik yang rendah dan diperlukan model pembelajaran yang bervariasi sehingga tidak monoton. Diperlukan

suatu pendekatan pembelajaran untuk mengembangkan materi pelajaran dalam konteks pembelajaran keterampilan teknik bermain sehingga dapat mengembangkan pemahaman peserta didik selama bermain dan peserta didik dapat mengaplikasikannya saat pertandingan. Untuk menguji model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran sepak bola. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan kelompok kontrol nonrandomisasi dan desain *pretest-posttest*. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa program studi Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang angkatan 2021, mahasiswa angkatan 2021A sebagai kelompok eksperimen, dan mahasiswa angkatan 2021B sebagai kelompok kontrol, masing-masing kelas berjumlah 21 mahasiswa didik. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui motivasi mahasiswa adalah angket motivasi. Data dianalisis dengan menggunakan uji *independent sample t test* menggunakan SPSS 24. Hasil analisis data menunjukkan motivasi belajar dengan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000, artinya terdapat perbedaan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Terdapat pengaruh yang signifikan model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfu) terhadap motivasi belajar pada pembelajaran sepak bola. Sampel dalam penelitian ini kecil dan perlu dikembangkan dalam konteks dunia nyata. Penelitian selanjutnya perlu meneliti lebih banyak pendidik untuk dapat melakukan intervensi dengan sampel yang lebih besar.

13. Penelitian yang dilakukan Romadhona, *et al.*, (2024) berjudul “*Investigating the effect of Teaching Games for Understanding (TGfU) models on motivation and academic learning time in physical education*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGfU terhadap motivasi dan waktu belajar akademik (ALT) peserta didik. Metode: Jenis penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen, dengan desain penelitian menggunakan *randomized control group pre-test and post-test*. Populasi penelitian ini terdiri atas peserta didik sekolah menengah kejuruan yang mengambil mata pelajaran pendidikan jasmani. Sampel dipilih secara acak dengan jumlah 68 peserta didik dari 2 kelas, dengan jumlah 34 peserta didik per kelas. Kelas eksperimen (perlakuan) menggunakan model pembelajaran TGfU dengan pendekatan, strategi, dan permainan yang berpusat pada peserta didik. Sementara itu, kelas kontrol menggunakan model kooperatif dan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan yang berpusat pada peserta didik. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen angket *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur motivasi belajar peserta didik dan observasi sistematis melalui teknik pencatatan durasi dengan menggunakan lembar observasi dengan memperhatikan empat kategori aktivitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani, yaitu manajemen (M), aktivitas belajar (A), instruksional (I), dan menunggu (W). Teknik analisis data *pre-test* dan *post-test* dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas, uji normalitas, dan uji *Mann-*

Whitney dengan menggunakan SPSS versi 25. Temuan/Hasil: Penelitian ini menunjukkan perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam hal motivasi belajar, terutama dalam hal motivasi intrinsik, regulasi yang teridentifikasi, dan amotivasi, dengan pendekatan TGfU yang memberikan pengaruh yang signifikan. Namun, tidak ada perbedaan yang signifikan antara kategori *Introjected Regulation* dan *External Regulation*. Selain itu, TGfU juga meningkatkan waktu belajar akademik (ALT) dan keterlibatan dalam kegiatan belajar (A), tetapi kelas kontrol lebih unggul dalam hal menunggu (W). Kesimpulan: Temuan ini menunjukkan bahwa TGfU mendorong partisipasi aktif peserta didik dan memperpanjang waktu belajar secara keseluruhan. Penelitian selanjutnya dapat menyelidiki hal ini dengan menggunakan wawancara mendalam untuk menguraikan faktor-faktor yang mendasari motivasi dan partisipasi peserta didik melalui penerapan model TGfU.

14. Penelitian yang dilakukan Samsudin (2024) berjudul “*Volleyball Learning Model Based On Teaching Games For Understanding (TGfU) Junior High School Category*”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan model pembelajaran bola voli berbasis *teaching games for understanding* (TGfU) bagi peserta didik SMPN 13 Kota Bekasi. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan yang diadopsi dari teori Borg & Gall. Subjek penelitian dalam model pembelajaran *passing* bola voli adalah peserta didik SMP kelas atas. Ada sepuluh langkah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis kebutuhan, pembuatan

produk awal, evaluasi ahli, uji coba kelompok kecil, revisi produk, uji coba kelompok besar, revisi produk, uji keefektifan, revisi, dan produk akhir. Hasil validasi ahli pembelajaran Penjasorkes untuk *passing* bawah sebesar 77,08%, *passing* atas sebesar 81,25% sehingga valid. Hasil validasi ahli permainan bola voli diperoleh untuk *passing* bawah sebesar 79,17% dan *passing* atas sebesar 83,33% sehingga layak digunakan.

C. Kerangka Pikir

Pembelajaran adalah sebuah upaya untuk menciptakan iklim dan pelayanan terhadap kemampuan, potensi, minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik yang beragam agar terjadi interaksi optimal antara guru dengan peserta didik, serta antara peserta didik dengan peserta didik. Sebagai suatu sistem penting dalam pendidikan, pembelajaran diselenggarakan sebagai ruang interaksi terbangunnya relasi guru dan peserta didik mengembangkan potensi kognitif, psikomotorik dan afektif. Salah satu mata pelajaran penting di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).

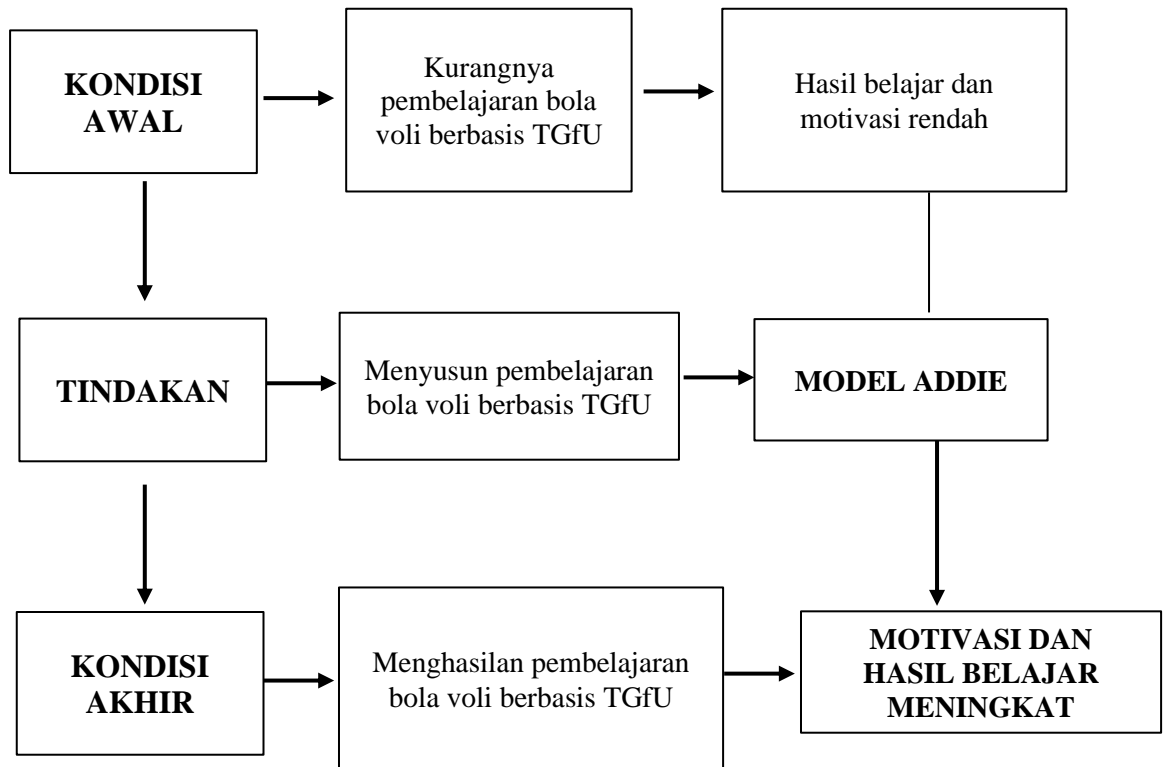
Bola voli merupakan salah satu materi dalam PJOK khususnya pada tingkat satuan pendidikan menengah atas. Permainan bola voli adalah suatu permainan yang menggunakan bola untuk dipantulkan (*divoli*) di udara di atas net (*jaring*), dengan maksud dapat menjatuhkan bola di dalam petak daerah lapangan lawan dalam rangka mencari kemenangan. Teknik permainan bola voli terdiri atas: servis, *passing*, *smash* dan *blocking*. Kompetensi dasar aspek pengetahuan yang harus dimiliki yaitu peserta didik memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola voli dan aspek keterampilan

mempraktikkan gerak spesifik dalam permainan bola voli. Indikator-indikator ini yang harus mendapatkan perhatian dari guru PJOK agar semua kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran dalam permainan bola voli dapat dicapai oleh peserta didik. Indikator keberhasilan belajar dapat terealisasi dengan baik ditunjang dengan kreativitas guru itu sendiri dalam memilih model pembelajaran yang tepat.

Pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU) yang didukung oleh teori konstruktivistik yang bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri dalam konteks pengalamannya sendiri. Konstruktivisme adalah teori belajar yang mendapat dukungan luas yang bersandar pada ide bahwa peserta didik membangun pengetahuannya sendiri di dalam konteks pengalamannya sendiri. Pembelajaran PJOK dengan pendekatan TGfU dapat digunakan sebagai salah satu upaya agar peserta didik dapat antusias dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran PJOK. TGfU memiliki dampak besar pada pembelajaran kognitif, mengupayakan untuk melatih peserta didik yang kompeten, mampu membuat keputusan dan memecahkan masalah taktis. Penerapan TGfU secara aktif mendukung pengajaran dan motivasi peserta didik terhadap pembelajaran

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar”. Kerangka berpikir disajikan pada Gambar 1 sebagai berikut:

Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir



D. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu:

1. Bagaimanakah konstruksi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar?
2. Bagaimanakah kelayakan pembelajaran bola voli berbasis Tgfu untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

3. Bagaimanakah keefektifan pembelajaran bola voli berbasis TgfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

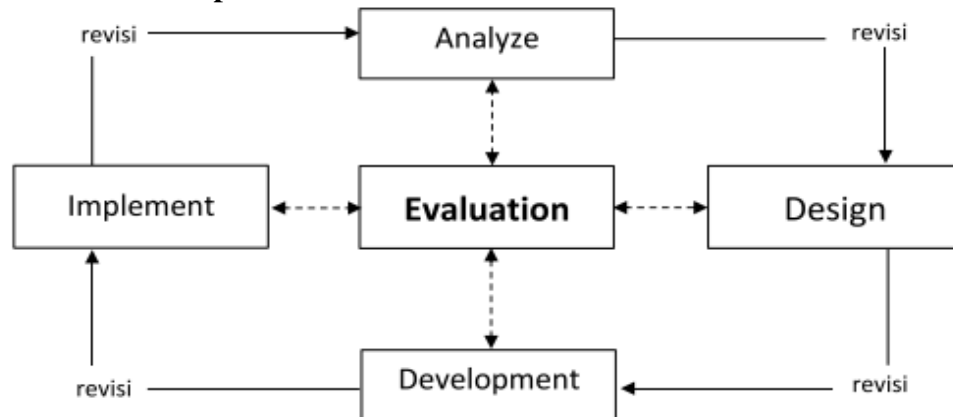
Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah sebuah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh memperbaiki praktik. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut dapat berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak. Perangkat keras misalnya buku, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium. Perangkat lunak meliputi program komputer pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain (Sukmadinata, 2018, p. 164).

B. Prosedur Pengembangan

Pada prosedur penelitian dan pengembangan terdapat beberapa tahapan yang harus dikerjakan dalam suatu penelitian berdasarkan teori dari beberapa ahli. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui,

sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Model ADDIE seperti pada gambar sebagai berikut:

Gambar 2. Tahapan Model ADDIE



(Sumber: Kurnia, *et al.*, 2019, p. 516)

Berdasarkan model pengembangan yang digunakan, berikut adalah penjabaran dari kelima tahapan pengembangan tersebut yang disesuaikan dengan penelitian ini. Pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TgfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis*

Tahapan analisis bertujuan untuk mendapatkan informasi kebutuhan-kebutuhan yang digunakan untuk mengembangkan pembelajaran bola voli berbasis TgfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Tahap ini dimaksudkan untuk mencari sumber-sumber pendahulu yang berupa pokok persoalan yang dihadapi serta analisis kebutuhan.

2. *Design*

Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam pengembangan model.

3. *Devolement*

Tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk berupa pembelajaran bola voli berbasis TgfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli untuk mendapatkan nilai dan masukan.

4. *Implementation*

Produk yang sudah dihasilkan dalam tahap pengembangan akan diimplementasikan kepada pengguna pada situasi nyata di lapangan. Selama pengambilan data berlangsung, peneliti membuat catatan tentang kekurangan dan kendala yang masih terjadi ketika produk tersebut diimplementasikan.

5. *Evaluation*

Evaluasi dilakukan agar produk yang dikembangkan selalu *terupdate* dengan berbagai perubahan yang terjadi. Evaluasi ini dilakukan terus menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Evaluasi dilakukan secara *on going evaluation*. Walaupun produk yang dikembangkan sudah

melalui beberapa tahap oleh ahli serta dapat dikatakan sudah selesai, namun produk tersebut harus dinilai oleh praktisi lapangan, sehingga memungkinkan terdeteksi suatu kesalahan-kesalahan kecil yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Apabila sudah tidak terdapat revisi lagi, maka produk layak digunakan.

6. Efektivitas Produk

Setelah dihasilkan produk, selanjutnya dilakukan uji efektivitas dari produk tersebut. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Dalam rancangan ini peneliti memberikan *Pretest* atau tes awal kepada subjek penelitian sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* juga diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik kesimpulan penelitian (Suhirman & Yusuf, 2019, p. 65). Subjek uji efektivitas yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar Negeri Dingkian berjumlah 23 peserta didik. Uji efektivitas dilakukan hanya pada 3 teknik bola voli, yaitu *passing* bawah, *passing* atas, dan servis. Sebelum uji ini, dilakukan *pretest* motivasi dan *passing* bawah, *passing* atas, dan servis peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Adapun rancangan tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1. *One Group Pretest-Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
T₁	X	T₂

C. Desain Uji Coba Produk

Data yang diperoleh dari uji coba digunakan untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dengan uji coba ini kualitas produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris.

1. Desain Uji Coba

Pembuatan desain uji coba produk dilakukan untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk mengetahui apa saja kelemahan-kelemahan produk yang akan dikembangkan sebagai dasar untuk merevisi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Desain uji coba produk pada penelitian ini dilakukan melalui dua tahap. Tahap yang pertama, yaitu validasi ahli. Tahap kedua, yaitu uji coba produk pada skala kecil dan besar.

2. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba merupakan sasaran dalam pemakaian produk, dimana subjek dalam pengembangan ini ialah guru PJOK dan peserta didik Kelas V Sekolah Dasar. Penelitian ini menggolongkan subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian pengembangan menjadi dua, yaitu:

a. Subjek Uji Coba Ahli

Ahli yaitu dosen berperan untuk menentukan apakah materi tentang pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar sudah sesuai

dengan tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi. Ahli dalam penelitian ini terdiri atas ahli materi dan ahli media yang berjumlah 8 orang.

b. Subjek Uji Coba

Uji coba skala kecil dengan 2 guru yaitu di SD Negeri Gunungmulyo dan SD Negeri Pedes 2 dan skala besar dengan 5 guru yaitu di SD Negeri Mejing 1, SD Negeri Mejing 2, SD Negeri Panggang, SD Negeri Pendulan, dan SD Negeri 3 Sedayu. Setelah dilakukannya uji produk dilakukan revisi dengan tujuan agar produk penelitian yang dikembangkan layak.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif. Jenis data kualitatif berasal dari hasil wawancara dengan pelatih serta data masukan ahli terhadap produk yang dikembangkan. Data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data sebagai berikut.

a. Instrumen Pengumpulan Data Studi Pendahuluan

Memperoleh hasil kelayakan dari model, maka perlu dilakukan pengujian. Studi pendahuluan atau analisis kebutuhan menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman wawancara. Sugiyono (2019, p. 231), mendefinisikan wawancara sebagai berikut “wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi

dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Sugiyono (2019, p. 281) menyatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, tetapi juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

Pedoman wawancara berisi daftar pertanyaan yang merupakan garis besar tentang hal mendasar yang akan ditanyakan. Pelaksanaan wawancara dilakukan secara terbuka, sehingga informan mengetahui bahwa sedang diadakan penelitian dan informan menjadi salah satu sumber informasi, sehingga data-data sehubungan dengan kritik dan masukan-masukan yang bermanfaat bagi kualitas produk tersebut.

b. Instrumen Ahli

Instrumen berupa angket disusun untuk mengetahui kualitas produk yang dihasilkan. Angket berisi daftar pernyataan disertai skala nilai digunakan untuk memberikan penilaian pada validasi ahli materi dan validasi ahli media. Skala nilai dalam penelitian ini menggunakan Skala Likert dengan empat alternatif jawaban, yaitu SS: Sangat Baik (4), B: Baik (3), C: Cukup (2), KB: Kurang Baik (1). Kisi-kisi instrumen pada validasi ahli materi dan validasi ahli media sebagai berikut:

Tabel 2. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Materi

Aspek	Komponen Penilaian	Nomor
Isi	Kesesuaian model pembelajaran dengan KD	1, 2, 3
	Keakuratan materi	4
	Mendorong motivasi dan rasa ingin tahu	5, 6
	Kesesuaian model pembelajaran dengan karakteristik peserta didik	7, 8, 9
Kualitas	Teknik penyampaian materi	10
	Penyajian materi	11
	Keruntutan alur materi	12, 13, 14
	Petunjuk permainan mudah dipahami dan dipraktikkan	15, 16
	Tingkat keamanan alat dan model pembelajaran sesuai dengan standar	17, 18
	Peralatan yang dibutuhkan mudah didapat	19
	Peralatan menarik bagi peserta didik	20
Bahasa	Kalimat jelas serta dapat dipahami	21, 22
	Penggunaan istilah sudah tepat	23
	Tidak terdapat penafsiran ganda	24

Tabel 3. Kisi-Kisi Penilaian untuk Ahli Media

Aspek	Komponen Penilaian	Nomor
Kualitas Isi dan Tujuan	Ketepatan judul dengan materi	1
	Ketepatan materi	2, 3
	Minat dan perhatian	4, 5
Kualitas Instruksional	Buku dapat dijadikan acuan	6
	Buku dapat memotivasi	7, 8
	Kualitas buku	9, 10
Kualitas Teknis	Desain buku	11, 12, 13, 14, 19
	Desain gambar	15, 16, 17, 18
	Penggunaan bahasa	20, 21

c. Instrumen Evaluasi untuk Guru

Kisi-kisi rekonstruksi instrumen daftar *checklist*. Adapun unsur-unsur yang terdapat dalam daftar *checklist* yang berkaitan dengan variabel dalam penelitian pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta

didik kelas V Sekolah Dasar dan kemudian divalidasi oleh guru, sebagai berikut.

Tabel 4. Kisi-Kisi Penilaian untuk Guru

Aspek	Indikator	Nomor
Tampilan	Kejelasan teks	1
	Kejelasan gambar	2, 3, 4
	Kemenarikan gambar	5
	Kesesuaian gambar dengan materi	6
Penyajian Materi	Penyajian materi	7, 8, 9, 10
	Kemudahan memahami materi	11
	Ketepatan sistematika penyajian materi	12, 13
	Kejelasan kalimat	14, 15
	Kejelasan simbol dan lambang	16
	Kejelasan istilah	17
	Kesesuaian contoh dengan materi	18
Manfaat	Kemudahan belajar	19, 20
	Ketertarikan menggunakan model pembelajaran	21
	Peningkatan motivasi belajar	22, 23

d. Instrumen Uji Efektivitas

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik dalam arti lebih cepat, lengkap dan sistematis, sehingga mudah diolah (Arikunto, 2019, p. 177). Beberapa instrumen yang digunakan dalam uji efektivitas sebagai berikut

1) Instrumen Motivasi

Instrumen yang digunakan untuk mengukur motivasi menggunakan *Physical Education Motivation Scale (PEMS)*. Instrumen ini terdiri atas 9 item: 3 item motivasi intrinsik, 3 item motivasi ekstrinsik, 3 item amotivasi (Sulz *et al.*, 2016). Reliabilitas instrumen yaitu

0.823 motivasi intrinsik, 0.836 motivasi ekstrinsik, dan 0.849 untuk amotivasi (Frikha *et al.*, 2024).

Tabel 5. Kisi-Kisi Instrumen Motivasi

Variabel	Faktor	Butir
Motivasi	Motivasi Intrinsik	1, 4, 7
	Motivasi Ekstrinsik	2, 5, 8
	Amotivasi	3, 6, 9
Jumlah		9

2) Instrumen Kognitif

Instrumen yang digunakan adalah tes. Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana, dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Arikunto, 2019, p. 53). Tes pengetahuan tentang teknik bola voli menggunakan instrumen soal pilihan ganda. Penilaian dalam instrumen tes pada penelitian ini adalah jika jawaban benar maka nilainya adalah 1 dan jika jawaban salah maka nilainya 0.

3) Instrumen Keterampilan Bola Voli

Instrumen untuk mengukur keterampilan teknik bola voli menggunakan rubrik penilaian. Rubrik unjuk kerja adalah instrumen penilaian yang digunakan untuk mengukur kinerja seseorang berdasarkan deskripsi spesifik yang menggambarkan kemampuannya untuk suatu level tertentu.

4. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif, dijelaskan sebagai berikut:

a. Analisis Validitas Instrumen

1) Analisis Validitas Isi

Validitas isi merupakan validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi tes dengan analisis rasional atau lewat *professional judgement* (Azwar, 2018, p. 45). Data hasil penilaian validator ahli dari lembar validasi instrumen penilaian dianalisis untuk mengetahui validitas isi dari produk yang dikembangkan. Pada penelitian ini, validitas isi dianalisis menggunakan *Validitas Aiken* dan Gregory. Azwar (2018, p. 85) menyatakan formula yang diajukan oleh Aiken adalah sebagai berikut:

$$V = \sum s / [n(C-1)]$$

S = r – lo

Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)

C = angka penilaian tertinggi (misalnya 4)

r = angka yang diberikan oleh penilai

Selanjutnya uji Gregory dengan model kesepakatan sebagai berikut.

		Penilai Pakar #1	
		Relevansi lemah (butir bernilai 1-2)	Relevansi kuat (butir bernilai 3-4)
Penilai Pakar #2	Relevansi lemah (butir 1-2)	A	B
	Relevansi kuat (butir bernilai 3-4)	C	D

Keterangan:

A = banyaknya butir dalam sel A (relevansi lemah-lemah)

B = banyaknya butir dalam sel B (relevansi kuat-lemah)

C = banyaknya butir dalam sel C (relevansi lemah-kuat)

D = banyaknya butir dalam sel D (relevansi kuat-kuat)

Adapun rumus uji Gregory yang digunakan sebagai berikut:

$$V_c = \left[\frac{D}{A + B + C + D} \right]$$

2) Analisis Reliabilitas

Pendapat Azwar (2018, p. 95) bahwa reliabilitas adalah sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama. Sugiyono (2019, p. 121) mengemukakan bahwa, “Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama”. Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan reliabilitas antar penilai (*Intraclass Correlation Coefficients*), *Alpha Cronbach*, dan *Cohen Kappa*. Uji reliabilitas ini yaitu untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau rater dalam menilai setiap indikator pada instrumen. (*Intraclass Correlation Coefficients* (ICC) akan memberikan gambaran berupa skor tentang sejauhmana tingkat kesepakatan yang diberikan ahli atau *rater* (Tomoliyus & Sunardianta, 2020, p. 149).

b. Analisis Deskriptif

Statistik deskriptif memberikan gambaran atau deskripsi suatu data yang dilihat dari nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, maksimum, minimum, *sum*, *range*, kurtosis dan *skewness* (kemencengan distribusi) (Sugiyono, 2019, p. 112). Melihat tingkat kelayakan model pembelajaran berbasis permainan di sekolah dasar kelas bawah untuk meningkatkan motorik kasar dari data hasil evaluasi para ahli, digunakan skala pengukuran *rating scale*. Sugiyono (2019, p. 98) menyatakan bahwa dengan *rating scale* data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Selanjutnya hasil perhitungan di atas diinterpretasikan dengan menggunakan skala interpretasi. Berikut adalah skala interpretasi dengan menggunakan *rating scale*.

Tabel 6. Skala Interpretasi dengan *Rating Scale*

No	Skor Persentase (%)	Interpretasi
1	$75 < \text{skor} \leq 100$	Layak
2	$50 < \text{skor} \leq 75$	Cukup Layak
3	$25 < \text{skor} \leq 50$	Kurang Layak
4	$0 \leq \text{skor} \leq 25$	Tidak Layak

Secara matematis, menurut Sugiyono (2019, p. 95) dapat dinyatakan dengan persamaan sebagai berikut:

$$\frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

c. Analisis Inferensial

Statistika inferensial (*Inferential Statistics*) membahas cara menganalisis data serta mengambil kesimpulan. Statistik inferensial berkaitan dengan pengambilan keputusan (estimasi parameter dan pengujian hipotesis). Metode statistika inferensial adalah metode yang berkaitan dengan analisis sebagian data sampai ke peramalan atau penarikan kesimpulan mengenai keseluruhan data. Setelah data dikumpulkan, maka dilakukan berbagai metode statistik untuk menganalisis data, dan kemudian dilakukan interpretasi serta diambil kesimpulan. Statistika inferensial akan menghasilkan generalisasi (jika sampel representatif). Jadi statistika inferensial adalah statistik yang mempelajari tentang bagaimana pengambilan keputusan dilakukan (Hidayati, *et al.*, 2019, p. 4).

1) Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat untuk melakukan teknik analisis statistika parametrik. Uji normalitas digunakan dalam melakukan uji hipotesis statistik parametrik. Sebab, dalam statistik parametrik diperlukan persyaratan dan asumsi-asumsi. Salah satu persyaratan dan asumsi adalah bahwa distribusi data setiap variabel penelitian yang dianalisis harus membentuk distribusi normal (Hidayati, *et al.*, 2019, p. 77). Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Kolmogorof Smirnov* dengan bantuan *SPSS version 23 for windows*. Kriteria pengujian yaitu: (1) Apabila $p\text{-value} > 0,05$,

maka data normal. (2) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka data tidak normal.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah uji prasyarat yang digunakan untuk uji statistik inferensial. Uji ini dilakukan untuk mengetahui jenis data yang akan diuji mempunyai varians yang sama atau tidak (Hidayati, *et al.*, 2019, p. 83). Uji homogenitas dalam penelitian menggunakan uji *Levene Test* dengan bantuan *SPSS version 23 for windows*. Kriteria pengujian yaitu: (1) Apabila $p\text{-value} > 0,05$, maka data normal. (2) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka data tidak normal.

3) Uji t

Pengujian efektivitas menggunakan uji-t (*paired-samples t-test*). *Paired-samples t-test* merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (Suhirman & Yusuf, 2019, p. 153). Kriteria pengujian yaitu:

- a) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*.
- b) Apabila $p\text{-value} < 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara *pretest* dengan *posttest*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Penelitian ini bertujuan mengembangkan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan berupa pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dapat sebagai pedoman atau referensi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam pengembangannya menggunakan metode ADDIE, yang meliputi lima langkah yaitu tahap *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Tahap-tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahap awal berupa analisis kebutuhan dan analisis materi dalam pembuatan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Langkah-langkahnya dijelaskan sebagai berikut:

a. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan pengumpulan data-data berupa teori pendukung untuk media pembelajaran yang akan dibuat. Sumber-sumber yang digunakan peneliti adalah jurnal penelitian, buku tentang model pembelajaran berbasis permainan, capaian pembelajaran

PJOK Kelas V Sekolah Dasar, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan penelitian.

b. Studi Lapangan

Tahap ini penulis mencari informasi di beberapa sumber yang berhubungan dengan produk yang dikembangkan. Tahap ini dilakukan untuk menganalisis produk yang akan dikembangkan. Studi di lapangan pada bulan Januari 2024 pada kelas V Sekolah Dasar, masih menerapkan model pembelajaran konvensional. Model ini memungkinkan guru memainkan peran sentral dalam proses pembelajaran sebagai pembicara. Peserta didik sebagai peserta hanya sebagai pendengar, sehingga keadaan ini membuat peserta didik dalam keadaan pasif yang menghambat kemampuan penalarannya berkembang secara optimal. Penggunaan model konvensional yang monoton kurang merangsang keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut menyebabkan peserta didik menjadi pasif, bosan, malas, dan kurang bersemangat dalam belajar.

Permasalahan lain ditemukan, di antaranya peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli. Kegiatan pembelajaran yang seharusnya berpusat pada peserta didik masih didominasi oleh peran guru sebagai transformator pengetahuan. Guru sudah menggunakan model ceramah, *drill*, diskusi, dan penugasan namun masih ada peserta didik yang kurang antusias dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli.

Peserta didik kesulitan untuk melakukan teknik dasar bola voli dengan baik, sehingga berdampak terhadap nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Adapun nilai KKTP untuk mata pelajaran PJOK di adalah 75. Melihat kondisi demikian nampaknya harus ada solusi yang dapat meningkatkan motivasi dan keterampilan peserta didik dalam bola voli. Pembelajaran yang diharapkan mampu mengatasi permasalahan tersebut salah satunya adalah melalui model pembelajaran *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

2. Design (Desain)

Tahap kedua dari model ADDIE adalah tahap desain. Pada tahap desain, merancang elemen materi yang akan disajikan, membuat naskah, membuat diagram alur alur pendistribusian materi, dan mengumpulkan materi-materi yang diperlukan untuk pengembangan media. Kegiatan ini merupakan suatu proses sistematis yang diawali dengan menetapkan tujuan pembelajaran dan diakhiri dengan merancang skenario pembelajaran, merancang desain pembelajaran, merancang bahan ajar, dan merancang alat evaluasi untuk mengukur kelayakan pembelajaran.

Setelah informasi dikumpulkan dari tahap analisis, langkah berikutnya adalah merancang program pembelajaran. Desain ini meliputi pemilihan metode pengajaran yang sesuai, pengembangan materi pembelajaran, serta perancangan aktivitas pembelajaran yang efektif. Tujuan utama dari tahap ini adalah merancang sebuah program pembelajaran yang dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada

tahap ini mulai dirancang produk yang akan dikembangkan sesuai hasil analisis yang dilakukan sebelumnya. Tahap desain meliputi perancangan butir-butir materi yang akan disajikan, penyusunan naskah, penyusunan alur penelitian, dan pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan. Rancangan ini masih bersifat prosedural dan akan mendasari proses pengembangan berikutnya.

3. *Development* (Pengembangan)

Dalam tahap pengembangan, kerangka yang dihasilkan pada tahap desain dan masih prosedural direalisasikan agar menjadi produk yang siap diimplementasikan. Produk berupa pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, dilakukan penilaian kelayakan oleh ahli untuk mendapatkan nilai dan masukan. Desain produk yang telah disusun, dikembangkan berdasarkan tahap-tahap berikut:

- a. Peneliti menggabungkan bahan-bahan yang sudah terkumpul sesuai dengan pembuatan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dalam bentuk rubrik. Setelah itu peneliti mengoreksi ulang produk hasil pengembangan sebelum divalidasi, jika sudah sesuai selanjutnya produk telah siap untuk divalidasi.
- b. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli. Tujuan dilakukan validasi untuk mendapatkan penilaian dan saran dari ahli mengenai produk yang dikembangkan.

- c. Setelah mendapat masukan dari para ahli dan divalidasi, maka diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki produk yang dikembangkan. Produk yang sudah direvisi dan mendapat predikat baik, maka produk tersebut dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap implementasi.

Penilaian oleh ahli terhadap instrumen pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dilaksanakan pada tanggal 10 Februari 2023-10 Mei 2023. Penilaian oleh ahli terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dilakukan oleh 8 orang ahli dengan bidang yang sesuai dengan pengembangan produk yang akan dilakukan. Keterangan dosen validasi dalam penelitian ini disajikan pada Tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Keterangan Dosen Validasi

No	Nama	Keterangan
1	Prof. Dr. Guntur, M.Pd.	Ahli Materi
2	Dr. Suhadi, M.Pd.	Ahli Materi
3	Dr. Sujarwo, M.Or.	Ahli Materi
4	Dr. Widiyanto, M.Kes.	Ahli Materi
5	Dr. Hedi Ardiyanto, M.Or.	Ahli Media
6	Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.	Ahli Media
7	Dr. Yudanto, M.Pd.	Ahli Media
8	Prof. Subagyo, M.Pd.	Ahli Media

Berdasarkan Tabel di atas, dosen validasi ahli dipilih karena dosen tersebut kompeten dan pengalaman dalam permainan bola voli, baik dalam pembelajaran maupun melatih. Validator dianggap layak sebagai validasi ahli dalam pengembangan produk pembelajaran bola voli berbasis Tgfu

untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Hasil validasi dijelaskan sebagai berikut.

a. Penilaian Ahli Materi

Penilaian oleh ahli materi terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dilakukan oleh 4 orang ahli pada bulan April-Mei 2024 (Hasil validasi terlampir pada lampiran). Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi menggunakan angket. Skala pengukuran yang digunakan adalah skala *likert* dengan interval 1-4. Hasil penilaian ahli materi terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar disajikan pada Tabel 8 sebagai berikut.

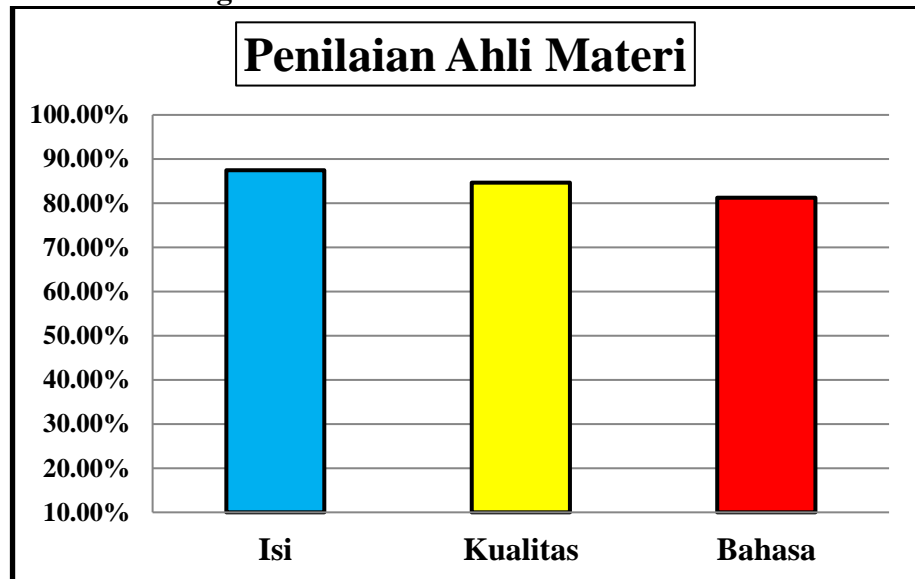
Tabel 8. Data Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Skor Rill	Skor Maks	%	Kategori
1	Isi	126	144	87,50%	Layak
2	Kualitas	149	176	84,66%	Layak
3	Bahasa	52	64	81,25%	Layak
Rata-Rata Skor		327	384	85,16%	Layak

(Sumber: Lampiran 1 Halaman 263-286)

Berdasarkan Tabel 8, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian ahli materi pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar pada Gambar 3 berikut.

Gambar 3. Diagram Hasil Penilaian Ahli Materi



Berdasarkan Tabel 8 dan Gambar 3 di atas menunjukkan hasil penilaian ahli materi pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yaitu pada aspek isi sebesar 87,50% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas sebesar 84,66% pada kategori layak, dan pada bahasa sebesar 81,25% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk yang dikembangkan sebesar 81,56% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi, serta layak untuk diujicobakan pada skala kecil maupun skala besar.

b. Penilaian Ahli Media

Penilaian oleh ahli media terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dilakukan oleh 4 orang ahli. Penilaian oleh ahli media terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dilaksanakan pada bulan Juli 2024. Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar menggunakan angket. Hasil penilaian ahli media disajikan pada Tabel 9 sebagai berikut.

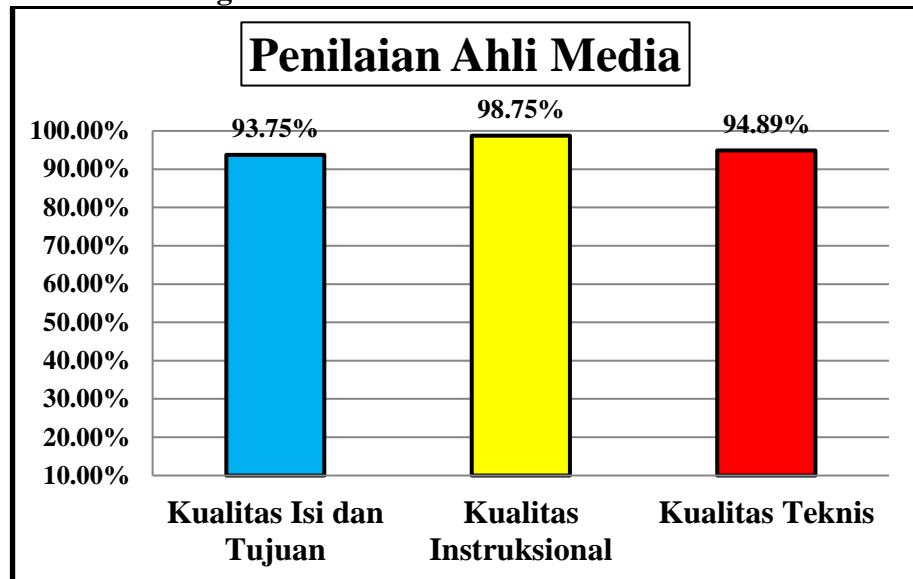
Tabel 9. Data Hasil Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Skor Rill	Skor Maks	%	Kategori
1	Kualitas Isi dan Tujuan	75	80	93,75	Layak
2	Kualitas Instruksional	79	80	98,75	Layak
3	Kualitas Teknis	167	176	94,89	Layak
Rata-Rata Skor		321	336	95,54	Layak

(Sumber: Lampiran 2 Halaman 288-303)

Berdasarkan Tabel 9 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian ahli media pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar hasilnya pada Gambar 4 sebagai berikut.

Gambar 4. Diagram Hasil Penilaian Ahli Media



Berdasarkan Tabel 9 dan Gambar 4 di atas menunjukkan hasil penilaian ahli media pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yaitu pada aspek Kualitas Isi dan Tujuan sebesar 93,75% masuk dalam kategori layak, aspek Kualitas Instruksional sebesar 98,75% pada kategori layak, dan aspek Kualitas Teknis sebesar 94,89% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian ahli media tentang produk yang dikembangkan sebesar 95,54% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk diujicobakan.

Setelah dilakukan validasi oleh ahli terdapat berbagai saran perbaikan. Saran perbaikan dari pada ahli menjadi acuan bagi peneliti untuk melakukan perbaikan terhadap produk yang dikembangkan.

Revisi produk dilakukan terhadap produk didasarkan pada masukan dan saran dari ahli. Berikut ini merupakan data saran dan masukan yang diperoleh pada saat validasi.

Tabel 10. Saran dan Masukan Ahli Materi dan Media

No	Saran dan Masukan
	Ahli Materi
1	Mohon dicek kisi-kisi instrumen
2	a. Pastikan peralatan yang akan digunakan mudah diperoleh dan aman bagi peserta didik b. Pastikan sebelum pelaksanaan KBM sudah melakukan FGD dengan guru PJOK
3	Apakah GPAI tidak dipakai?
4	a. Materi yang dikembangkan mewakili gerak dasar dalam permainan bola voli b. Materi yang dikembangkan didasarkan pada kajian ilmiah dan representatif c. Materi yang dikembangkan disesuaikan dengan KI dan KD (sesuai dengan kurikulum)
Ahli Media	
1	a. Perlu diperhatikan instrumen motivasi dilampirkan dalam buku untuk mengukur motivasi peserta didik b. Untuk peserta didik SD perlu ditambahkan gambar yang menarik dengan warna yang sesuai. c. Gambar permainan perlu dipertimbangkan dengan gambar anak yang lebih jelas d. Dalam aktivitas permainan munculkan TGfU
2	a. Gambar sampul kalau bisa dalam situasi pembelajaran bukan seperti pertandingan kompetisi b. Gambar kegiatan pembelajaran kalau bisa dipecah-pecah sesuai pelaksanaan tugas permainan
3	a. Penulisan judul diperbaiki sesuaikan EYD b. Gambar diperbaiki dan penulisan bahasa asing dicetak miring c. Bagan atau gambar dibuat yang baru satu jenis huruf disamakan
4	a. Sosialisasi buku panduan b. FGD dengan perihal terkait

(Sumber: Lampiran 1-2 Halaman 263-303)

c. Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas dan Reliabilitas Ahli Materi

Penilaian yang dilakukan oleh ahli materi terhadap instrumen pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar menggunakan angket dan dimaksudkan untuk mencari koefisien validitas berdasarkan Validitas Aiken. Nilai tabel Aiken dengan jumlah *rater* 4 dan skala 1-4 sebesar 0,92 dan 1% sebesar 1,00. Hasil uji Validitas Aiken disajikan pada Tabel 11 sebagai berikut.

Tabel 11. Hasil Validitas Aiken Ahli Materi

No	V Aiken	Vtbl	Ket	No	V Aiken	Vtbl	Ket
1	0,92	0,92	Valid	13	0,92	0,92	Valid
2	0,92	0,92	Valid	14	1,00	0,92	Valid
3	0,92	0,92	Valid	15	0,92	0,92	Valid
4	0,92	0,92	Valid	16	0,92	0,92	Valid
5	0,92	0,92	Valid	17	0,92	0,92	Valid
6	0,92	0,92	Valid	18	0,92	0,92	Valid
7	0,92	0,92	Valid	19	0,92	0,92	Valid
8	0,92	0,92	Valid	20	1,00	0,92	Valid
9	0,92	0,92	Valid	21	0,92	0,92	Valid
10	0,92	0,92	Valid	22	0,92	0,92	Valid
11	0,92	0,92	Valid	23	0,92	0,92	Valid
12	0,92	0,92	Valid	24	1,00	0,92	Valid
Rata-Rata Validitas Aiken sebesar 0,93							

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 392)

Berdasarkan Tabel 11 di atas menunjukkan Validitas Aiken sebesar 0,93, berada pada rentang $0.80 < r_{xy} < 1.00$, pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar memiliki Validitas Aiken yang sangat tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Inter Rater Reliability*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 12. Hasil Reliabilitas IRR Ahli Materi

<i>Intraclass Correlation^a</i>		<i>F Test with True Value 0</i>			
		<i>Value</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
<i>Single Measures</i>	,549 ^b	30,231	3	69	,000
<i>Average Measures</i>	,967 ^c	30,231	3	69	,000

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 393)

Berdasarkan Tabel 12 di atas menunjukkan *output IRR* dengan reliabilitas antar *rater* yakni 0,967. Hasil nilai ICC jika diklasifikasian reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar *rater* sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

2) Validitas dan Reliabilitas Ahli Media

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap instrumen pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar menggunakan angket dan dimaksudkan untuk mencari koefisien validitas berdasarkan Validitas Aiken. Nilai tabel Aiken dengan jumlah *rater* 4 dan skala 1-4 yaitu sebesar 0,92 dan 1% sebesar 1,00. Hasil uji Validitas Aiken disajikan pada Tabel 13 sebagai berikut.

Tabel 13. Hasil Validitas Aiken Ahli Media

No	V Aiken	Vtbl	Ket	No	V Aiken	Vtbl	Ket
1	1,00	0,92	Valid	12	1,00	0,92	Valid
2	1,00	0,92	Valid	13	1,00	0,92	Valid
3	0,92	0,92	Valid	14	1,00	0,92	Valid
4	0,92	0,92	Valid	15	1,00	0,92	Valid
5	0,92	0,92	Valid	16	0,92	0,92	Valid
6	1,00	0,92	Valid	17	0,92	0,92	Valid
7	1,00	0,92	Valid	18	0,92	0,92	Valid
8	1,00	0,92	Valid	19	0,92	0,92	Valid
9	1,00	0,92	Valid	20	0,92	0,92	Valid
10	0,92	0,92	Valid	21	1,00	0,92	Valid
11	1,00	0,92	Valid				
Rata-Rata Validitas Aiken sebesar 0,96							

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 394)

Berdasarkan Tabel 13 di atas menunjukkan Validitas Aiken sebesar 0,96 berada pada rentang $0.80 < r_{xy} < 1.00$, pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar memiliki Validitas Aiken yang sangat tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Inter Rater Reliability*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 14. Hasil Reliabilitas IRR Ahli Media

<i>Intraclass Correlation^a</i>		<i>F Test with True Value 0</i>			
		<i>Value</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
<i>Single Measures</i>	,569 ^b	2,546	3	60	,004
<i>Average Measures</i>	,807 ^c	2,546	3	60	,004

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 395)

Berdasarkan Tabel 4 di atas menunjukkan *output IRR* dengan reliabilitas antar *rater* yakni 0,807. Hasil nilai ICC jika

diklasifikasikan reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar *rater* sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

3) Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Lapangan

Penilaian yang dilakukan oleh ahli media terhadap instrumen pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar menggunakan angket dan dimaksudkan untuk mencari koefisien validitas berdasarkan Validitas Aiken. Nilai tabel Aiken dengan jumlah *rater* 5 dan skala 1-4 yaitu sebesar 0,87 dan 1% sebesar 0,93. Hasil pada Tabel 15 sebagai berikut.

Tabel 15. Hasil Validitas Aiken Uji Coba Lapangan

No	V Aiken	Vtbl	Ket	No	V Aiken	Vtbl	Ket
1	1,00	0,87	Valid	13	0,93	0,87	Valid
2	0,87	0,87	Valid	14	0,87	0,87	Valid
3	0,93	0,87	Valid	15	0,87	0,87	Valid
4	0,93	0,87	Valid	16	0,87	0,87	Valid
5	0,87	0,87	Valid	17	0,87	0,87	Valid
6	0,93	0,87	Valid	18	0,93	0,87	Valid
7	0,87	0,87	Valid	19	1,00	0,87	Valid
8	0,87	0,87	Valid	20	1,00	0,87	Valid
9	0,87	0,87	Valid	21	0,93	0,87	Valid
10	0,87	0,87	Valid	22	0,93	0,87	Valid
11	0,93	0,87	Valid	23	0,87	0,87	Valid
12	0,87	0,87	Valid				
Rata-Rata Validitas Aiken sebesar 0,91							

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 396)

Berdasarkan Tabel 15 di atas menunjukkan Validitas Aiken sebesar 0,91, berada pada rentang $0.80 < r_{xy} < 1.00$, pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil

belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar memiliki Validitas Aiken yang sangat tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Inter Rater Reliability*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Reliabilitas IRR Uji Coba Lapangan

<i>Intraclass Correlation^a</i>		<i>F Test with True Value 0</i>			
		<i>Value</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig</i>
<i>Single Measures</i>	0,294 ^b	10,564	4	88	,000
<i>Average Measures</i>	0,905 ^c	10,564	4	88	,000

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 397)

Berdasarkan Tabel 16 di atas menunjukkan *output IRR* dengan reliabilitas antar *rater* yakni 0,905. Hasil nilai ICC jika diklasifikasikan reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar *rater* sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

4) Validitas dan Reliabilitas Motivasi

Instrumen motivasi diujicobakan kepada peserta didik berjumlah 27 peserta didik. Selanjutnya dianalisis validitas dan reliabilitas instrumen. Analisis validitas menggunakan *total item corelation*. Hasil uji validitas motivasi disajikan pada Tabel 17 sebagai berikut.

Tabel 17. Hasil Validitas Motivasi

No	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,654	0,367	Valid
2	0,888	0,367	Valid
3	0,915	0,367	Valid
4	0,920	0,367	Valid
5	0,888	0,367	Valid
6	0,588	0,367	Valid
7	0,669	0,367	Valid
8	0,781	0,367	Valid
9	0,944	0,367	Valid

(Sumber: Lampiran Lampiran 10 Halaman 398)

Berdasarkan Tabel 17 di atas menunjukkan validitas instrumen motivasi butir 1-9 memiliki nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ 0,397, sehingga instrumen variabel motivasi memiliki validitas yang baik.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Alpha Cronbach*, hasilnya sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil Reliabilitas Motivasi

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,942	9

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 399)

Berdasarkan Tabel 18 di atas menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar $0,942 > 0,7$, dapat disimpulkan bahwa instrumen motivasi memiliki reliabilitas yang baik.

5) Validitas dan Reliabilitas *Passing Bawah*

Uji validitas dilakukan dengan rumus *Gregory*. Uji *Gregory* dilakukan dengan pengujian 2 *expert judgment*, yaitu guru yang merangkap menjadi pelatih bola voli. Hasil uji validitas *passing bawah* disajikan pada Tabel 19 sebagai berikut.

Tabel 19. Hasil Validitas Rubrik *Passing Bawah*

No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	4	4	D
2	3	3	D
3	3	3	D
4	3	3	D
5	3	3	D
6	4	4	D
7	3	2	B
8	2	2	A
9	3	3	D
V Gregory = 0,778			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 399)

Berdasarkan Tabel 19 di atas menunjukkan Validitas Gregory sebesar 0,778, berada pada rentang $0.60 < r_{xy} < 0.79$, sehingga instrumen rubrik *passing* atas pada kategori tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Cohen's Kappa*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen *passing* bawah. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 20. Hasil Reliabilitas Rubrik *Passing Bawah*

<i>Symmetric Measures</i>					
		<i>Value</i>	<i>Asymp. Std. Error^a</i>	<i>Approx. T^b</i>	<i>Approx. Sig.</i>
<i>Measure of Agreement</i>	<i>Kappa</i>	.800	.185	3.343	.001
<i>N of Valid Cases</i>		9			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 399)

Berdasarkan Tabel 20 di atas menunjukkan *output Kappa* 0,800. Hasil ini jika diklasifikasian reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan

antar *rater* sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

6) Validitas dan Reliabilitas *Passing Atas*

Uji validitas dilakukan dengan rumus *Gregory*. Uji *Gregory* dilakukan dengan penguji 2 *expert judgment*, yaitu guru yang merangkap menjadi pelatih bola voli. Hasil uji validitas *passing atas* disajikan pada Tabel 21 sebagai berikut.

Tabel 21. Hasil Validitas Rubrik *Passing Atas*

No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	4	4	D
2	4	4	D
3	3	3	D
4	2	2	A
5	3	3	D
6	4	3	D
7	3	3	D
8	4	3	D
9	3	3	D
V Gregory = 0,889			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 400)

Berdasarkan Tabel 21 di atas menunjukkan Validitas *Gregory* sebesar 0,889, berada pada rentang $0,80 < r_{xy} < 1,00$, sehingga instrumen rubrik *passing atas* pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Cohen's Kappa*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen *passing atas*. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 22. Hasil Reliabilitas Rubrik *Passing* Atas

<i>Symmetric Measures</i>					
		<i>Value</i>	<i>Asymp. Std. Error^a</i>	<i>Approx. T^b</i>	<i>Approx. Sig.</i>
<i>Measure of Agreement</i>	<i>Kappa</i>	.625	.225	2.652	.008
<i>N of Valid Cases</i>		9			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 400)

Berdasarkan Tabel 22 di atas menunjukkan *output Kappa* 0,625. Hasil ini jika diklasifikasian reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar *rater* kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

7) Validitas dan Reliabilitas Servis

Uji validitas dilakukan dengan rumus *Gregory*. Uji *Gregory* dilakukan dengan penguji 2 *expert judgment*, yaitu guru yang merangkap menjadi pelatih bola voli. Hasil uji validitas servis disajikan pada Tabel 23 sebagai berikut.

Tabel 23. Hasil Validitas Rubrik Servis

No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	2	3	C
2	4	4	D
3	3	3	D
4	4	4	A
5	3	3	D
6	4	4	D
7	3	3	D
8	2	2	A
9	4	4	D
V Gregory = 0,778			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 401)

Berdasarkan Tabel 23 di atas menunjukkan Validitas Gregory sebesar 0,778, berada pada rentang $0,60 < r_{xy} < 0,79$, sehingga instrumen rubrik servis pada kategori tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Cohen's Kappa*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen servis. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 24. Hasil Reliabilitas Rubrik Servis

<i>Symmetric Measures</i>					
		<i>Value</i>	<i>Asymp. Std. Error^a</i>	<i>Approx. T^b</i>	<i>Approx. Sig.</i>
<i>Measure of Agreement</i>	<i>Kappa</i>	.824	.157	3.407	.001
<i>N of Valid Cases</i>		9			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 401)

Berdasarkan Tabel 24 di atas menunjukkan *output Kappa* 0,824. Hasil ini jika diklasifikasian reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan antar *rater* sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

8) Validitas dan Reliabilitas *Smash*

Uji validitas dilakukan dengan rumus *Gregory*. Uji *Gregory* dilakukan dengan penguji 2 *expert judgment*, yaitu guru yang merangkap menjadi pelatih bola voli. Hasil uji validitas *smash* disajikan pada Tabel 25 sebagai berikut.

Tabel 25. Hasil Validitas Rubrik *Smash*

No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	4	3	D
2	4	4	D
3	3	3	D
4	3	3	D
5	2	2	A
6	4	4	D
7	3	3	D
8	4	4	D
9	4	4	D
V Gregory = 0,889			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 402)

Berdasarkan Tabel 25 di atas menunjukkan Validitas Gregory sebesar 0,889, berada pada rentang $0,80 < r_{xy} < 1,00$, sehingga instrumen rubrik servis pada kategori sangat tinggi.

Selanjutnya menghitung reliabilitas menggunakan *Cohen's Kappa*. Uji reliabilitas ini untuk melihat tingkat kesepakatan (*agreement*) antar ahli atau *rater* dalam menilai setiap indikator pada instrumen *smash*. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 26. Hasil Reliabilitas Rubrik *Smash*

<i>Symmetric Measures</i>					
		<i>Value</i>	<i>Asymp. Std. Error^a</i>	<i>Approx. T^b</i>	<i>Approx. Sig.</i>
<i>Measure of Agreement</i>	<i>Kappa</i>	.812	.177	3.613	.002
<i>N of Valid Cases</i>		9			

(Sumber: Lampiran 10 Halaman 402)

Berdasarkan Tabel 26 di atas menunjukkan *output Kappa* 0,812. Hasil ini jika diklasifikasian reliabilitas yang dikemukakan oleh Fleiss, $k < 0.40$ *poor agreement*, $0.40 < k < 0.75$ *good*, dan $k > 0.75$ *excellent agreement*. Dapat disimpulkan bahwa kesepakatan

antar *rater* sangat kuat, dan setiap penilai memiliki konsistensi yang baik.

4. *Implementation* (Implementasi)

Pada tahapan implementasi dalam penelitian ini merupakan tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan pada situasi yang nyata. Selama implementasi, rancangan produk yang telah dikembangkan diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang telah dikembangkan disampaikan sesuai dengan pembelajaran. Setelah diterapkan kemudian dilakukan evaluasi awal untuk memberikan umpan balik pada penerapan pengembangan berikutnya. Pada tahap implementasi yang dilakukan adalah menggunakan produk dalam bentuk uji coba untuk mengetahui respon guru PJOK terhadap produk yang telah dikembangkan. Produk yang telah dikembangkan dan dinyatakan layak, selanjutnya dilakukan uji coba. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

a. Uji Coba Skala Kecil

Uji coba skala kecil dilakukan pada bulan Agustus 2024 dengan 2 sekolah yaitu di SD Negeri Gunungmulyo dan SD Negeri Pedes 2. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan angket. Pada tahap uji coba skala kecil, guru mencoba untuk menggunakan produk yang telah dikembangkan. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU

untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Hasil penilaian pada uji coba skala kecil terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar disajikan pada Tabel 27 sebagai berikut.

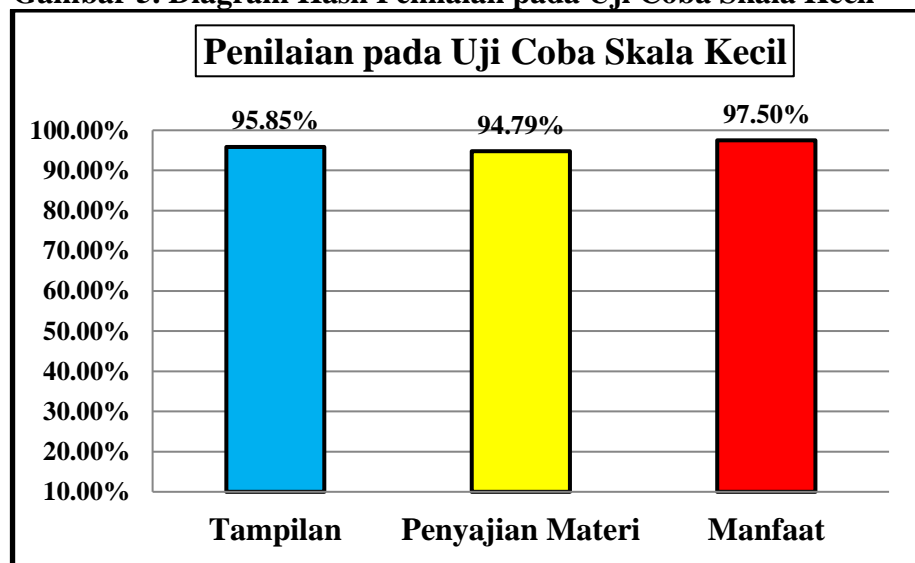
Tabel 27. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil

No	Aspek	Skor Rill	Skor Maks	%	Kategori
1	Tampilan	46	48	95,83	Layak
2	Penyajian Materi	91	96	94,79	Layak
3	Manfaat	39	40	97,50	Layak
Rata-Rata Skor		176	184	95,65	Layak

(Sumber: Lampiran 7 Halaman 349-356)

Berdasarkan Tabel 27 di atas, hasil penilaian uji coba skala kecil pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar hasilnya pada Gambar 5 sebagai berikut:

Gambar 5. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Kecil



Berdasarkan Tabel 27 dan Gambar 5 di atas menunjukkan hasil penilaian uji coba skala kecil pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yaitu pada aspek tampilan sebesar 95,85% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 94,79% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 97,50% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 95,65% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk diujicobakan pada skala besar.

b. Uji Coba Skala Besar

Uji coba skala besar dilakukan pada bulan September 2024 di SD Negeri Mejing 1, SD Negeri Mejing 2, SD Negeri Panggang, SD Negeri Pendulan, dan SD Negeri 3 Sedayu dengan 5 guru. Selama uji coba diadakan pengamatan, wawancara, dan angket. Pada tahap uji coba skala besar, guru mencoba untuk menggunakan instrumen pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang telah dikembangkan. Sebelumnya peneliti menjelaskan cara menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

Hasil penilaian pada uji coba skala besar terhadap pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar disajikan pada Tabel 28 sebagai berikut.

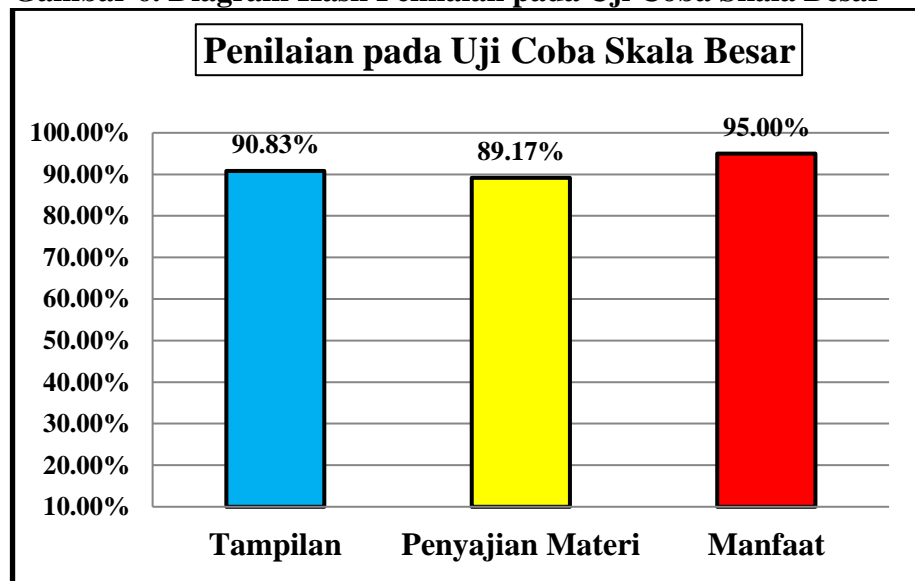
Tabel 28. Data Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar

No	Aspek	Skor Rill	Skor Maks	%	Kategori
1	Tampilan	109	120	90,83	Layak
2	Penyajian Materi	214	240	89,17	Layak
3	Manfaat	95	100	95,00	Layak
Rata-Rata Skor		418	460	90,87	Layak

(Sumber: Lampiran 8 Halaman 368-377)

Berdasarkan Tabel 28 di atas, jika ditampilkan dalam bentuk diagram batang, hasil penilaian uji coba skala besar pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar hasilnya pada Gambar 6 sebagai berikut.

Gambar 6. Diagram Hasil Penilaian pada Uji Coba Skala Besar



Berdasarkan Tabel 28 dan Gambar 6 di atas menunjukkan hasil penilaian uji coba skala besar pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yaitu pada aspek tampilan sebesar 90,83% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 89,17% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 95,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala besar pada produk yang dikembangkan sebesar 90,87% masuk dalam kategori layak, kemudian saran dan masukan ahli pada hasil validasi direvisi sesuai dengan hasil validasi. Produk dinyatakan layak untuk dilakukan uji efektivitas.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Evaluasi merupakan langkah terakhir dari model desain pengembangan ADDIE. Tahap evaluasi pada penelitian pengembangan model ADDIE dilakukan untuk memberi umpan balik kepada pengguna produk, sehingga revisi dibuat sesuai dengan hasil evaluasi atau kebutuhan yang belum dapat dipenuhi oleh produk tersebut. Tujuan akhir evaluasi yakni mengukur ketercapaian tujuan pengembangan. Pada tahap evaluasi dilakukan tahap penilaian pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Setelah dilakukan tahap penilaian kemudian diperoleh data hasil penelitian, kemudian data tersebut dianalisis menggunakan data kualitatif

dan kuantitatif, sehingga dari data tersebut dapat diambil kesimpulan produk tersebut layak atau tidak layak.

Tahap evaluasi terhadap produk dilakukan setiap langkah pengembangan untuk meningkatkan kualitas produk tersebut. Evaluasi ini dilakukan terus menerus agar kesalahan-kesalahan sekecil apapun dapat segera diperbaiki tanpa menunggu produk akhir selesai diproduksi. Evaluasi dilakukan berdasarkan hasil masukan, saran dan analisis dari ahli, skala kecil, dan skala besar. Rangkuman hasil penilaian pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, yaitu:

1. Hasil penilaian ahli materi pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek isi sebesar 87,50% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas sebesar 84,66% pada kategori layak, dan pada bahasa sebesar 81,25% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk yang dikembangkan sebesar 85,16% masuk dalam kategori layak.
2. Hasil penilaian ahli media pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek Kualitas Isi dan Tujuan sebesar 93,75% masuk dalam kategori layak, aspek Kualitas Instruksional sebesar 98,75% pada kategori layak, dan aspek Kualitas Teknis sebesar 94,89% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian ahli media

tentang produk yang dikembangkan sebesar 95,54% masuk dalam kategori layak.

3. Hasil penilaian uji coba skala kecil pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek tampilan sebesar 95,85% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 94,79% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 97,50% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 95,65% masuk dalam kategori layak.
4. Hasil penilaian uji coba skala besar pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek tampilan sebesar 90,83% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 89,17% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 95,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 90,87% masuk dalam kategori layak.

B. Kajian Produk Akhir

1. Produk Akhir

Hasil produk akhir yaitu pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang terdiri atas:

a. Aktivitas Pembelajaran Servis Atas

1) Tangkapan Sayang

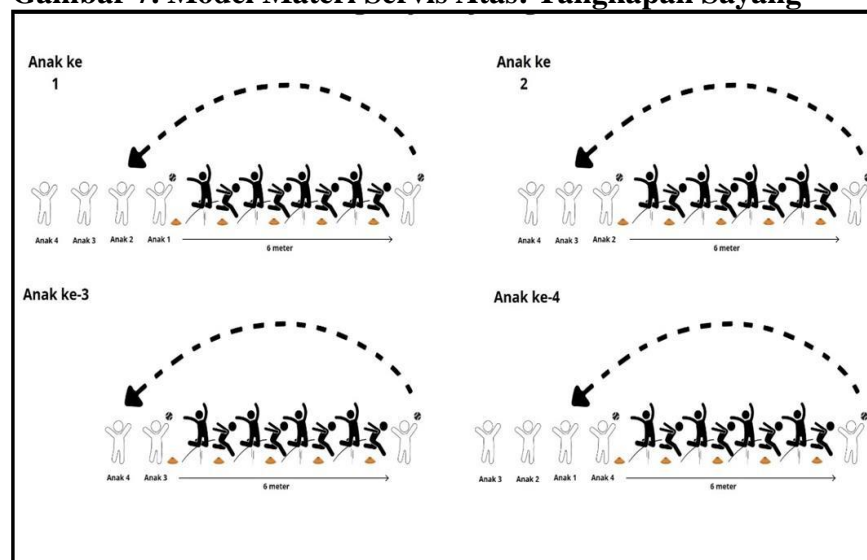
Tangkapan sayang merupakan sebuah materi pembelajaran dengan fokus mempelajari tahapan-tahapan belajar gerak servis atas. Materi pembelajaran ini juga berkaitan dengan belajar gerak unsur biomotor koordinasi serta waktu reaksi tangan dan mata peserta didik. Permainan ini dilakukan secara kelompok. Peserta didik melakukan lemparan bola tenis dengan posisi bola tenis di atas kepala agak condong ke depan kemudian peserta didik melakukan tangkapan bola dengan gerakan ayunan seperti melakukan gerakan servis. Peserta didik melakukan tangkapan bola dengan tangan terkuat dengan posisi telapak tangan membuka kemudian menutup saat berhasil menangkap bola dilanjutkan dengan gerakan lompat dua kaki ke arah *cone finish* lalu melempar bola ke arah teman urutan selanjutnya pada 1 tim yang sama. Gerakan tersebut diulang sampai semua anggota tim melakukan gerakan tersebut. Guru menjadi juri dengan berdiri pada sisi luar area permainan.

- a) Peralatan: bola tenis atau *softball* modifikasi, *cone*, peluit, lapangan
- b) Jumlah pemain : 1 tim berisi ± 4 peserta didik
- c) Pelaksanaan permainan :

- 1) Setiap peserta didik dalam anggota tim bersiap pada posisi sesuai *cone start* yang berbentuk formasi lurus.
- 2) Setiap tim menentukan urutan pemain dalam permainan.
- 3) Peserta didik melakukan gerakan melempar dan menangkap bola secara individu sejumlah 8 kali pengulangan secara cepat di posisi *cone start* masing-masing dengan menggunakan tangan terkuat.
- 4) Peserta didik yang sudah selesai melakukan gerakan melempar dan menangkap bola pada posisi *cone start* kemudian lompat dua kaki ke arah titik *cone finish* yang berada di depan *cone start* yang berjarak 6 meter dengan membawa bola.
- 5) Peserta didik yang sudah sampai *cone finish* kemudian melempar bola ke arah teman 1 kelompok yang berada pada posisi *cone start*.
- 6) Peserta didik kedua dalam barisan menangkap bola dari teman 1 kelompok yang berada pada *cone finish*.
- 7) Peserta didik urutan kedua dalam barisan kemudian melakukan gerakan yang sama yaitu melempar menangkap bola dengan gerakan menyerupai teknik servis lalu melakukan gerakan lompat dua kaki ke arah *cone finish*.
- 8) Tim yang pertama menyelesaikan tugas dan semua anggota tim sampai pada titik *cone finish* tercepat adalah pemenang.

- 9) Pada saat melakukan gerakan lempar tangkap, apabila bola jatuh maka peserta didik melanjutkan lemparan dan tangkapan sesuai hitungan.
 - 10) Kelompok yang pertama menyelesaikan permainan menjadi pemenang.
- d) Sasaran : belajar tahapan gerak dasar servis dan belajar unsur biomotor power otot tungkai, koordinasi, waktu reaksi tangan dan mata peserta didik, disiplin, kejujuran, percaya diri, tanggung jawab serta kerja sama.

Gambar 7. Model Materi Servis Atas: Tangkapan Sayang



2) Bola Botol

Bola botol merupakan sebuah materi pembelajaran servis atas yang dikemas dalam permainan. Materi ini fokus belajar tahapan gerak servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi dan kecepatan. Permainan ini dilakukan secara kelompok. Peserta didik melakukan lemparan bola tenis ke arah target

berjumlah 8 buah berupa botol berisi air dengan jarak 6 meter sampai target terjatuh. Setiap peserta didik mempunyai 2 kesempatan melempar target. Peserta didik setelah melempar target langsung lari menuju titik *finish*. Peserta didik yang tidak berhasil mengenai dan menjatuhkan target maka tetap tinggal di titik *start*. Tim yang anggotanya paling cepat sampai titik *finish* dan paling banyak berada pada titik *finish* menjadi pemenang.

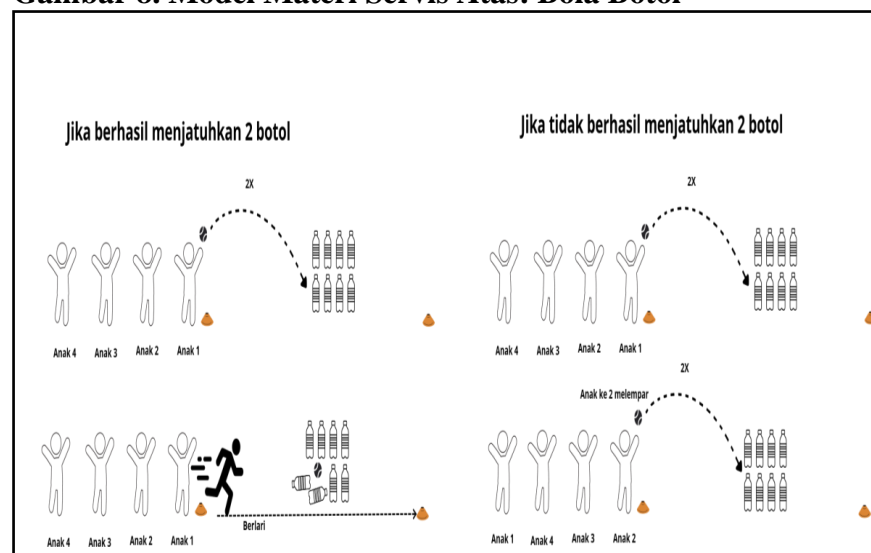
- a) Peralatan: bola tenis *soft* atau *softball* modifikasi, *cone*, peluit, botol air mineral bekas
- b) Jumlah pemain : setiap tim beranggota 4 peserta didik
- c) Pelaksanaan Permainan
 - 1) Setiap peserta didik dalam anggota tim bersiap pada posisi masing-masing.
 - 2) Setiap tim menentukan urutan pemain dalam melaksanakan permainan.
 - 3) Peserta didik pertama melakukan lemparan ke arah target sebanyak dua kali lemparan. Apabila lemparan tersebut berhasil menjatuhkan target maka peserta didik tersebut dapat langsung berlari menuju titik finish dan pemain belakangnya bisa melanjutkan lemparan.
 - 4) Peserta didik pertama jika gagal melakukan lemparan 2 kali dengan tidak menjatuhkan target, maka peserta didik tersebut tetap tinggal di titik *start* serta tidak mempunyai

kesempatan untuk mengulang lemparan dan dilanjutkan pemain belakangnya.

5) Tim yang paling banyak menjatuhkan target dan pemain berada di posisi titik *finish* paling cepat dan paling banyak merupakan tim yang menjadi pemenang.

d) Sasaran : belajar tahapan gerak servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, kecepatan, tanggung jawab, disiplin, kejujuran dan kerja sama.

Gambar 8. Model Materi Servis Atas: Bola Botol



3) Seribu Peluru

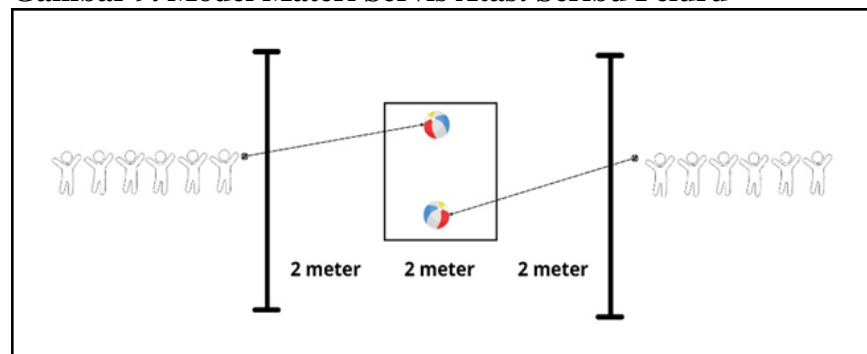
Seribu Peluru merupakan sebuah materi pembelajaran permainan dengan fokus belajar tahapan gerak servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, kecepatan, konsentrasi dan kerja sama. Permainan ini dilakukan dengan unsur kerjasama kelompok. Setiap peserta didik dalam satu tim saling melakukan lemparan bola tenis *soft* atau bola kecil plastik ke arah

target berupa bola voli. Target berupa bola voli ditempatkan pada sebuah area persegi bergaris berukuran 3 x 3 meter. Bola ditempatkan tengah-tengah posisi persegi. Setiap anggota tim berlomba untuk menembak bola voli tersebut sampai bola voli tersebut melewati garis batas yang sudah ditentukan. Tim yang berhasil mengeluarkan bola ke arah tim lawan adalah tim yang menang.

- a) Peralatan : bola voli 1 buah, bola plastik warna warni kecil atau bola tenis *soft*, *cone*/lakban/ atau tali rafia
- b) Jumlah pemain : 2 tim, setiap tim berisi 6-8 peserta didik
- c) Pelaksanaan Permainan :
 - 1) Setiap peserta didik dalam tim menempatkan diri pada posisi belakang garis yang sudah ditentukan.
 - 2) Setiap tim mendapatkan jatah peluru berupa bola plastik warna warni sebanyak 10 buah.
 - 3) Tanda permainan dimulai dengan aba-aba peluit dari Guru.
 - 4) Permainan sudah mulai, setiap peserta didik dalam tim yang berbeda berusaha mengeluarkan bola voli dengan cara melempar atau menembak bola voli dengan bola plastik yang sudah disediakan.
 - 5) Peserta didik melakukan tembakan dari belakang garis, apabila bola memantul atau berhenti di dalam area target bola diambil dengan catatan tidak menutup area tembak.

- 6) Setiap peserta didik wajib melakukan tembakan ke arah target bukan ke arah teman.
 - 7) Tim yang berhasil mengeluarkan bola voli dari area permainan adalah tim pemenang.
- d) Sasaran permainan : belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, kecepatan, konsentrasi, tanggung jawab dan kerja sama dalam tahapan belajar gerak teknik servis atas.

Gambar 9. Model Materi Servis Atas: Seribu Peluru



4) Bola Lintas Net

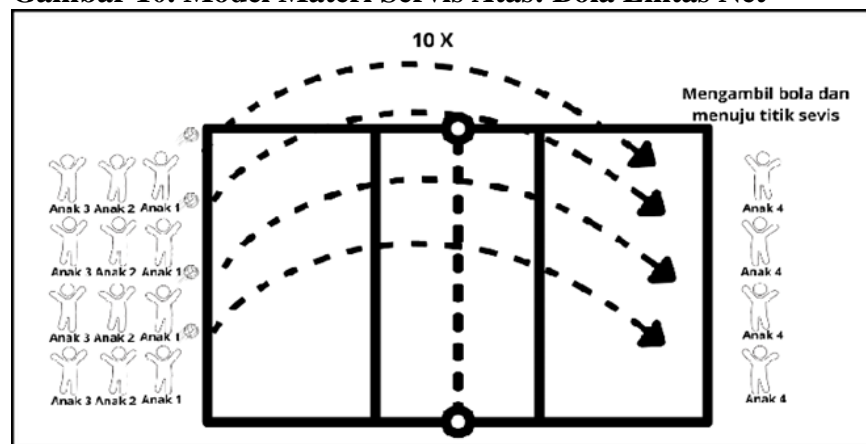
Bola lintas net merupakan sebuah materi pembelajaran permainan dengan fokus belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan dan konsentrasi. Bola lintas net merupakan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilaksanakan peserta didik secara berpasangan. Setiap pasangan menempatkan diri pada posisi di belakang garis servis. Setiap peserta didik melakukan teknik servis atas dengan menggunakan bola plastik yang berlapis spon. Setiap peserta didik dengan pasangannya saling melakukan

servis atas melewati atas net secara bergantian. Setiap pasangan melakukan sebanyak 5 kali pengulangan. Setiap peserta didik sebelum melakukan pukulan servis, terlebih dahulu melakukan tepuk bola dengan tangan yang terkuat menepuk bola dan tangan satunya menahan sebanyak 5 pukulan. Guru memberikan kode peluit untuk memulai setiap pukulan servis agar proses pelaksanaan berjalan sistematis.

- a) Peralatan : bola voli plastik berspon, cone dan tali rafia, peluit, lapangan voli modifikasi
- b) Jumlah pemain : 4 tim dengan setiap tim berisi 4 peserta didik
- c) Pelaksanaan Permainan:
 - 1) Setiap peserta didik dalam anggota tim menempatkan diri pada posisi sesuai urutan dan berhadapan di sisi lapangan satunya.
 - 2) Satu baris berisi 4 peserta didik yang berbaris membentuk garis lurus di belakang garis servis dan berhadapan dengan pasangannya di sisi lapangan sebelah.
 - 3) Setiap peserta didik yang memegang bola, terlebih dahulu melakukan pukulan atau tepukan ke arah bola secara kuat. Pada saat melakukan tepuk bola diusahakan bola ditahan tidak terjatuh. Setiap peserta didik melakukan tepukan ke arah bola sebanyak 5 kali, kemudian peserta didik tersebut melakukan pukulan servis ke arah teman pasangannya.

- 4) Setiap peserta didik melakukan pengulangan gerakan teknik servis sebanyak 5 kali pengulangan.
 - 5) Setiap peserta didik yang sudah selesai melakukan pukulan servis kemudian bergeser pindah paling belakang peserta didik yang belum melakukan servis.
 - 6) Setiap peserta didik berusaha untuk melakukan servis atas dengan baik dan masuk.
- d) Sasaran permainan : belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan dan konsentrasi dalam belajar tahapan gerakan teknik servis atas.

Gambar 10. Model Materi Servis Atas: Bola Lintas Net



5) Bola Berhadiah

Bola berhadiah merupakan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam permainan dengan fokus belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan dan konsentrasi. Bola berhadiah

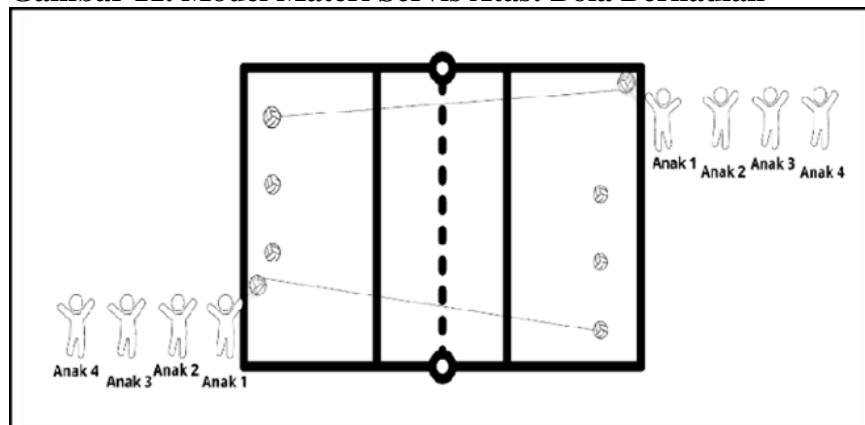
merupakan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilaksanakan peserta didik secara tim. Dua tim menempatkan diri saling berhadapan pada tepi garis servis lapangan bola voli mini yang sudah dimodifikasi. Setiap anggota dalam tim melakukan teknik servis atas ke arah lapangan lawan yang terdapat tiga target. Setiap anggota tim berlomba untuk melakukan servis atas dan mengenai sasaran sebanyak mungkin. Satu kali sesi permainan berlangsung selama 2 menit. Tim yang berhasil mengenai sasaran paling banyak menjadi pemenang.

- a) Peralatan : bola voli plastik berspon, net atau rafia, lapangan voli mini, peluit dan *cone*, *stopwatch*
- b) Jumlah pemain : 2 tim (1 tim berisi 6 Peserta didik)
- c) Pelaksanaan Permainan:
 - 1) Setiap peserta didik bersiap pada posisi yang sudah ditentukan sesuai tim pada belakang lapangan area servis.
 - 2) Setiap peserta didik dalam anggota tim memegang bola.
 - 3) Setiap peserta didik berlomba untuk melakukan teknik servis dengan tujuan mengenai sasaran.
 - 4) Setiap peserta didik melakukan teknik servis atas secara berulang sampai dengan durasi waktu dua menit.
 - 5) Pada saat proses permainan sudah mulai, maka setiap peserta didik bisa mengambil bola hasil servis atas dari

teman yang ada di lapangan sebelah untuk bergantian melakukan servis atas.

- 6) Guru menjadi juri untuk menentukan dan mencatat jumlah servis yang mengenai sasaran.
- 7) Permainan dilakukan sebanyak 3 kali pengulangan.
- d) Sasaran Permainan : belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan ,tanggung jawab, kerja sama dan konsentrasi dalam tahapan belajar gerak teknik servis atas.

Gambar 11. Model Materi Servis Atas: Bola Berhadiah



b. Aktivitas Pembelajaran *Passing* Bawah

1) Ayunan Bergeser

Materi pembelajaran dengan permainan “ayunan bergeser” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar *passing* bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Ayunan bergeser merupakan salah satu tahapan dasar belajar gerak *passing* bawah berkaitan dengan kuda-kuda kaki gerak *passing* bawah. Permainan ayunan bergeser ini dilakukan secara berpasangan oleh

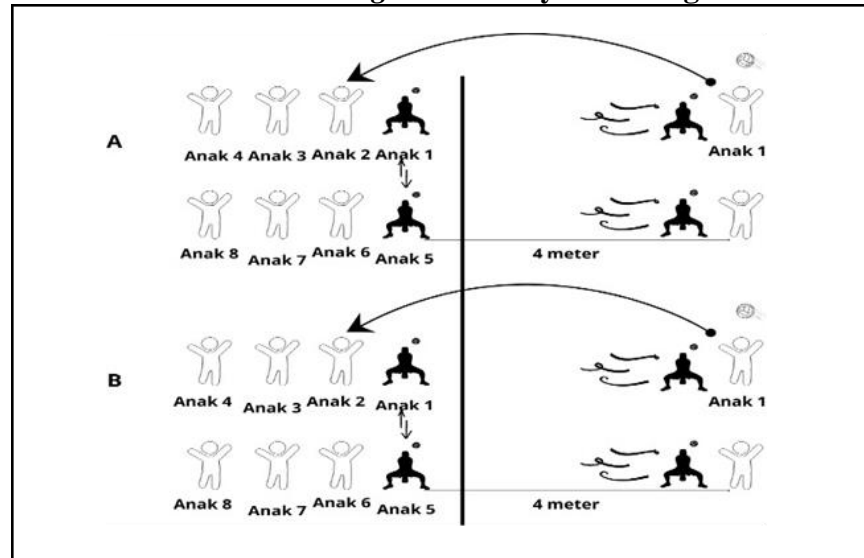
setiap anggota kelompok. Peserta didik bersiap pada titik awal dan saling berhadapan dengan jarak kurang lebih satu meter. Pasangan pertama bersiap dengan sikap kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Salah satu peserta didik memegang bola kemudian bola tersebut dioper ke arah teman yang ada didepannya dengan teknik menyerupai ayunan *passing* bawah. Gerakan tersebut dilakukan secara bergantian dan bergerak menyamping menuju titik *finish*. Pasangan yang sudah sampai pada titik *finish* kemudian mengoper bola tersebut ke arah teman pasangan lain dalam anggota kelompok yang sama dengan cara dilempar dengan teknik ayunan *passing* bawah. Tim yang paling cepat menyelesaikan tugas adalah yang menjadi pemenang.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerak dasar ayunan lengan *passing* bawah, sikap kuda kuda kaki *passing* bawah, keseimbangan, koordinasi, waktu reaksi, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran dan disiplin.
- b) Peralatan: bola voli berspon, *cone*, peluit, lapangan
- c) Jumlah peserta: satu tim berisi 4-8 anak
- d) Peraturan:

- 1) Pembelajaran teknik dasar *passing* bawah dengan model permainan ayunan bergeser dilaksanakan secara kelompok dan berpasangan.
- 2) Permainan dilaksanakan di area lapangan datar.
- 3) Setiap kelompok membentuk tim yang berisi urutan pasangan dalam melakukan permainan ayunan bergeser.
- 4) Setiap tim bersiap pada titik start dan pasangan pertama memegang bola.
- 5) Setiap pasangan akan melakukan pergerakan ke arah samping dari titik *start* ke arah titik *finish* dengan melakukan lemparan bola ke arah pasangan. Gerakan lemparan bola yang dilakukan adalah menyerupai gerakan ayunan dan sikap kuda kuda kaki *passing* bawah.
- 6) Setiap tim berlomba melakukan gerakan ayunan bergeser dari titik start ke arah titik finish secara cepat dan sesuai aturan.
- 7) Pasangan yang sudah mencapai titik finis kemudian mengoper bola ke arah teman pasangan yang satu kelompok.
- 8) Pada saat melakukan operan diusahakan bola tidak sering jatuh.
- 9) Kelompok yang paling pertama menyelesaikan tugas menjadi pemenang.

10) Materi permainan ini dilakukan dengan pengulangan menyesuaikan dengan kondisi anak dan waktu pembelajaran.

Gambar 12. Materi *Passing Bawah : Ayunan Bergeser*



2) *Passing Satu Tangan*

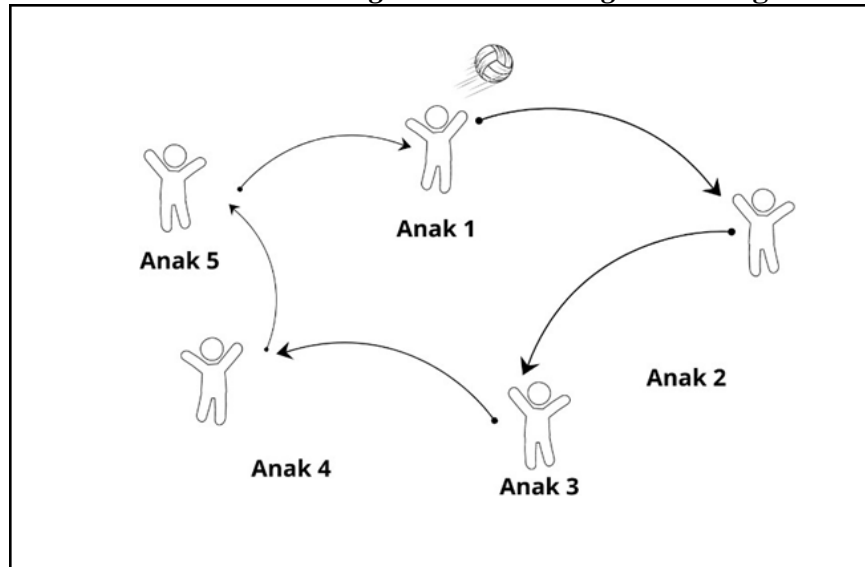
Materi pembelajaran dengan permainan *passing* satu tangan merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar *passing* bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan *passing* satu tangan merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Peserta didik membentuk kelompok dengan posisi lingkaran. Peserta didik melempar bola di depan badan kemudian mencoba memantulkan bola pada satu tangan kanan dan diarahkan kepada teman secara bergantian dalam satu kelompok tersebut selama durasi waktu 3 menit. Pada 3 menit berikutnya peserta didik menggunakan tangan kiri. Setiap kelompok mencoba

menemukan sentuhan ternyaman dan sesuai dengan teknik dasar perkenaan bola pada tangan dalam teknik *passing* bawah.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerak dasar sikap kuda-kuda kaki *passing* bawah, sikap perkenaan tangan dengan bola, waktu reaksi, koordinasi, karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, pantang menyerah, kejujuran.
- b) Peralatan: bola voli berspon, *cone*, lapangan, peluit
- c) Jumlah peserta: setiap kelompok 5 peserta didik
- d) Peraturan:
 - 1) Pembelajaran teknik dasar *passing* bawah dengan model permainan *passing* satu tangan dilaksanakan secara kelompok.
 - 2) Satu kelompok berisi lima peserta didik
 - 3) Permainan dilaksanakan pada area lapangan voli atau halaman sekolah.
 - 4) Permainan *passing* satu tangan dimulai dengan tanda peluit dari guru dan berakhir dengan peluit selama durasi waktu 3 menit untuk lengan kanan dan 3 menit untuk lengan kiri.
 - 5) Permainan *passing* satu tangan mengarahkan peserta didik untuk dapat memantulkan bola dengan satu tangan dan mencoba mengarahkan ke arah teman.
 - 6) Satu kelompok memainkan satu bola.

- 7) Kelompok yang mampu menjaga bola tidak sering jatuh adalah pemenang.
- 8) Guru menjadi wasit pada saat permainan berlangsung.

Gambar 13. Materi *Passing Bawah : Passing Satu Tangan*



3) *Passing Simpai*

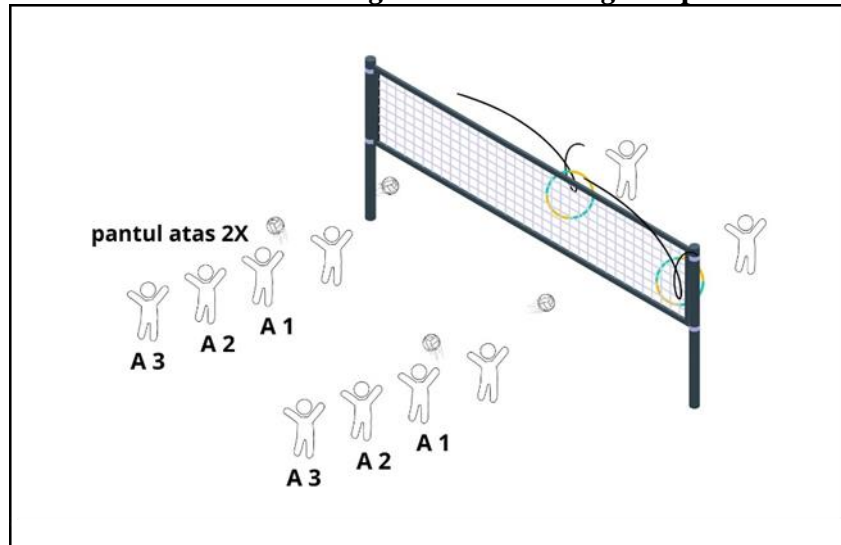
Materi pembelajaran dengan permainan *passing simpai* merupakan sebuah pendekatan belajar gerak dasar *passing bawah* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. “*Passing Simpai*” merupakan materi terkait teknik dasar *passing bawah* dengan cara peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berisi kurang lebih 5 peserta didik. Setiap peserta didik berdiri dan membentuk urutan sesuai kelompok masing-masing. Peserta didik melakukan gerakan teknik dasar *passing bawah* secara individu dengan melempar bola di depan badan kemudian di *passing bawah* sesuai dengan kemampuan sebanyak dua pantulan kemudian pantulan ketiga peserta didik mengarahkan bola ke dalam target

berupa simpai. Gerakan tersebut dilakukan setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. Jarak peserta didik dengan simpai kurang lebih 3 meter di depan titik start. Kelompok yang paling banyak memasukkan bola ke arah simpai dengan gerakan *passing* bawah menjadi pemenang.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerak dasar rangkaian gerakan utuh teknik dasar *passing* bawah individu, sikap kuda-kuda kaki, sikap kedua lengan, ayunan lengan, perkenaan bola pada tangan, koordinasi, konsentrasi, percaya diri, disiplin, pantang menyerah, kerja sama, kejujuran.
- b) Peralatan: bola voli ukuran 4, bola spon, cone, simpai, peluit, lapangan
- c) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran dengan permainan “*Passing Simpai*” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar *passing* bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok.
 - 2) Peserta didik menempatkan diri sesuai dengan anggota kelompok pada titik start.
 - 3) Peserta didik dalam setiap kelompok akan melakukan gerakan *passing* bawah secara individu sebanyak dua kali pantulan dan pantulan ketiga peserta didik mengarahkan *passing* tersebut ke arah target berupa simpai dengan jarak 3 meter di depan titik berdiri setiap kelompok.

- 4) Peserta didik yang berhasil mengarahkan bola dan ke arah simpai mendapat nilai 3. Peserta didik yang gagal memasukkan bola ke dalam simpai mendapat nilai 2.
- 5) Guru mengawasi dan mengoreksi setiap gerakan peserta didik agar diperoleh gerakan yang benar.
- 6) Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin menjadi pemenang.

Gambar 14. Materi *Passing Bawah : Passing Simpai*



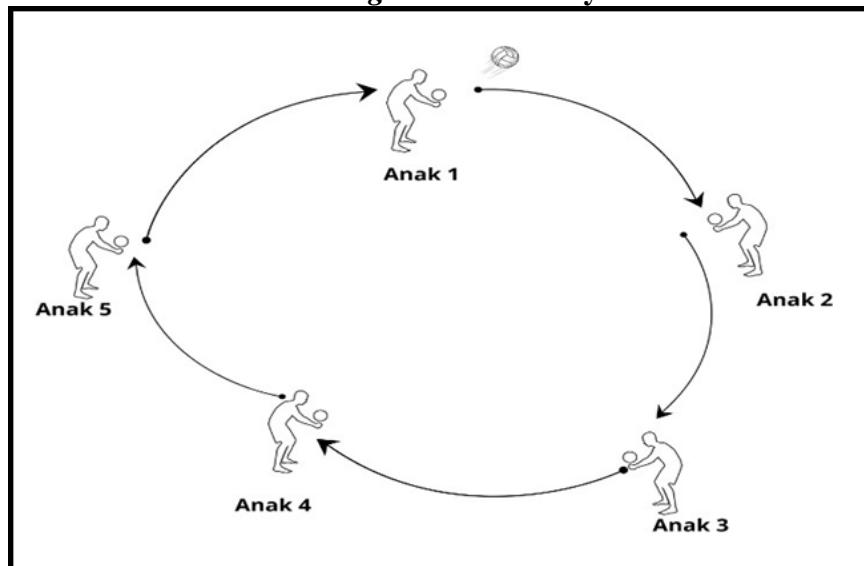
4) Keroyok Bola

Materi pembelajaran dengan permainan “Keroyok Bola” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar *passing* bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 5 anggota. Setiap kelompok berusaha memainkan bola di udara selama mungkin dengan gerakan *passing* bawah baik dua tangan atau satu tangan. Permainan dilakukan

dengan 1 babak durasi waktu 2 menit. Permainan dilakukan selama 3 babak. Sistem penilaian dilakukan dengan cara setiap anggota dalam kelompok yang berhasil memantul bola dan diterima teman bernilai satu.

- a) Sasaran: belajar tahapan rangkaian gerakan *passing* bawah dari sikap kuda kuda kaki, posisi lengan, ayunan lengan, kerja sama, disiplin, tanggung jawab dan konsentrasi.
- b) Jumlah peserta: 4 anak setiap kelompok
- c) Peralatan: bola voli berspon, bola plastik, *cone*, peluit, *stopwatch*
- d) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran permainan kroyok bola dilakukan dengan berkelompok.
 - 2) Setiap kelompok berlomba untuk melakukan *passing* bawah secara berkelompok dengan sentuhan sebanyak mungkin dan menjaga bola tetap di udara selama mungkin.
 - 3) Permainan dilaksanakan selama 3 babak, dengan setiap babak mempunyai durasi 2 menit.
 - 4) Setiap peserta didik tidak boleh mengganggu kinerja kelompok lain.
 - 5) Kelompok yang paling banyak dan paling lama menjaga bola di udara menjadi pemenang.

Gambar 15. Materi *Passing* Bawah : Keroyok Bola



c. Aktivitas Pembelajaran *Passing* Atas Bola Voli

1) Materi *Passing* Atas : Pantul Lempar

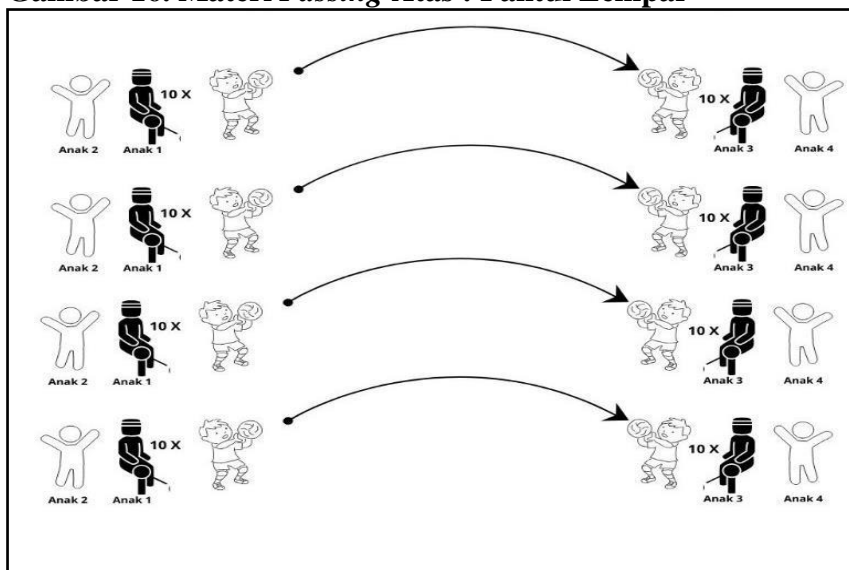
Materi pembelajaran dengan permainan “Pantul Lempar” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar *passing* atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pantul lempar merupakan tahap awal dalam proses belajar tahapan gerak dasar *passing* atas. Materi pantul lempar memfokuskan pengenalan belajar gerak *passing* atas dari aspek sentuhan tangan terhadap bola dan belajar berkenaan sentuhan bola pada *passing* atas. Materi pembelajaran ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan ketentuan setiap kelompok berisi sekitar 5 peserta didik. Peserta didik melakukan tahap awal belajar teknik dasar *passing* atas dengan melakukan gerakan memantulkan bola ke arah lantai. Posisi kaki peserta didik di buka selebar bahu dan sedikit di tekuk, kemudian peserta didik memegang bola lalu mencoba melakukan

dorongan pantulan bola voli ke arah lantai dengan sentuhan permukaan ruas jari tangan kanan kiri. Bola tepat berada diantara kedua kaki peserta didik dan pantulan tidak terlalu tinggi. Peserta didik melakukan pantulan secara konsisten sebanyak sepuluh kali kemudian bola di lempar atas kepala lalu di dorong dengan kedua tangan ke arah teman yang berada 3 meter di depan. Tahap selanjutnya peserta didik yang menerima bola lalu lari ke arah posisi kelompok dan memberikan bola kepada teman selanjutnya yang akan melakukan pantulan bola. Kelompok yang pertama menyelesaikan tugas menjadi pemenang permainan. Permainan ini dapat dilakukan beberapa kali pengulangan menyesuaikan dengan kondisi.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerak *passing* atas meliputi sentuhan tangan dengan bola, kuda kuda kaki, ayunan pergelangan tangan, percaya diri, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran.
- b) Peralatan: bola voli ukuran 4, bola spon, *cone*, peluit.
- c) Peserta: setiap kelompok berisi 5 anak.
- d) Peraturan:
 - 1) Permainan Pantul Lempar dilakukan secara kelompok.
 - 2) Peserta didik dalam setiap kelompok berlomba melakukan gerakan memantulkan bola sebanyak 10 kali ke arah lantai.

- 3) Posisi kaki peserta didik dibuka selebar bahu dan sedikit di tekuk, kemudian peserta didik memegang bola lalu mencoba melakukan dorongan pantulan bola voli ke arah lantai dengan sentuhan permukaan ruas jari-jari tangan kanan kiri. Bola tepat berada diantara kedua kaki peserta didik dan pantulan tidak terlalu tinggi.
- 4) Setelah melakukan pantulan 10 kali, peserta didik melempar bola di atas kepala lalu mendorong bola ke arah teman yang berada di depan sejauh 3 meter dengan gerakan menyerupai teknik *passing* atas.
- 5) Peserta didik yang menerima bola lalu membawa lari bola tersebut kembali ke arah kelompok dan bola diberikan pada peserta didik selanjutnya.
- 6) Peserta didik tidak boleh melempar bola ke arah teman dengan teknik *over head pass* (lemparan dua tangan dari atas kepala).
- 7) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas menjadi pemenang.
- 8) Permainan dapat dilakukan beberapa kali pengulangan menyesuaikan kondisi kelas.

Gambar 16. Materi *Passing* Atas : Pantul Lempar



2) Materi *Passing* Atas : Dorong Depan

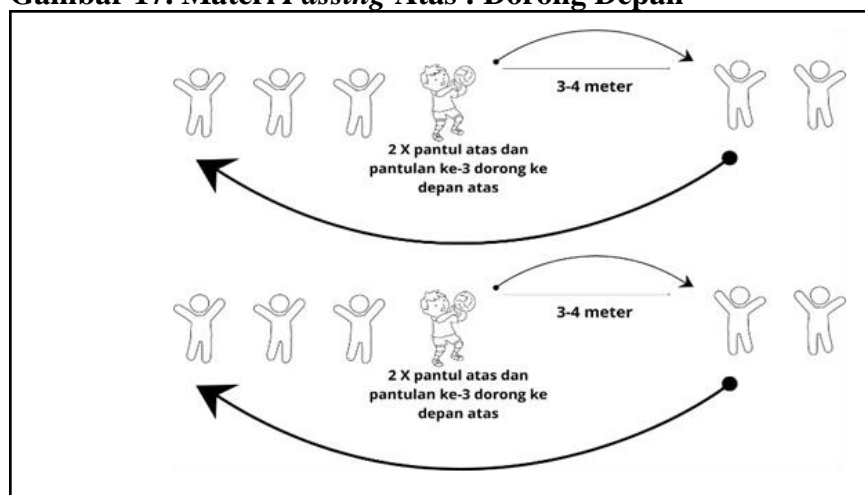
Materi pembelajaran dengan permainan “Dorong Depan” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar *passing* atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi “Dorong Depan” merupakan tahap kedua dalam proses belajar gerak teknik dasar *passing* atas. Materi Dorong Depan memfokuskan pengenalan belajar gerak *passing* atas dari aspek kontrol jari-jari tangan terhadap bola di udara. Peserta didik belajar tahap lanjutan gerak *passing* atas dengan mencoba melempar bola di atas kepala kemudian mencoba melakukan kontrol bola dengan memantulkan bola dengan gerakan menyerupai *passing* atas sebanyak dua kali, kemudian bola lambung ketiga oleh peserta didik di dorong lambung ke arah teman yang berjarak 2 meter di depan. Setiap anggota kelompok melakukan perputaran gerakan dorong depan

sebanyak 5 kali. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas menjadi pemenang.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerak dasar *passing* atas meliputi :
dasar pantulan dan kontrol tangan *passing* atas, pelepasan bola dengan *passing* atas, koordinasi, konsentrasi, akurasi, percaya diri, kerja sama, disiplin, tanggung jawab.
- b) Peserta: setiap kelompok berisi 5 anak
- c) Peralatan: bola voli ukuran 4, bola spon, *cone*, peluit
- d) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran *passing* atas dengan permainan “Dorong Depan” dilaksanakan secara kelompok.
 - 2) Formasi permainan berupa garis lurus dan 1 kelompok dibagi menjadi dua saling berhadapan dengan jarak 2 meter.
 - 3) Setiap peserta didik berusaha melakukan pantulan *passing* atas secara mandiri sebanyak dua kali pantulan dan pantulan ketiga bola didorong ke arah posisi teman yang berjarak 2 meter.
 - 4) Peserta didik yang sudah masih kesulitan melakukan *passing* atas dapat melakukan jeda dan ditangkap antara pantulan 1, 2, dan 3.

- 5) Peserta didik yang sudah melakukan *passing* bergeser ke belakang. Anggota tim selanjutnya bersiap untuk menerima bola dari teman yang berada di depannya.
- 6) Setiap anggota kelompok melakukan pengulangan gerakan Dorong Depan sebanyak 5 putaran ulangan.
- 7) Kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan paling cepat menjadi pemenang.

Gambar 17. Materi *Passing* Atas : Dorong Depan



3) Materi *Passing* Atas : Kena Target

Materi pembelajaran dengan permainan “Kena Target” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar *passing* atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi Kena Target merupakan tahap ketiga dalam proses belajar gerak teknik dasar *passing* atas. Materi Kena Target memfokuskan kontrol bola dengan *passing* atas dan teknik pelepasan bola dengan lintasan menyerupai setengah lingkaran. Peserta didik pada tahap ini belajar gerak dengan melakukan gerakan *passing* atas secara individu

sebanyak dua kali kemudian mencoba melambungkan bola dengan *passing* atas melewati atas net dan masuk pada target berupa simpai. Posisi anggota kelompok ada yang berada pada di titik start dan berada di titik finis yaitu di belakang simpai. Peserta didik yang berada pada posisi simpai bertugas menjaga bola dan membawa bola Kembali ke anggota kelompok. Setiap dorongan *passing* atas yang berhasil masuk atau mengenai target akan mendapat poin. Setiap anggota dalam kelompok melakukan sebanyak 5 kali pengulangan dorongan *passing* atas. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin menjadi pemenang.

- a) Sasaran: belajar tahapan penguasaan satu rangkaian *passing* atas secara individu, kontrol tangan terhadap bola, power dorongan tangan pada bola, lintasan bola yang melambung, akurasi, koordinasi, percaya diri, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, komunikasi, pantang menyerah, kejujuran.
- b) Peserta: setiap kelompok berisi 5 anak
- c) Peralatan: bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit
- d) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran *passing* atas dengan Permainan Kena Target dilaksanakan secara kelompok.
 - 2) Formasi permainan setiap kelompok menempatkan diri pada titik start dengan jarak yang disesuaikan antar

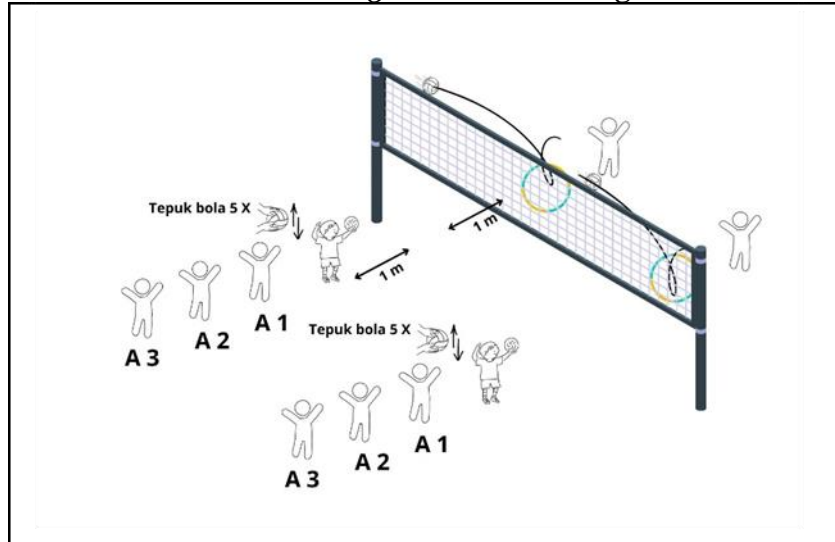
kelompok dan orang pertama berdiri pada jarak 2 meter dari garis net.

- 3) Setiap peserta didik berusaha melakukan pantulan *passing* atas secara mandiri sebanyak dua kali pantulan dan pantulan ketiga bola didorong ke arah atas melewati net dan mengarahkan ke target.
- 4) Peserta didik yang sudah masih kesulitan melakukan *passing* atas dapat melakukan jeda dan ditangkap antara pantulan 1, 2, dan 3.
- 5) Peserta didik yang sudah melakukan *passing* bergeser ke belakang. Anggota tim yang berada di titik target mengambil bola yang sudah memantul ke target dan diberikan kepada teman satu kelompok dan ikut antri di barisan. Peserta didik yang sudah melakukan berjaga di titik target.
- 6) Setiap anggota kelompok melakukan pengulangan gerakan sebanyak 5 putaran ulangan.
- 7) Setiap *passing* atas yang berhasil melewati atas net dan masuk tepat ditengah simpai mendapat nilai 5, *passing* atas yang berhasil melewati net tapi tidak masuk sampai bernilai 4, *passing* atas yang mengenai net dan masuk target nilai 3, *passing* atas yang mengenai net tetapi lewat dan tidak

masuk nilai 2, *passing* atas yang gagal melewati net bernilai

1.

Gambar 18. Materi *Passing* Atas : Kena Target



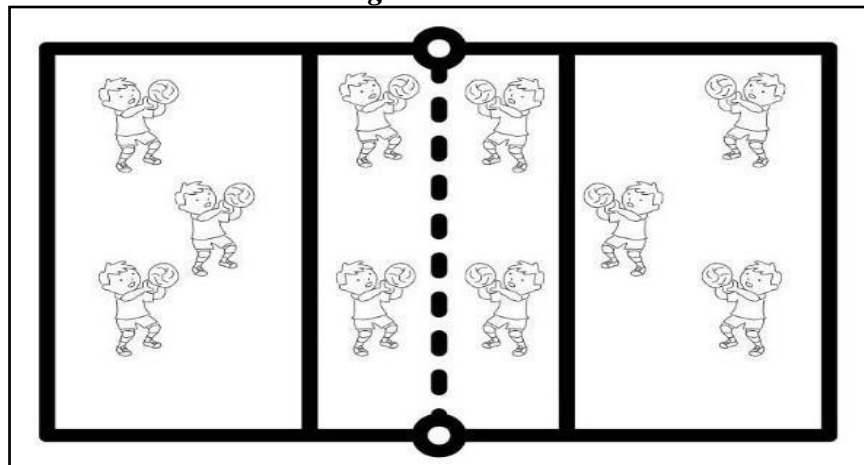
4) Materi *Passing* Atas : Bola Gembira

Materi pembelajaran dengan permainan “Bola Gembira” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar *passing* atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 5 anggota. Setiap kelompok berusaha memainkan bola di udara selama mungkin dengan gerakan teknik *passing* atas. Permainan dilakukan dengan 1 babak durasi waktu 2 menit. Permainan dilakukan selama 3 babak. Sistem penilaian dilakukan dengan cara setiap anggota dalam kelompok yang berhasil memantul bola dan diterima teman bernilai satu.

- a) Sasaran: belajar rangkaian gerakan *passing* atas secara utuh, sikap perkenaan tangan pada bola, teknik mengarahkan bola, sikap kuda-kuda kaki, percaya diri, tanggung jawab, pantang menyerah, komunikasi, kerja sama.
- b) Peserta: Setiap kelompok berisi 5 anak
- c) Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, *cone*, peluit
- d) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran teknik *passing* atas dengan permainan bola gembira dilakukan dengan berkelompok.
 - 2) Setiap kelompok berlomba untuk melakukan *passing* atas secara berkelompok dengan sentuhan sebanyak mungkin dan menjaga bola tetap di udara selama mungkin
 - 3) Permainan dilaksanakan selama 3 babak, dengan setiap babak mempunyai durasi 2 menit.
 - 4) Setiap peserta didik tidak boleh mengganggu kinerja kelompok lain.
 - 5) Kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin dan paling lama menjaga bola di udara menjadi pemenang.
 - 6) Permainan bola gembira ini dapat ditingkatkan kadar kesulitan dan keseruannya dengan menjadikan dua kelompok saling bertanding pada satu lapangan apabila kemampuan penguasaan *passing* atas anak-anak banyak yang sudah baik. Dua kelompok yang bertanding

memainkan permainan bola voli sederhana dengan ada teknik servis yang dilempar dengan dua tangan dan hanya menggunakan sentuhan *passing* atas untuk melewatkan bola.

Gambar 19. Materi *Passing* Atas : Bola Gembira



d. Aktivitas Pembelajaran Gerakan Dasar *Smash* Bola Voli

1) Materi *Smash* : Tepuk Pantul Bola

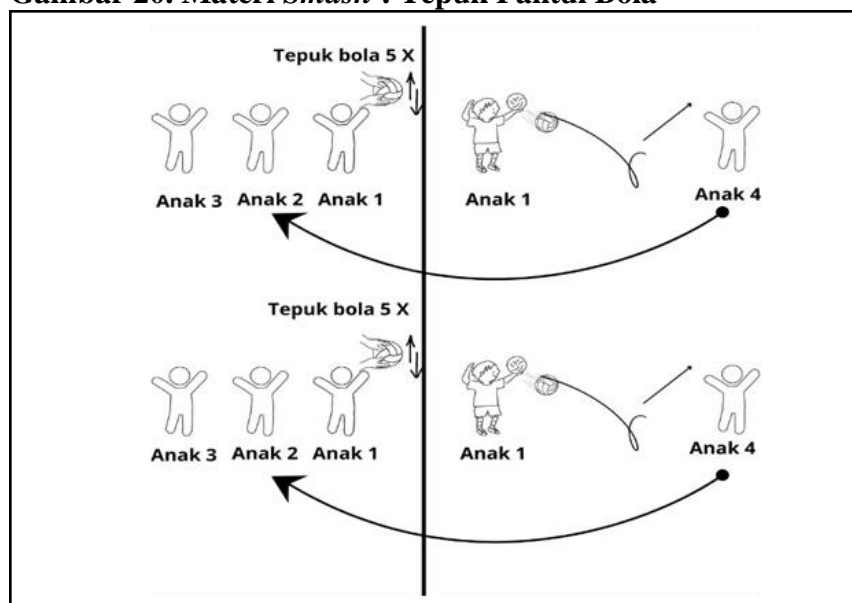
Materi pembelajaran dengan permainan “Tepuk Pantul Bola” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan melatih koordinasi dan kekuatan otot lengan peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik dalam setiap kelompok dibagi menjadi dua posisi dan saling berhadapan. Peserta didik nomor urut 1-5 berada di titik A dan peserta didik nomor urut 6

berada di titik B yang berada di depan titik A dengan jarak 4 meter. Peserta didik nomor urut satu memegang bola. Pembelajaran pertama dengan Tepuk Pantul Bola, peserta didik dengan sikap berdiri tegap memegang bola voli dengan kedua telapak tangan di samping bola. Peserta didik kemudian memukul bola dengan gerakan tepuk tangan dari arah samping secara bersamaan dengan kedua telapak tangan dan tekanan optimal sebanyak lima kali. Peserta didik setelah lima kali menepuk bola dengan optimal lalu memegang bola diangkat ke atas kepala dengan posisi kedua lengan lurus lalu memantulkan bola sekuat tenaga ke arah lantai dengan target sasaran teman yang berada di titik B lalu berlari menuju titik B. Peserta didik di posisi titik B Bersiap untuk menangkap bola lalu berlari menuju peserta didik nomor 2 dan memberikan bola. Peserta didik nomor dua melakukan gerakan yang sama seperti peserta didik nomor satu. Peserta didik yang berada pada posisi titik B Bersiap menangkap bola dan memberikan kepada teman satu kelompok di posisi titik A.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerak dasar smash, koordinasi mata tangan, kekuatan telapak tangan, kecepatan, percaya diri, kerja sama, pantang menyerah, tanggung jawab, disiplin.
- b) Peserta: setiap kelompok berisi 6 anak.
- c) Peralatan: bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit, lapangan.
- d) Peraturan:

- 1) Materi pembelajaran pengenalan teknik smash dengan permainan Tepuk Pantul Bola dilaksanakan secara kelompok
- 2) Permainan Tepuk Pantul Bola berlangsung satu putaran sejumlah peserta kelompok. Apabila jumlah peserta setiap kelompok ada enam peserta didik, maka permainan berlangsung enam kali putaran lemparan.
- 3) Setiap anak melakukan satu kali gerakan Gepek Pantul Bola.
- 4) Permainan Tepuk Pantul Bola dilaksanakan sebanyak 3 sesi. Tim yang paling cepat menyelesaikan tugas dan paling banyak memenangkan putaran permainan maka menjadi juara.
- 5) Setiap anggota dalam kelompok tidak boleh menghalangi laju arah bola, laju lari anggota kelompok lain atau dengan sengaja membuang bola kelompok lain yang mengarah ke lintasan kelompok.
- 6) Jarak antar kelompok kurang lebih 1,5 meter.
- 7) Guru menjadi juri sekaligus mengoreksi rangkaian gerakan Tepuk Pantul Bola.

Gambar 20. Materi *Smash* : Tepuk Pantul Bola



2) Materi Gerakan *Smash* : Tepuk Lantai

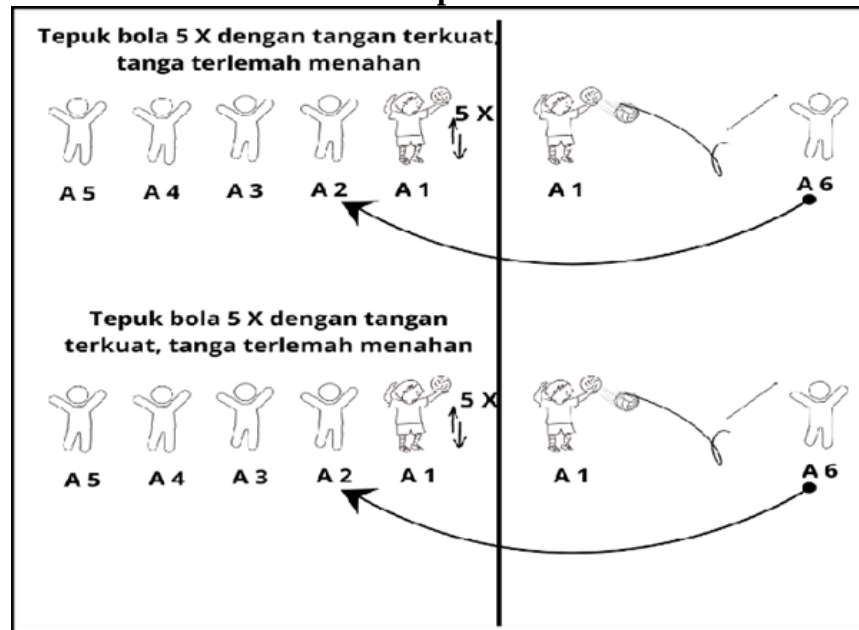
Materi pembelajaran dengan permainan “Tepuk Lantai” merupakan sebuah pendekatan belajar gerak dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pembelajaran dengan permainan “Tepuk Lantai” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan melatih koordinasi, akurasi, dan kekuatan otot lengan terkuat peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik dalam setiap kelompok dibagi menjadi dua posisi dan saling berhadapan. Peserta didik nomor urut 1-3 berada di titik A dan peserta didik nomor urut 4-6

berada di titik B yang berada di depan titik A dengan jarak 4 meter. Peserta didik nomor urut satu memegang bola. Peserta didik melakukan gerakan menepuk bola dengan tangan terlemah berada bawah bola dan menahan bola kemudian tangan terkuat menepuk bola dengan kuat sebanyak lima kali. Peserta didik setelah melakukan tepuk bola sebanyak lima kali lalu dengan kedua tangan melempar bola di depan badan setinggi kurang lebih satu meter kemudian peserta didik memukul bola dengan tangan terkuat dengan posisi lengan terkuat lurus, tangan kiri ikut naik dan telapak tangan membuka serta kuda kuda kaki diperhatikan ke arah lantai. Sikap kuda-kuda kaki teknik smash adalah dengan salah satu kaki berada di depan dengan bersilangan dengan lengan terkuat. Peserta didik yang sudah memukul kemudian bergeser ke arah belakang, peserta didik yang berada di titik B kemudian melakukan gerakan yang sama ke arah teman di titik A. Permainan ini berakhir sesuai dengan jumlah anggota setiap kelompok. Permainan ini dapat dilakukan sebanyak 3 sampai 4 sesi. Kelompok yang paling baik melakukan gerakan permainan ini menjadi pemenang.

- a) Sasaran: belajar tahapan gerakan pukulan smash, koordinasi mata tangan, akurasi, teknik perkenaan bola pada tangan. disiplin, kerja sama, pantang menyerah, kejujuran, tanggung jawab.

- b) Peserta: setiap kelompok berisi 6 anak
- c) Peralatan: bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit
- d) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran pengenalan teknik *smash* dengan permainan Tepuk Lantai dilaksanakan secara kelompok.
 - 2) Permainan Tepuk Lantai berlangsung satu putaran sejumlah peserta kelompok. Apabila jumlah peserta setiap kelompok ada enam peserta didik, maka permainan berlangsung enam kali putaran lemparan.
 - 3) Setiap anak melakukan satu kali gerakan Tepuk Lantai dalam satu sesi permainan.
 - 4) Permainan Tepuk Lantai dilaksanakan sebanyak 3 sesi. Tim yang paling cepat menyelesaikan tugas dan paling banyak memenangkan putaran permainan maka menjadi juara.
 - 5) Setiap anggota dalam kelompok tidak boleh menghalangi laju arah bola, laju lari anggota kelompok lain atau dengan sengaja membuang bola kelompok lain yang mengarah ke lintasan kelompok.
 - 6) Jarak antar kelompok kurang lebih 1,5 meter.
 - 7) Guru mengoreksi rangkaian gerakan Tepuk Lantai.

Gambar 21. Materi *Smash* : Tepuk Lantai



3) Materi Gerakan *Smash* : Terbang Melayang

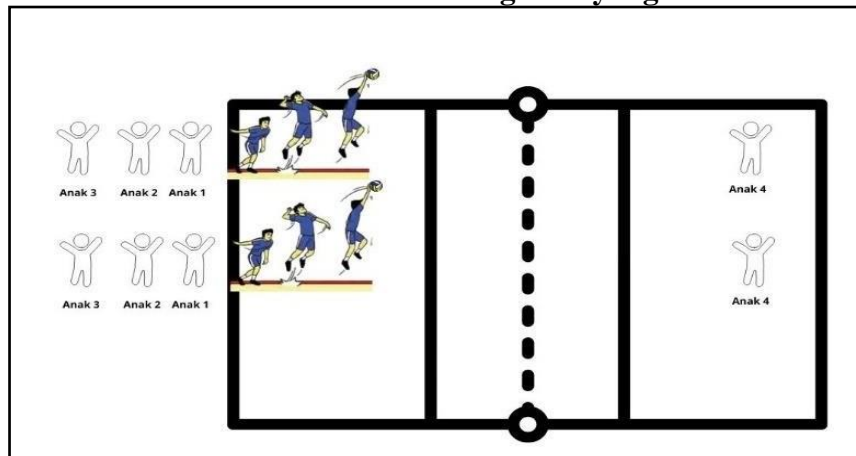
Materi pembelajaran dengan permainan “Terbang Melayang” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pembelajaran dengan permainan “Terbang Melayang” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan belajar koordinasi langkah *smash* peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik dalam setiap kelompok dibagi menjadi dua posisi dan saling berhadapan. Peserta didik nomor urut 1-3 berada di titik A dan peserta didik nomor urut 4-6 berada di titik B. Setiap

kelompok menempatkan diri pada titik masing-masing. Titik A dan Titik B berjarak 3 meter dari net. Peserta didik nomor urut satu memegang bola kemudian melakukan gerakan langkah smash dengan berjalan dengan diakhir melempar bola melewati net dengan jarak 1 meter dari net dan diarahkan pada teman nomor urut empat yang berada di lapangan seberang. Kemudian peserta didik nomor empat melakukan gerakan yang sama dan diarahkan ke peserta didik nomor dua di titik A. Peserta didik yang sudah melakukan lemparan bergeser pada urutan terakhir pada setiap posisi kelompok. Gerakan tersebut berlangsung secara otomatis. Setiap peserta didik melakukan 4 kali pengulangan. Kelompok yang paling banyak berhasil melewatkan bola dan berhasil ditangkap oleh teman menjadi pemenang. Permainan ini dapat dilakukan pengulangan sebanyak 3-4 sesi.

- a) Sasaran: belajar koordinasi rangkaian gerakan langkah *smash*, ayunan lengan, akurasi, disiplin, kerja sama, pantang menyerah, tanggung jawab.
- b) Peserta: 6 anak setiap kelompok
- c) Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran pengenalan teknik *smash* Terbang Melayang dilaksanakan secara berkelompok.
 - 2) Setiap kelompok menentukan urutan anggota setiap peserta didik.

- 3) Permainan terbang melayang dilakukan pada area lapangan bola voli mini atau yang dimodifikasi.
- 4) Titik start setiap kelompok berada jarak 4 meter dari garis net.
- 5) Titik langkah terakhir untuk lompat berada pada jarak 1 meter dari garis net.
- 6) Satu kali permainan berlangsung 4 kali pengulangan gerakan terbang melayang bagi setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.
- 7) Setiap kelompok yang berhasil melewati bola di atas net bernilai 5. Bagi Peserta didik yang tidak berhasil melewati nilai 2.

Gambar 22. Materi *Smash* : Terbang Melayang



4) Materi Gerakan *Smash*: Pukulan Melayang

Materi pembelajaran dengan permainan “Pukulan Melayang” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar

kelompok. Materi pembelajaran dengan permainan “Pukulan Melayang” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pukulan *smash* yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan belajar koordinasi langkah smash, kekuatan otot lengan, dan *timing* titik pukul peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik nomor urut 1-5 berada pada lapangan A dan peserta didik nomor 6 berada di sisi lapangan B. Peserta didik nomor satu mencoba melempar bola di atas kepala kemudian memukul bola tersebut dengan melompat ke arah teman di lapangan sisi B. Peserta didik nomor 6 bersiap menerima bola pukulan teman nomor urut 1, kemudian bola tersebut dibawa ke teman nomor urut 2 di sisi lapangan A. Kemudian peserta didik nomor 1 menjaga bola di sisi B dan peserta didik nomor 2 melakukan pukulan serta peserta didik nomor 6 ikut antri di barisan lapangan sisi A. Pergeseran ini berlangsung secara otomatis.

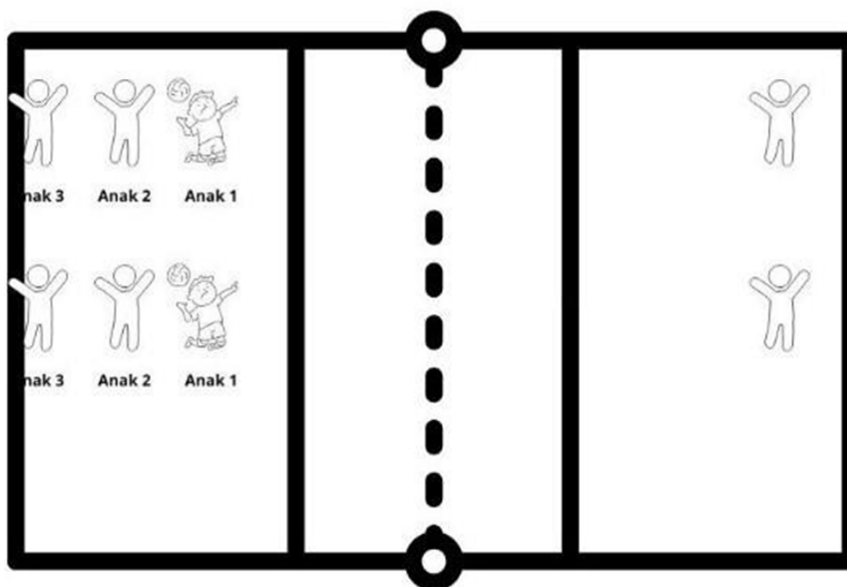
- a) Sasaran: Belajar rangkaian gerakan dasar smash individu, koordinasi gerakan, disiplin, kerja sama, pantang menyerah, kejujuran, tanggung jawab.
- b) Peserta: 6 anak setiap kelompok.

c) Peraturan:

- 1) Materi pembelajaran *smash* dengan permainan Pukulan Melayang dilakukan secara kelompok.
- 2) Permainan ini dilakukan dengan menggunakan lapangan bola voli mini atau yang sudah dimodifikasi.
- 3) Setiap peserta didik wajib melakukan tugas gerak individu dalam permainan.
- 4) Satu kali permainan berisi 4 pukulan bagi setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.
- 5) Nilai pada permainan ini; pukulan dengan lompat, melewati net, masuk area lapangan bernilai 5; pukulan lompat melewati net, masuk tapi terkena net bernilai 4, pukulan tidak melewati net bernilai 1.
- 6) Peserta didik melakukan lemparan bola di atas kepala kemudian melakukan lompat dan memukul bola tersebut melewati net.
- 7) Peserta didik berusaha melakukan gerakan pukulan melayang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
- 8) Guru melakukan pengamatan dan pembetulan gerakan yang dilakukan peserta didik.
- 9) Kelompok yang paling banyak berhasil melewatkan bola dengan gerakan terbang melayang menjadi pemenang.

10) Permainan pukulan melayang dapat ditingkatkan kesulitannya ketika mayoritas peserta didik mampu melakukan pukulan dengan baik. Peserta didik melakukan pukulan melayang dengan mengarahkan pukulan ke arah teman yang berada pada sisi lapangan sebelah, kemudian teman yang menjadi sasaran dapat melakukan gerakan *passing* bawah untuk menahan pukulan smash dari teman.

Gambar 23. Materi *Smash* : Pukulan Melayang



Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dibuat semenarik mungkin dan mudah diajarkan guru PJOK, sehingga menyenangkan jika peserta didik melakukan permainan, permainan tersebut aman bagi peserta didik, serta dapat merangsang peserta didik untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar khususnya materi bola voli. Produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, berisi petunjuk bagi guru untuk diterapkan ke peserta didik, tujuan aktivitas, petunjuk permainan, sarana dan prasarana, area permainan, standar keselamatan kemudian yang terakhir tes evaluasi.

Produk akhir berupa pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar selanjutnya disebarluaskan. Tahap penyebarluasan produk dimaksudkan supaya produk dapat digunakan dalam berbagai komponen dan dapat digunakan oleh guru untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK. Produk akan dikemas dalam bentuk buku atau *soft file* baik berupa *microsoft word* maupun *Portable Document Format* (PDF) dan didesain mudah untuk digunakan. Produk juga disebarluaskan melalui berbagai media, agar dapat diakses dengan mudah. Produk akhir pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar disajikan sebagai berikut.

2. Uji Efektivitas

Uji efektivitas dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah "*Pretest-Posttest Only Control Group Design*". Dalam rancangan ini peneliti memberikan *Pretest* sebelum penelitian dimulai untuk memperoleh nilai awal peserta didik. *Posttest* diberikan di akhir penelitian yang akan dianalisis untuk menarik

kesimpulan penelitian. Subjek uji efektivitas yaitu peserta didik kelas V Sekolah Dasar berjumlah 23 peserta didik. Uji efektivitas dilakukan hanya pada teknik *passing* bawah, *passing* atas, servis, dan *smash*. Sebelum uji ini, dilakukan *pretest* pada peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

a. Hasil Analisis Deskriptif

Hasil data *pretest* dan *posttest* motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar disajikan pada Tabel 29 sebagai berikut.

Tabel 29. Hasil Analisis Deskriptif Statistik

Data		Min	Max	Mean	SD
Passing Bawah	Pretest	8,00	29,00	19,09	7,75
	Posttest	13,00	32,00	23,74	7,14
Passing Atas	Pretest	9,00	32,00	16,52	9,04
	Posttest	13,00	36,00	24,43	8,38
Servis	Pretest	9,00	34,00	18,74	8,38
	Posttest	14,00	36,00	26,39	8,00
Smash	Pretest	8,00	29,00	18,43	6,71
	Posttest	13,00	29,00	20,48	5,18
Motivasi	Pretest	20.00	27.00	23.43	1.83
	Posttest	22.00	35.00	27.70	3.05
Kognitif	Pretest	30.00	70.00	52.61	8.77
	Posttest	50.00	75.00	63.70	5.05

(Sumber: Lampiran 11 Halaman 417)

Berdasarkan hasil analisis pada Tabel 29 di atas, menunjukkan bahwa data *passing* bawah *pretest* rata-rata sebesar 19,09, meningkat pada saat *posttest* sebesar 23,74, *passing* atas *pretest* rata-rata sebesar 16,52, meningkat pada saat *posttest* sebesar 24,43, servis *pretest* rata-rata sebesar 18,74, meningkat pada saat *posttest* sebesar 26,39, *smash pretest* rata-rata sebesar 18,43, meningkat pada saat *posttest* sebesar 20,48, motivasi *pretest* rata-rata sebesar 23,43, meningkat pada saat

posttest sebesar 27,70, kognitif *pretest* rata-rata sebesar 52,61, meningkat pada saat *posttest* sebesar 63,70. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah variabel-variabel dalam penelitian mempunyai sebaran distribusi normal atau tidak. Penghitungan uji normalitas ini menggunakan rumus *Shapiro-Wilk*. dengan pengolahan menggunakan bantuan komputer program *SPSS 23*. Hasilnya disajikan pada Tabel 30 sebagai berikut.

Tabel 30. Hasil Uji Normalitas

Data		Statistic	df	Sig.
Passing Bawah	Pretest	,885	23	,113
	Posttest	,852	23	,103
Passing Atas	Pretest	,748	23	,100
	Posttest	,870	23	,106
Servis	Pretest	,908	23	,137
	Posttest	,896	23	,121
Smash	Pretest	,925	23	,084
	Posttest	,934	23	,132
Motivasi	Pretest	,948	23	,265
	Posttest	,963	23	,525
Kognitif	Pretest	,906	23	,134
	Posttest	,881	23	,110

(Sumber: Lampiran 11 Halaman 418)

Berdasarkan hasil uji normalitas Tabel 30 di atas dapat dilihat bahwa data *passing* bawah (*pretest p-value* 0,113 > 0.05, *posttest p-value* 0,103 > 0.05), *passing* atas (*pretest p-value* 0,100 > 0.05, *posttest p-value* 0,106 > 0.05), servis (*pretest p-value* 0,137 > 0.05,

posttest p-value 0,121 > 0.05), *smash* (*pretest p-value* 0,084 > 0.05, *posttest p-value* 0,132 > 0.05), motivasi (*pretest p-value* 0,265 > 0.05, *posttest p-value* 0,525 > 0.05), kognitif (*pretest p-value* 0,134 > 0.05, *posttest p-value* 0,110 > 0.05) maka variabel berdistribusi normal. Hasil selengkapnya disajikan pada lampiran.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas berguna untuk menguji kesamaan sampel yaitu seragam atau tidak varian sampel yang diambil dari populasi. Kaidah homogenitas jika *p-value* > 0,05, maka data dinyatakan homogen, jika *p-value* < 0.05, maka tes dikatakan tidak homogen. Hasil uji homogenitas dapat dilihat pada Tabel 31 sebagai berikut.

Tabel 31. Hasil Uji Homogenitas

Data	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pretest-Posttest passing bawah</i>	1	44	,718
<i>Pretest-Posttest passing atas</i>	1	44	,585
<i>Pretest-Posttest servis</i>	1	44	,742
<i>Pretest-Posttest smash</i>	1	44	,317
<i>Pretest-Posttest motivasi</i>	1	44	,124
<i>Pretest-Posttest kognitif</i>	1	44	,100

(Sumber: Lampiran 11 Halaman 419)

Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 31 di atas data *pretest-posttest passing bawah p-value* 0,718 > 0.05, *pretest-posttest passing atas p-value* 0,585 > 0.05, *pretest-posttest servis p-value* 0,742 > 0.05, *pretest-posttest smash p-value* 0,317 > 0.05, *pretest-posttest motivasi p-value* 0,124 > 0.05, *pretest-posttest kognitif p-value* 0,100 > 0.05 sehingga data bersifat homogen. Hasil analisis selengkapnya disajikan pada lampiran.

d. Uji Efektivitas

Analisis uji efektivitas menggunakan *paired sample t test* ($df = n-1$). Analisis digunakan untuk mengetahui keefektifan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Kesimpulan penelitian dinyatakan signifikan jika nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan $p-value < 0,05$. Hasil analisis uji *paired sample t test* pada Tabel 32 sebagai berikut.

Tabel 32. Hasil Uji Paired Samples Test

<i>Paired Samples Test</i>			
<i>Group</i>	<i>t</i>	<i>Sig. (2-tailed)</i>	<i>Difference</i>
<i>Pretest-Posttest passing bawah</i>	11,336	0,000	4,65
<i>Pretest-Posttest passing atas</i>	11,217	0,000	7,91
<i>Pretest-Posttest servis</i>	9,885	0,000	7,65
<i>Pretest-Posttest smash</i>	3,646	0,001	2,04
<i>Pretest-Posttest motivasi</i>	7,058	0,000	4,26
<i>Pretest-Posttest kognitif</i>	5,511	0,000	11,09

(Sumber: Lampiran 11 Halaman 421)

Berdasarkan hasil analisis *Paired Samples Test* pada Tabel 32 di atas, dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Data *pretest-posttest passing bawah* diperoleh t_{hitung} 11,336 dan $p-value$ $0,000 < 0,05$, hasil ini menunjukkan bahwa “pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap peningkatan *passing bawah* peserta didik Sekolah Dasar”. Besarnya peningkatan *passing bawah* peserta didik sebesar 4,65.
- 2) Data *pretest-posttest passing atas* diperoleh t_{hitung} 11,217 dan $p-value$ $0,000 < 0,05$, hasil ini menunjukkan bahwa “pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap

peningkatan *passing* atas peserta didik Sekolah Dasar”. Besarnya peningkatan kemampuan *passing* atas peserta didik sebesar 7,91.

- 3) Data *pretest-posttest* servis diperoleh t_{hitung} 9,885 dan $p-value$ $0,000 < 0.05$, hasil ini menunjukkan bahwa “pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap peningkatan servis peserta didik Sekolah Dasar”. Besarnya peningkatan servis peserta didik sebesar 7,65.
- 4) Data *pretest-posttest smash* diperoleh t_{hitung} 3,646 dan $p-value$ $0,001 < 0.05$, hasil ini menunjukkan bahwa “pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap peningkatan servis peserta didik Sekolah Dasar”. Besarnya peningkatan *smash* peserta didik sebesar 2,04.
- 5) Data *pretest-posttest* motivasi diperoleh t_{hitung} 7,058 dan $p-value$ $0,000 < 0.05$, hasil ini menunjukkan bahwa “pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi peserta didik Sekolah Dasar”. Besarnya peningkatan servis peserta didik sebesar 4,26.
- 6) Data *pretest-posttest* motivasi diperoleh t_{hitung} 5,511 dan $p-value$ $0,000 < 0.05$, hasil ini menunjukkan bahwa “pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi peserta didik Sekolah Dasar”. Besarnya peningkatan servis peserta didik sebesar 11,09.

Hasil analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

C. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar layak. Tahap pengembangannya menggunakan metode ADDIE. Hasil penilaian ahli materi pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek isi sebesar 87,50% masuk dalam kategori layak, aspek kualitas sebesar 84,66% pada kategori layak, dan pada bahasa sebesar 81,25% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian pakar/ahli materi tentang produk yang dikembangkan sebesar 85,16% masuk dalam kategori layak. Hasil penilaian ahli media pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek Kualitas Isi dan Tujuan sebesar 93,75% masuk dalam kategori layak, aspek Kualitas Instruksional sebesar 98,75% pada kategori layak, dan aspek Kualitas Teknis sebesar 94,89% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian ahli media tentang produk yang dikembangkan sebesar 95,54% masuk dalam kategori layak.

Hasil penilaian uji coba skala kecil pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek tampilan sebesar 95,85% masuk dalam kategori

layak, aspek penyajian materi sebesar 94,79% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 97,50% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 95,65% masuk dalam kategori layak.

Hasil penilaian uji coba skala besar pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar aspek tampilan sebesar 90,83% masuk dalam kategori layak, aspek penyajian materi sebesar 89,17% pada kategori layak, dan aspek manfaat sebesar 95,00% masuk dalam kategori layak. Berdasarkan nilai rata-rata penilaian guru PJOK uji coba skala kecil pada produk yang dikembangkan sebesar 90,87% masuk dalam kategori layak.

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, seperti dengan penelitian Aryanti, *et al.*, (2023). Penelitian Aryanti, *et al.*, (2023) hanya bertujuan untuk mengetahui validasi ahli terhadap produk penelitian berupa model pembelajaran teknik dasar *passing* atas bola voli berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU) pada peserta didik sekolah dasar serta tidak melakukan uji efektivitas terhadap model yang dikembangkan. Penelitian yang dilakukan tidak hanya menghasilkan teknik *passing* bawah, namun *passing* atas, servis atas, dan *smash*. Penelitian ini juga melakukan uji efektivitas terhadap model yang dikembangkan. Perbedaan lainnya yaitu dengan penelitian Riyanto & Widiyanto (2021), dengan tujuan menghasilkan suatu modifikasi permainan berbasis bola basket berbasis *Teaching Games for Understanding* (TGfU). Penelitian ini pada permainan bola basket, sedangkan

penelitian yang dilakukan pada permainan bola voli. Penelitian yang dilakukan juga melakukan uji efektivitas terhadap model yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil analisis uji efektivitas menunjukkan bahwa pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif dan signifikan terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar peserta didik Sekolah Dasar. Dimana setelah guru dan peserta didik menerapkan pembelajaran bola voli berbasis TGfU dalam pembelajaran PJOK terlihat peningkatan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar peserta didik. Peningkatan teknik dasar bola voli peserta didik ditunjukkan dengan peserta didik menjadi lebih aktif dan bergerak saat mengikuti pembelajaran PJOK. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan juga terdapat *game*, sehingga peserta didik tidak merasa bosan saat pembelajaran.

Parra-González *et al.* (2017) menyoroti bahwa ada motivasi yang lebih besar bagi peserta didik untuk menggunakan pembelajaran dengan adanya *game* di Pendidikan Dasar. Artikel oleh Serrano Durá *et al.* (2021) menemukan bahwa anak perempuan lebih mampu menyerap konten melalui intervensi *game* dibandingkan dengan metodologi tradisional dan, secara umum, kedua jenis kelamin memiliki motivasi dan usaha yang lebih besar dalam melakukan *game*. *Game* yang direncanakan dengan baik dan diterapkan dengan benar akan menumbuhkan rasa kontrol dan tanggung jawab tertentu dalam diri peserta didik dalam proses pembelajaran. *Game* juga dapat memberikan kontribusi yang efektif, sehingga peserta didik lebih fokus dan

menikmati proses pembelajaran daripada belajar hanya untuk lulus ujian (López-Belmonte *et al.*, 2020). *Game* dihadirkan dalam bidang pendidikan sebagai sebuah teknik yang dapat memberikan berbagai efek positif pada peserta didik, mulai dari peningkatan perilaku sosial hingga peningkatan tingkat motivasi atau prestasi akademik (López-Belmonte *et al.*, 2020).

Pembelajaran melalui permainan/*game*, peserta didik mempersiapkan struktur pengetahuannya sendiri yang didukung oleh indikator akademik yang diuntungkan seperti motivasi (Pisabarro & Vivaracho, 2018; Groening & Binnewies, 2019), sikap (Pérez-Manzano & Almela-Baeza, 2018), minat, otonomi (Xi & Hamari, 2019), komitmen (Chu & Hung, 2015), dedikasi (Wang, 2015), daya tarik (Area & González, 2015), interaksi antara agen (guru-peserta didik dan konten) (Parra-González & Segura-Robles, 2019), dan kapasitas pemecahan masalah dalam kegiatan untuk berkembang (Segura-Robles *et al.*, 2020). Pendekatan dengan permainan ini bertujuan untuk memfasilitasi upaya peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan beradaptasi dengan tuntutan, kebutuhan, dan minat kolektif (Oliva, 2017).

Bukti ilmiah menunjukkan kemampuan TGfU untuk meningkatkan pembelajaran motorik, kognitif, dan afektif (Gonzalez-Villora *et al.*, 2019). Penelitian Romadhona *et al.*, 2024) menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam motivasi belajar, khususnya pada motivasi intrinsik, regulasi yang teridentifikasi, dan amotivasi, dengan pendekatan TGfU memberikan pengaruh yang signifikan. Model pembelajaran TGfU juga mendorong partisipasi aktif peserta didik.

Model TGfU menjadi pendekatan pedagogis yang tepat untuk mendukung pengajaran yang dapat membantu peserta didik aktif bergerak dengan kompetensi dan kepercayaan diri (Estevan *et al.*, 2021).

Zhen-Rong (2021) menyatakan bahwa model TGfU merupakan pembelajaran yang berpusat pada permainan dan peserta didik mempelajari permainan yang berhubungan dengan olahraga dengan menggunakan pendekatan konstruktif. TGfU merupakan model pembelajaran PJOK yang menggunakan unsur permainan taktis tanpa menghilangkan teknik dengan tujuan gerakan aktif untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran PJOK (Festiawan *et al.*, 2024). Model pembelajaran permainan taktis ini dapat menggunakan ketertarikan peserta didik terhadap struktur permainan untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan teknik yang dibutuhkan untuk performa permainan (Yudanto, 2022; Ritonga *et al.*, 2024).

Penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian oleh Barquero-Ruiz *et al.*, (2021) yang telah memberikan respon yang positif atau sesuai harapan terhadap model TGFU dimana tingkat kesesuaian responnya mencapai kategori sangat baik, baik untuk aspek pendekatan pembelajarannya yang telah memenuhi unsur pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif dan psikomotorik. Penelitian Bracco *et al.*, (2019); Heemsoth *et al.*, (2022) memberikan rekomendasi penelitian bahwa respon terhadap model TGfU ini meyakini bahwa model TGfU ini sangat sesuai dengan tujuan pembelajaran PJOK dimana tingkat kesesuaian responnya mencapai di atas 75%.

Berdasarkan pembahasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa guru PJOK memberikan respon yang baik terhadap pendekatan TGfU, untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK (García-López *et al.*, 2019; Harvey *et al.*, 2018).

Model pembelajaran TGfU membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan cara belajar dalam kelompok dan bekerja sama. Hal ini sesuai dengan pendapat bahwa konsep pembelajaran berbasis TGfU juga lebih menekankan pada keaktifan peserta didik. Peserta didik tidak hanya dapat mengembangkan sebagian besar keterampilan psikomotoriknya, tetapi juga ranah afektif dan kognitifnya berkembang dengan baik (Licorish *et al.*, 2018; Pondee *et al.*, 2021). Selain itu, penelitian yang relevan dari (Lameras *et al.*, 2021; Levenberg *et al.*, 2020) penelitian tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGfU dengan menggunakan media permainan *dodgeball* dapat meningkatkan dan mengembangkan keterampilan melempar dan menangkap

Model TGfU ini mengusulkan penggunaan permainan, karena memfasilitasi mengatasi keterbatasan dengan menempatkan pembelajaran keterampilan dalam konteks tertentu, sehingga memungkinkan pemahaman permainan dan pengembangan pengetahuan taktis dan meningkatkan kemampuan pemecahan masalah melalui pelaksanaan keterampilan dan pengambilan keputusan. Selain itu, model TGfU berfokus pada pembelajaran peserta didik dalam pendidikan permainan dalam hal memahami apresiasi permainan, kesadaran taktis, pengambilan keputusan, dan pelaksanaan keterampilan (Harvey *et al.*, 2016). Berbeda dengan pendekatan teknik, TGfU

dimulai dengan permainan yang dimodifikasi untuk memastikan bahwa semua anak dapat bermain dan memperoleh wawasan yang berharga. Pembelajaran juga dipandu dengan mengajukan beberapa pertanyaan kepada peserta didik yang berfokus pada bagaimana anak-anak berfokus pada beberapa aspek taktis permainan. Aktivitas yang terkait dengan permainan kemudian diikuti oleh kesempatan untuk mencoba solusi potensial (Wang & Wang, 2018).

Pembelajaran yang dilakukan melalui TGfU dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan solusi baru untuk tugas-tugas motorik, yang mungkin lebih cocok untuk memfasilitasi kreativitas motorik (Marinšek & Lukman, 2022). Model TGfU diimplementasikan dengan pendekatan kepada peserta didik secara keseluruhan untuk mendapatkan pengalaman belajar yang mengarah pada peningkatan partisipasi dan motivasi peserta didik dalam belajar (Bracco *et al.*, 2019). Kelebihan lain dari TGfU adalah memungkinkan peserta didik untuk menikmati pembelajaran dan memperoleh pengetahuan dengan cara yang menyenangkan, inspiratif, kreatif, dan mengubah suatu kegiatan atau tugas menjadi permainan (Zhen-Rong, 2021).

TGfU mendukung peningkatan keterampilan rekayasa permainan dengan memberikan dampak afektif yang positif dan mendorong perkembangan pribadi dan sosial (Kinnerk *et al.*, 2018). Pembentukan afektif menjadi penting karena peserta didik dapat belajar untuk bertanggung jawab atas tindakan peserta didik dan berkembang melalui pengalaman gerak dan permainan. Melalui kegiatan rutin yang menekankan pada gerak dan bermain, keterampilan fisik peserta didik seharusnya dapat berkembang dengan baik

(Invernizzi *et al.*, 2022). Semakin sering peserta didik melakukan gerakan-gerakan dasar permainan, maka gerakan peserta didik akan semakin matang dan hal ini akan berpengaruh pada keterampilan bermainnya (Sgrò *et al.*, 2021; Utomo *et al.*, 2024).

Dari penelitian, beberapa studi telah membandingkan hasil yang diperoleh dengan menerapkan model TGfU dengan bentuk pembelajaran lainnya, seperti model teknis (Barba-Martín *et al.*, 2020). Penelitian lain menyoroti TGfU sebagai model pedagogis yang tepat dalam penjas dengan mempromosikan pembelajaran melalui pengetahuan dan pemahaman tentang permainan/olahraga, sehingga mencapai motivasi internal atau intrinsik dalam diri peserta didik. Lebih jauh lagi, motivasi tersebut membantu mereka untuk mencapai kebiasaan aktivitas fisik yang tepat dan bahkan menikmati olahraga (Long & Lung, 2018). Hal ini didalilkan sebagai model minat pedagogis karena memberikan peluang yang lebih besar untuk partisipasi peserta didik dan meningkatkan motivasi untuk belajar (Hortigüela & Hernando, 2017; Úbeda-Colomer *et al.*, 2017).

Berdasarkan kesimpulan dari penelitian ini, disarankan agar pendekatan TGfU dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran PJOK. Secara khusus, saran dalam penelitian ini ditujukan kepada guru PJOK untuk selalu kreatif dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai model pembelajaran.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini tidaklah sempurna, hal ini dikarenakan keterbatasan-keterbatasan di dalam melakukan penelitian. Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Subjek uji coba guru dan peserta didik dalam penelitian ini jumlahnya masih terlalu kecil.
2. Subjek uji efektivitas dalam penelitian ini jumlahnya masih terlalu kecil.
3. Diseminasi terhadap produk yang dikembangkan masih terbatas.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan tentang Produk

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data yang telah dilakukan, diperoleh kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil produk akhir yaitu pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang dikembangkan valid dan reliabel, sehingga sangat efektif digunakan oleh guru PJOK untuk proses pembelajaran.
2. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar berdasarkan penilaian ahli materi pada kategori layak, ahli media pada kategori layak, uji coba skala kecil pada kategori layak, dan uji coba skala besar pada kategori layak.
3. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU efektif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Beberapa saran yang dapat peneliti ajukan untuk memanfaatkan produk permainan hasil dari penelitian ini antara lain:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Guru seharusnya menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
- b. Penting untuk mengembangkan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

2. Saran Pengembangan Produk dan Peneliti Lanjutan

- a. Dibutuhkan waktu untuk proses pengembangan, identifikasi, dan validasi yang lebih lama untuk meningkatkan kualitas produk.
- b. Perlu adanya penelitian lanjutan yang akan melengkapi kekurangan pada penelitian sebelumnya.
- c. Instrumen penilaian perlu dikembangkan lagi agar menjadi lebih baik.
- d. Peneliti lain dapat melakukan penelitian lebih lanjut menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar mencakup aspek yang lebih banyak dan mengaplikasikannya pada materi pembelajaran yang berbeda.
- e. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU diharapkan mampu menjembatani pergeseran nilai karakter peserta didik ke arah yang baik, seiring perkembangan games dan teknologi yang sangat kuat magnetnya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap perkembangan ilmu pengetahuan yang

bersifat progresif dan inovatif. Sumbangan dari hasil penelitian ini dapat menambah wawasan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.

- f. Bagi peneliti selanjutnya, perlu adanya kajian dan pengembangan-pengembangan lebih lanjut untuk menambah khasanah pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar agar dapat menunjang proses pembelajaran PJOK di sekolah dasar yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan hasil dari pengembangan pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar, diharapkan dapat memberikan manfaat secara luas bagi dunia pendidikan khususnya guru dan peserta didik Sekolah Dasar kelas atas. Agar kebermanfaatan produk lebih maksimal, maka peneliti telah melakukan desiminasi yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar akan diimplementasikan di Kabupaten lain karena setiap daerah memiliki kondisi dan karakteristik peserta didik yang berbeda.
2. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan produk, penulis menerbitkan buku terkait pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan

motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang sudah disusun.

3. Pada tahap diseminasi dan penyebarluasan selanjutnya, penulis mengemas penelitian ini menjadi artikel.
4. Pengembangan lebih lanjut yaitu, mengemas pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar yang disusun pada aplikasi dan bisa diunduh pada *smartphone*, sehingga akan lebih praktis dalam penggunaan.
5. Pengembangan lebih lanjut yaitu, menyusun pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar dengan lebih bervariasi.
6. Dalam penyebarluasan produk, peneliti memberi saran yaitu bahwa sebelum disebarluaskan, sebaiknya produk ini dievaluasi kembali dan disesuaikan dengan kondisi sarana yang akan digunakan, serta diperluas lagi variabel penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Aartun, I. (2022). Pedagogies of embodiment in physical education—a literature review. *Sport, Education and Society*, 27(1), 1–13.
- Aep R., & Etor S. (2018). *Volleyball training and learning methods for the public*. Bandung: Alfabeta.
- Afif, M., & Komari, A. (2024). Development of PJOK learning e-module based on play activities on physical freshness materials for Grade 2 Junior High School. *Journal of Education, Teaching and Learning*, 9(1), 108-111.
- Aguss, R. M., Fahrizqi, E. B., & Wicaksono, P. A. (2021). Efektivitas vertical jump terhadap kemampuan smash bola voli putra. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 17(1), 1-9.
- Akhiruddin, S. P., Sujarwo, S. P., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2020). *Belajar & pembelajaran*. Gowa: CV. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alcalá, D. H., & Garijo, A. H. (2017). Teaching games for understanding: A comprehensive approach to promote student's motivation in physical education. *Journal of human kinetics*, 59(1), 17-27.
- Allen, C. P., Telford, R. M., Richard, D. T., & Olive, L. S. (2019). Sport, physical activity and physical education experiences: Associations with functional body image in children. *Psychology of Sport and Exercise*, 45, 101572.
- Alnedral, Zonifa, G., & Yendrizal. (2020). A volleyball skills test instrument for advanced-level students. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 2213–2219
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Andrianto, J. R. (2023). Teaching games for understanding (TGfU) learning model on learning motivation in soccer learning. *JOURNAL RESPECS (Research Physical Education and Sports)*, 5(2), 296-300.
- Aqilla, N. A., Rahmani, N. A., & Izzati, N. W. (2024). Relevansi filsafat konstruktivisme dalam meningkatkan pendidikan siswa di era digital. *Jurnal Genta Mulia*, 15(1), 36-47.

- Aquino, J. M. (2023). Teachers' management in implementation of CHED Memorandum Order (CMO) 39, series of 2021 towards the achievement of students' learning outcomes in physical education. *Physical Education and Sports: Studies and Research*, 2(1), 26-43.
- Araújo, C. R. P., Tosini, L., Freire, A. B., Costa, G. D. C. T., & Meira Jr, C. M. (2020). Reception-attack relation in men's and women's volleyball during the Rio 2016 Olympics. *Journal of Physical Education and Sport*, 20, 2008-2012.
- Area, M., & González, C. (2015). *De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. Educatio Siglo XXI* 33 (3): 15–38.
- Ariani, N. A., Masruro, Z., Saragih, S. Z., Hasibuan, R., Simamora, S. S., & Toni, T. (2022). *Buku ajar belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung.
- Arias-Estero, J. L., Jaquero, P., Martínez-López, A. N., & Morales-Belando, M. T. (2020). Effects of two TGfU lessons period on game performance, knowledge and psychosocial variables in elementary physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(10), 3378.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur penelitian; suatu pendekatan praktik. (Edisi revisi)* Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryanti, S., Victorian, A. R., Setiyo, E., Nanda, F. A., Azhar, S., & Motik, D. (2023). Assistance using mobile learning applications to improve skills physical education teacher in the 4.0 era. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 13(2), 188-198.
- Askildsen, C.-E. M., & Løndal, K. (2023). Practising in physical education: A study of a teacher's experiences and role enactment. *European Physical Education Review*, 30(1), 51–68.
- Astuti, A. T. (2020). Peningkatan kompetensi passing bawah bola voli melalui Teaching Games for Understanding (TGfU). *Jurnal Inovasi Pembelajaran Karakter*, 5(2).
- Astutik, N. W. W., Dimyati, Setiawan, C., & Hartanto, A. (2024). Warming up through games in physical education learning. Can it increase students' learning motivation and cooperation? *Fizjoterapia Polska* 2023; 23(5); 52-56.

- Azwar, S. (2018). *Penyusunan skala psikologi. Edisi II*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Barba-Martín, R. A., Bores-García, D., Hortigüela-Alcalá, D., & González-Calvo, G. (2020). The application of the teaching games for understanding in physical education. Systematic review of the last six years. *International journal of environmental research and public health*, 17(9), 3330.
- Barquero-Ruiz, C., Morales-Belando, M. T., & Arias-Estero, J. L. (2021). A teaching games for understanding program to deal with reasons for dropout in under-11 football. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 92(4), 618-629.
- Batez, M., Petrušič, T., Bogataj, Š., & Trajković, N. (2021). Effects of teaching program based on teaching games for understanding model on volleyball skills and enjoyment in secondary school students. *Sustainability*, 13(2), 606.
- Benelguemar, H., Bouabdellah, S., & Mouissi, F. (2020). The kinematical analysis of blocking skill in volleyball and their relationships with the explosive force of lower limbs. *International Journal of Sport Exercise and Training Sciences-IJSETS*, 6(2), 73-79.
- Bracco, E., Lodewyk, K., & Morrison, H. (2019). A case study of disengaged adolescent girls' experiences with teaching games for understanding in physical education. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 10(3), 207-225.
- Brandt, J. O., Bürgener, L., Barth, M., & Redman, A. (2019). Becoming a competent teacher in education for sustainable development: Learning outcomes and processes in teacher education. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 20(4), 630-653.
- Bumburo, B., Ita, S., Wanena, T., Wandik, Y., & Putra, M. F. P. Permainan bola voli: sebuah tinjauan konseptual. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 38-44.
- Casey, A., & MacPhail, A. (2018). Adopting a models-based approach to teaching physical education. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(3), 294-310.
- Cenic, D., Petrović, J., & Cenić, S. (2019). The most important motivation factors for knowledge acquisition and successful learning. *Facta Universitatis, Series: Teaching, Learning and Teacher Education*, 149-159.

- Chan, F., & Indrayeni, Y. (2018). Meningkatkan kemampuan *passing* bawah dalam permainan bola voli melalui pendekatan TGfU pada siswi kelas Viii Smp Negeri 11 Muaro Jambi. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 186-197.
- Chu, H. C., & Hung, C. M. (2015). Effects of the digital game-development approach on elementary school Students' learning motivation, problem solving, and learning achievement. *International Journal of Distance Education Technologies (IJDET)*, 13(1), 87-102.
- Clark, C., Penney, D., Whittle, R., & Jones, A. (2023). Gendered pedagogy in senior secondary physical education curriculum enactment. *Curriculum Studies in Health and Physical Education*, 1–19
- Cocca, A., Carbajal Baca, J. E., Hernandez Cruz, G., & Cocca, M. (2020). Does a multiple-sport intervention based on the TGfU pedagogical model for physical education increase physical fitness in primary school children?. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(15), 5532.
- Custodio, N. F., & Pintor, M. D. (2021). Experiencia didáctica empírica sobre la clase invertida en el área de Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 189-197.
- Darman, R. A. (2020). *Belajar dan pembelajaran*. Sulawesi Selatan: Guepedia.
- Daulay, B., & Daulay, S. S. (2018). Pengembangan variasi latihan kombinasi *passing* dan smash dalam bola voli. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 20(1), 37-42.
- Destriana, Yusfi, H., & Muslimin. (2021). *Model pembelajaran permainan bola voli*. Bening Media
- Dewanti, G., Nompembri, S., Hartanto, A., & Arianto, A. C. (2023). Development of physical education learning outcomes assessment instruments for volleyball materials based on game performance assessment instrument. *Physical Education Theory and Methodology*, 23(2), 170-177.
- Djamaludin. A., & Wardana. (2019). *Belajar dan pembelajaran, 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Sulawesi Selatan: Penerbit CV Kaaffah Learning Center.
- Echeverría, S. L., Lacruz, I. C., & Pardo, B. M. (2023). Visión del docente universitario sobre la inclusión de la sostenibilidad curricular en la formación de maestros de Educación Física de la Universidad de

Zaragoza. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (50), 583-592.

Estevan, I., Bardid, F., Utesch, T., Menescardi, C., Barnett, L. M., & Castillo, I. (2021). Examining early adolescents' motivation for physical education: Associations with actual and perceived motor competence. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 26(4), 359-374.

Fani, R. A., & Sukoco, P. (2019). Volleyball learning media using method of teaching games for understanding adobe flash-based. *Psychology, Evaluation, and Technology in Educational Research*, 2(1), 34-50.

Festiawan, R., Sumanto, E., Febriani, A. R., Permadi, A. A., Arifin, Z., Utomo, A. W., ... & Pratama, K. W. (2024). The hybrid learning system with project based learning: Can it increase creative thinking skill and learning motivation in physical education learning?. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (56), 1009-1015.

Filgona, J., Sakiyo, J., Gwany, D. M., & Okoronka, A. U. (2020). Motivation in learning. *Asian Journal of Education and social studies*, 10(4), 16-37.

Firdaus, A., Alnedral, M. P., Hermanzoni, M. P., Mariati, S., & Pd, S. (2024). Peningkatan peningkatkan kemampuan *passing* bawah bola voli melalui pendekatan bermain atlet Ekstrakurikuler SMA N 1 kotanopan kabupaten mandailing natal. *Gladiator*, 4(5), 905-918.

Fizi, R. M., Winarni, S., & Hartanto, A. (2023). A game model in physical education to improve motor skills, cooperation, and discipline of primary school learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(6), 448-455.

Francesco, C., Coco, D., Frattini, G., Vago, P., & Andrea, C. (2019). Effective teaching competences in Physical Education. *Journal of physical education and sport*, 19, 1806-1813.

Frikha, M., Mezghanni, N., Chaâri, N., Ben Said, N., Alibrahim, M. S., Alhumaid, M. M., ... & Abouzeid, N. (2024). Towards improving online learning in physical education: Gender differences and determinants of motivation, psychological needs satisfaction, and academic achievement in Saudi students. *Plos one*, 19(2), e0297822.

García-Castejón, G., Camerino, O., Castañer, M., Manzano-Sánchez, D., Jiménez-Parra, J. F., & Valero-Valenzuela, A. (2021). Implementation of a hybrid educational program between the model of personal and social responsibility (TPSR) and the teaching games for understanding (TGfU) in physical education and its effects on health: an approach based on mixed methods. *Children*, 8(7), 573.

- García-Hermoso, A., Alonso-Martínez, A. M., Ramírez-Vélez, R., Pérez-Sousa, M. Á., Ramírez-Campillo, R., & Izquierdo, M. (2020). Association of physical education with improvement of health-related physical fitness outcomes and fundamental motor skills among youths: a systematic review and meta-analysis. *JAMA pediatrics*, 174(6), e200223-e200223.
- García-López, L. M., Gutiérrez, D., Sánchez-Mora, D., & Harvey, S. (2019). Teachers' use of teaching games for understanding in Central Spain. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 24(5), 463-477.
- Gargallo García, M., Manresa Rocamora, A., Maravé-Vivas, M., & Chiva-Bartoll, O. (2024). Contribuciones del modelo Teaching Games for Understanding a la motivación y necesidades psicológicas básicas del alumnado. *Retos*, 54, 825-834.
- Gaspar, V., Gil-Arias, A., Del Villar, F., Práxedes, A., & Moreno, A. (2021). How TGfU influence on students' motivational outcomes in physical education? A study in elementary school context. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 18(10), 5407.
- Gerdin, G., Philpot, R. A., Larsson, L., Schenker, K., Linner, S., Moen, K. M., ... & Legge, M. (2019). Researching social justice and health (in) equality across different school health and physical education contexts in Sweden, Norway and New Zealand. *European Physical Education Review*, 25(1), 273-290.
- Gil-Arias, A., Harvey, S., Cárceles, A., Práxedes, A., & Del Villar, F. (2017). Impact of a hybrid TGfU-Sport Education unit on student motivation in physical education. *PloS one*, 12(6), e0179876.
- Gillison, F. B., Rouse, P., Standage, M., Sebire, S. J., & Ryan, R. M. (2019). A meta-analysis of techniques to promote motivation for health behaviour change from a self-determination theory perspective. *Health psychology review*, 13(1), 110-130.
- Gómez, O. R. O., Enriquez, O. N., Luján, R. C., Longoria, R. J. N., Jurado, F. V., & Sambrano, G. S. (2023). Teaching Games for Understanding (TGfU) un método de enseñanza comprensiva en educación física: Revisión Sistemática de los últimos 5 años. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (48), 374-379.
- Gonzalez-Villora, S., Evangelio, C., Sierra-Diaz, J., & Fernandez-Rio, J. (2019). Hybridizing pedagogical models: A systematic review. *European Physical Education Review*, 25(4), 1056-1074.

- Gopalan, V., Bakar, J. A. A., Zulkifli, A. N., Alwi, A., & Mat, R. C. (2017, October). A review of the motivation theories in learning. In *Aip conference proceedings* (Vol. 1891, No. 1). AIP Publishing.
- Gould, R. (2024). Motivation theory. In *A guide to key theories for human resource management research* (pp. 171-184). Edward Elgar Publishing.
- Groening, C., & Binnewies, C. (2019). "Achievement unlocked!"-The impact of digital achievements as a gamification element on motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 97, 151-166.
- Gustian, U., Gandasari, F. M., & Mahendra, A. (2024). Effectiveness of Teaching Games for Understanding (TGfU): Using a modified Kasti game to stimulate elementary school students' motor skills. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(1), 54-63.
- Ha, A. S., Wang, L., & Collins, J. (2014). Perceptions of Hong Kong physical education teachers on Teaching Games for Understanding: Implications for continuing professional development. *Educational Research Journal*, 29(1/2), 91-110.
- Hakiky, N., Nurjanah, S., & Fauziati, E. (2023). Kurikulum merdeka dalam perspektif filsafat konstruktivisme. *Tsaqofah*, 3(2), 194-202.
- Halim, A., Tangkudung, J., & Dlis, F. (2019). The Smash Ability in Volleyball Games: The experimental study of teaching style and motor ability. *Journal of Education, Health and Sport*, 9(12), 87-100.
- Halldorsson, V., Thorlindsson, T., & Katovich, M. A. (2017). Teamwork in sport: A sociological analysis. *Sport in Society*, 20(9), 1281-1296.
- Hamalik, O. (2018). *Kurikulum dan pembelajaran. Cetakan kelima*. Jakarta: Bumi. Aksara
- Harvey, S., Gil-Arias, A., & Claver, F. (2020). Effects of teaching games for understanding on tactical knowledge development in middle school physical education. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(3), 1369-1379.
- Harvey, S., Pill, S., & Almond, L. (2018). Old wine in new bottles: a response to claims that teaching games for understanding was not developed as a theoretically based pedagogical framework. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 23(2), 166-180.

- Harvey, S., Song, Y., Baek, J. H., & Van Der Mars, H. (2016). Two sides of the same coin: Student physical activity levels during a game-centred soccer unit. *European Physical Education Review*, 22(4), 411-429.
- Heckhausen, J., & Heckhausen, H. (Eds.). (2018). *Motivation and action*. Springer.
- Heemsoth, T., Boe, L., Bükers, F., & Krieger, C. (2022). Fostering pre-service teachers' knowledge of 'teaching games for understanding' via video-based vs. Text-based teaching examples. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 27(1), 77-90.
- Hidayati, T., Handayani, I., & Ikasari, I. H. (2019). *Statistika dasar panduan bagi dosen dan mahasiswa*. Banyumas: Penda Persada.
- Hikmiyah, S. N., & Burhanuddin, H. (2020). Konsep motivasi belajar di masa pandemi covid 19. *Al-Aufa: Jurnal Pendidikan dan Kajian Keislaman*, 2(2), 85-100.
- Hortigüela, D., & Hernando, A. (2017). Teaching Games for Understanding: A comprehensive approach to promote student's in physical Education. *Journal of Human Kinetics*, 59, 17-27.
- Howard, J. L., Bureau, J. S., Guay, F., Chong, J. X., & Ryan, R. M. (2021). Student motivation and associated outcomes: A meta-analysis from self-determination theory. *Perspectives on Psychological Science*, 16(6), 1300-1323.
- Invernizzi, P. L., Signorini, G., Rigon, M., Larion, A., Raiola, G., D'Elia, F., ... & Scurati, R. (2022). Promoting Children's Psychomotor Development with Multi-Teaching Didactics. *International journal of environmental research and public health*, 19(17), 10939.
- Irwanto, E. (2021). *Buku ajar bola voli; Sejarah, teknik dasar, strategi, peraturan dan perwasitan*. Yogyakarta: K-Media.
- Irwanto, E., & Nuriawan, R. (2021, November). Passing, pengumpan dan serangan pada permainan bola voli . In *Prosiding Seminar Nasional IPTEK Olahraga (SENALOG)* (Vol. 4, No. 1).
- Ismail, M., & Tunggul, E. (2020). Pengaruh latihan bench step terhadap kemampuan smash semi dalam permainan bola voli pada Club Hmbs. *Tadulako Journal Sport Sciences And Physical Education*, 8(1), 131-136.

- Jarrett, K., & Light, R. (2020). Physical education teachers' use of game based approaches in England and Australia. In *Game sense for teaching and coaching: International perspectives*. Routledge.
- Kardiyanto, D. W., & Sunardi. (2020). *Kepelatihan bola voli*. Zifatama Jawa
- Khan, T., Johnston, K., & Ophoff, J. (2019). The impact of an augmented reality application on learning motivation of students. *Advances in Human-Computer Interaction*, 2019(1), 7208494.
- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis model-model pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1-27.
- Kinnerk, P., Harvey, S., Kearney, P., MacDonncha, C., & Lyons, M. (2019). An investigation of the self-reported practice activities and session sequencing of inter-county Gaelic football coaches. *International Sport Coaching Journal*, 6(2), 211-219.
- Kirk, D. (2017). Teaching games in physical education: Towards a pedagogical model. *Revista portuguesa de Ciências do Desporto*.
- Knaus, M. C., Lechner, M., & Reimers, A. K. (2020). For better or worse?—The effects of physical education on child development. *Labour Economics*, 67, 101904.
- Komari, A., Setyawan, H., Kriswanto, E. S., Sujarwo, S., García-Jiménez, J. V., Pavlovic, R., ... & Shidiq, A. A. P. (2024). The effect of physical education (PE) class management using badminton materials to improve elementary school (ES) students' concentration. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (56), 520-526.
- Komari, A., Yuliarto, H., Solikhin, M. N., Sadewa, Y. R., & Setyawan, H. (2024). Differences in the implementation of physical education (PE) planning containing 21st-century skills based on period of work and gender. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (57), 697-706.
- Kristiyandaru, A., & Ristanto, K. O. (2020, October). Merdeka Belajar dalam Perspektif Pendidikan Jasmani Sebagai mata pelajaran pengembangan karakter. In *Prosiding Seminar Nasional LP3M* (Vol. 2).
- Kurniawan, R., Heynoek, F. P., Bakti, F. R. F. K., & Sigit, C. N. (2022). Motivation in physical education for junior high school students: a gender perspective. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(12), 3072-3079.

- Lameras, P., Arnab, S., De Freitas, S., Petridis, P., & Dunwell, I. (2021). Science teachers' experiences of inquiry-based learning through a serious game: a phenomenographic perspective. *Smart Learning Environments*, 8(1), 7.
- Latif, N. S. (2020). Teori Belajar Behaviorisme. *Jurnal Psikologi*, March, 57.
- Lee, H. S., & Lee, J. (2021). Applying artificial intelligence in physical education and future perspectives. *Sustainability*, 13(1), 351.
- Levenberg, M. G., Armstrong, T., & Johnson, I. L. (2020). Teaching dance for understanding: Reconceptualizing dance in physical education. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 91(6), 3-7.
- Licorish, S. A., Owen, H. E., Daniel, B., & George, J. L. (2018). Students' perception of Kahoot!'s influence on teaching and learning. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 13(1), 1-23.
- Lince, L. (2022, May). Implementasi kurikulum merdeka untuk meningkatkan motivasi belajar pada sekolah menengah kejuruan pusat keunggulan. In *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai* (Vol. 1, pp. 38-49).
- Lola, A. C., & Tzetzis, G. (2020). Analogy versus explicit and implicit learning of a volleyball skill for novices: The effect on motor performance and self-efficacy. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(5), 2478– 2486.
- Long, W. X., & Lung, W. H. (2018). An action research: teaching games for understanding on badminton in a junior school. *National Taiwan Normal University*.
- López-Belmonte, J., Parra-González, M. E., Segura-Robles, A., & Pozo-Sánchez, S. (2020). Scientific mapping of gamification in web of science. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 10(3), 832-847.
- López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., Fuentes-Cabrera, A., & Parra-González, M. E. (2020). Evaluating activation and absence of negative effect: Gamification and escape rooms for learning. *International journal of environmental research and public health*, 17(7), 2224.
- Lumbantobing, P. A. (2020). The contribution of lecturer pedagogical competence, intellectual intelligence and self-efficacy of student learning motivation. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 3(1), 564-573.

- Madeira, L., Saraiva, G., Túlio, M., França, A., Economics, D., Foundation, G., & Grande, R. (2019). SSM - population health a gender analysis of the impact of physical education on the mental health of Brazilian Schoolchildren. *SSM - Population Health*, 8(May), 100–419.
- Maldonado, E., Zamarripa, J., Ruiz-Juan, F., Pacheco, R., & Delgado, M. (2019). Teacher autonomy support in physical education classes as a predictor of motivation and concentration in Mexican students. *Frontiers in psychology*, 10, 2834.
- Mandolesi, L., Polverino, A., Montuori, S., Foti, F., Ferraioli, G., Sorrentino, P., & Sorrentino, G. (2018). Effects of physical exercise on cognitive functioning and wellbeing: biological and psychological benefits. *Frontiers in psychology*, 9, 509.
- Marinšek, M., & Lukman, N. (2022). Teaching strategies for promoting motor creativity and motor skill proficiency in early childhood. *Economic research-Ekonomska istraživanja*, 35(1), 2645-2653.
- Martín, G. M., & Martín, P. J. J. (2021). Propuesta metodológica para implantar el aprendizaje cooperativo en las clases de educación física en base a los dominios de acción motriz. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (42), 524-534.
- Martín Ruiz, J., da Vinha Ricieri, D., Ruiz Sanchis, L., & Santamaría Fernández, R. (2018). Improvement of balance in a 7-year-old child through a six-week learning programme. *Journal of human sport & exercise*, 13(1), 205-217.
- Martínez-Lirola, M. (2018). La importancia de introducir la competencia intercultural en la educación superior: Propuesta de actividades prácticas. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 40-58.
- Martínez-Santos, R., Founaud, M. P., Aracama, A., & Oiarbide, A. (2020). Sports teaching, traditional games, and understanding in physical education: A tale of two stories. *Frontiers in Psychology*, 11, 581721.
- Martínez-Santos, R., & Oiarbide, A. (2020). De la loi ludosportive à l'action motrice. Essai sur un processus ethnomoteur élémentaire. *Prise de décision et performance sportive: Approche praxéologique*, 79-96.
- Maryono, M., Budiono, H., & Okha, R. (2018). Implementasi pendidikan karakter mandiri di sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1), 20-38.

- Mattar, J. (2018). Constructivism and connectivism in education technology: Active, situated, authentic, experiential, and anchored learning. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 21(2).
- Meléndez Nieves, A., & Estrada Oliver, L. (2019). Introducing a TGfU Mini-volleyball Unit: Editor: Ferman Konukman. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 90(9), 56-60.
- Metzler, M. (2017). *Instructional models in physical education*. Routledge.
- Mirdad, J. (2020). Model-model pembelajaran (empat rumpun model pembelajaran). *Jurnal sakinah*, 2(1), 14-23.
- Morales-Belando, M. T., Kirk, D., & Arias-Estero, J. L. (2022). A systematic review of teaching games for understanding intervention studies from a practice-referenced perspective. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 93(4), 670-681.
- Muhajirah, M. (2020). Basic of learning theory: (Behaviorism, cognitivism, constructivism, and humanism). *International Journal of Asian Education*, 1(1), 37-42.
- Muzakki, A. (2022). *Buku ajar pembelajaran penjas sekolah dasar disertai panduan pembelajaran olahraga dan permainan tradisional*. Jawa Barat: CV. Feniks Muda Sejahtera.
- Nugraha, U., & Yuliawan, E. (2021). Meningkatkan hasil belajar *passing* atas bola voli melalui pendekatan gaya mengajar latihan dengan menggunakan audio visual. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga dan Kesehatan*, 10(2), 231-242.
- Oliva, H. A. (2017). La gamificación como estrategia metodológica en el contexto educativo universitario. *Realidad y Reflexión*, 2016, Año. 16, núm. 44, p. 108-118.
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., Van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797-813.
- Ortiz Gómez, O. R., Nuñez Enriquez, O., Candía Luján, R., Nájera Longoria, R. J., Valenzuela Jurado, F., & Santos Sambrano, G. (2023). Teaching Games for Understanding (TGfU) un método de enseñanza comprensiva en educación física: Revisión Sistemática de los últimos 5 años. *Retos: Nuevas Perspectivas de Educación Física, Deporte y Recreación*, 48.

- Østerlie, O., & Kjelaas, I. (2019, October). The perception of adolescents' encounter with a flipped learning intervention in Norwegian physical education. In *Frontiers in Education* (Vol. 4, p. 114). Frontiers Media SA.
- Pangrazi, R. P., & Beighle, A. (2019). *Dynamic physical education for elementary school children*. Human Kinetics Publishers
- Papagiannopoulos, D., Digelidis, N., & Syrmipas, I. (2023). PE teachers' perceptions of and experiences with using the TGFU model in teaching team games in elementary school. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(2), 482-491.
- Parente, T. A., Ginciene, G., & Impolcetto, F. M. (2020). Volleyball in school physical education and student difficulties: analysis based on tactical principles. *Journal of Physical Education and Sport*, 20(5), 2945-2951.
- Parker, M., MacPhail, A., O'Sullivan, M., Ní Chróinín, D., & McEvoy, E. (2018). 'Drawing' conclusions: Irish primary school children's understanding of physical education and physical activity opportunities outside of school. *European Physical Education Review*, 24(4), 449-466.
- Parnawi, A. (2019). *Psikologi belajar*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Parra-González, M. E., López-Belmonte, J., Segura-Robles, A., & Moreno-Guerrero, A. J. (2021). Gamification and flipped learning and their influence on aspects related to the teaching-learning process. *Heliyon*, 7(2).
- Parra-González, M. E., & Segura-Robles, A. (2019). Producción científica sobre gamificación en educación: un análisis cuantitativo. *Rev. Educ.* 5, 113–131.
- Partovi, T., & Razavi, M. R. (2019). The effect of game-based learning on academic achievement motivation of elementary school students. *Learning and Motivation*, 68, 101592.
- Paskaleva, R., & Vacheva, D. (2019). Motivation of students for active participation in practical training. *KNOWLEDGE-International Journal*, 30(2), 379-383.
- Pérez-Manzano, A., & Almela-Baeza, J. (2018). Gamification and transmedia for scientific promotion and for encouraging scientific careers in adolescents. *Comunicar: Media Education Research Journal*, 26(55), 93-103.

- Permata, L. D., Rahmawati, D., & Fitriana, L. (2018). Pembelajaran matematika SMP dalam perspektif landasan filsafat konstruktivisme. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 5(1).
- Pill, S., Gambles, E. A. F., & Griffin, L. L. (Eds.). (2023). *Teaching games and sport for understanding* (pp. 1-230). Routledge.
- Pisabarro, A. M., & Vivaracho, C. E. (2018). *Gamificación en el aula: gincana de programación. Re-Visión*, 11 (1), 85-93.
- Pondee, P., Panjaburee, P., & Srisawasdi, N. (2021). Preservice science teachers' emerging pedagogy of mobile game integration: A tale of two cohorts improvement study. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, 16(1), 16.
- Prabandaru, R. D., Lismadiana, L., & Nanda, F. A. (2020). Problem-based learning approach to improve service skills of badminton in physical education learning. *International Journal of Education and Learning*, 2(1), 14-24.
- Prameswari, N. S., Saud, M., Amboro, J. L., & Wahyuningsih, N. (2020). The motivation of learning art & culture among students in Indonesia. *Cogent Education*, 7(1), 1809770.
- Pratama, A., Wardiah, D., & Junaidi, I. A. (2023). The application of TGFU learning in volleyball upper *passing* learning. *Journal of Social Work and Science Education*, 4(3), 83-89.
- Pratiwi, E., & Oktaviani, M. N. (018). *Dasar-dasar pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar*. Lamongan: CV. Pustaka Djati.
- Pritchard, R., & Morgan, K. (2022). Developing coach education to enhance rugby coaches' understanding and application of game centred approaches—The importance of questioning. *International Journal of Sports Science & Coaching*, 17(5), 943-952.
- Priyadi, B. (2021). Efektivitas penerapan model problem based learning terhadap peningkatan hasil belajar bola voli. *Physical Activity Journal (PAJU)*, = 3(1), 41-54.
- Purwanto, S., & Susanto, E. (2018). *Nilai-nilai karakter dalam pendidikan jasmani*. Yogyakarta: UNY Press.
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using learning media to increase learning motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53-60.

- Putra, D., Sinurat, R., & Janiarli, M. (2023). Pelaksanaan ekstrakurikuler bola voli mini di Sekolah Dasar Negeri 37 Tampunik Kecamatan Lengayang Kabupaten Pesisir Selatan. *Journal Of Sport Education and Training*, 4(1), 46-50.
- Qiu, J. (2019). A preliminary study of English mobile learning model based on constructivism. *Theory and Practice in Language Studies*, 9(9), 1167-1172.
- Qohhar, W., & Pazriansyah, D. (2019). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Teaching Games for Understanding (TGFU) terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar sepakbola. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 27-35.
- Quintas-Hijós, A., Peñarrubia-Lozano, C., & Bustamante, J. C. (2020). Analysis of the applicability and utility of a gamified didactics with exergames at primary schools: Qualitative findings from a natural experiment. *PloS one*, 15(4), e0231269.
- Richardson, C., & Mishra, P. (2018). Learning environments that support student creativity: Developing the SCALE. *Thinking skills and creativity*, 27, 45-54.
- Ridwan & Astuti, S. D. (2021). *Pendidikan jasmani dan olahraga anak usia dini*. Jambi: Anugerah Pratama Press.
- Rifai, F., Wiyanto, A., & Kresnapati, P. (2021). Peningkatan hasil belajar *passing* bawah bola voli melalui Teaching Games for Understanding pada pembelajaran kurikulum 2013. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 2(1), 14-19.
- Ritonga, I., Gusril, G., Kiram, Y., Lanos, M. E. C., & Festiawan, R. (2024). Designing an innovative learning model for fundamental throwing and catching skills using the teaching games for understanding (tgfu) approach in elementary education. *Retos*, 61, 448-454.
- Rivera, C. F., Villouta, P. L., Urra, S. F., Mendez, A. G., Sabando, G. M., & Esparza, A. T. (2021). Meanings attributed to the practice of physical activity, physical exercise and sport as a means of configuration of social networks and citizen participation. *Retos*, 42, 831-840.
- Riyanto, A., & Widiyanto, W. (2021). Development of korfbal games based on teaching games for understanding for elementary school. *Journal of Education, Health and Sport*, 11(8), 397-404.

- Rodríguez Rodríguez, J., Álvarez-Seoane, D., Arufe-Giráldez, V., Navarro-Patón, R., & Sanmiguel-Rodríguez, A. (2022). Textbooks and learning materials in physical education in the international context: Literature review. *International journal of environmental research and public health*, 19(12), 7206.
- Rojo-Ramos, J., González-Becerra, M. J., Gómez-Paniagua, S., Merellano-Navarro, E., & Adsuar, J. C. (2022). Analysis of the motivation of students of the last cycle of primary school in the subject of physical education. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 19(3), 1332.
- Romadhona, N. S., Kurniawan, R., & Darmawan, A. (2024). Investigating the effect of Teaching Games for Understanding (TGfU) models on motivation and academic learning time in physical education. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 5(1), 82-93.
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2020). Intrinsic and extrinsic motivation from a self-determination theory perspective: Definitions, theory, practices, and future directions. *Contemporary educational psychology*, 61, 101860.
- Ryan, R. M., Deci, E. L., Vansteenkiste, M., & Soenens, B. (2021). Building a science of motivated persons: Self-determination theory's empirical approach to human experience and the regulation of behavior. *Motivation Science*, 7(2), 97.
- Salazar-Ayala, C. M., & Gastélum-Cuadras, G. (2020). Self-determination theory in the physical education context: A systematic review. *Retos*, 83, 838-844.
- Samsinar, S. (2020). Urgensi learning resources (sumber belajar) dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194-205.
- Samsudin, S. (2024). Volleyball learning model based on Teaching Games For Understanding (TGfU) Junior High School Category. *JUARA: Jurnal Olahraga*, 9(1), 584-590.
- Sanjaya, W. (2018). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman, A. M. (2018). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Depok: Rajawali Pers.

- Sebila, F. H., Kusmaedi, N., & Juliantine, T. (2020). Penerapan Teaching Game for Understanding terhadap hasil belajar permainan bola voli. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 4(1), 23-30.
- Segura-Robles, A., Fuentes-Cabrera, A., Parra-González, M. E., & López-Belmonte, J. (2020). Effects on personal factors through flipped learning and gamification as combined methodologies in secondary education. *Frontiers in Psychology*, 11, 1103.
- Serrano Durá, J., Cabrera González, A., Rodríguez-Negro, J., & Monleón García, C. (2021). Results of a postural education program, with a gamified intervention vs traditional intervention. *Sportis. Scientific Journal of School Sport, Physical Education and Psychomotricity*, 7(2), 267-284.
- Sgrò, F., Barca, M., Schembri, R., Coppola, R., & Lipoma, M. (2021). Effects of different teaching strategies on students' psychomotor learning outcomes during volleyball lessons. *Sport Sciences for Health*, 1-9.
- Sierra-Díaz, M. J., Gonzalez-Villora, S., Pastor-Vicedo, J. C., & López-Sánchez, G. F. (2019). Can we motivate students to practice physical activities and sports through models-based practice? A systematic review and meta-analysis of psychosocial factors related to physical education. *Frontiers in psychology*, 10, 2115.
- Slameto. (2018). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi (rev. Ed.)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Stephanou, G., & Karamountzos, D. (2020). Enhancing students' metacognitive knowledge, metacognitive regulation and performance in physical education via TGFU. *Research in Psychology and Behavioral Sciences*, 8(1), 1-10.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian dan pengembangan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhirman & Yusuf. (2019). *Penelitian kuantitatif sebuah panduan praktis*. Mataram: CV Sanabil.
- Sujarwo. (2022). *77 fun-damental bola voli. Cara mudah dan menyenangkan menguasai bola voli*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sujarwo, S., Suharjana, S., Rachman, H. A., & Al Ardha, M. A. (2021). The development of physical education learning models for mini-volleyball to habituate character values among elementary school students. *Sport Mont*, 19(2), 29-33.

- Sukmadinata, N. S. (2018). *Metode penelitian pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sulz, L., Temple, V., & Gibbons, S. (2016). Measuring student motivation in high school physical education: Development and validation of two self-report questionnaires. *Physical Educator*, 73(3), 530.
- Sumarjono, S., Nopembri, S., & Yuliarto, H. (2024). Genealogy on Policies and Strategies of Physical Education for Elementary Schools in Indonesia. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (57), 416-425.
- Supriadi, D. (2019). Implementasi model teaching game for understanding terhadap Keterampilan Bermain dalam strike and fielding games. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 270-275.
- Syamsuryadin, S., Fauzi, F., Hartanto, A., Yachsie, B. T. P. W. B., & Arianto, A. C. (2021). Analisis teknik dasar open smash pada atlet bola voli Kabupaten Sleman. *Jurnal MensSana*, 6(2), 193-200.
- Tawakal, I. (2020). *Buku Jago Bola Voli*. Ilmu Cemerlang Group.
- Tomoliyus, T., & Sunardianta, R. (2020). Validitas dan reliabilitas instrumen tes reaktif agility tenis meja. *Jurnal Keolahragaan*, 8(2), 148-157.
- Ubeda-Colomer, J., Monforte, J., & Devís, J. D. (2017). Percepción del alumnado sobre una Unidad Didáctica de enseñanza comprensiva de los juegos deportivos de invasión en Educación Física. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación*, (31), 306-311.
- Uğraş, S., & Özen, G. (2020). Investigation of relationship between attitude to physical education course and school belonging. *Pedagogy of physical culture and sports*, 24(1), 48-53.
- Uno, H. B. (2021). *Teori motivasi & pengukurannya analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Utomo, A. W. (2020). Sosialisasi dan pelatihan permainan bola voli mini guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar se-Kecamatan Karas Kabupaten Magetan. In *Prosiding Seminar Nasional Rekart* (Vol. 1, pp. 42-51).
- Utomo, S., Nopembri, S., Pambudi, A. F., & Rahmatullah, M. I. (2024). TPSR-SE hybrid model of physical education: Seeing its influence on playing skills and respect. *Fizjoterapia Polska*, (3).

- Vansteenkiste, M., Aelterman, N., Haerens, L., & Soenens, B. (2019). Seeking stability in stormy educational times: A need-based perspective on (de) motivating teaching grounded in self-determination theory. In *Motivation in education at a time of global change: Theory, research, and implications for practice* (pp. 53-80). Emerald Publishing Limited.
- Waffak, M. N., Sukoco, P., Sugiyanto, F. X., Arifianti, E., Setiawan, J., & Daryono, R. W. (2022). Developing a basketball learning model using the teaching game for understanding (TGfU) approach to improve the effectiveness of HOTS in elementary schools. *Physical Education Theory and Methodology*, 22(3s), S21-S29.
- Wang, A. I. (2015). The wear out effect of a game-based student response system. *Computers & Education*, 82, 217-227.
- Wang, M., & Wang, L. (2018). Teaching games for understanding intervention to promote physical activity among secondary school students. *BioMed research international*, 2018(1), 3737595.
- Wibisono, R., Kartiko, D. C., & Hartoto, S. (2018). Improve the motivation of learning and learning outcomes *passing down volleyball through cooperative learning model*. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 5(2), 39-45.
- Widhiasto, R. W. W., Alsaudi, A. T. B. D., & Suyatno, S. (2020). Meningkatkan hasil belajar servis bawah bola voli mini melalui pembelajaran secara bertahap. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 11(2), 181-188.
- Widiyatmoko, P., & Kushartanti, W. (2020). Efek modifikasi jarak servis dan tinggi net terhadap keterampilan servis bawah pada atlet pelajar bola voli mini. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 16(1), 7-18.
- Xi, N., & Hamari, J. (2019). Does gamification satisfy needs? A study on the relationship between gamification features and intrinsic need satisfaction. *International Journal of Information Management*, 46, 210-221.
- Yudanto. (2022). The effect of game experience learning model and fundamental movement skills on psychosocial skills in youth soccer players. *Journal of Physical Education and Sport*, 22(5), 1227–1233.
- Zhen-Rong, J. I. A. (2021). Effects of teaching games for understanding integrated sport education model on college students' football cognitive performance and motor skills. *Revista de Cercetare și Intervenție Socială*, (72), 274-287.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

SURAT KETERANGAN VALIDASI

AHLI MATERI

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 052/UN34.16/Val/2024

05 April 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Drs. Suhadi, M.Pd
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Drs. Suhadi, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. Pastikan peralatan yang akan digunakan mudah diperoleh
dan aman bagi siswa
2. Pastikan sebelum pelaksanaan KBM sudah melakukan
FGD dengan Guru PJK
- 3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 22 April 2024
Validator,

Dr. Drs. Suhadi, M.Pd
NIP 19600505 198803 1 006

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1

C. Instrumen Validasi Materi

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran peserta didik SD kelas V				✓
	2	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas V				✓
	3	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran				✓
	4	Keakuratan materi permainan pengenalan teknik servis dan pasing bola voli				✓
	5	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas V				✓
	6	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong motivasi peserta didik SD kelas V				✓
	7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas V			✓	✓
	8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas V			✓	
	9	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai			✓	

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1

		dengan perkembangan peserta didik SD kelas V				
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas V				✓
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas V				✓
	12	Materi yang ada pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah disajikan secara berurutan				✓
	13	Materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah baik dalam penyusunan				✓
	14	Alur materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah dipahami				✓
	15	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	16	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipraktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	17	Tingkat keamanan alat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sesuai dengan standar keamanan				✓
	18	Tingkat keamanan bentuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU			✓	✓

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1

		sesuai dengan standar keamanan					
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah didapat					✓
	20	Peralatan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU menarik bagi peserta didik					✓
Bahasa	21	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas				✓	
	22	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU dapat dipahami					✓
	23	Penggunaan istilah pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah tepat					✓
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda				✓	

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 052/UN34.16/Val/2024

05 April 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. *Teliti abz ini lmsnya.*
2. *CPA diolah & paku?*
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 Mei 2024
Validator,
[Signature]
Dr. Sujarwo, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP 19830314 200801 1 012

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2

C. Instrumen Validasi Materi

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran peserta didik SD kelas V			✓	
	2	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas V			✓	
	3	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran			✓	
	4	Keakuratan materi permainan pengenalan teknik servis dan pasing bola voli			✓	
	5	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas V			✓	
	6	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong motivasi peserta didik SD kelas V			✓	
	7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas V			✓	
	8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas V			✓	
	9	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai			✓	

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2

		dengan perkembangan peserta didik SD kelas V				
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas V			✓	
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	12	Materi yang ada pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah disajikan secara berurutan			✓	
	13	Materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah baik dalam penyusunan			✓	
	14	Alur materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah dipahami			✓	
	15	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	16	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipraktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	17	Tingkat keamanan alat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sesuai dengan standar keamanan			✓	
	18	Tingkat keamanan bentuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU			✓	

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2

		sesuai dengan standar keamanan				
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah didapat			✓	
	20	Peralatan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU menarik bagi peserta didik			✓	
Bahasa	21	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas			✓	
	22	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU dapat dipahami			✓	
	23	Penggunaan istilah pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah tepat			✓	
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda			✓	

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 052/UN34.16/Val/2024

05 April 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGTU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. Materi yang dikembangkan memiliki game dasar dalam permainan bola voli
2. Materi yang dikembangkan didasarkan pada kajian ilmiah dan representatif
3. Materi yang dikembangkan diberikan dengan KI dan KD (sesuai dengan kurikulum)

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, April 2024
Validator

Dr. Widiyanto, S.Or., M.Kes
NIP 19820605 200501 1 002

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3

C. Instrumen Validasi Materi

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran peserta didik SD kelas V			✓	
	2	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas V			✓	
	3	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran			✓	
	4	Keakuratan materi permainan pengenalan teknik servis dan passing bola voli				✓
	5	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas V				✓
	6	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong motivasi peserta didik SD kelas V				✓
	7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas V			✓	
	8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas V			✓	
	9	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai			✓	

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3

		dengan perkembangan peserta didik SD kelas V				
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas V			✓	
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	12	Materi yang ada pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah disajikan secara berurutan			✓	
	13	Materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah baik dalam penyusunan			✓	
	14	Alur materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah dipahami			✓	
	15	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	16	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipraktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	17	Tingkat keamanan alat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sesuai dengan standar keamanan			✓	
	18	Tingkat keamanan bentuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU			✓	

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3

		sesuai dengan standar keamanan				
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah didapat			✓	
	20	Peralatan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU menarik bagi peserta didik			✓	
Bahasa	21	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas			✓	
	22	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU dapat dipahami			✓	
	23	Penggunaan istilah pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah tepat				✓
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda			✓	

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: 052/UN34.16/Val /2024

05 April 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Prof. Dr. Guntur, M.Pd
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd.

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGTU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Guntur, M.Pd
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

(sudah siap/~~belum siap~~)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
saran sebagai berikut:

1. *mohon cek kembali dan ulas*
2.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17/02/2021
Validator,

Prof. Dr. Guntur, M.Pd
NIP 19810926 200604 1 001

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4

C. Instrumen Validasi Materi

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Isi	1	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan Capaian Pembelajaran peserta didik SD kelas V				✓
	2	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan gerak peserta didik SD kelas V				✓
	3	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah sesuai dengan materi pada Tujuan Pembelajaran			✓	
	4	Keakuratan materi permainan pengenalan teknik servis dan pasing bola voli				✓
	5	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong rasa ingin tahu peserta didik SD kelas V				✓
	6	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mendorong motivasi peserta didik SD kelas V				✓
	7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan aktivitas gerak peserta didik SD kelas V				✓
	8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik peserta didik SD kelas V				✓
	9	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sesuai				✓

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4

		dengan perkembangan peserta didik SD kelas V				
Kualitas	10	Teknik penyampaian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU yang dikembangkan sudah sesuai untuk peserta didik SD kelas V				✓
	11	Penyajian materi menarik bagi guru dan peserta didik SD kelas V				✓
	12	Materi yang ada pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah disajikan secara berurutan				✓
	13	Materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah baik dalam penyusunan			✓	
	14	Alur materi pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah dipahami			✓	
	15	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipahami guru dan peserta didik SD kelas V			✓	
	16	Petunjuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas dan mudah dipraktikkan bagi guru dan peserta didik SD kelas V				✓
	17	Tingkat keamanan alat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sesuai dengan standar keamanan				✓
	18	Tingkat keamanan bentuk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU				✓

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4

		sesuai dengan standar keamanan				
	19	Peralatan yang dibutuhkan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU mudah didapat				✓
	20	Peralatan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU menarik bagi peserta didik				✓
Bahasa	21	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU jelas			✓	
	22	Kalimat pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU dapat dipahami			✓	
	23	Penggunaan istilah pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah tepat				✓
	24	Tidak terdapat penafsiran ganda			✓	

LAMPIRAN 2

SURAT KETERANGAN VALIDASI

AHLI MEDIA

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: 078/UN34.16/Val/2024

4 Juni 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:


Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. perlu di perhatikan Instrumen motivasi di lampirkan dalam buku untuk mengukur motivasi peserta didik. Bukan hanya kisi-kisi
2. untuk peserta didik sd perlu ditambahkan gambar-gambar yg menarik dgn warna-warna yg sesuai dgn anak. Gambar di permainan perlu & pertimbangan dgn gambar anak anak yg lebih jelas
3. dalam aktivitas permainan, munculkan TGFU.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Juni 2024
Validator,


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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 1

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				✓
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan				✓
	3	Kelengkapan materi yang diberikan			✓	
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik			✓	
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik			✓	
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan materi pembelajaran bola voli				✓
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PJOK				✓
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati hasil belajar PJOK materi bola voli				✓
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				✓
	12	Kesesuaian ukuran buku				✓
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				✓
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				✓
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				✓
	16	Kesesuaian tata letak gambar			✓	
	17	Ukuran gambar proporsional			✓	
	18	Ilustrasi gambar menarik			✓	
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai				✓
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				✓

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 078/UN34.16/Val/2024

4 Juni 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat 2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Gambar Sampul Kalau bisa dalam situasi pembelajaran bukan seperti pertandingan kompetisi.
2. Gambar - Gambar kegiatan pembelajaran kalau bisa dipecah-pecah sesuai pelaksanaan tugas / permainan.
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Juni 2024
Validator,

Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP 19740317 200812 1 003

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 2

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				✓
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan				✓
	3	Kelengkapan materi yang diberikan				✓
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik				✓
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik				✓
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan materi pembelajaran bola voli				✓
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PJOK				✓
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati hasil belajar PJOK materi bola voli			✓	
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				✓
	12	Kesesuaian ukuran buku				✓
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				✓
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				✓
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				✓
	16	Kesesuaian tata letak gambar				✓
	17	Ukuran gambar proporsional				✓
	18	Ilustrasi gambar menarik				✓
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai				✓
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				✓

Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 078/UN34.16/Val/2024

4 Juni 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGTU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGFU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAGAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. Penulisan judul diperbaiki' agar lebih
EYO.
2. Gambar diperjelas dan penulisan
bahasa asing ditulis miring.
3. Bayan atau gambar dibuat yang benar,
juga font huruf disesuaikan.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 Juni 2024
Validator,

Dr. Yudanto, S.Pd., Jas., M.Pd.
NIP 19810702 200501 1 001

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 3

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				✓
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan				✓
	3	Kelengkapan materi yang diberikan			✓	
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik			✓	
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik				✓
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan materi pembelajaran bola voli				✓
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PJOK				✓
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati hasil belajar PJOK materi bola voli				✓
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				✓
	12	Kesesuaian ukuran buku				✓
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				✓
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				✓
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				✓
	16	Kesesuaian tata letak gambar			✓	
	17	Ukuran gambar proporsional			✓	
	18	Ilustrasi gambar menarik			✓	
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai			✓	
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				✓

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: 078/UN34.16/Val/2024

4 Juni 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Ibu/Sdr:
Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Ibu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

Pembimbing 1 : Prof. Dr. Suharjana, M.Kes

Pembimbing 2 : Dr. Drs. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd

Judul :

**PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
KELAS V SEKOLAH DASAR**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Ibu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

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

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V
SEKOLAH DASAR

dari mahasiswa:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Prodi : ILMU KEOLAHRAHAAN - S3

(sudah siap/belum siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran
sebagai berikut:

1. *San'ati Sari Ilmu Pendidikan*
2. *FGD Dengan Pihak Terkait*
- 3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18/6-2024
Validator,

Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd.
Prof. Dr. Drs. Subagyo, M.Pd.
NIP 19561107 198203 1 003

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Validasi Ahli 4

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				✓
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan				✓
	3	Kelengkapan materi yang diberikan				✓
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik				✓
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik				✓
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan materi pembelajaran bola voli				✓
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PJOK				✓
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK materi bola voli				✓
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati hasil belajar PJOK materi bola voli				✓
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				✓
	12	Kesesuaian ukuran buku				✓
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				✓
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				✓
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				✓
	16	Kesesuaian tata letak gambar				✓
	17	Ukuran gambar proporsional				✓
	18	Ilustrasi gambar menarik				✓
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai				✓
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)			✓	
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami			✓	

LAMPIRAN 3
***DRAFT* MODEL**

Lampiran *Draft* Model

AKTIVITAS PEMBELAJARAN GERAK DASAR BOLA VOLI BERBASIS TGFU UNTUK PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

A. AKTIVITAS PEMBELAJARAN SERVIS ATAS

1. Materi Servis Atas : Tangkapan Sayang

Tangkapan sayang merupakan sebuah materi pembelajaran dengan fokus mempelajari tahapan-tahapan belajar gerak servis atas. Materi pembelajaran ini juga berkaitan dengan belajar gerak unsur biomotor koordinasi serta waktu reaksi tangan dan mata peserta didik. Permainan ini dilakukan secara kelompok. Peserta didik melakukan lemparan bola tenis dengan posisi bola tenis diatas kepala agak condong ke depan kemudian peserta didik melakukan tangkapan bola dengan gerakan ayunan seperti melakukan gerakan servis. Peserta didik melakukan tangkapan bola dengan tangan terkuat dengan posisi telapak tangan membuka kemudian menutup saat berhasil menangkap bola dilanjutkan dengan gerakan lompat dua kaki ke arah cone finish lalu melempar bola ke arah teman urutan selanjutnya pada 1 tim yang sama. Gerakan tersebut diulang sampai semua anggota tim melakukan gerakan tersebut. Guru menjadi juri dengan berdiri pada sisi luar area permainan.

a. Peralatan

- 1) Bola tenis atau softball modifikasi
- 2) Cone
- 3) Peluit
- 4) Lapangan

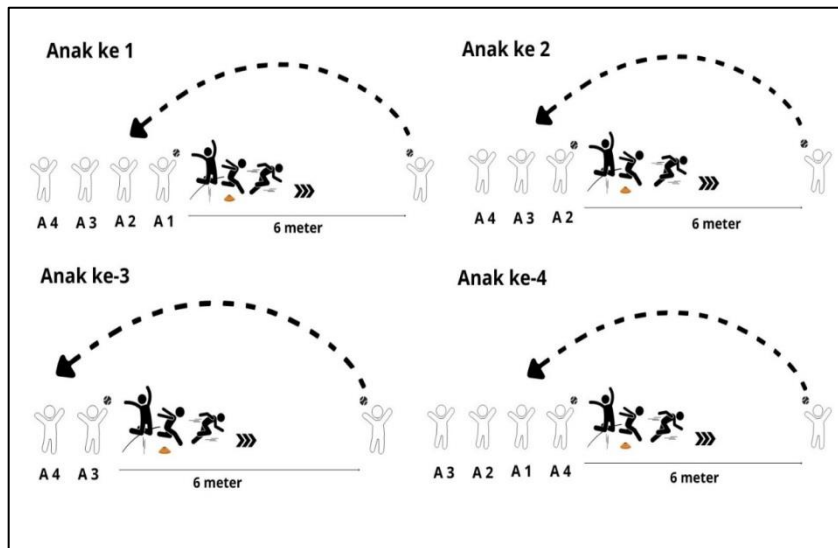
b. Jumlah pemain : 1 tim berisi \pm 4 Peserta didik

c. Pelaksanaan permainan :

- 1) Setiap peserta didik dalam anggota tim bersiap pada posisi sesuai *cone start* yang berbentuk formasi lurus.
- 2) Setiap tim menentukan urutan pemain dalam permainan.

- 3) Peserta didik melakukan gerakan melempar dan menangkap bola secara individu sejumlah 8 kali pengulangan secara cepat di posisi cone start masing masing dengan menggunakan tangan terkuat.
 - 4) Peserta didik yang sudah selesai melakukan gerakan melempar dan menangkap bola pada posisi cone start kemudian lompat dua kaki ke arah titik cone finish yang berada di depan cone start yang berjarak 6 meter dengan membawa bola.
 - 5) Peserta didik yang sudah sampai cone finish kemudian melempar bola ke arah teman 1 kelompok yang berada pada posisi cone start.
 - 6) Peserta didik kedua dalam barisan menangkap bola dari teman 1 kelompok yang berada pada cone finish.
 - 7) Peserta didik urutan kedua dalam barisan kemudian melakukan gerakan yang sama yaitu melempar menangkap bola dengan gerakan menyerupai teknik servis lalu melakukan gerakan lompat dua kaki ke arah cone finish.
 - 8) Tim yang pertama menyelesaikan tugas dan semua anggota tim sampai pada titik cone finish tercepat adalah pemenang.
 - 9) Pada saat melakukan gerakan lempar tangkap, apabila bola jatuh maka peserta didik melanjutkan lemparan dan tangkapan sesuai hitungan.
 - 10) Kelompok yang pertama menyelesaikan permainan menjadi pemenang.
- d. Sasaran : Belajar tahapan gerak dasar servis dan belajar unsur biomotor power otot tungkai, koordinasi , waktu reaksi tangan dan mata peserta didik, disiplin, kejujuran, percaya diri, tanggung jawab serta kerja sama.
- e. Area Permainan :

TANGKAPAN SAYANG



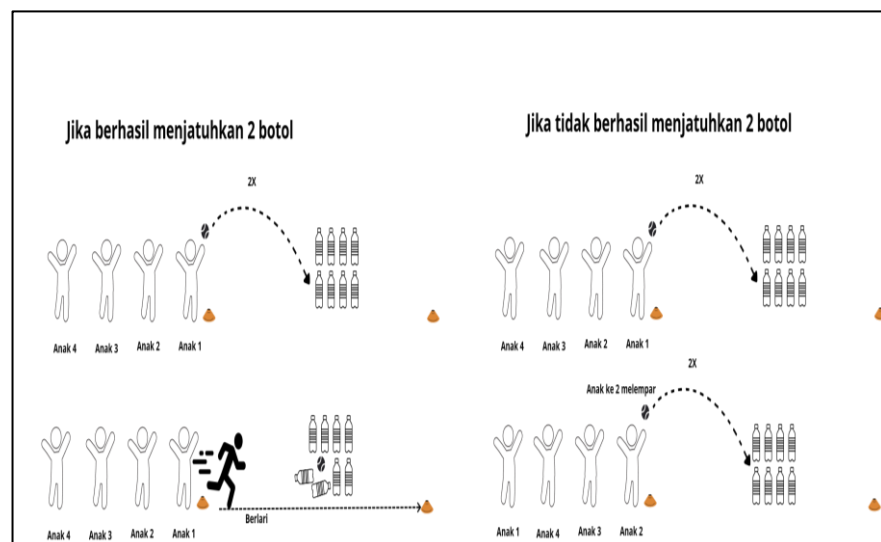
2. Materi Servis Atas : Bola Botol

Bola botol merupakan sebuah materi pembelajaran servis atas yang dikemas dalam permainan. Materi ini fokus belajar tahapan gerak servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi dan kecepatan. Permainan ini dilakukan secara kelompok. Peserta didik melakukan lemparan bola tenis ke arah target berjumlah 8 buah berupa botol berisi air dengan jarak 6 meter sampai target terjatuh. Setiap Peserta didik mempunyai 2 kesempatan melempar target. Peserta didik setelah melempar target langsung lari menuju titik finish. Peserta didik yang tidak berhasil mengenai dan menjatuhkan target maka tetap tinggal di titik start. Tim yang anggotanya paling cepat sampai titik finish dan paling banyak berada pada titik finish menjadi pemenang.

- a. Peralatan; Bola tenis *soft* atau *softball* modifikasi, Cone, Peluit, Botol air mineral bekas
- b. Jumlah Pemain : setiap tim beranggota 4 peserta didik
- c. Pelaksanaan Permainan
 - 1) Setiap peserta didik dalam anggota tim bersiap pada posisi masing masing.
 - 2) Setiap tim menentukan urutan pemain dalam melaksanakan permainan.

- 3) Peserta didik pertama melakukan lemparan ke arah target sebanyak dua kali lemparan. Apabila lemparan tersebut berhasil menjatuhkan target maka peserta didik tersebut dapat langsung berlari menuju titik finish dan pemain belakangnya bisa melanjutkan lemparan.
 - 4) Peserta didik pertama jika gagal melakukan lemparan 2 kali dengan tidak menjatuhkan target, maka peserta didik tersebut tetap tinggal di titik start serta tidak mempunyai kesempatan untuk mengulang lemparan dan dilanjutkan pemain belakangnya.
 - 5) Tim yang paling banyak menjatuhkan target dan pemain berada di posisi titik finish paling cepat dan paling banyak merupakan tim yang menjadi pemenang.
- d. Sasaran : Belajar tahapan gerak servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, kecepatan, tanggung jawab, disiplin, kejujuran dan kerja sama.
- e. Area Permainan :

BOLA BOTOL



3. Materi Servis Atas : Seribu Peluru

Seribu Peluru merupakan sebuah materi pembelajaran permainan dengan fokus belajar tahapan gerak servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, kecepatan, konsentrasi dan kerja sama. Permainan ini dilakukan dengan unsur kerjasama kelompok. Setiap peserta didik dalam satu tim saling melakukan lemparan bola tenis soft atau bola kecil plastik ke arah target berupa bola voli. Target berupa bola voli ditempatkan pada sebuah area persegi bergaris berukuran 3 x 3 meter. Bola ditempatkan tengah-tengah posisi persegi. Setiap anggota tim berlomba untuk menembak bola voli tersebut sampai bola voli tersebut melewati garis batas yang sudah ditentukan. Tim yang berhasil mengeluarkan bola ke arah tim lawan adalah tim yang menang.

a. Peralatan :

- 1) Bola voli 1 buah
- 2) Bola plastik warna warni kecil atau bola tenis soft
- 3) Cone/lakban/ atau tali rafia

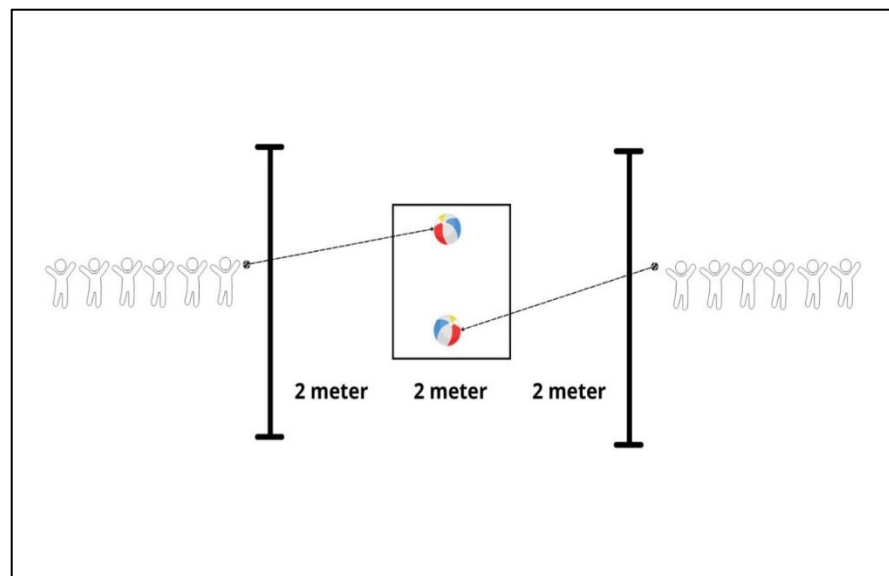
b. Jumlah pemain : 2 tim, setiap tim berisi 6-8 Peserta didik

c. Pelaksanaan Permainan :

- 1) Setiap peserta didik dalam tim menempatkan diri pada posisi belakang garis yang sudah ditentukan.
- 2) Setiap tim mendapatkan jatah peluru berupa bola plastik warna warni sebanyak 10 buah.
- 3) Tanda permainan dimulai dengan aba-aba peluit dari Guru.
- 4) Permainan sudah mulai, setiap peserta didik dalam tim yang berbeda berusaha mengeluarkan bola voli dengan cara melempar atau menembak bola voli dengan bola plastik yang sudah disediakan.
- 5) Peserta didik melakukan tembakan dari belakang garis, apabila bola memantul atau berhenti di dalam area target bola diambil dengan catatan tidak menutup area tembak.

- 6) Setiap peserta didik wajib melakukan tembakan ke arah target bukan ke arah teman.
 - 7) Tim yang berhasil mengeluarkan bola voli dari area permainan adalah tim pemenang.
- d. Sasaran permainan : Belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, kecepatan, konsentrasi, tanggung jawab dan kerja sama dalam tahapan belajar gerak teknik servis atas.
- e. Area Permainan :

SERIBU PELURU



4. Materi Servis Atas : Bola Lintas Net

Bola lintas net merupakan sebuah materi pembelajaran permainan dengan fokus belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan dan konsentrasi. Bola lintas net merupakan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilaksanakan peserta didik secara berpasangan. Setiap pasangan menempatkan diri pada posisi di belakang garis servis. Setiap peserta didik melakukan teknik servis atas dengan menggunakan bola plastik yang berlapis spon. Setiap peserta didik dengan pasangannya

saling melakukan servis atas melewati atas net secara bergantian. Setiap pasangan melakukan sebanyak 5 kali pengulangan. Setiap peserta didik sebelum melakukan pukulan servis, terlebih dahulu melakukan tepuk bola dengan tangan yang terkuat menepuk bola dan tangan satunya menahan sebanyak 5 pukulan. Guru memberikan kode peluit untuk memulai setiap pukulan servis agar proses pelaksanaan berjalan sistematis.

a. Peralatan :

- 1) Bola voli plastik berspon
- 2) Cone dan tali rafia
- 3) Peluit
- 4) Lapangan voli modifikasi

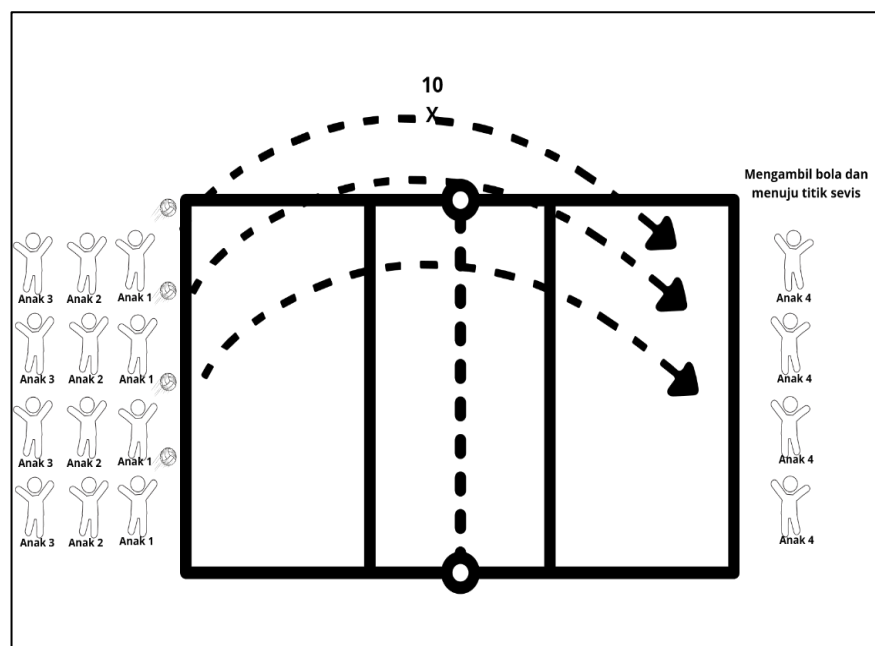
b. Jumlah pemain : 4 tim dengan setiap tim berisi 4 Peserta didik

c. Pelaksanaan Permainan :

- 1) Setiap peserta didik dalam anggota tim menempatkan diri pada posisi sesuai urutan dan berhadapan di sisi lapangan satunya.
- 2) Satu baris berisi 4 peserta didik yang berbaris membentuk garis lurus di belakang garis servis dan berhadapan dengan pasangannya di sisi lapangan sebelah.
- 3) Setiap peserta didik yang memegang bola, terlebih dahulu melakukan pukulan atau tepukan ke arah bola secara kuat. Pada saat melakukan tepuk bola diusahakan bola ditahan tidak terjatuh. Setiap peserta didik melakukan tepukan ke arah bola sebanyak 5 kali, kemudian peserta didik tersebut melakukan pukulan servis ke arah teman pasangannya.
- 4) Setiap peserta didik melakukan pengulangan gerakan teknik servis sebanyak 5 kali pengulangan.
- 5) Setiap peserta didik yang sudah selesai melakukan pukulan servis kemudian bergeser pindah paling belakang peserta didik yang belum melakukan servis.

- 6) Setiap peserta didik berusaha untuk melakukan servis atas dengan baik dan masuk.
- d. Sasaran permainan : Belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan dan konsentrasi dalam belajar tahapan gerakan teknik servis atas.
- e. Area Permainan :

BOLA LINTAS NET



5. Materi Servis Atas : Bola Berhadiah

Bola berhadiah merupakan sebuah materi pembelajaran yang dikemas dalam permainan dengan fokus belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar unsur biomotor power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan dan konsentrasi. Bola berhadiah merupakan sebuah materi pembelajaran dalam bentuk permainan yang dilaksanakan peserta didik secara tim. Dua tim menempatkan diri saling berhadapan pada tepi garis servis lapangan bola voli mini yang sudah dimodifikasi. Setiap anggota dalam tim melakukan teknik servis atas ke arah lapangan lawan yang terdapat tiga target. Setiap anggota tim berlomba untuk melakukan servis

atas dan mengenai sasaran sebanyak mungkin. Satu kali sesi permainan berlangsung selama 2 menit. Tim yang berhasil mengenai sasaran paling banyak menjadi pemenang.

a. Peralatan :

- 1) Bola voli plastik berspon
- 2) Net atau rafia
- 3) Lapangan voli mini
- 4) Peluit dan cone
- 5) Stopwatch

b. Jumlah pemain : 2 tim (1 tim berisi 6 Peserta didik)

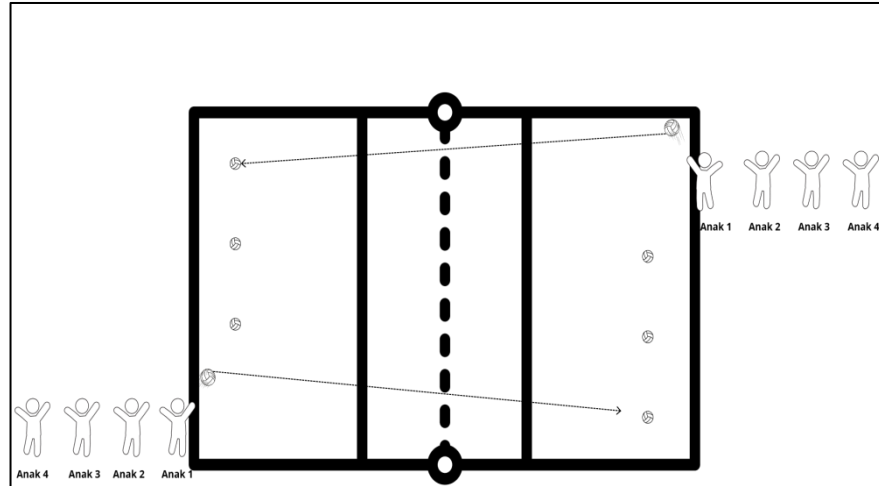
c. Pelaksanaan Permainan :

- 1) Setiap peserta didik bersiap pada posisi yang sudah ditentukan sesuai tim pada belakang lapangan area servis.
- 2) Setiap peserta didik dalam anggota tim memegang bola.
- 3) Setiap peserta didik berlomba untuk melakukan teknik servis dengan tujuan mengenai sasaran.
- 4) Setiap peserta didik melakukan teknik servis atas secara berulang sampai dengan durasi waktu dua menit.
- 5) Pada saat proses permainan sudah mulai, maka setiap peserta didik bisa mengambil bola hasil servis atas dari teman yang ada di lapangan sebelah untuk bergantian melakukan servis atas.
- 6) Guru menjadi juri untuk menentukan dan mencatat jumlah servis yang mengenai sasaran.
- 7) Permainan dilakukan sebanyak 3 kali pengulangan.

d. Sasaran Permainan : Belajar tahapan gerak dasar servis atas dan belajar power tangan, akurasi, koordinasi mata tangan ,tanggung jawab, kerja sama dan konsentrasi dalam tahapan belajar gerak teknik servis atas.

e. Area Permainan :

BOLA BERHADIAH



B. AKTIVITAS PEMBELAJARAN *PASSING BAWAH*

1. Materi Pasing Bawah : Ayunan Bergeser

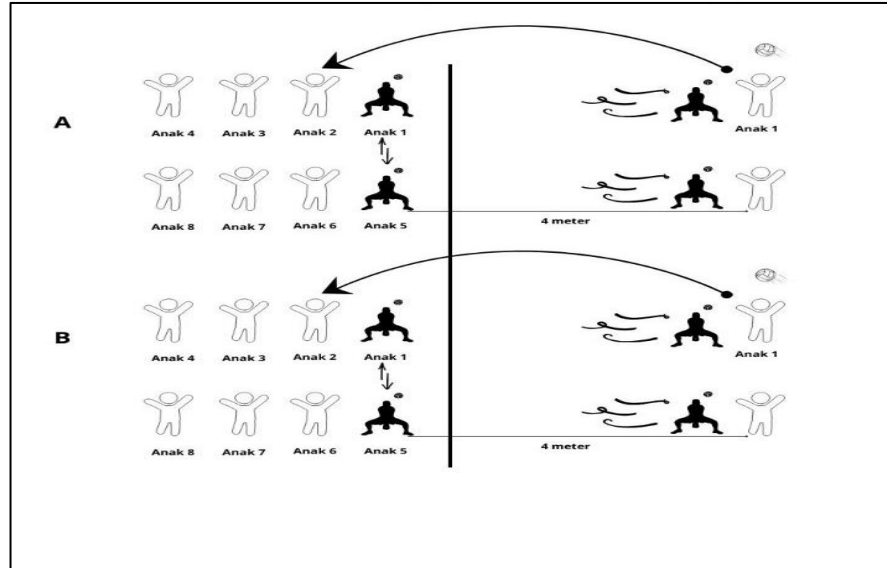
- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “ayunan bergeser” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pasing bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Ayunan bergeser merupakan salah satu tahapan dasar belajar gerak pasing bawah berkaitan dengan kuda-kuda kaki gerak passing bawah. Permainan ayunan bergeser ini dilakukan secara berpasangan oleh setiap anggota kelompok. Peserta didik bersiap pada titik awal dan saling berhadapan dengan jarak kurang lebih satu meter. Pasangan pertama bersiap dengan sikap kedua lutut ditekuk dengan badan dibongkokkan ke depan, berat badan menumpu pada telapak kaki depan untuk mendapatkan keseimbangan labil agar dapat lebih mudah dan lebih cepat bergerak ke segala arah. Salah satu peserta didik memegang bola kemudian bola tersebut dioper ke arah teman yang ada didepannya dengan teknik menyerupai ayunan passing bawah. Gerakan tersebut dilakukan secara bergantian dan bergerak menyamping menuju titik finis. Pasangan yang sudah sampai pada titik finis kemudian mengoper bola tersebut ke arah teman pasangan

lain dalam anggota kelompok yang sama dengan cara dilempar dengan teknik ayunan pasing bawah. Tim yang paling cepat menyelesaikan tugas adalah yang menjadi pemenang.

- b. Sasaran: Belajar tahapan gerak dasar ayunan lengan pasing bawah, sikap kuda kuda kaki passing bawah, keseimbangan, koordinasi, waktu reaksi, kerja sama, tanggung jawab , kejujuran dan disiplin.
- c. Peralatan: bola voli berspon, cone, peluit, lapangan
- d. Jumlah peserta : satu tim berisi 4-8 anak
- e. Peraturan:
 - 1) Pembelajaran teknik dasar passing bawah dengan model permainan ayunan bergeser dilaksanakan secara kelompok dan berpasangan.
 - 2) Permainan dilaksanakan di area lapangan datar.
 - 3) Setiap kelompok membentuk tim yang berisi urutan pasangan dalam melakukan permainan ayunan bergeser.
 - 4) Setiap tim bersiap pada titik start dan pasangan pertama memegang bola.
 - 5) Setiap pasangan akan melakukan pergerakan ke arah samping dari titik start ke arah titik finish dengan melakukan lemparan bola ke arah pasangan. Gerakan lemparan bola yang dilakukan adalah menyerupai gerakan ayunan dan sikap kuda kuda kaki pasing bawah.
 - 6) Setiap tim berlomba melakukan gerakan ayunan bergeser dari titik start ke arah titik finish secara cepat dan sesuai aturan.
 - 7) Pasangan yang sudah mencapai titik finis kemudian mengoper bola ke arah teman pasangan yang satu kelompok.
 - 8) Pada saat melakukan operan disuahkan bola tidak sering jatuh.
 - 9) Kelompok yang paling pertama menyelesaikan tugas menjadi pemenang.
 - 10) Materi permainan ini dilakukan dengan pengulangan menyesuaikan dengan kondisi anak dan waktu pembelajaran.

f. Gambar Area Permainan

AYUNAN BERGESER

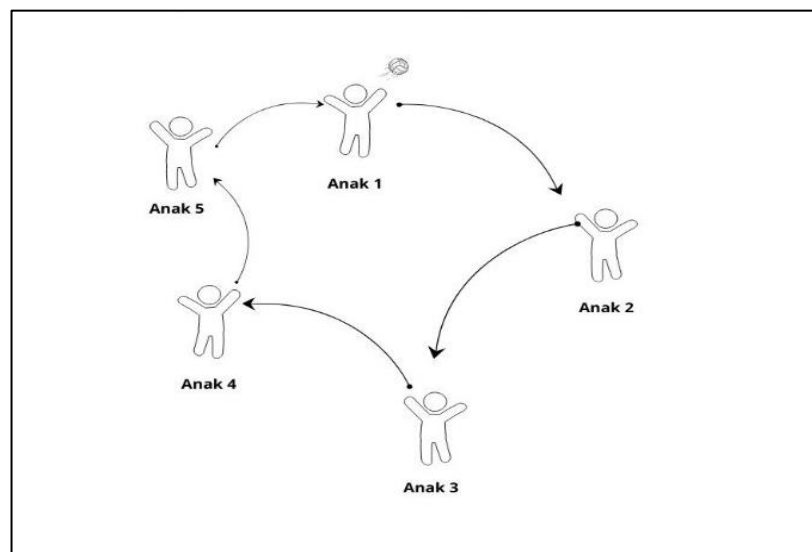


2. Materi Passing Bawah : Pasing Satu Tangan

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan pasing satu tangan merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pasing bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan pasing satu tangan merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok. Peserta didik membentuk kelompok dengan posisi lingkaran. Peserta didik melempar bola di depan badan kemudian mencoba memantulkan bola pada satu tangan kanan dan diarahkan kepada teman secara bergantian dalam satu kelompok tersebut selama durasi waktu 3 menit. Pada 3 menit berikutnya peserta didik menggunakan tangan kiri. Setiap kelompok mencoba menemukan sentuhan ternyaman dan sesuai dengan teknik dasar perkenaan bola pada tangan dalam teknik pasing bawah.
- b. Sasaran : Belajar tahapan gerak dasar sikap kuda-kuda kaki pasing bawah, sikap perkenaan tangan dengan bola, waktu reaksi, koordinasi, karakter kerja sama, tanggung jawab, disiplin, pantang menyerah, kejujuran.
- c. Peralatan: Bola voli berspon, cone, lapangan, peluit

- d. Jumlah Peserta: setiap kelompok 5 peserta didik
- e. Peraturan:
- 1) Pembelajaran teknik dasar passing bawah dengan model permainan pasing satu tangan dilaksanakan secara kelompok.
 - 2) Satu kelompok berisi lima peserta didik
 - 3) Permainan dilaksanakan pada area lapangan voli atau halaman sekolah.
 - 4) Permainan pasing satu tangan dimulai dengan tanda peluit dari guru dan berakhir dengan peluit selama durasi waktu 3 menit untuk lengan kanan dan 3 menit untuk lengan kiri.
 - 5) Permainan pasing satu tangan mengarahkan peserta didik untuk dapat memantulkan bola dengan satu tangan dan mencoba mengarahkan ke arah teman.
 - 6) Satu kelompok memainkan satu bola.
 - 7) Kelompok yang mampu menjaga bola tidak sering jatuh adalah pemenang.
 - 8) Guru menjadi wasit pada saat permainan berlangsung.
- f. Area Permainan :

Pasing Satu Tangan

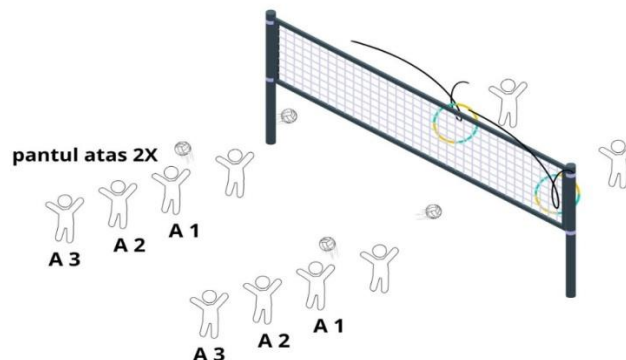


3. Materi Pasing Bawah : Pasing Simpai

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan pasing simpai merupakan sebuah pendekatan belajar gerak dasar pasing bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. “Pasing Simpai” merupakan materi terkait teknik dasar pasing bawah dengan cara peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok berisi kurang lebih 5 peserta didik. Setiap peserta didik berdiri dan membentuk urutan sesuai kelompok masing-masing. Peserta didik melakukan gerakan teknik dasar pasing bawah secara individu dengan melempar bola di depan badan kemudian di pasing bawah sesuai dengan kemampuan sebanyak dua pantulan kemudian pantulan ketiga peserta didik mengarahkan bola ke dalam target berupa simpai. Gerakan tersebut dilakukan setiap peserta didik dalam kelompok tersebut. Jarak peserta didik dengan simpai kurang lebih 3 meter di depan titik start. Kelompok yang paling banyak memasukkan bola ke arah simpai dengan gerakan pasing bawah menjadi pemenang.
- b. Sasaran : Belajar tahapan gerak dasar rangkaian gerakan utuh teknik dasar pasing bawah individu, sikap kuda-kuda kaki, sikap kedua lengan, ayunan lengan, perkenaan bola pada tangan, koordinasi, konsentrasi, percaya diri, disiplin, pantang menyerah, kerja sama, kejujuran.
- c. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, simpai, peluit, lapangan
- d. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran dengan permainan “Pasing Simpai” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pasing bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok.
 - 2) Peserta didik menempatkan diri sesuai dengan anggota kelompok pada titik start.

- 3) Peserta didik dalam setiap kelompok akan melakukan gerakan passing bawah secara individu sebanyak dua kali pantulan dan pantulan ketiga peserta didik mengarahkan passing tersebut ke arah target berupa simpai dengan jarak 3 meter di depan titik berdiri setiap kelompok.
 - 4) Peserta didik yang berhasil mengarahkan bola dan ke arah simpai mendapat nilai 3. Peserta didik yang gagal memasukkan bola ke dalam simpai mendapat nilai 2.
 - 5) Guru mengawasi dan mengoreksi setiap gerakan peserta didik agar diperoleh gerakan yang benar.
 - 6) Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin menjadi pemenang.
- f. Area Permainan

PASING SIMPAI



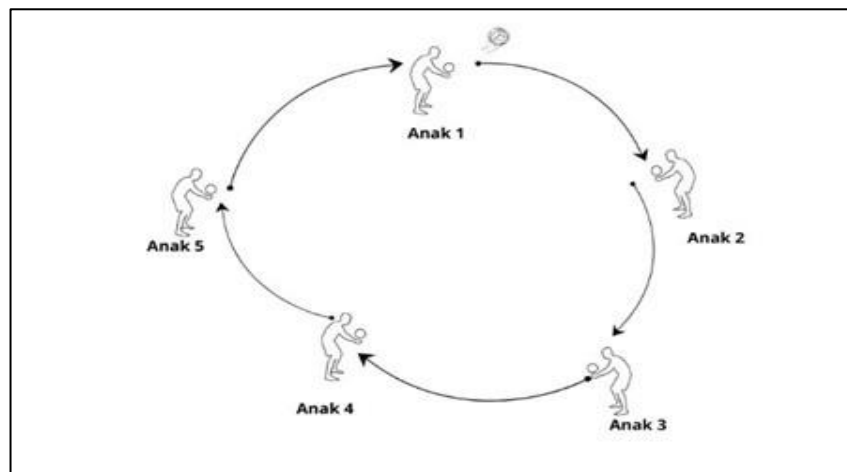
4. Materi Passing Bawah : Keroyok Bola

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “Keroyok Bola” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar passing bawah yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 5 anggota. Setiap kelompok berusaha memainkan bola di udara selama mungkin dengan gerakan passing bawah baik dua tangan atau satu tangan. Permainan dilakukan dengan 1 babak durasi

waktu 2 menit. Permainan dilakukan selama 3 babak. Sistem penilaian dilakukan dengan cara setiap anggota dalam kelompok yang berhasil memantul bola dan di terima teman bernilai satu.

- b. Sasaran: Belajar tahapan rangkaian gerakan pasing bawah dari sikap kuda kuda kaki, posisi lengan, ayunan lengan, kerja sama, disiplin, tanggung jawab dan konsentrasi.
- c. Jumlah Peserta: 4 anak setiap kelompok
- d. Peralatan: Bola voli berspon, bola plastik, cone, peluit, stopwatch
- e. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran permainan kroyok bola dilakukan dengan berkelompok.
 - 2) Setiap kelompok berlomba untuk melakukan pasing bawah secara berkelompok dengan sentuhan sebanyak mungkin dan menjaga bola tetap di udara selama mungkin.
 - 3) Permainan dilaksanakan selama 3 babak, dengan setiap babak mempunyai durasi 2 menit.
 - 4) Setiap peserta didik tidak boleh mengganggu kinerja kelompok lain.
 - 5) Kelompok yang paling banyak dan paling lama menjaga bola di udara menjadi pemenang.
- f. Area Permainan

KEROYOK BOLA



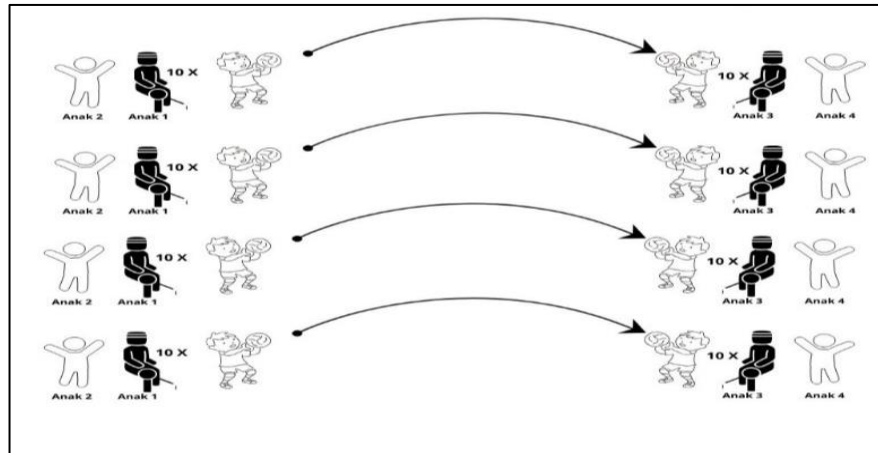
C. AKTIVITAS PEMBELAJARAN PASING ATAS BOLA VOLI

1. Materi Pasing Atas : Pantul Lempar

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “Pantul Lempar” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pasing atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pantul lempar merupakan tahap awal dalam proses belajar tahapan gerak dasar pasing atas. Materi Pantul lempar memfokuskan pengenalan belajar gerak pasing atas dari aspek sentuhan tangan terhadap bola dan belajar perkenaan sentuhan bola pada pasing atas. Materi pembelajaran ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok, dengan ketentuan setiap kelompok berisi sekitar 5 peserta didik. Peserta didik melakukan tahap awal belajar teknik dasar pasing atas dengan melakukan gerakan memantulkan bola ke arah lantai. Posisi kaki peserta didik di buka selebar bahu dan sedikit di tekuk, kemudian peserta didik memegang bola lalu mencoba melakukan dorongan pantulan bola voli ke arah lantai dengan sentuhan permukaan ruas jari jari tangan kanan kiri. Bola tepat berada diantara kedua kaki peserta didik dan pantulan tidak terlalu tinggi. Peserta didik melakukan pantulan secara konsisten sebanyak sepuluh kali kemudian bola di lempar atas kepala lalu di dorong dengan kedua tangan ke arah teman yang berada 3 meter didepan. Tahap selanjutnya peserta didik yang menerima bola lalu lari ke arah posisi kelompok dan memberikan bola kepada teman selanjutnya yang akan melakukan pantulan bola. Kelompok yang pertama menyelesaikan tugas menjadi pemenang permainan. Permainan ini dapat dilakukan beberapa kali pengulangan menyesuaikan dengan kondisi.
- b. Sasaran: Belajar tahapan gerak pasing atas meliputi sentuhan tangan dengan bola, kuda kuda kaki, ayunan pergelangan tangan, percaya diri, disiplin, kerja sama, tanggung jawab, kejujuran.
- c. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit.

- d. Peserta: Setiap kelompok berisi 5 anak.
- e. Peraturan:
 - 1) Permainan Pantul Lempar dilakukan secara kelompok.
 - 2) Peserta didik dalam setiap kelompok berlomba melakukan gerakan memantulkan bola sebanyak 10 kali ke arah lantai.
 - 3) Posisi kaki peserta didik di buka selebar bahu dan sedikit di tekuk, kemudian peserta didik memegang bola lalu mencoba melakukan dorongan pantulan bola voli ke arah lantai dengan sentuhan permukaan ruas jari jari tangan kanan kiri. Bola tepat berada diantara kedua kaki peserta didik dan pantulan tidak terlalu tinggi.
 - 4) Setelah melakukan pantulan 10 kali, peserta didik melempar bola diatas kepala lalu mendorong bola ke arah teman yang berada di depan sejauh 3 meter dengan gerakan menyerupai teknik passing atas.
 - 5) Peserta didik yang menerima bola lalu membawa lari bola tersebut kembali ke arah kelompok dan bola diberikan pada peserta didik selanjutnya.
 - 6) Peserta didik tidak boleh melempar bola ke arah teman dengan teknik *over head pass* (lemparan dua tangan dari atas kepala).
 - 7) Kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas menjadi pemenang.
 - 8) Permainan dapat dilakukan beberapa kali pengulangan menyesuaikan kondisi kelas.
- f. Area Permainan :

Pantul Lempar



2. Materi Pasing Atas : Dorong Depan

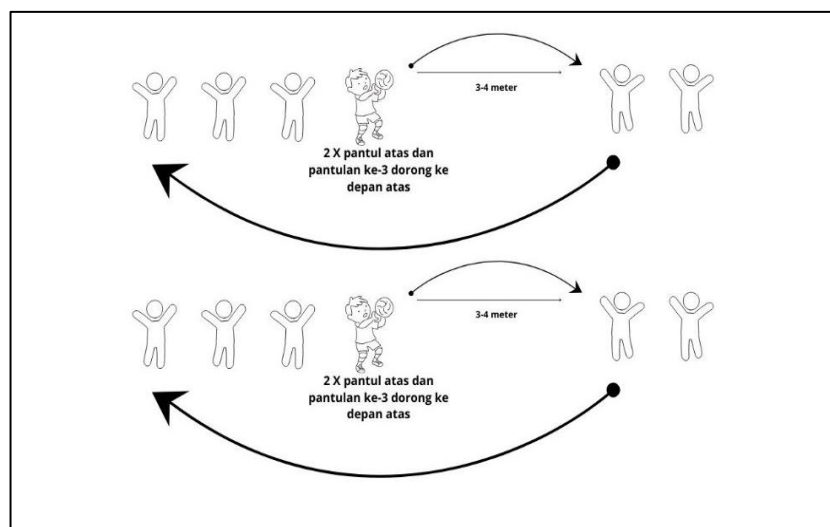
- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “Dorong Depan” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pasing atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi “Dorong Depan” merupakan tahap kedua dalam proses belajar gerak teknik dasar pasing atas. Materi Dorong Depan memfokuskan pengenalan belajar gerak pasing atas dari aspek kontrol jari-jari tangan terhadap bola di udara. Peserta didik belajar tahap lanjutan gerak pasing atas dengan mencoba melempar bola di atas kepala kemudian mencoba melakukan kontrol bola dengan memantulkan bola dengan gerakan menyerupai pasing atas sebanyak dua kali, kemudian bola lambung ketiga oleh peserta didik di dorong lambung ke arah teman yang berjarak 2 meter di depan. Setiap anggota kelompok melakukan perputaran gerakan dorong depan sebanyak 5 kali. Kelompok yang paling cepat menyelesaikan tugas menjadi pemenang.
- b. Sasaran: Belajar tahapan gerak dasar pasing atas meliputi : dasar pantulan dan kontrol tangan pasing atas, pelepasan bola dengan pasing atas, koordinasi, konsentrasi, akurasi, percaya diri, kerja sama, disiplin, tanggung jawab.
- c. Peserta: Setiap kelompok berisi 5 anak
- d. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit

e. Peraturan:

- 1) Materi pembelajaran pasing atas dengan Permainan “DORONG DEPAN” dilaksanakan secara kelompok.
- 2) Formasi permainan berupa garis lurus dan 1 kelompok dibagi menjadi dua saling berhadapan dengan jarak 2 meter.
- 3) Setiap peserta didik berusaha melakukan pantulan pasing atas secara mandiri sebanyak dua kali pantulan dan pantulan ketiga bola didorong ke arah posisi teman yang berjarak 2 meter.
- 4) Peserta didik yang sudah masih kesulitan melakukan passing atas dapat melakukan jeda dan ditangkap antara pantulan 1,2 dan 3.
- 5) Peserta didik yang sudah melakukan passing bergeser ke belakang. Anggota tim selanjutnya bersiap untuk menerima bola dari teman yang berada di depannya.
- 6) Setiap anggota kelompok melakukan pengulangan gerakan DORONG DEPAN sebanyak 5 putaran ulangan.
- 7) Kelompok yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik dan paling cepat menjadi pemenang.

f. Area Permainan

DORONG DEPAN



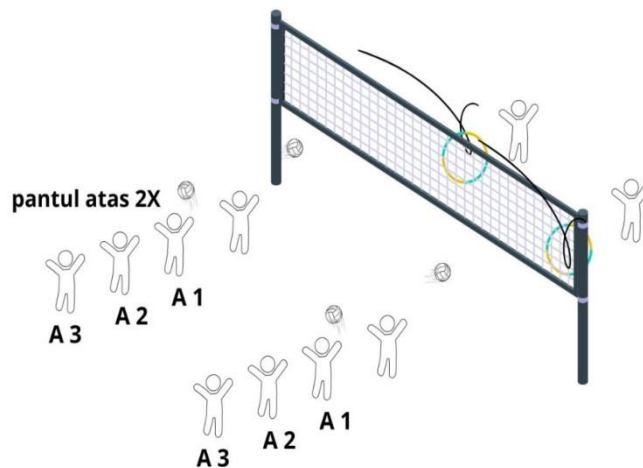
3. Materi Pasing Atas : Kena Target

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “KENA TARGET” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pasing atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi KENA TARGET merupakan tahap ketiga dalam proses belajar gerak teknik dasar pasing atas. Materi KENA TARGET memfokuskan kontrol bola dengan pasing atas dan teknik pelepasan bola dengan lintasan menyerupai setengah lingkaran. Peserta didik pada tahap ini belajar gerak dengan melakukan gerakan pasing atas secara individu sebanyak dua kali lalu peserta didik mencoba melambungkan bola dengan pasing atas melewati atas net dan masuk pada target berupa simpai. Posisi anggota kelompok ada yang berada pada di titik start dan berada di titik finis yaitu di belakang simpai. Peserta didik yang berada pada posisi simpai bertugas menjaga bola dan membawa bola Kembali ke anggota kelompok. Setiap dorongan pasing atas yang berhasil masuk atau mengenai target akan mendapat poin. Setiap anggota dalam kelompok melakukan sebanyak 5 kali pengulangan dorongan pasing atas. Kelompok yang paling banyak mendapatkan poin menjadi pemenang.
- b. Sasaran: Belajar tahapan penguasaan satu rangkaian pasing atas secara individu, kontrol tangan terhadap bola, power dorongan tangan pada bola, lintasan bola yang melambung, akurasi, koordinasi, percaya diri, disiplin, tanggung jawab, kerja sama, kejujuran, komunikasi, pantang menyerah, kejujuran.
- c. Peserta: Setiap kelompok berisi 5 anak
- d. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit
- e. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran passing atas dengan Permainan KENA TARGET dilaksanakan secara kelompok.

- 2) Formasi permainan setiap kelompok menempatkan diri pada titik start dengan jarak yang disesuaikan antar kelompok dan orang pertama berdiri pada jarak 2 meter dari garis net.
- 3) Setiap peserta didik berusaha melakukan pantulan passing atas secara mandiri sebanyak dua kali pantulan dan pantulan ketiga bola didorong ke arah atas melewati net dan mengarahkan ke target.
- 4) Peserta didik yang sudah masih kesulitan melakukan passing atas dapat melakukan jeda dan ditangkap antara pantulan 1, 2, dan 3.
- 5) Peserta didik yang sudah melakukan passing bergeser ke belakang. Anggota tim yang berada di titik target mengambil bola yang sudah memantul ke target dan diberikan kepada teman satu kelompok dan ikut antri di barisan. Peserta didik yang sudah melakukan berjaga di titik target.
- 6) Setiap anggota kelompok melakukan pengulangan gerakan sebanyak 5 putaran ulangan.
- 7) Setiap passing atas yang berhasil melewati atas net dan masuk tepat ditengah simpai mendapat nilai 5, passing atas yang berhasil melewati net tapi tidak masuk sampai bernilai 4, passing atas yang mengenai net dan masuk target nilai 3, passing atas yang mengenai net tetapi lewat dan tidak masuk nilai 2, passing atas yang gagal melewati net bernilai 1.

f. Area Permainan :

KENA TARGET



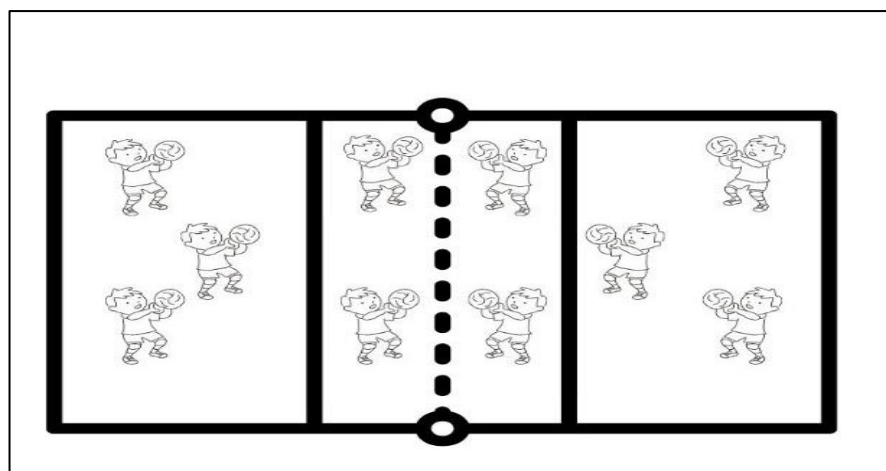
4. Materi Pasing Atas : Bola Gembira

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “Bola Gembira” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pasing atas yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 5 anggota. Setiap kelompok berusaha memainkan bola di udara selama mungkin dengan gerakan teknik passing atas. Permainan dilakukan dengan 1 babak durasi waktu 2 menit. Permainan dilakukan selama 3 babak. Sistem penilaian dilakukan dengan cara setiap anggota dalam kelompok yang berhasil memantulkan bola dan di terima teman bernilai satu.
- b. Sasaran: Belajar rangkaian gerakan pasing atas secara utuh, sikap perkenaan tangan pada bola, teknik mengarahkan bola, sikap kuda kaki, percaya diri, tanggung jawab, pantang menyerah, komunikasi, kerja sama.
- c. Peserta: Setiap kelompok berisi 5 anak
- d. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit
- e. Peraturan:

- 1) Materi pembelajaran teknik passing bawah dengan permainan bola gembira dilakukan dengan berkelompok.
- 2) Setiap kelompok berlomba untuk melakukan passing atas secara berkelompok dengan sentuhan sebanyak mungkin dan menjaga bola tetap di udara selama mungkin
- 3) Permainan dilaksanakan selama 3 babak, dengan setiap babak mempunyai durasi 2 menit.
- 4) Setiap peserta didik tidak boleh mengganggu kinerja kelompok lain.
- 5) Kelompok yang paling banyak mengumpulkan poin dan paling lama menjaga bola di udara menjadi pemenang.
- 6) Permainan bola gembira ini dapat ditingkatkan kadar kesulitan dan keseruannya dengan menjadikan dua kelompok saling bertanding pada satu lapangan apabila kemampuan penguasaan passing atas anak-anak banyak yang sudah baik. Dua kelompok yang bertanding memainkan permainan bola voli sederhana dengan ada teknik servis yang dilempar dengan dua tangan dan hanya menggunakan sentuhan passing atas untuk melewatkan bola.

f. Area Permainan

BOLA GEMBIRA



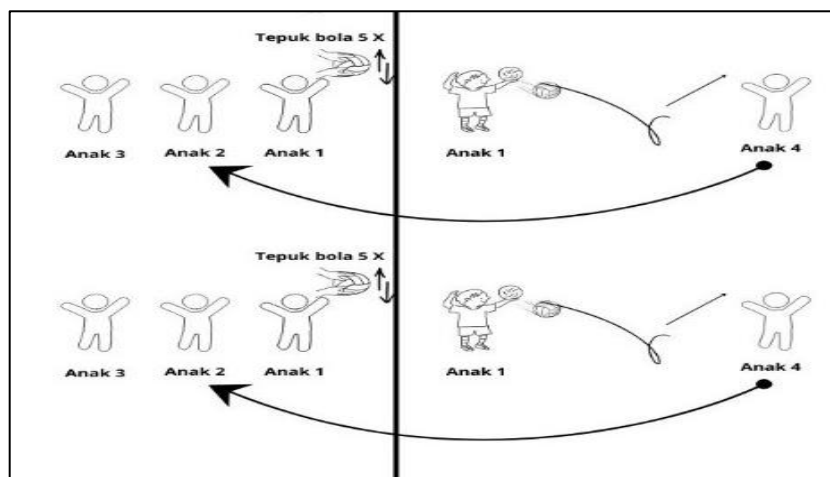
D. AKTIVITAS PEMBELAJARAN GERAKAN SMASH BOLA VOLI

1. Materi Smash : Tepuk Pantul Bola

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “TEPUK PANTUL BOLA” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan melatih koordinasi dan kekuatan otot lengan peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik dalam setiap kelompok dibagi menjadi dua posisi dan saling berhadapan. Peserta didik nomor urut 1-5 berada di titik A dan peserta didik nomor urut 6 berada di titik B yang berada di depan titik A dengan jarak 4 meter. Peserta didik nomor urut satu memegang bola. Pembelajaran pertama dengan Tepuk Pantul Bola, peserta didik dengan sikap berdiri tegap memegang bola voli dengan kedua telapak tangan di samping bola. Peserta didik kemudian memukul bola dengan gerakan tepuk tangan dari arah samping secara bersamaan dengan kedua telapak tangan dan tekanan optimal sebanyak lima kali. Peserta didik setelah lima kali menepuk bola dengan optimal lalu memegang bola diangkat ke atas kepala dengan posisi kedua lengan lurus lalu memantulkan bola sekuat tenaga ke arah lantai dengan target sasaran teman yang berada di titik B lalu berlari menuju titik B. Peserta didik di posisi titik B Bersiap untuk menangkap bola lalu berlari menuju peserta didik nomor 2 dan memberikan bola. Peserta didik nomor dua melakukan gerakan yang sama seperti peserta didik nomor satu. Peserta didik yang berada pada posisi titik B Bersiap menangkap bola dan memberikan kepada teman satu kelompok di posisi titik A.
- b. Sasaran: Belajar tahapan gerak dasar smash, koordinasi mata tangan, kekuatan telapak tangan, kecepatan, percaya diri, kerja sama, pantang menyerah, tanggung jawab, disiplin.

- c. Peserta: Setiap kelompok berisi 6 anak
- d. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit, lapangan
- e. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran pengenalan teknik smash dengan permainan Tepuk Pantul Bola dilaksanakan secara kelompok
 - 2) Permainan Tepuk Pantul Bola berlangsung satu putaran sejumlah peserta kelompok. Apabila jumlah peserta setiap kelompok ada enam peserta didik, maka permainan berlangsung enam kali putaran lemparan.
 - 3) Setiap anak melakukan satu kali gerakan Geprek Pantul Bola.
 - 4) Permainan Tepuk Pantul Bola dilaksanakan sebanyak 3 sesi. Tim yang paling cepat menyelesaikan tugas dan paling banyak memenangkan putaran permainan maka menjadi juara.
 - 5) Setiap anggota dalam kelompok tidak boleh menghalangi laju arah bola, laju lari anggota kelompok lain atau dengan sengaja membuang bola kelompok lain yang mengarah ke lintasan kelompok.
 - 6) Jarak antar kelompok kurang lebih 1,5 meter.
 - 7) Guru menjadi juri sekaligus mengoreksi rangkaian gerakan Tepuk Pantul Bola.
- f. Area Permainan :

TEPUK PANTUL BOLA



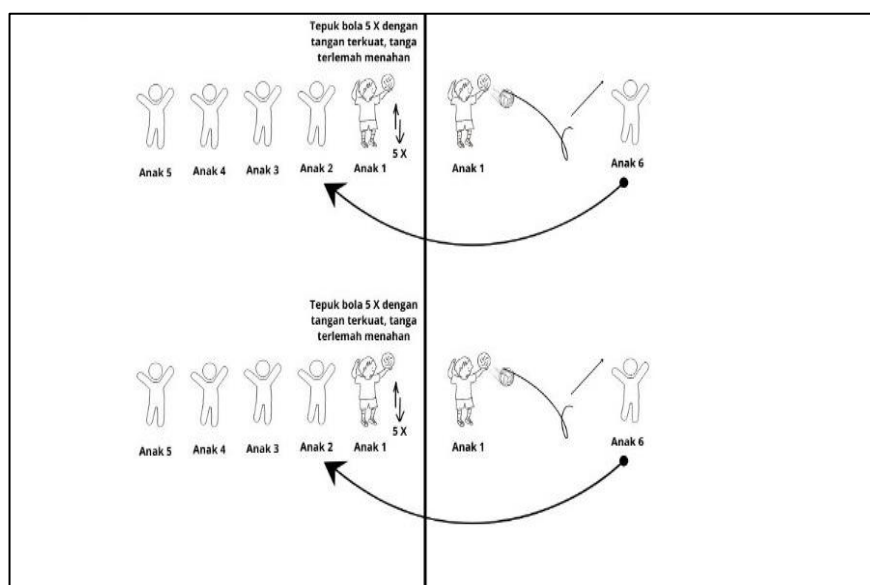
2. Materi Gerakan Smash : Tepuk Lantai

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “TEPUK LANTAI” merupakan sebuah pendekatan belajar gerak dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pembelajaran dengan permainan “TEPUK LANTAI” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan melatih koordinasi, akurasi, dan kekuatan otot lengan terkuat peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik dalam setiap kelompok dibagi menjadi dua posisi dan saling berhadapan. Peserta didik nomor urut 1-3 berada di titik A dan peserta didik nomor urut 4-6 berada di titik B yang berada di depan titik A dengan jarak 4 meter. Peserta didik nomor urut satu memegang bola. Peserta didik melakukan gerakan menepuk bola dengan tangan terlemah berada bawah bola dan menahan bola kemudian tangan terkuat menepuk bola dengan kuat sebanyak lima kali. Peserta didik setelah melakukan tepuk bola sebanyak lima kali lalu dengan kedua tangan melempar bola di depan badan setinggi kurang lebih satu meter kemudian peserta didik memukul bola dengan tangan terkuat dengan posisi lengan terkuat lurus, tangan kiri ikut naik dan telapak tangan membuka serta kuda kuda kaki diperhatikan ke arah lantai. Sikap kuda-kuda kaki teknik smash adalah dengan salah satu kaki berada di depan dengan bersilangan dengan lengan terkuat. Peserta didik yang sudah memukul kemudian bergeser ke arah belakang, peserta didik yang berada di titik B kemudian melakukan gerakan yang sama ke arah teman di titik A. Permainan ini berakhir sesuai dengan jumlah anggota setiap kelompok. Permainan ini dapat dilakukan sebanyak 3

sampai 4 sesi. Kelompok yang paling baik melakukan gerakan permainan ini menjadi pemenang.

- b. Sasaran: Belajar tahapan gerakan pukulan smash, koordinasi mata tangan, akurasi, teknik perkenaan bola pada tangan. disiplin, kerja sama, pantang menyerah, kejujuran, tanggung jawab.
- c. Peserta: Setiap kelompok berisi 6 anak
- d. Peralatan: Bola voli ukuran 4, bola spon, cone, peluit
- e. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran pengenalan teknik smash dengan permainan TEPUK LANTAI dilaksanakan secara kelompok
 - 2) Permainan TEPUK LANTAI berlangsung satu putaran sejumlah peserta kelompok. Apabila jumlah peserta setiap kelompok ada enam peserta didik, maka permainan berlangsung enam kali putaran lemparan.
 - 3) Setiap anak melakukan satu kali gerakan TEPUK LANTAI dalam satu sesi permainan.
 - 4) Permainan TEPUK LANTAI dilaksanakan sebanyak 3 sesi. Tim yang paling cepat menyelesaikan tugas dan paling banyak memenangkan putaran permainan maka menjadi juara.
 - 5) Setiap anggota dalam kelompok tidak boleh menghalangi laju arah bola, laju lari anggota kelompok lain atau dengan sengaja membuang bola kelompok lain yang mengarah ke lintasan kelompok.
 - 6) Jarak antar kelompok kurang lebih 1,5 meter.
 - 7) Guru mengoreksi rangkaian gerakan Tepuk Lantai.
- f. Area Permainan :

TEPUK LANTAI



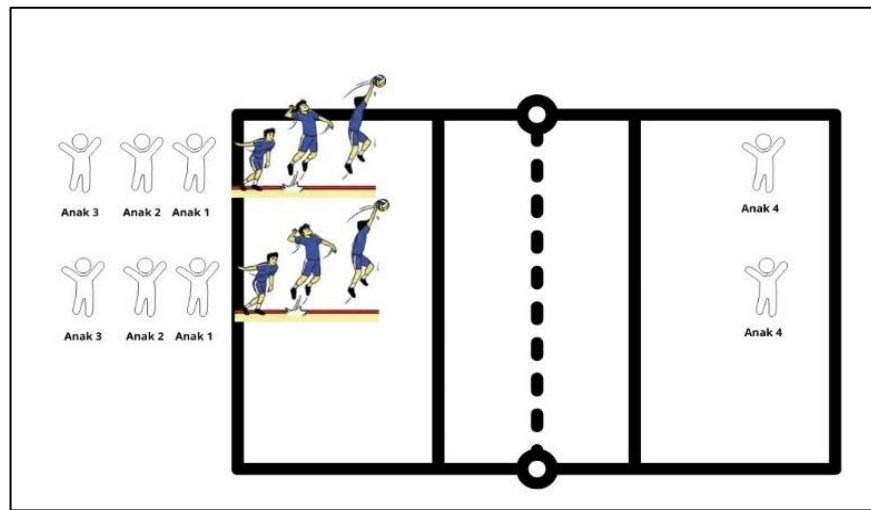
3. Materi Gerakan Smash : Terbang Melayang

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “TERBANG MELAYANG” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pembelajaran dengan permainan “TERBANG MELAYANG” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan belajar koordinasi langkah smash peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik dalam setiap kelompok dibagi menjadi dua posisi dan saling berhadapan. Peserta didik nomor urut 1-3 berada di titik A dan peserta didik nomor urut 4-6 berada di titik B. Setiap kelompok menempatkan diri pada titik masing masing. Titik A dan Titik B berjarak 3 meter dari net. Peserta didik nomor urut satu memegang bola kemudian melakukan gerakan langkah smash dengan berjalan dengan diakhir melempar bola melewati net dengan jarak 1 meter dari net dan diarahkan pada teman nomor urut empat yang berada di

lapangan seberang. Kemudian peserta didik nomor empat melakukan gerakan yang sama dan diarahkan ke peserta didik nomor dua di titik A. Peserta didik yang sudah melakukan lemparan bergeser pada urutan terakhir pada setiap posisi kelompok. Gerakan tersebut berlangsung secara otomatis. Setiap peserta didik melakukan 4 kali pengulangan. Kelompok yang paling banyak berhasil melewati bola dan berhasil ditangkap oleh teman menjadi pemenang. Permainan ini dapat dilakukan pengulangan sebanyak 3-4 sesi.

- b. Sasaran: Belajar koordinasi rangkaian gerakan langkah smash, ayunan lengan, akurasi, disiplin, kerja sama, pantang menyerah, tanggung jawab.
- c. Peserta: 6 anak setiap kelompok
- d. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran pengenalan teknik smash TERBANG MELAYANG dilaksanakan secara berkelompok.
 - 2) Setiap kelompok menentukan urutan anggota setiap peserta didik
 - 3) Permainan terbang melayang dilakukan pada area lapangan bola voli mini atau yang dimodifikasi
 - 4) Titik start setiap kelompok berada jarak 4 meter dari garis net
 - 5) Titik langkah terakhir untuk lompat berada pada jarak 1 meter dari garis net.
 - 6) Satu kali permainan berlangsung 4 kali pengulangan gerakan terbang melayang bagi setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.
 - 7) Setiap kelompok yang berhasil melewati bola diatas net d bernilai 5. Bagi Peserta didik yang tidak berhasil melewati nilai 2.
- f. Area Permainan :

TERBANG MELAYANG



4. Materi Gerakan Smash : Pukulan Melayang

- a. Deskripsi: Materi pembelajaran dengan permainan “PUKULAN MELAYANG” merupakan sebuah pendekatan belajar tahapan gerak dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Materi pembelajaran dengan permainan “PUKULAN MELAYANG” merupakan sebuah pendekatan belajar teknik dasar pukulan smash yang dikemas dalam permainan antar kelompok. Permainan ini bertujuan belajar koordinasi langkah smash, kekuatan otot lengan , dan *timing* titik pukul peserta didik. Pada permainan ini peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan setiap kelompok berisi kurang lebih 6 anggota. Peserta didik menempatkan diri pada pos kelompok masing-masing. Peserta didik nomor urut 1-5 berada pada lapangan A dan peserta didik nomor 6 berada di sisi lapangan B. Peserta didik nomor satu mencoba melempar bola diatas kepala kemudian memukul bola tersebut dengan melompat ke arah teman di lapangan sisi B. Peserta didik nomor 6 bersiap menerima bola pukulan teman nomor urut 1, kemudain bola tersebut dibawa ke teman nomor urut 2 di sisi lapangan A. Kemudian perserta didik nomor 1 menjaga bola di sisi B dan peserta didik nomor 2

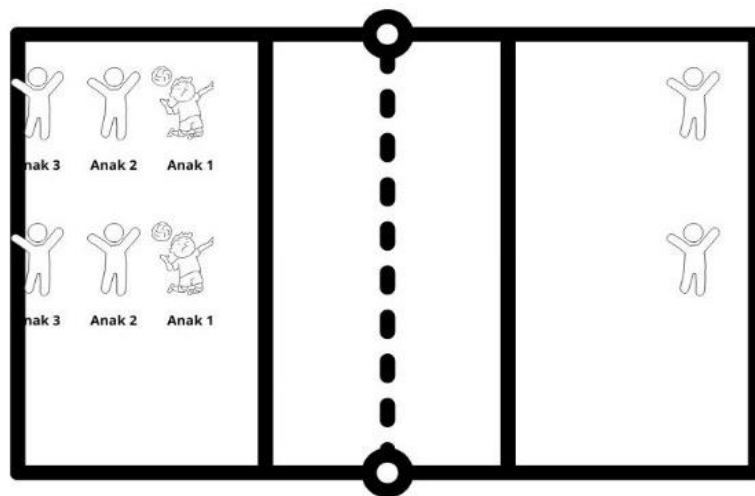
melakukan pukulan serta peserta didik nomor 6 ikut antri di barisan lapangan sisi A. Pergeseran ini berlangsung secara otomatis.

- b. Sasaran: Belajar rangkaian gerakan dasar smash individu, koordinasi gerakan, disiplin, kerja sama, pantang menyerah, kejujuran, tanggung jawab.
- c. Peserta: 6 anak setiap kelompok
- d. Peraturan:
 - 1) Materi pembelajaran smash dengan permainan PUKULAN MELAYANG dilakukan secara kelompok.
 - 2) Permainan ini dilakukan dengan menggunakan lapangan bola voli mini atau yang sudah dimodifikasi.
 - 3) Setiap peserta didik wajib melakukan tugas gerak individu dalam permainan.
 - 4) Satu kali permainan berisi 4 pukulan bagi setiap peserta didik dalam kelompok tersebut.
 - 5) Nilai pada permainan ini; pukulan dengan lompat, melewati net , masuk area lapangan bernilai 5; pukulan lompat melewati net, masuk tapi terkena net bernilai 4, pukulan tidak melewati net bernilai 1.
 - 6) Peserta didik melakukan lemparan bola diatas kepala kemudian melakukan lompat dan memukul bola tersebut melewati net.
 - 7) Peserta didik berusaha melakukan gerakan pukulan melayang sesuai dengan kemampuan yang dimiliki.
 - 8) Guru melakukan pengamatan dan pembetulan gerakan yang dilakukan siswa.
 - 9) Kelompok yang paling banyak berhasil melewatkan bola dengan gerakan terbang melayang menjadi pemenang.
 - 10) Permainan pukulan melayang dapat ditingkatkan kesulitannya ketika mayoritas peserta didik mampu melakukan pukulan dengan baik. Peserta didik melakukan pukulan melayang dengan mengarahkan pukulan ke arah teman yang berada pada

sisi lapangan sebelah, kemudian teman yang menjadi sasaran dapat melakukan gerakan pasing bawah untuk menahan pukulan smash dari teman.

f. Area Permainan :

PUKULAN MELAYANG



LAMPIRAN 4
SURAT KETERANGAN
PENELITIAN

Lampiran Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN 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/1146/UN34.16/PT.01.04/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

16 Juli 2024

Yth . 1. SD NEGERI GUNUNG MULYO
Alamat : Sengonkarang Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta
2. SD NEGERI PANGGANG
Alamat : Panggang Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta
3. SD NEGERI 2 PEDES
Alamat : Surobayan Argomulyo Sedayu Bantul Yogyakarta
4. SD NEGERI 3 SEDAYU
Alamat : Ngentak Argorejo Sedayu Bantul Yogyakarta
5. SD NEGERI 1 DINGKIAN
Alamat : Dingkian Argodadi Sedayu Bantul Yogyakarta
6. SD NEGERI 1 MEJING
Alamat : Mejing lor Ambarketawang Gamping Sleman Yogyakarta
7. SD NEGERI 2 MEJING
Alamat : Patukan Ambarketawang Gamping Sleman Yogyakarta
8. SD NEGERI PENDULAN
Alamat : Blendung Sumbersari Moyudan Sleman Yogyakarta

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

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan - S3
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Disertasi
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS
TGfU UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR
PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR
Waktu Penelitian : 1 Agustus - 29 November 2024

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

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

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

LAMPIRAN 5

SURAT KETERANGAN

PENELITIAN SKALA KECIL

Lampiran Surat Keterangan Penelitian Skala Kecil



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI GUNUNG MULYO

ꦒꦸꦤꦁꦩꦸꦭꦺ

Alamat: Sengon Karang, Argomulyo, Sedayu, Bantul 55753
Telp. 08977710909, E-mail: sdgunungmulyo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/121/SED.D.04/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Juwanta, S.Pd.
NIP : 196807221988041001
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina/ IV.A
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Gunungmulyo

Dengan ini menerangkan :

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan – S3

Adalah benar-benar telah melaksanakan Penelitian di SD Negeri Gunungmulyo pada tanggal 6 Agustus dan 13 Agustus 2024 dengan judul " PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI BERBASIS TGfU UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sedayu, 14 Agustus 2024

Kepala Sekolah

Juwanta, S.Pd.
NIP. 196807221988041001

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Penelitian Skala Kecil



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
KAPANEWON SEDAYU
SD NEGERI 2 PEDES**

Alamat: Surobayan, Argomulyo, Sedayu, Bantul 55753 Telp. (0274) 6498182
Email. sdpedes2@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor: 421.21/60/SED.D.02

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Bagyo Suryanto, S.Pd.SD.

NIP : 19661102 199503 1 002

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ari Septiyanto

NIM : 21608261012

Program Studi : Ilmu Keolahragaan – S3

Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN BOLAVOLI
BERBASIS TGFU UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS V SEKOLAH DASAR

Mahasiswa tersebut telah melaksanakan penelitian Lapangan di SD Negeri 2 Pedes
pada tanggal 13 Agustus 2024 dalam rangka memperoleh data penulisan disertasi sebagai
tugas studi tingkat akhir.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan benar dan dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Bantul, 19 Agustus 2024

Mengetahui

Kepala Sekolah

SD NEGERI 2 PEDES
KAPANEWON SEDAYU
Bagyo Suryanto, S.Pd.SD.
NIP. 19661102 199503 1 002

LAMPIRAN 6

SURAT KETERANGAN

PENELITIAN SKALA BESAR

Lampiran Surat Keterangan Penelitian Skala Besar



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MEJING 2**

ꦱꦼꦭꦩꦤ꧀ꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦼꦭꦩꦤ꧀ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦤꦢꦶꦏꦶꦤ꧀

Alamat : Patukan , Ambarketawang, Gamping, Sleman, Yogyakarta

Telp (0274) 6499872 Kode Pos 55294

Email mejing2ap@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor : 13/Mj2/S.Ket/VIII/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N A M A : Yuriah, S.Pd
N I P : 19680509 198803 2 006
Pangkat/Gol : Pembina Tk I /IV B
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Mejing 2 Gamping

Menerangkan bahwa mahasiswa dengan keterangan yang tercantum di bawah ini :

N a m a : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan – S3
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa tersebut diatas telah melakukan Penelitian di SD Negeri Mejing 2 pada hari Senin tanggal 19 Agustus 2024 dengan judul penelitian “ *Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar* ”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk kelengkapan administrasi dan agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Gamping, 19 Agustus 2024

Kepala Sekolah



YURIAH, S.Pd

Pembina Tk I IV/b

NIP. 19680509 198803 2 006

The logo of Sleman Regency is a shield-shaped emblem. It features a central figure of a person with arms raised, possibly a deity or a symbol of triumph, set against a background of a sun or star. The shield is flanked by two figures, one on each side, and is surrounded by a decorative border. Below the shield is a banner with the word "SLEMAN" written in capital letters.

မိတ္တူကူးယူရန်အတွက် အကျိုးခံစားခွင့်

Kepala Sekolah



TUKUNEM, S.Pd.

Pembina Tingkat I

NIP. 19650805 19

345

Lanjutan Lampiran Surat Keterangan Penelitian Skala Besar



**PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 3 SEDAYU**

Alamat : Ngentak, Argorejo, Sedayu, Bantul, DIY
Email : sd3_sedayu@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No: 400.3.5/01.IX/SED.D.09/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Sumar
NIP : 19650820 199102 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 3 Sedayu

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa yang tersebut di bawah ini :

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan-S3
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian pada hari Rabu dan Jumat tanggal 14 dan 16 Agustus 2024 dengan judul tugas akhir "Pengembangan Materi Pembelajaran Bolavoli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sedayu, 3 September 2024

Kepala Sekolah



Drs. Sumar

NIP. 19650820 199102 1 002

Lampiran Surat Keterangan Penelitian Uji Efektivitas



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SD NEGERI 1 DINGKIKAN
Alamat : Dingkikan, Argodadi, Sedayu, Bantul, Kode Pos.55752
Email : sdn1dingkikan@gmail.com

SURAT KETERANGAN
NO: 424/113/SED.D.13/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Trimulyani, S.Pd.SD
NIP : 19720909 200012 2 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri 1 Dingkikan

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya, bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Ari Septiyanto
NIM : 21608261012
Program Studi : Ilmu Keolahragaan-S3
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan UNY

Saudara tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian pada hari Selasa tanggal 3, 17, 24 September 2024 dan pada hari Selasa 1, 8 Oktober 2024 dengan judul tugas akhir “Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGFU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sedayu, 11 Oktober 2024



Trimulyani, S.Pd.SD
NIP. 19720909 200012 2003

LAMPIRAN 7
HASIL PENELITIAN SKALA
KECIL

Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 1

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 1

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	✓			
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
5	Gambar yang disajikan menarik.	✓			
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	✓			
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.		✓		
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.	✓			
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran	✓			
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas	✓			
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.	✓			
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut	✓			
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut	✓			
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 1


No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini		✓		
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai	✓			
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran	✓			
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik	✓			
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 1

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. Peralatan Bola disesuaikan dengan kondisi cuaca dan kemampuan otot anak.
2. Materi Permainan disesuaikan dengan Penilaian yang akan dicapai.
3. Permainan Sangat menyenangkan dan memacu anak Belajar aktif.
- 4.
- 5.

Yogyakarta, 13 Agustus 2024
Guru PJOK


Wahyu Setiyo, S.Pd.

NIP/NIPPPK : 19910313 2022211011

Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 2

SD N Pades 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 2

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	✓			
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
5	Gambar yang disajikan menarik.		✓		
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.		✓		
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓			
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.		✓		
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran	✓			
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas	✓			
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.	✓			
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut	✓			
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut		✓		
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 2

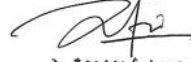
No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini		✓		
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai	✓			
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran	✓			
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik	✓			
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Kecil 2

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. Dalam pembelajaran bola yang digunakan bisa lebih ber variasi lagi mulai dari yang paling ringan sampai ke bola yang sesungguhnya.
2.
3.
4.
5.

Yogyakarta,
Guru PJOK



YUSUF WICAKANTO

NIP/NIPPPK :

LAMPIRAN 8

HASIL PENELITIAN SKALA

BESAR

Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 1

SD N Mejing I

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 1

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	✓			
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
5	Gambar yang disajikan menarik.		✓		
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	✓			
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓			
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.		✓		
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran	✓			
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas		✓		
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.	✓			
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut		✓		
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut	✓			
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 1

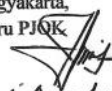
No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini	✓			
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai	✓			
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran	✓			
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik	✓			
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 1

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. Model pembelajaran bola voli dengan Permainan berbaris TGfU Memotivasi anak lebih Antusias mengikuti Pembelajaran dan Mudah dilakukannya
2. Model Pembelajaran bola voli berbasis TGfU, Memberikan Kesempatan setiap anak untuk mengerjakan Kemampuan gerak
3. Model Permainan bola voli pada semester 1 ubih di pukulkan pada Pasing bawah dan Pasing Atas. Karena Teknik (2 Mekan) ini ubih sering di pakai dalam permainan bola voli
4. Model penilaian Rubrik memberikan Keadilan ya merata untuk peserta didik mendapatkan nilai
5. Berdasarkan Individu dalam Kemampuannya

Yogyakarta,
Guru PJOK


Rudi Anis Junaidi
NIP. 19670916 1988041 001
NIP/NIPPPK :

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 2

SD N Mging 2

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik

B = Baik

K = Kurang

SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 2

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)		✓		
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
5	Gambar yang disajikan menarik.		✓		
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	✓			
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓			
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.	✓			
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran		✓		
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas	✓			
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.		✓		
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut	✓			
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut	✓			
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 2

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini		✓		
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai	✓			
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran	✓			
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik	✓			
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 2

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. Materi sudah sesuai dengan pembelajaran teknik dasar permainan bola voli. Kk V SD.
2. Siswa termotivasi dan lebih aktif mengikuti pembelajaran
3. Guru lebih mudah dalam memberikan materi pembelajaran teknik dasar bola voli
4. Memotivasi guru dapat berinovasi bentuk bentuk permainan dapat diciptakan dalam mendukung keberhasilan pembelajaran
5. Materi dikembangkan lagi terutama untuk siswa kelas rendah (I - IV).

Yogyakarta,
Guru PJOK


SUHARTA LANTA

NIP/NIPPPK : 196905192000121003

Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 3

SDN Panggang

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 3

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)		✓		
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
5	Gambar yang disajikan menarik.		✓		
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	✓			
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.	✓			
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.	✓			
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran	✓			
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas	✓			
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.		✓		
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut	✓			
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut	✓			
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 4

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini		✓		
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai	✓			
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran		✓		
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik	✓			
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 4

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGFU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. = Produk materi pembelajaran sangat menarik,
= Mudah Dipraktikkan peserta didik
= Peserta didik sangat antusias mengikuti.
2. Untuk di semester I ini materi harap
dibatasi agar sesuai dengan materi anak,
semester I difokuskan pada passing dan servis
3.
4.
5.

Yogyakarta,
Guru PJOK


Bayu Oktavianto

NIP/NIPPPK : 199210142020121004.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 4

SD N Pendulan

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 4

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.		✓		
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)		✓		
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		
5	Gambar yang disajikan menarik.		✓		
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.		✓		
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.		✓		
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.		✓		
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran		✓		
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas		✓		
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.		✓		
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut		✓		
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut		✓		
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 4

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini		✓		
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai		✓		
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran	✓			
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik		✓		
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 4

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. Lebih gencar dalam mensosialisasikan atau mengenalkan pembelajaran berbasis TGfU agar guru-guru yang ada di sekolah-sekolah lebih mengenal TGfU yang sudah dalam perkembangan dan Variatif.
2.
3.
4.
5.

Yogyakarta,
Guru PJOK



NIP/NIPPPK :

Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 5

SD N SEPAYU 3

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Materi Pembelajaran Bola Voli Berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB = Sangat Baik
B = Baik
K = Kurang
SK = Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 5

SD N SEPAYU 3

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.	✓			
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.	✓			
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)	✓			
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
5	Gambar yang disajikan menarik.	✓			
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.	✓			
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.		✓		
8	Materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.	✓			
9	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran	✓			
10	Penyajian materi dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas		✓		
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.	✓			
12	Materi yang disajikan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut	✓			
13	Tahap kegiatan belajar dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut	✓			
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 5

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna ganda dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini	✓			
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.		✓		
18	Instrumen yang digunakan dalam materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai	✓			
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.	✓			
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			
21	Saya sangat tertarik menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran	✓			
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik	✓			
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.	✓			

Lanjutan Lampiran Hasil Penelitian Skala Besar 5

Berdasarkan pelaksanaan uji coba instrumen pengembangan produk materi pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar maka peneliti mohon masukan dan saran ;

1. Pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sangat menarik bagi siswa sehingga menambah motivasi siswa dalam mempelajari materi tentang bola voli
2. Bentuk penilaian yang digunakan juga memberikan ruang bagi siswa untuk meningkatkan hasil belajar
3. Materi yang diberikan sesuai dengan kondisi nyata yang sering digunakan yaitu passing atas dan passing bawah sesuai dengan modul guru di sekolah
4.
5.

Yogyakarta,
Guru PJOK


DAMAR KAWEDHARJATI

NIP/NIPPPK : 19890709202211011

LAMPIRAN 9

INSTRUMEN PENELITIAN

Lampiran Instrumen Validasi Materi

LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli materi terhadap produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup isi materi pada produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

Lampiran Instrumen Validasi Media

LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai validator ahli media terhadap produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian mencakup media pada produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala rating 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

Tidak Sesuai (TS) = 1

Kurang Sesuai (KS) = 2

Sesuai (S) = 3

Sangat Sesuai (SS) = 4

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

C. Instrumen Validasi Media

Aspek	No	Komponen Penilaian	TS	KS	S	SS
Kualitas isi dan tujuan	1	Kesesuaian judul dengan materi yang disampaikan				
	2	Ketepatan materi dalam buku panduan				
	3	Kelengkapan materi yang diberikan				
	4	Materi buku menarik bagi guru dan peserta didik				
	5	Dapat digunakan sesuai dengan kemampuan guru dan peserta didik				
Kualitas Instruksional	6	Buku dapat digunakan sebagai acuan dalam proses pembelajaran PJOK materi bola voli				
	7	Buku dapat memberikan motivasi bagi guru untuk menerapkan materi pembelajaran bola voli				
	8	Buku dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar PJOK				
	9	Buku dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran PJOK materi bola voli				
	10	Buku dapat digunakan untuk mengamati hasil belajar PJOK materi bola voli				
Kualitas Teknis	11	Desain buku kajian dan panduan menarik				
	12	Kesesuaian ukuran buku				
	13	Warna dalam <i>background</i> sesuai				
	14	Kesesuaian ukuran dan jenis huruf dalam buku				
	15	Kesesuaian gambar dengan materi yang diberikan				
	16	Kesesuaian tata letak gambar				
	17	Ukuran gambar proporsional				
	18	Ilustrasi gambar menarik				
	19	Penggunaan huruf miring dan tebal sesuai				
	20	Penggunaan bahasa sesuai dengan kaidah Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				
	21	Menggunakan kalimat yang jelas, sederhana dan mudah dipahami				

Lampiran Instrumen Tanggapan Guru PJOK

LEMBAR EVALUASI UNTUK GURU PJOK

Judul Penelitian : Pengembangan Pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Sasaran : Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar
Peneliti : Ari Septiyanto

A. Tujuan

Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu sebagai guru PJOK terhadap produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar. Pendapat dari Bapak/Ibu sangat bermanfaat untuk materi yang digunakan.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu memberikan penilaian pada produk pembelajaran bola voli berbasis TGfU untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Rentang untuk penilaian mencakup skala ranting 1-4, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda *checklist* (V) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.

Kategori skor penilaian:

SB	=	Sangat Baik
B	=	Baik
K	=	Kurang
SK	=	Sangat Kurang

3. Komentar, kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang sudah tersedia.

C. Instrumen Validasi Guru PJOK

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
ASPEK TAMPILAN					
1	Teks atau tulisan pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mudah dibaca.				
2	Gambar yang disajikan jelas atau tidak buram.				
3	Gambar yang disajikan sudah sesuai (tidak terlalu banyak dan tidak terlalu sedikit)				
4	Adanya keterangan pada setiap gambar yang disajikan dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.				
5	Gambar yang disajikan menarik.				
6	Gambar yang disajikan sesuai dengan materi.				
ASPEK PENYAJIAN MATERI					
7	Pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menjelaskan suatu konsep menggunakan ilustrasi masalah yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.				
8	Pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini menggunakan contoh-contoh soal yang berkaitan dengan masalah kehidupan sehari-hari.				
9	Penyajian materi dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini mendorong peserta didik dalam pembelajaran				
10	Penyajian materi dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini berkaitan dengan materi PJOK SD Kelas Atas				
11	Saya dapat memahami materi dengan mudah.				
12	Materi yang disajikan dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU sudah runtut				
13	Tahap kegiatan belajar dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU runtut				
14	Saya dapat dengan mudah memahami kalimat yang digunakan dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.				
15	Tidak ada kalimat yang menimbulkan makna				

No	Komponen Penilaian	SB	B	K	SK
	ganda dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini				
16	Saya dapat memahami lambang atau <i>symbol</i> yang digunakan pada pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.				
17	Saya dapat memahami istilah-istilah yang digunakan dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.				
18	Instrumen yang digunakan dalam pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini sudah sesuai				
ASPEK MANFAAT					
19	Saya dapat memahami materi menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini dengan mudah.				
20	Saya merasa lebih mudah mengajar dengan menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.				
21	Saya sangat tertarik menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini untuk pembelajaran				
22	Dengan adanya ilustrasi, materi dapat memberikan motivasi kepada peserta didik				
23	Saya lebih rajin mengajar dengan menggunakan pembelajaran bola voli berbasis TGfU ini.				

Lampiran Instrumen Motivasi

Instrumen Penelitian

Perkenankanlah saya meminta waktu anak-anak sejenak untuk mengisi angket penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Disertasi saya, yang berjudul **“Pengembangan Pembelajaran bola voli berbasis TGfU Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar”**. Angket ini terkait motivasi anak-anak dalam mengikuti pembelajaran materi bola voli dalam mata pelajaran PJOK. Angket ini bukanlah suatu tes, sehingga tidak ada jawaban pernyataan yang benar atau salah. Jawaban yang anak-anak berikan tidak akan mempengaruhi nilai di sekolah. Jawaban anak-anak akan dirahasiakan, terkait penulisan identitas hanya untuk mempermudah pengolahan data saja.

Jawaban yang terbaik adalah yang sesuai dengan keadaan dan perasaan anak-anak. Oleh karena itu, saya harap anak-anak mengisi angket ini dengan jujur sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas bantuan dan kerjasamanya, saya ucapkan terima kasih.

Yogyakarta, September 2024

Peneliti

Ari Septiyanto

Lanjutan Lampiran Instrumen Motivasi

A. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis identitas pada kolom yang tersedia
2. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia dengan keadaan adik - adik yang sesungguhnya dengan memberikan tanda centang (√) dengan ketentuan sebagai berikut:
 SS : Jika Anda **Sangat Setuju** dengan pernyataan
 S : Jika Anda **Setuju** dengan pernyataan
 KS : Jika Anda **Kurang Setuju** dengan pernyataan
 TS : Jika Anda **Tidak Setuju** dengan pernyataan

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya setiap hari sarapan			√		

B. Identitas Responden

Nama :
 Jenis Kelamin : Laki-Laki/Perempuan
 Kelas :

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Saya berpartisipasi dalam PJOK karena menyenangkan					
2	Saya berusaha melakukan yang terbaik dalam PJOK agar guru saya berpikir bahwa saya murid yang baik					
3	Saya tidak melihat manfaat dari berpartisipasi dalam PJOK					
4	Saya berpartisipasi dalam PJOK karena menarik					
5	Saya berusaha keras dalam PJOK karena saya ingin mendapatkan nilai yang bagus					
6	Saya tidak mengerti mengapa saya harus mengikuti PJOK					
7	Saya merasa PJOK menyenangkan					
8	Saya melakukan yang terbaik agar guru PJOK menyukai saya					
9	PJOK hanya membuang-buang waktu saya					

Lampiran Rubrik Penilaian Teknik Dasar Servis Atas

Nama/ Presensi :

Kelas :

Fase	Deskripsi	Skor			
		4	3	2	1
Sikap Persiapan	Peserta didik berdiri dibelakang garis <i>backline</i> .				
	Posisi kaki kiri (kaki kanan bagi yang kidal) berada di agak depan dibandingkan kaki kanan (kaki kiri bagi yang kidal), kedua kaki sedikit ditekuk.				
	Tangan kiri dan kanan sama-sama memegang bola, bola berada di depan atas kepala server (posisi sebaliknya untuk yang kidal)				
	Lambungkan bola ke atas dengan tangan kiri (tangan kanan untuk yang kidal) kurang lebih satu meter, bersamaan dengan itu tangan kanan (tangan kiri bagi yang kidal) ditarik ke belakang dan di atas kepala untuk melakukan awalan dengan telapak tangan menghadap ke depan				
Sikap Perkenaan	Setelah tangan kanan (tangan kiri bagi yang kidal) berada diatas belakang kepala dan bola berada dalam jangkauan, maka bola segera dipukul				
	Perkenaan tangan dengan telapak tangan dan tangan menghadap bola dilakukan ke depan.				
	Pada saat terjadi sentuhan bola dengan tangan, maka tangan sedikit ditegangkan untuk memperoleh pantulan yang baik				
Sikap Akhir	Setelah memukul bola, maka diikuti dengan langkah kaki kanan (kaki kiri bagi yang kidal) ke depan dan terus masuk ke lapangan permainan)				
	Setelah melakukan <i>service</i> maka harus segera masuk ke lapangan permainan untuk siap memainkan bola				
Jumlah Skor					
Skor Maksimal		36			

Keterangan :

- Skor 4 : melakukan sangat sesuai deskripsi/ fase
- Skor 3 : melakukan sesuai deskripsi/ fase
- Skor 2 : melakukan kurang sesuai deskripsi/ fase
- Skor 1 : melakukan tidak sesuai deskripsi/ fase

Lampiran Rubrik Penilaian Teknik *Passing* Bawah

Fase	Deskripsi	Skor			
		4	3	2	1
Sikap Persiapan	Berdiri tegak dengan kaki mengangkang selebar bahu, posisi lutut ditekuk, kaki sejajar dengan salah satu kaki sedikit di depan				
	Kedua lengan merapat di depan badan, kedua lengan dijulurkan lurus kebawah, siku jangan ditekuk (sudut antara lengan dengan badan $\pm 45^\circ$)				
	Supaya saat terjadi perkenaan bola tidak lepas, tangan yang satu berada di atas telapak tangan yang lain dengan kedua ibu jari berada sejajar				
Sikap Perkenaan	Perkenaan bola pada lengan bagian atas pergelangan tangan dan di bawah siku				
	Posisi badan sedemikian rupa, sehingga badan berada dalam posisi menghadap pada bola				
	Ketika bola berada pada jarak yang tepat, selanjutnya segera mengayunkan kedua lengan yang diluruskan dari arah bawah ke atas depan				
Sikap Akhir	Setelah melakukan <i>passing</i> , segera di ikuti dengan mengambil langkah kembali supaya dapat bergerak cepat dan menyesuaikan diri dengan arah bola				
	Teruskan dengan gerakan yang sama dengan posisi ayunan lengan paling tinggi maksimal sejajar (rata) dengan bahu				
Jumlah Skor					
Skor Maksimal		32			

Keterangan :

- Skor 4 : melakukan sangat sesuai deskripsi/ fase
- Skor 3 : melakukan sesuai deskripsi/ fase
- Skor 2 : melakukan kurang sesuai deskripsi/ fase
- Skor 1 : melakukan tidak sesuai deskripsi/ fase

Lampiran Rubrik Penilaian Teknik Dasar *Passing* Atas

Nama/ Presensi :

Kelas :

Fase	Deskripsi	Skor			
		4	3	2	1
Sikap Persiapan	Peserta didik dalam posisi siap ke arah datangnya bola				
	Lutut ditekuk, badan agak condong sedikit ke depan dengan tangan siap berada di depan dada				
	Pada saat akan melakukan <i>passing</i> atas, maka segera mengambil posisi badan di bawah bola, kedua tangan berada di depan dan atas dahi				
	Semua jari tangan membentuk setengah lingkaran. Jarak antar jari agak diregangkan, dan kedua ibu jari (kanan dan kiri) membentuk sudut $\pm 90^\circ$				
Sikap Perkenaan	Pada saat melakukannya, bola bersentuhan dengan ujung jari pada ruas pertama dan ibu jari				
	Posisi jari tangan pada sangat perkenaan dengan bola meregang disesuaikan dengan ukuran panjang jari dan besar bola				
	Ketika jari bersentuhan dengan bola, maka jari-jari agak ditegangkan sedikit, dan bersamaan dengan itu diikuti dengan gerakan pergelangan tangan ke arah depan atas dengan gerakan agak eksplosif				
Sikap Akhir	Setelah berhasil di <i>passing</i> , maka lengan bergerak lurus sebagai suatu gerakan lanjutan, selanjutnya badan dan langkah kaki ke depan agar koordinasi gerakan tetap terjaga dengan baik				
	Gerakan tangan, pergelangan, lengan dan kaki harus merupakan suatu gerakan yang utuh dan harmonis, sedangkan pandangan harus tetap mengikuti arah bola				
Jumlah Skor					
Skor Maksimal		36			

Keterangan :

- Skor 4 : melakukan sangat sesuai deskripsi/ fase
- Skor 3 : melakukan sesuai deskripsi/ fase
- Skor 2 : melakukan kurang sesuai deskripsi/ fase
- Skor 1 : melakukan tidak sesuai deskripsi/ fase

Lampiran Rubrik Penilaian Teknik Dasar *Smash*

Nama/ Presensi :

Kelas :

Fase	Deskripsi	Skor			
		4	3	2	1
Sikap Persiapan	Awalan tergantung dari lintasan bola umpan, kira-kira 2,5 sampai 4 meter dari jatuhnya bola				
	Posisi kaki yang akan meloncat dan berada di tanah lebih dahulu, kaki lain menyusul di sebelahnya				
	Pemain akan berada di belakang bola pada saat akan meloncat, tubuh saat itu berada pada posisi menghadap net				
	Kedua lengan yang menjulur ke depan diayunkan ke belakang dan ke atas sesudah langkah pertama, kemudian diayunkan ke depan, sehingga pada saat meloncat kedua lengan itu tergantung ke bawah di depan tubuh				
Sikap Perkenaan	Kedua kaki dihentakkan bersusulan, kemudian meloncat				
	Lengan yang akan memukul mulai terayun ke depan, punggung menegang ke belakang				
	Bola dipukul dengan lengan terjulur, tangan Terbuka dan menaungi bola, sementara pergelangan tangan harus longgar				
Sikap Akhir	Cara mendarat dalam setiap pukulan sama yaitu pada saat tubuh bagian atas membungkuk ke depan, kaki diarahkan ke depan untuk mempertahankan keseimbangan				
	Pemain mendarat pada kedua kakinya dengan sedikit ditekuk				
Jumlah Skor					
Skor Maksimal					36

Keterangan :

- Skor 4 : melakukan sangat sesuai deskripsi/ fase
- Skor 3 : melakukan sesuai deskripsi/ fase
- Skor 2 : melakukan kurang sesuai deskripsi/ fase
- Skor 1 : melakukan tidak sesuai deskripsi/ fase

LAMPIRAN 10

HASIL UJI VALIDITAS DAN

RELIABILITAS

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas Ahli Materi

No	Rater 1	Rater 2	Rater 3	Rater 4	S1	S2	S3	S4	Σ	V Aiken
1	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
2	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
3	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
4	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
5	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
6	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
7	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
8	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
9	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
10	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
11	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
12	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
13	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
14	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
15	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
16	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
17	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
18	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
19	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
20	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
21	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
22	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
23	4	3	4	4	3	2	3	3	11	0,92
24	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^a	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	,549 ^b	,253	,946	30,231	3	69	,000
Average Measures	,967 ^c	,890	,998	30,231	3	69	,000

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed,

a, Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition-the between-measure variance is excluded from the denominator variance,

b, The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not,

c, This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise,

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,967	24

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas Ahli Media

No	Rater 1	Rater 2	Rater 3	Rater 4	S1	S2	S3	S4	Σ	V Aiken
1	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
2	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
3	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
4	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
5	3	4	4	4	2	3	3	3	11	0,92
6	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
7	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
8	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
9	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
10	4	3	4	4	3	2	3	3	11	0,92
11	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
12	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
13	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
14	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
15	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00
16	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
17	3	4	4	4	2	3	3	3	11	0,92
18	3	4	4	4	2	3	3	3	11	0,92
19	4	4	3	4	3	3	2	3	11	0,92
20	4	4	4	3	3	3	3	2	11	0,92
21	4	4	4	4	3	3	3	3	12	1,00

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^a	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	,569 ^b	-,011	,622	2,546	3	60	,004
Average Measures	,807 ^c	-,313	,972	2,546	3	60	,004

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed,

a, Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition-the between-measure variance is excluded from the denominator variance,

b, The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not,

c, This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise,

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,807	21

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Lapangan

No	Guru 1	Guru 2	Guru 3	Guru 4	Guru 5	S1	S2	S3	S4	S5	Σ	V Aiken
1	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	1,00
2	4	4	3	3	4	3	3	2	2	3	13	0,87
3	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	14	0,93
4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	14	0,93
5	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	13	0,87
6	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	14	0,93
7	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	13	0,87
8	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	13	0,87
9	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	13	0,87
10	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	13	0,87
11	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	14	0,93
12	3	4	4	3	4	2	3	3	2	3	13	0,87
13	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	14	0,93
14	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	13	0,87
15	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	13	0,87
16	4	3	4	3	4	3	2	3	2	3	13	0,87
17	4	3	4	4	3	3	2	3	3	2	13	0,87
18	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	14	0,93
19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	1,00
20	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	15	1,00
21	4	4	3	4	4	3	3	2	3	3	14	0,93
22	4	4	4	3	4	3	3	3	2	3	14	0,93
23	4	3	4	3	4	3	3	3	2	3	13	0,87

Intraclass Correlation Coefficient

	Intraclass Correlation ^a	95% Confidence Interval		F Test with True Value 0			
		Lower Bound	Upper Bound	Value	df1	df2	Sig
Single Measures	,294 ^b	,102	,791	10,564	4	88	,000
Average Measures	,905 ^c	,722	,989	10,564	4	88	,000

Two-way mixed effects model where people effects are random and measures effects are fixed,

a, Type C intraclass correlation coefficients using a consistency definition-the between-measure variance is excluded from the denominator variance,

b, The estimator is the same, whether the interaction effect is present or not,

c, This estimate is computed assuming the interaction effect is absent, because it is not estimable otherwise,

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,905	23

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas Motivasi

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item- Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	47,4815	54,259	,654	,769
VAR00002	48,1481	52,131	,888	,755
VAR00003	48,1852	52,618	,915	,758
VAR00004	48,1852	53,618	,920	,763
VAR00005	48,1481	52,131	,888	,755
VAR00006	48,0370	55,883	,588	,777
VAR00007	48,0741	55,071	,669	,773
VAR00008	48,0741	54,302	,781	,768
VAR00009	48,2222	53,256	,944	,761
Total	25,4444	15,026	1,000	,942

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	9

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas *Passing Bawah*

Hasil Uji Validitas Gregory			
No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	4	4	D
2	3	3	D
3	3	3	D
4	3	3	D
5	3	3	D
6	4	4	D
7	3	2	B
8	2	2	A
9	3	3	D

$$V_c = \left[\frac{D}{A + B + C + D} \right]$$
$$V_c = \left[\frac{7}{1 + 1 + 0 + 7} \right]$$
$$V_c = \left[\frac{7}{9} \right]$$

VC= 0,778

Rater 2 * Rater 1 Crosstabulation					
Count					
		Rater 1			
		2	3	4	Total
Rater 2	2	1	1	0	2
	3	0	5	0	5
	4	0	0	2	2
Total		1	6	2	9

Symmetric Measures				
	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement Kappa	.800	.185	3.343	.001
N of Valid Cases	9			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas *Passing Atas*

Hasil Uji Validitas Gregory			
No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	4	4	D
2	4	4	D
3	3	3	D
4	2	2	A
5	3	3	D
6	4	3	D
7	3	3	D
8	4	3	D
9	3	3	D

$$V_c = \left[\frac{D}{A + B + C + D} \right]$$
$$V_c = \left[\frac{8}{1 + 0 + 0 + 8} \right]$$
$$V_c = \left[\frac{8}{9} \right]$$

VC= 0,889

Reliabilitas Cohen Kappa					
Rater 2 * Rater 1 Crosstabulation					
Count					
		Rater 1			
		2	3	4	Total
Rater 2	2	1	0	0	1
	3	0	4	2	6
	4	0	0	2	2
Total		1	4	4	9

Symmetric Measures

	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement Kappa	.625	.225	2.652	.008
N of Valid Cases	9			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas Servis

Hasil Uji Validitas Gregory			
No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	2	3	C
2	4	4	D
3	3	3	D
4	4	4	A
5	3	3	D
6	4	4	D
7	3	3	D
8	2	2	A
9	4	4	D

$$V_C = \left[\frac{D}{A + B + C + D} \right]$$
$$V_C = \left[\frac{7}{1 + 1 + 0 + 7} \right]$$
$$V_C = \left[\frac{7}{9} \right]$$

VC= 0,778

Reliabilitas Cohen Kappa					
Rater 2 * Rater 1 Crosstabulation					
Count					
		Rater 1			Total
		2	3	4	
Rater 2	2	1	0	0	1
	3	1	3	0	4
	4	0	0	4	4
Total		2	3	4	9

Symmetric Measures				
	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement Kappa	.824	.157	3.407	.001
N of Valid Cases	9			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Lampiran Hasil Validitas dan Reliabilitas *Smash*

Hasil Uji Validitas Gregory			
No	Ahli 1	Ahli 2	Keterangan
1	4	3	D
2	4	4	D
3	3	3	D
4	3	3	D
5	2	2	A
6	4	4	D
7	3	3	D
8	4	4	D
9	4	4	D

$$V_c = \left[\frac{D}{A + B + C + D} \right]$$
$$V_c = \left[\frac{8}{1 + 0 + 0 + 8} \right]$$
$$V_c = \left[\frac{8}{9} \right]$$

VC= 0,889

Reliabilitas Cohen Kappa					
Rater 2 * Rater 1 Crosstabulation					
Count					
		Rater 1			Total
		2	3	4	
Rater 2	2	1	0	0	1
	3	0	3	1	4
	4	0	0	4	4
Total		1	3	5	9

Symmetric Measures				
	Value	Asymp. Std. Error ^a	Approx. T ^b	Approx. Sig.
Measure of Agreement Kappa	.812	.177	3.163	.002
N of Valid Cases	9			

a. Not assuming the null hypothesis.

b. Using the asymptotic standard error assuming the null hypothesis.

Lampiran Tabel Validitas Aiken

No. of Items (<i>m</i>) or Raters (<i>n</i>)	Number of Rating Categories (<i>c</i>)											
	2		3		4		5		6		7	
	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p	V	p
2							1.00	.040	1.00	.028	1.00	.020
3							1.00	.008	1.00	.005	1.00	.003
3			1.00	.037	1.00	.016	.92	.032	.87	.046	.89	.029
4					1.00	.004	.94	.008	.95	.004	.92	.006
4			1.00	.012	.92	.020	.88	.024	.85	.027	.83	.029
5			1.00	.004	.93	.006	.90	.007	.88	.007	.87	.007
5	1.00	.031	.90	.025	.87	.021	.80	.040	.80	.032	.77	.047
6			.92	.010	.89	.007	.88	.005	.83	.010	.83	.008
6	1.00	.016	.83	.038	.78	.050	.79	.029	.77	.036	.75	.041
7			.93	.004	.86	.007	.82	.010	.83	.006	.81	.008
7	1.00	.008	.86	.016	.76	.045	.75	.041	.74	.038	.74	.036
8	1.00	.004	.88	.007	.83	.007	.81	.008	.80	.007	.79	.007
8	.88	.035	.81	.024	.75	.040	.75	.030	.72	.039	.71	.047
9	1.00	.002	.89	.003	.81	.007	.81	.006	.78	.009	.78	.007
9	.89	.020	.78	.032	.74	.036	.72	.038	.71	.039	.70	.040
10	1.00	.001	.85	.005	.80	.007	.78	.008	.76	.009	.75	.010
10	.90	.001	.75	.040	.73	.032	.70	.047	.70	.039	.68	.048
11	.91	.006	.82	.007	.79	.007	.77	.006	.75	.010	.74	.009
11	.82	.033	.73	.048	.73	.029	.70	.035	.69	.038	.68	.041
12	.92	.003	.79	.010	.78	.006	.75	.009	.73	.010	.74	.008
12	.83	.019	.75	.025	.69	.046	.69	.041	.68	.038	.67	.049
13	.92	.002	.81	.005	.77	.006	.75	.006	.74	.007	.72	.010
13	.77	.046	.73	.030	.69	.041	.67	.048	.68	.037	.67	.041
14	.86	.006	.79	.006	.76	.005	.73	.008	.73	.007	.71	.009
14	.79	.029	.71	.035	.69	.036	.68	.036	.66	.050	.66	.047
15	.87	.004	.77	.008	.73	.010	.73	.006	.72	.007	.71	.008
15	.80	.018	.70	.040	.69	.032	.67	.041	.65	.048	.66	.041
16	.88	.002	.75	.010	.73	.009	.72	.008	.71	.007	.70	.010
16	.75	.038	.69	.046	.67	.047	.66	.046	.65	.046	.65	.046
17	.82	.006	.76	.005	.73	.008	.71	.010	.71	.007	.70	.009
17	.76	.025	.71	.026	.67	.041	.66	.036	.65	.044	.65	.039
18	.83	.004	.75	.006	.72	.007	.71	.007	.70	.007	.69	.010
18	.72	.048	.69	.030	.67	.036	.65	.040	.64	.042	.64	.044
19	.79	.010	.74	.008	.72	.006	.70	.009	.70	.007	.68	.009
19	.74	.032	.68	.033	.65	.050	.64	.044	.64	.040	.63	.048
20	.80	.006	.72	.009	.70	.010	.69	.010	.68	.010	.68	.008
20	.75	.021	.68	.037	.65	.044	.64	.048	.64	.038	.63	.041
21	.81	.004	.74	.005	.70	.010	.69	.008	.68	.010	.68	.009
21	.71	.039	.67	.041	.65	.039	.64	.038	.63	.048	.63	.045
22	.77	.008	.73	.006	.70	.008	.68	.009	.67	.010	.67	.008
22	.73	.026	.66	.044	.65	.035	.64	.041	.63	.046	.62	.049
23	.78	.005	.72	.007	.70	.007	.68	.007	.67	.010	.67	.009
23	.70	.047	.65	.048	.64	.046	.63	.045	.63	.044	.62	.043
24	.79	.003	.71	.008	.69	.006	.68	.008	.67	.010	.66	.010
24	.71	.032	.67	.030	.64	.041	.64	.035	.62	.041	.62	.046
25	.76	.007	.70	.009	.68	.010	.67	.009	.66	.009	.66	.009
25	.72	.022	.66	.033	.64	.037	.63	.038	.62	.039	.61	.049

LAMPIRAN 11

HASIL UJI EFEKTIVITAS

Lampiran Data *Pretest*

REKAP DATA *PRETEST* GERAKAN *PASSING* BAWAH INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	9	8	4	21
2	ASA	4	4	2	10
3	ANA	6	8	6	20
4	AFT	12	10	7	29
5	ANN	11	8	6	25
6	AKS	12	10	7	29
7	BPA	7	8	4	19
8	CHL	10	11	6	27
9	FPA	11	10	6	27
10	FNP	6	4	4	14
11	HFC	11	11	7	29
12	ANH	6	4	4	14
13	JRD	8	8	5	21
14	LII	5	3	2	10
15	MRY	4	3	2	9
16	MAF	4	3	2	9
17	MFS	3	3	2	8
18	MZC	9	9	7	25
19	NAA	12	9	5	26
20	QAA	11	11	7	29
21	RAG	8	4	3	15
22	SND	7	3	2	12
23	SHD	6	3	2	11

REKAP DATA *PRETEST* GERAKAN *PASSING* ATAS INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	9	7	5	21
2	ASA	5	3	3	11
3	ANA	8	3	2	13
4	AFT	15	10	7	32
5	ANN	15	10	7	32
6	AKS	14	9	6	29
7	BPA	12	9	6	27
8	CHL	5	3	2	10
9	FPA	5	3	2	10
10	FNP	6	4	3	13
11	HFC	5	3	2	10
12	ANH	5	3	2	10
13	JRD	7	3	2	12
14	LII	5	3	2	10
15	MRY	5	3	2	10
16	MAF	5	3	2	10
17	MFS	4	3	2	9
18	MZC	10	8	5	23
19	NAA	16	9	6	31
20	QAA	13	9	8	30
21	RAG	4	3	2	9
22	SND	4	3	2	9
23	SHD	4	3	2	9

REKAP DATA *PRETEST* GERAKAN SERVIS INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	16	8	2	26
2	ASA	13	3	2	18
3	ANA	13	9	2	24
4	AFT	15	11	6	32
5	ANN	12	11	6	29
6	AKS	15	12	7	34
7	BPA	15	10	6	31
8	CHL	10	6	2	18
9	FPA	9	4	3	16
10	FNP	6	4	3	13
11	HFC	7	5	2	14
12	ANH	13	7	3	23
13	JRD	6	3	2	11
14	LII	6	3	2	11
15	MRY	4	3	2	9
16	MAF	4	3	2	9
17	MFS	4	3	2	9
18	MZC	9	7	4	20
19	NAA	12	9	4	25
20	QAA	15	9	3	27
21	RAG	5	3	2	10
22	SND	4	3	2	9
23	SHD	8	3	2	13

REKAP DATA *PRETEST* GERAKAN SMASH INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	9	8	4	21
2	ASA	6	4	2	12
3	ANA	6	8	6	20
4	AFT	8	6	8	22
5	ANN	8	8	6	22
6	AKS	9	10	7	26
7	BPA	7	8	4	19
8	CHL	10	11	6	27
9	FPA	11	10	6	27
10	FNP	6	4	4	14
11	HFC	11	11	7	29
12	ANH	6	4	4	14
13	JRD	8	8	5	21
14	LII	5	3	2	10
15	MRY	6	3	2	11
16	MAF	4	3	2	9
17	MFS	3	3	2	8
18	MZC	9	9	7	25
19	NAA	9	9	5	23
20	QAA	11	8	7	26
21	RAG	8	4	3	15
22	SND	7	3	2	12
23	SHD	6	3	2	11

DATA PRETEST MOTIVASI

No	Butir Pernyataan									Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
1	2	2	2	3	2	2	2	2	3	20
2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	23
3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	22
4	2	3	2	2	2	4	3	3	2	23
5	3	2	2	3	2	2	3	3	4	24
6	2	3	2	3	3	3	2	3	2	23
7	3	3	2	2	3	4	2	2	2	23
8	3	3	2	3	3	2	3	3	2	24
9	4	3	2	3	2	4	2	3	1	24
10	3	3	2	3	3	3	3	3	1	24
11	4	3	2	3	2	4	2	3	1	24
12	3	3	2	2	3	2	3	2	2	22
13	2	3	2	3	2	3	3	3	3	24
14	3	3	2	3	3	3	3	3	2	25
15	1	3	4	3	2	3	3	2	4	25
16	3	3	3	2	3	3	2	3	4	26
17	3	3	2	3	3	2	3	4	1	24
18	3	3	3	3	3	3	3	3	2	26
19	4	3	2	3	2	2	3	3	2	24
20	2	2	2	2	3	2	3	2	2	20
21	4	3	3	3	4	2	3	3	2	27
22	3	3	2	3	2	2	2	2	2	21
23	3	2	2	3	2	2	3	3	1	21

DATA *PRETEST* KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	11	55
2	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	12	60
3	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11	55
4	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	6	30
5	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	10	50
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	11	55
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	10	50
8	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	13	65
9	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	10	50
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	11	55
11	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	11	55
12	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	65
13	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	11	55
14	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	11	55
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	11	55
16	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	0	10	50
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	10	50
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	70
19	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	7	35
20	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	9	45
21	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	10	50
22	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	11	55
23	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	9	45

Lampiran Data *Posttest*

REKAP DATA *POSTTEST* GERAKAN *PASSING* BAWAH INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	11	9	6	26
2	ASA	7	6	4	17
3	ANA	9	9	6	24
4	AFT	12	12	8	32
5	ANN	11	10	7	28
6	AKS	12	12	8	32
7	BPA	10	11	7	28
8	CHL	11	11	8	30
9	FPA	12	11	7	30
10	FNP	7	7	4	18
11	HFC	12	11	7	30
12	ANH	8	7	3	18
13	JRD	12	12	6	30
14	LII	6	6	3	15
15	MRY	5	6	2	13
16	MAF	7	5	3	15
17	MFS	6	5	2	13
18	MZC	12	11	7	30
19	NAA	12	12	8	32
20	QAA	12	12	8	32
21	RAG	9	6	4	19
22	SND	9	5	2	16
23	SHD	8	6	4	18

REKAP DATA *POSTTEST* GERAKAN *PASSING* ATAS INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	15	10	7	32
2	ASA	9	7	6	22
3	ANA	13	9	6	28
4	AFT	16	12	8	36
5	ANN	16	12	8	36
6	AKS	16	12	8	36
7	BPA	15	11	7	33
8	CHL	9	5	4	18
9	FPA	10	5	3	18
10	FNP	8	5	4	17
11	HFC	9	7	4	20
12	ANH	9	5	4	18
13	JRD	12	8	6	26
14	LII	9	5	4	18
15	MRY	8	6	4	18
16	MAF	12	9	4	25
17	MFS	7	4	2	13
18	MZC	13	11	7	31
19	NAA	16	12	8	36
20	QAA	16	12	8	36
21	RAG	7	5	3	15
22	SND	6	5	3	14
23	SHD	8	4	4	16

REKAP DATA *POSTTEST* GERAKAN SERVIS INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	16	10	7	33
2	ASA	14	6	5	25
3	ANA	13	9	6	28
4	AFT	16	12	8	36
5	ANN	16	12	8	36
6	AKS	16	12	8	36
7	BPA	16	12	7	35
8	CHL	12	7	5	24
9	FPA	14	7	6	27
10	FNP	10	6	4	20
11	HFC	15	10	6	31
12	ANH	14	11	6	31
13	JRD	12	9	5	26
14	LII	10	6	4	20
15	MRY	7	5	2	14
16	MAF	10	6	4	20
17	MFS	7	3	5	15
18	MZC	15	10	6	31
19	NAA	16	12	8	36
20	QAA	16	12	8	36
21	RAG	7	3	4	14
22	SND	8	4	4	16
23	SHD	9	4	4	17

REKAP DATA *POSTTEST* GERAKAN SMASH INDIVIDU

No	Nama	RINCIAN PENILAIAN			
		Sikap Persiapan	Sikap Perkenaan	Sikap Akhir	Nilai Total
1	ARY	9	8	4	21
2	ASA	10	4	4	18
3	ANA	8	8	6	22
4	AFT	8	6	8	22
5	ANN	8	8	6	22
6	AKS	9	10	7	26
7	BPA	7	8	4	19
8	CHL	12	11	6	29
9	FPA	11	12	6	29
10	FNP	8	8	4	20
11	HFC	11	11	7	29
12	ANH	6	4	4	14
13	JRD	8	8	5	21
14	LII	8	6	4	18
15	MRY	6	4	4	14
16	MAF	4	5	4	13
17	MFS	7	6	3	16
18	MZC	9	9	7	25
19	NAA	9	9	5	23
20	QAA	11	8	7	26
21	RAG	8	4	3	15
22	SND	7	4	4	15
23	SHD	6	4	4	14

DATA *POSTTEST* MOTIVASI

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

DATA *POSTTEST* KOGNITIF

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Σ	Nilai
1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	12	60
2	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	14	70
3	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	60
4	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	13	65
5	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	13	65
6	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	13	65
7	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	12	60
8	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	13	65
9	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	13	65
10	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	13	65
11	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12	60
12	0	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	13	65
13	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	12	60
14	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15	75
15	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	12	60
16	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	13	65
17	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	10	50
18	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	14	70
19	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	14	70
20	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12	60
21	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	12	60
22	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	13	65
23	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	13	65

Lampiran Hasil Analisis Uji Efektivitas

Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Pretest Passing Bawah	23	8.00	29.00	439.00	19.09	7.75
Pretest Passing Atas	23	9.00	32.00	380.00	16.52	9.04
Pretest Servis	23	9.00	34.00	431.00	18.74	8.38
Pretest Smash	23	8.00	29.00	424.00	18.43	6.71
Pretest Motivasi	23	20.00	27.00	539.00	23.43	1.83
Pretest Kognitif	23	30.00	70.00	1210.00	52.61	8.77
Posttest Passing Bawah	23	13.00	32.00	546.00	23.74	7.14
Posttest Passing Atas	23	13.00	36.00	562.00	24.43	8.38
Posttest Servis	23	14.00	36.00	607.00	26.39	8.00
Posttest Smash	23	13.00	29.00	471.00	20.48	5.18
Posttest Motivasi	23	22.00	35.00	637.00	27.70	3.05
Posttest Kognitif	23	50.00	75.00	1465.00	63.70	5.05
Valid N (listwise)	23					

Hasil Analisis Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest <i>Passing</i> Bawah	.169	23	.189	.885	23	.113
Pretest <i>Passing</i> Atas	.304	23	.200	.748	23	.100
Pretest Servis	.149	23	.200*	.908	23	.137
Pretest Smash	.137	23	.200*	.925	23	.084
Pretest Motivasi	.187	23	.237	.948	23	.265
Pretest Kognitif	.219	23	.206	.906	23	.134
Posttest <i>Passing</i> Bawah	.203	23	.215	.852	23	.103
Posttest <i>Passing</i> Atas	.213	23	.208	.870	23	.106
Posttest Servis	.152	23	.179	.896	23	.121
Posttest Smash	.116	23	.200*	.934	23	.132
Posttest Motivasi	.155	23	.157	.963	23	.525
Posttest Kognitif	.224	23	.204	.881	23	.110

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

Hasil Analisis Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pretest-Posttest passing bawah	.132	1	44	.718
Pretest-Posttest passing atas	.303	1	44	.585
Pretest-Posttest servis	.110	1	44	.742
Pretest-Posttest smash	.415	1	44	.317
Pretest-Posttest motivasi	5.493	1	44	.124
Pretest-Posttest kognitif	2.821	1	44	.100

Hasil Analisis *Paired Sample Test*

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest Passing Bawah	19.0870	23	7.74546	1.61504
	Posttest Passing Bawah	23.7391	23	7.13645	1.48805
Pair 2	Pretest Passing Atas	16.5217	23	9.03966	1.88490
	Posttest Passing Atas	24.4348	23	8.38194	1.74776
Pair 3	Pretest Servis	18.7391	23	8.37864	1.74707
	Posttest Servis	26.3913	23	8.00420	1.66899
Pair 4	Pretest Smash	18.4348	23	6.71380	1.39992
	Posttest Smash	20.4783	23	5.17748	1.07958
Pair 5	Pretest Motivasi	23.4348	23	1.82971	.38152
	Posttest Motivasi	27.6957	23	3.05160	.63630
Pair 6	Pretest Kognitif	52.6087	23	8.77361	1.82942
	Posttest Kognitif	63.6957	23	5.04917	1.05282

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest Passing Bawah & Posttest Passing Bawah	23	.968	.000
Pair 2	Pretest Passing Atas & Posttest Passing Atas	23	.927	.000
Pair 3	Pretest Servis & Posttest Servis	23	.898	.000
Pair 4	Pretest Smash & Posttest Smash	23	.930	.000
Pair 5	Pretest Motivasi & Posttest Motivasi	23	.383	.071
Pair 6	Pretest Kognitif & Posttest Kognitif	23	.106	.630

Lanjutan Hasil Analisis *Paired Sample Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest Passing Bawah - Posttest Passing Bawah	-4.65217	1.96813	.41038	-5.50326	-3.80109	11.336	22	.000
Pair 2	Pretest Passing Atas - Posttest Passing Atas	-7.91304	3.38329	.70546	-9.37609	-6.45000	11.217	22	.000
Pair 3	Pretest Servis - Posttest Servis	-7.65217	3.71249	.77411	-9.25758	-6.04677	-9.885	22	.000
Pair 4	Pretest Smash - Posttest Smash	-2.04348	2.68799	.56048	-3.20585	-.88110	-3.646	22	.001
Pair 5	Pretest Motivasi - Posttest Motivasi	-4.26087	2.89541	.60373	-5.51294	-3.00880	-7.058	22	.000
Pair 6	Pretest Kognitif - Posttest Kognitif	1.10870E1	9.64795	2.01174	15.25904	-6.91487	-5.511	22	.000

LAMPIRAN 12

DOKUMENTASI



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N Mejing 1



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N Pendulan



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N 3 Sedayu



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N Mejing 1



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N 3 Sedayu



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N Panggang



Dokumentasi : Uji Coba Skala Besar SD N Mejing 2



Dokumentasi : Uji Coba Skala Kecil SD N Pedes 2



Dokumentasi : Uji Coba Skala Kecil SD N Gunungmulyo



Dokumentasi : Uji efektifitas Pretest Motivasi dan Tes Kognitif SD N Dingkian 1



Dokumentasi : Proses KBM PJOK Berbasis TGfU di SD N Dingkian 1



Dokumentasi : Sesi Pretest SD N Dingkian 1



Dokumentasi : Uji Efektivitas Post Test Motivasi dan Tes Pengetahuan



Dokumentasi : Uji Efektifitas Post Test Keterampilan Teknik Dasar *Passing* Bawah