

**PENGEMBANGAN RPP MATERI *PASSING* BAWAH PADA PERMAINAN BOLA VOLI DENGAN PENDEKATAN TGFU UNTUK SISWA KELAS VII SMP N 2 KRETEK BANTUL**

***DEVELOPMENT OF RPP (LESSON PLAN) OF FOREARM PASSING MATERIAL ON VOLLEYBALL GAME WITH TGFU APPROACH FOR GRADE VII STUDENTS IN SMP N 2 KRETEK BANTUL***

Oleh: Vera Arintasari (14601241102) PJKR., S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta, [veraarintasari12@gmail.com](mailto:veraarintasari12@gmail.com)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi *Passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul.

Penelitian ini merupakan penelitian & pengembangan atau *Research and Development* (R&D) yang menggunakan model pengembangan Borg & Gall, Langkah-langkah penelitian pengembangan yang dipakai adalah sebagai berikut: (1) mengidentifikasi potensi dan masalah, (2) mengumpulkan data, (3) mendesain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, pada penelitian ini hanya dilaksanakan hingga tahap delapan, yaitu uji coba pemakaian. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket. Validasi produk dilakukan oleh ahli kurikulum dan ahli materi. Teknik analisis data menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase dan dimasukkan kedalam kategori penilaian Sugiyono untuk memperoleh kategori dari produk yang di kembangkan.

Hasil penelitian ini diperoleh Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi *Passing* bawah pada permainan Bola Voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Persentase penilaian ahli kurikulum sebesar 89.42% (sangat baik), ahli materi 1 sebesar 89.54% (sangat baik), dan ahli 2 atau tanggapan Guru sebesar 79.72% (baik), hasil penelitian produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi *Passing* bawah pada permainan bola voli dengan pendekatan TGfU untuk siswa kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul akhir didapatkan hasil sebesar 86.23% (Sangat Baik).

Kata kunci: *RPP, Pengembangan, TGfU, Bola Voli, PJOK, SMP N 2 Kretek Bantul.*

**Abstract**

The research intends to produce Lesson Plan (RPP) on Physical Education, Sport, and Health (PJOK) subject of forearm passing material on volleyball with TgfU approach for VII Grade students in SMP N 2 (State Junior High School) Kretek Bantul.

This research was Research & Development (R & D) using Borg & Gall development model. The steps of research development were: (1) identifying the potentials and the problems, (2) collecting the data, (3) designing the product, (4) design validation, (5) design revision, (6) product trial, (7) product revision,

(8) trial usage, this research only held to stage eight that was trial usage. The research subjects were VII Grade students in SMP N 2 Kretek Bantul. The data collection technique was by using questionnaire. The product validation was done by curriculum experts and material experts. The data analysis technique employed descriptive quantitative data analysis in percentage form and inserted into Sugiyono assessment category to get the category from the developed product.

The research result obtained is the Lesson Plan (RPP) on forearm passing material of volleyball game with TgfU approach for Grade VII students in SMP N 2 Kretek Bantul. Percentage of assessment of curriculum experts is 89.42% (excellent), 1 material expert is 89.54% (excellent), and 2 experts or teacher response that is 79.72% (good), the final result of product research on lesson plan (RPP) of forearm passing material of volleyball game with TgfU approach for Grade VII students in SMP N 2 Kretek Bantul is taken the result 86.23% (Very Good).

*Keywords: RPP, Development, TgfU, Development, Volley Ball, PJOK, SMP N 2 Kretek Bantul*

## PENDAHULUAN

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan langkah awal yang harus dipersiapkan oleh seorang Guru sebelum melaksanakan pembelajaran. Sesuai dengan isi Permendikbud 81A Tahun 2013 lampiran IV tentang :

Implementasi Kurikulum Pedoman Umum Pembelajaran, yang pertama dalam pembelajaran menurut standar proses merupakan perencanaan pembelajaran yang diwujudkan dengan

kegiatan dalam penyusunan suatu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. RPP merupakan salah satu rencana pembelajaran yang di kembangkan dengan rinci dari materi pokok atau tema tertentu mengacu pada silabus.

Salah satu perangkat pembelajaran yang harus ada dalam setiap pembelajaran adalah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan tujuan agar pembelajaran yang di lakukan dapat

berjalan secara sistematis, efektif, menyenangkan dan dapat membuat peserta didik merasa tertantang dalam mengikutinya. RPP yang disusun harus memperhatikan prinsip-prinsip antara lain perbedaan individu peserta didik, mendorong partisipasi aktif peserta didik, dan mengembangkan budaya membaca dan menulis (Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007). Akan tetapi masih banyak guru yang mengabaikan hal tersebut. Oleh karena itu perlu diadakan suatu pengembangan RPP sehingga dapat membantu proses pembelajaran yang di lakukan berjalan lebih baik. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMP N 2 Kretek Bantul pada materi Bola Voli tersebut guru masih menggunakan RPP berbasis pada teknik dan

bentuknya *drilling*. Guru juga memberikan evaluasi mengenai pembelajaran dengan unjuk kerja kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan RPP dengan menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) materi teknik dasar *Passing* bawah dalam permainan Bola Voli. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai dasar proses pembelajaran yang akan dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan TGfU pada pembelajaran teknik dasar *Passing* bawah dalam permainan bola voli. RPP ini diharapkan dapat membantu Guru untuk meningkatkan

keefektifan pembelajaran PJOK di SMP N 2 Kretek Bantul, serta meningkatkan motivasi peserta didik untuk berperan aktif dalam pembelajaran PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan).

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan merupakan Penelitian dan Pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang di gunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011: 407).

### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini di laksanakan di SMP N 2 Kretek yang beralamat Kretek, Parangtritis, Kec. Kretek

Kab. Bantul Daerah Istimewa Yogyakarta tahun ajaran 2017/2018.

### **Subjek Penelitian**

Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul. Pengambilan sampel untuk uji coba produk ditentukan dengan teknik *probability sampling*, yaitu pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (sugiyono, 2011). Uji coba produk skala kecil di laksanakan dengan memilih satu kelas per angkatan yaitu kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul, sedangkan uji pemakaian produk di terapkan pada lingkup yang lebih besar, yaitu pada kelas VII A, B, C, dan D.

### **Teknik Analisis Data**

Teknik yang pertama digunakan dalam penelitian ini

adalah menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berbentuk presentase sedangkan data yang berupa saran dan alasan memilih jawaban dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif. Skor hasil penilaian dari para ahli dan peserta didik selanjutnya akan dikategorisasikan dengan rumus presentase.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap. Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut :

1. Mengubah nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009:93). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut :

Table 1. Skor Penilaian Kualitas Alat Validasi Ahli

No	Kategori	Skor
1.	Sangat Kurang	1

	(SK)	
2.	Kurang (K)	2
3.	Cukup Baik (CB)	3
4.	Baik (B)	4
5.	Sangat Baik (SB)	5

1. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2009:95).

Table 2. Kategori Penilaian Kualitas RPP dan Tanggapan Guru

No	Kategori	Skor
1.	0% - 20%	Sangat Kurang
2.	20,1 – 40%	Kurang
3.	40,1% -	Cukup Baik

	60%	
4.	60,1% - 80%	Baik
5.	80,1% - 100	Sangat Baik

Presentase tingkat penilaian :

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

(Sugiyono, 2009:95).

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Adapun deskripsi Hasil

Penelitian dan Pengembangan yaitu :

#### 1. Pembuatan Produk Awal

Pada tahap pengembangan awal produk yang dihasilkan adalah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan Pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*).

Kemudian Produk Awal itu di

*expert judgment* baik dengan ahli maupun dengan guru. Setelah di *expert judgment* RPP tersebut dinyatakan layak untuk uji coba skala kecil. Berdasarkan masukan dari ahli kurikulum dan ahli materi RPP dibenahi dengan diperjelas dari setiap point yang ada di dalam RPP agar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran tersebut dapat membantu dan bisa menjadi pedoman Guru dalam proses pembelajaran.

#### 1. Validasi Ahli

Pada pembuatan produk awal RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) ini ada beberapa masukan dari ahli kurikulum dan ahli materi untuk perbaikan. Masukkan dari ahli kurikulum memberikan saran perbaikan yaitu 1) lebih mencermati antara indikator dengan tujuan

pembelajaran di sesuaikan, agar bisa menjadi patokan ketercapaian pembelajaran tiap masing-masing pertemuan 2) pada materi pembelajaran lebih diperjelas dengan diberi keterangan yang detail supaya materi pembelajaran mudah di pahami, 3) sumber belajar harus ada sumber dari buku lain yang terkait dengan TGfU (*Teaching Games for Understanding*), 4) pembagian durasi waktu pada inti kegiatan disesuaikan dengan porsinya masing-masing, 5) di berikan gambar dan keterangan dari gambar tersebut, 6) pada bagian *Question* tidak hanya dituliskan hanya guru yang bertanya akan tetapi juga dituliskan jawaban dari pertanyaan tersebut. Ada juga dari para ahli materi yang memberikan saran perbaikan yaitu 1) sebelum diujikan mengganti permainan dengan level yang mudah ke yang

lebih sulit, 2) penjelasan dalam kegiatan inti bagian *Game or game form* lebih diperjelas lagi, 3) lebih mencermati dalam penulisan suku kata, 4) dalam penilaiannya di buat sesuai dengan penilaian GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*)

Dari beberapa saran dan masukan dari ahli kurikulum dan ahli materi tersebut peneliti melakukan perbaikan sesuai dengan apa yang diberitahukan berikut adalah perbaikan evaluasi produk awal dari ahli kurikulum 1) menyesuaikan indikator dengan tujuan pembelajaran, 2) memberikan penjelasan dengan detail pada materi pembelajaran, 3) memberikan sumber lain dari buku tentang TGfU, 4) menyesuaikan durasi waktu sesuai dengan porsinya masing-masing ( kegiatan inti 90 menit di bagi : *Game or game form* : 30 menit, Question: 5 menit, Practice: 20 menit, Game: 35 menit) diganti dengan ( kegiatan inti 90 menit di bagi : *Game or game form* : 20 menit, Question: 10 menit, Practice: 25 menit, Game: 35

menit), 5) diberi gambar dan keterangan agar lebih jelas lagi, 6) pada *Question* tidak hanya diberikan pertanyaan saja akan tetapi juga jawaban dari pertanyaan tersebut

Kemudian untuk ahli materi berikut perbaikan evaluasi produk awal dari ahli materi, yaitu 1) mengganti permainan dengan level yang mudah ke yang lebih sulit, 2) pada kegiatan inti bagian *Game or game form* lebih diperjelas 3) lebih cermat dalam penulisan suku kata, 4) untuk penilaian di buat sesuai dengan penilaian GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*) sesuai dengan masukan dan saran dari ahli materi. Penilaian dari keseluruhan kelayakan RPP juga dinilai oleh para ahli diantaranya ahli 1 skor rerata 89.42% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 89.54% dengan kategori “sangat baik” dan ahli 3 atau Guru skor rerata 79.72% dengan kategori “baik”. Berdasarkan Penilaian yang diberikan oleh ahli kurikulum dan ahli materi menunjukkan bahwa RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) tersebut layak untuk dilakukan uji coba skala kecil.

## 2. Uji Coba Skala Kecil

Pada uji coba skala kecil ini peneliti mengambil 1 kelas yaitu kelas VII A untuk dijadikan sebagai penelitian. Pada uji skala kecil ini cara mengajarnya sama dengan guru pada umumnya hanya saja sedikit berbeda pada pendekatan yang digunakan. Peneliti menggunakan pendekatan TGfU, maka dari itu materi yang dijarakan lebih fokus pada konsep dasar bermain dengan taktik. Dalam uji coba skala kecil peneliti tidak mengalami kesulitan dan selama pengambilan data berjalan dengan baik. Pengambilan nilai untuk uji coba skala kecil, yaitu *Skil Execution* dan *Decision Making* dengan masing-masing ada 4 kriteria penskoran, yang tertinggi adalah skor 4. Dimana dalam 1 kali pertemuan ada 2 games. Sudah di jelaskan bahwasanya RPP dengan menggunakan pendekatan TGfU ada sedikit perbedaan dari RPP yang dibuat guru pada umumnya.

Proses pembelajaran menyesuaikan jam yang sudah ditentukan. Pertemuan pertama dan kedua bedanya adalah pada bentuk

*games*-nya yang diawali dengan level mudah ke level yang lebih sulit. Penilaian pada pertemuan pertama game 1 yaitu *Skill Execution* kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul memperoleh persentas 81.52% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian *Decision Making* memperoleh persentase 89.13% dengan kategori “sangat baik” . Pada game 2 untuk penilaiannya pada *Skill Execution* memperoleh persentase 94.57% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* pada game 2 ini memperoleh persentse 96.74% dan kategori “ sangat baik”. Penilaian pada pertemuan kedua pada game 1 yaitu *Skill Execution* memperoleh persentase 95.65% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 98.91% dan kategori “sangat baik”.

Selanjutnya pada game 2 penilaian *Skill Execution* memperoleh persentase 98.91% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 100.00% dan kategori “sangat baik”.

Setelah uji coba skala kecil selesai peneliti langsung melaporkan hasil tersebut pada ahli kurikulum dan ahli materi. Berdasarkan koreksi hasil laporan uji skala kecil tersebut dari para ahli menyatakan bahwa RPP layak dilakukan untuk uji coba skala besar.

### 3. Uji Coba Skala Besar

Peneliti kemudian melakukan uji coba skala besar setelah mendapat ijin dari ahli kurikulum dan ahli materi. Pada uji skala besar ini peneliti mengambil kelas VII A,B,C dan D di SMP N 2 Kretek Bantul untuk di ambil datanya. Pengambilan nilainya sama seperti pada uji coba

skala kecil hanya saja pada uji skala besar ini melingkupi kelas besar atau keseluruhan dari kelas VII. Tujuan dilakukan uji skala kecil adalah untuk mengetahui dan mengidentifikasi kualitas produk RPP ini dalam skala besar.

Penilaian pada pertemuan pertama game 1 yaitu *Skill Execution* kelas VII A SMP N 2 Kretek Bantul memperoleh persentas 81.52% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian *Decision Making* memperoleh persentase 89.13% dengan kategori “sangat baik” . Pada game 2 untuk penilaiannya pada *Skill Execution* memperoleh persentase 94.57% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* pada game 2 ini memperoleh persentse 96.74% dan kategori “ sangat baik”. Penilaian pada pertemuan kedua pada game 1 yaitu

*Skill Execution* memperoleh persentase 95.65% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 98.91% dan kategori “sangat baik”. Selanjutnya pada game 2 penilaian *Skill Execution* memperoleh persentase 98.91% dengan kategori “ sangat baik”. Penilaian *Decision Making* memperoleh persentase 100.00% dan kategori “sangat baik”.

Pertemuan pertama Kelas VII B game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 65.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 67.00% dan kategori “baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 73.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 74.00% dan kategori “baik”. Pertemuan kedua game 1

pada *Skill Execution* memperoleh persentase 69.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 69.00% dan kategori “baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 74.00% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 85.00% dan kategori “sangat baik”. Kelas VII B ini termasuk kelas yang memiliki keterampilan lumayan baik dalam bidang olahraga.

Uji coba skala besar pertemuan pertama Kelas VII C game 1 *Skill Execution* memperoleh persentase 51.79% dengan kategori “cukup baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 55.36% dan kategori “cukup baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 61.61% dengan kategori “baik”. Untuk

*Decision Making* memperoleh persentase 63.39% dan kategori “baik”. Pertemuan kedua game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 57.14% dengan kategori “cukup baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 58.93% dan kategori “cukup baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 67.86% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 67.86% dan kategori “baik”.

Pertemuan pertama Kelas VII D game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 55.21% dengan kategori “cukup baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 59.38% dan kategori “cukup baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 63.54% dengan kategori “baik”.

Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 64.58% dan kategori “baik”. Pertemuan kedua game 1 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 61.46% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 60.42% dan kategori “baik”. Game 2 pada *Skill Execution* memperoleh persentase 65.63% dengan kategori “baik”. Untuk *Decision Making* memperoleh persentase 65.63 % dan kategori “baik”. Setelah uji coba skala besar selesai hasilnya kemudian langsung dilaporkan pada para ahli. Uji coba sudah dilakukan. Berdasarkan dari uji coba skala kecil dan uji coba skala besar tersebut RPP ini dinyatakan layak digunakan.

## **PEMBAHASAN**

Pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for*

*Understanding*) pada pembelajaran *Passing* dalam permainan Bola Voli Kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul dinyatakan layak digunakan. RPP ini menerapkan pembelajaran yang lebih berpusat pada peserta didik untuk lebih aktif lagi. Pendekatan TGfU yang diterapkan menjadikan peserta didik merasa tertantang dan memiliki kerjasama yang tinggi antar teman. Dengan adanya RPP akan mempermudah guru untuk melakukan proses pembelajaran. RPP dengan pendekatan TGfU ini tidak hanya mengajarkan peserta didik pada teknik dasar saja akan tetapi juga mengajarkan pada taktik. Dengan adanya perbedaan dalam bermain atau adanya tingkat kesulitan akan membuat peserta didik merasa tertantang dan lebih aktif lagi ketika mengikuti pembelajaran PJOK tersebut.

Tanggapan dari ahli kurikulum dan ahli materi mengenai Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbagai macam, salah satunya untuk lebih menekankan dalam tahapan-tahapan yang terdapat dalam pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dengan konsep dasar bermain khususnya pada taktik agar pembaca lebih memahami apa yang dimaksud dengan konsep dasar bermain taktik. Karena TGfU sendiri memiliki arti, yaitu suatu pendekatan pembelajaran Penjas untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui bentuk konsep dasar bermain. Dengan ini diharapkan Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan menggunakan pendekatan TGfU mampu menjadi acuan belajar guru untuk dapat mengembangkan

model-model pembelajaran baru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Produk akhir dari penelitian ini adalah dihasilkan sebuah produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) bagi siswa di SMP N 2 Kretek Bantul. Kriteria produk yang dihasilkan pada aspek kelayakan penyajian yang meliputi 6 point yaitu, (1) identitas, (2) indikator dan tujuan pembelajaran, (3) pemilihan materi, (4) pemilihan pendekatan pembelajaran, (5) kesesuaian kegiatan pembelajaran dengan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) dan (6) sumber belajar. Untuk ahli 1 dengan skor rerata 88.25% dengan kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 88.62% masuk kategori “sangat

baik”, dan ahli 3 skor rerata 79.17% dan kategori “baik” , kelayakan penyajian mendapat skor rerata 85.35% dengan kategori “sangat baik”. Kemudian kelayakan isi ahli 1 dengan skor rerata 100% kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 100% kategori “sangat baik” dan ahli 3 skor rerata 80% kategori “baik”, kelayakan isi mendapat skor rerata 93.33% dengan kategori “sangat baik”. selanjutnya kelayakan bahasa ahli 1 dengan skor rerata 80% kategori “baik”, ahli 2 skor rerata 80% kategori “baik” dan ahli 3 skor rerata 80% kategori “baik”, kelayakan bahasa mendapat skor rerata 80% dengan kategori “baik”. Untuk keseluruhan kualitas produk hasil validasi kelayakan RPP ahli 1 dengan skor rerata 89.42% kategori “sangat baik”, ahli 2 skor rerata 89.54% kategori “sangat baik” dan

ahli 3 skor rerata 79.72% kategori “baik”.

Jadi berdasarkan penilaian kelayakan RPP menurut para ahli mendapatkan hasil akhir dengan skor rerata 86.23% dengan kategori “sangat baik”. Modifikasi produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dilakukan karena siswa yang masih duduk di SMP lebih senang dalam hal bermain maka dari itu lebih diterapkan dengan konsep dasar bermain. Agar peserta didik tidak merasa bosan atau jenuh ketika harus mengulang gerakan. Modifikasi bentuk lain juga dapat dikembangkan kembali untuk mendapatkan variasi pada setiap proses pembelajaran saat guru mengajar. Berdasarkan hasil dari penilaian para ahli tersebut RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan menggunakan pendekatan

TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran *Passing* bawah dalam permainan Bola dinyatakan baik dan layak digunakan untuk kelas VII di SMP N 2 Kretek Bantul .

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Penelitian ini menghasilkan pengembangan RPP menggunakan pendekatan TGfU (*Teaching Games for Understanding*) pada pembelajaran *Passing* bawah dalam permainan Bola Voli kelas VII SMP N 2 Kretek Bantul dengan persentase penilaian ahli 1 memberikan penilaian terhadap produk RPP dengan skor rerata 89.42% termasuk kedalam kategori “ Sangat Baik”. Ahli 2 memberikan penilaian terhadap produk RPP dengan skor rerata 89.54% termasuk kedalam

kategori “Sangat Baik”. Ahli 3 memberikan penilaian terhadap produk RPP dengan skor rerata 79.72% dan kategori “Baik”. Penilaian terhadap produk kelayakan RPP jika diambil rerata penilaian dari ketiga ahli diperoleh skor 86.23% termasuk kedalam kategori “Sangat Baik”.

### **Saran**

1. Bagi guru hendaknya meningkatkan kreativitas dengan memunculkan ide-ide baru agar pembelajaran di sekolah bisa lebih bervariasi sehingga peserta didik antusias dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK).
2. Bagi peneliti selanjutnya dapat dilakukan penelitian modifikasi lainnya dan

pengembangan-  
pengembangan yang lebih  
bagus dan dapat  
direalisasikan /diterapkan  
dalam lingkup seluruh  
sekolah.

Ahmad, Nuril. (2007). *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta : Era Pustaka Utama.

Rithaudin, Ahmad dan Sri Hartati, Bernadicta. (2016). *Upaya Meningkatkan Pembelajaran Passing Bawah Permainan Bola Voli dengan Permainan Bola Pantul Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Glagah Ombo 1 Tempel Sleman Yogyakarta. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 12 (1), 51-57.

#### DAFTAR PUSTAKA

Mulyasa, H. E., (2013). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset

Majid, Abdul. (2006). *Perencanaan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Harjanto.(2006). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Nopembri, Soni dan Setiawan, Caly. *Teaching Games for Understanding (TGfU) (Konsep dan Implikasinya dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)*. Hlm 1-13.

Aris Fajar Pambudi. (2010). Target Games, Sebuah Pengembangan Konsep Diri Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* (volume 7, Nomor 2, Tahun 2010).Hlm 34-40