

**PERSEPSI SISWA KELAS VII TERHADAP PEMBELAJARAN PASSING BAWAH BOLAVOLI MELALUI PENDEKATAN *TEACHING GAMES FOR UNDERSTANDING* (TGfU) DI SMP N 3 DEPOK KABUPATEN SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

***PERCEPTION OF STUDENT CLASS VII TO LEARNING OF VOLLEYBALL UNDER PASSING THROUGH TEACHING APPROACH GAMES FOR UNDERSTANDING (TGfU) IN SMP N 3 DEPOK DISTRICT SLEMAN ACADEMIC YEAR 2016/2017***

Oleh: Faqih Uddin, PJKR  
[13601241091@student.uny.ac.id](mailto:13601241091@student.uny.ac.id)

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya pemahaman siswa tentang pembelajaran model *teaching games for understanding* (TGfU). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP N 3 DEPOK Kab Sleman yang berjumlah 120 responden, yang terdiri dari 58 laki-laki dan 62 perempuan. Uji validitas sebesar 0,176 dan Uji reabilitas sebesar 0,718. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk presentase persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU).

Hasil penelitian ini: persepsi siswa yang masuk kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa).

**Kata kunci:** *persepsi, bolavoli, teaching games for understanding (TGfU)*

**ABSTRACT**

*This research is motivated by the lack of understanding of students about learning model teaching games for understanding (TGfU). This study aims to determine the perceptions of students of class VII on learning passing under the volleyball through the approach of Teaching Games for Understanding (TGfU) at SMP N 3 Depok District Sleman Academic Year 2016/2017.*

*This research is descriptive research using survey method with data retrieval technique using questionnaire. The subjects of this study are students of class VII N 3 Depok Sleman*

*regency which amounted to 120 respondents, consisting of 58 men and 62 women. Test validity of 0.176 and test reliability of 0.718. Technique of data analysis using descriptive analysis which poured in the form of percentage of student perception of class VII to learning of volleyball under passing through approach of Teaching Games for Understanding (TGfU).*

*The results of this study: the perception of students in the category of "very low" is 7.50% (9 students), "low" by 29.16% (35 students) "enough", amounted to 39.83% (37 students), " High" is 26.66% (32 students), and" very high " is 5.83% (7 students).*

**Key words** : *perception, volleyball, teaching games for understanding (TGfU)*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan salah satu proses yang wajib diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Pendidikan jasmani merupakan salah satu bagian dari pendidikan tersebut, maka dari itu proses pendidikan jasmani sangat diperlukan bagi para siswa sebagai generasi penerus bangsa, (Anonim, 2007:01)

Pendidikan Jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan yang tentu di dalamnya ada proses pembelajaran. Proses pembelajaran pendidikan jasmani sangatlah berbeda. Namun pendidikan jasmani beberapa tahun berganti nama, nama terakhir adalah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes). Pada dasarnya penjasorkes merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain untuk

meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Depdiknas, 2003:2).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, taktik dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportif, jujur, kerjasama dan lain-lain) serta pengetahuan-pengetahuan yang sesuai dengan ranah afektif, kognitif dan psikomotor. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru dapat memberikan berbagai pendekatan agar anak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Permainan bolavoli terdapat teknik dasar yang meliputi *servis, passing* (*passing* bawah, *passing* atas), *smash,block*. Dari teknik-teknik tersebut biasanya teknik *passing* bawah yang

harus di kuasai oleh suatu regu bolavoli karena *passing* bawah mempunyai potensi besar dan menghasilkan serangan untuk meraih kemenangan..

Melakukan teknik *passing* bawah dengan baik merupakan hal yang sangat penting untuk menghasilkan serangan, karena *passing* bawah yang tidak efektif akan mengakibatkan kekalahan bagi sebuah tim bolavoli. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dalam kegiatan di sekolah perlu ditingkatkan guna untuk menjawab keraguan dan kegelisahaan masyarakat sebagai orang tua terhadap relevansi materi pendidikan jasmani di sekolah. Namun sering terjadi proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, hasilnya tetap tidak optimal. Hal ini mungkin dikarenakan kemungkinan gerak siswa yang rendah.

Menurut saryono & soni (2009: 87) *teaching games for understanding* (TGfU) merupakan suatu pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani untuk memperkenalkan bagaimana anak mengerti olahraga melalui konsep bermain. Dalam hal ini yang ditekankan bukan lagi teknik, melainkan pembelajaran taktik-taktik bermain. *teaching games for understanding* (TGfU) disini juga diharapkan dapat merangsang anak-anak bersikapaktif, berfikir kreatif dan inovatif ketika

pembelajaran pendidikan jasmani berlangsung. Pembelajaran pendidikan jasmani disekolah sampai saat ini masih mengarah pada perbaikan, namun belum sampai pada tahapan kesempurnaan.

Berdasarkan peneliti saat ppl (praktik pengalaman lapangan) selama dua bulan dan informasi yang didapat dari guru bidang studi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, persoalan yang dihadapi di SMP 3 Depok pada saat sekarang ini banyak siswa yang tidak memahami tentang pembelajaran model *teaching games for understanding* (TGfU). Kenyataan di lapangan masih banyak siswa kurang mengetahui *teaching games for understanding* (TGfU) itu sendiri. Kurangnya pengetahuan siswa tentang *teaching games for understanding* (TGfU) sebagai contoh (1) siswa pada *game* 1 bermain bolavoli sebisa mereka dan sepengetahuan mereka lalu guru mengoreksi/mencatat kekurangan dalam permainan tersebut (2) guru berusaha memancing agar siswa dapat memecahkan masalah tersebut, kekurangan dari *game* 1 tadi adalah *passing* bawah yang kurang bagus lalu guru memberikan *practice* *passing* bawah. (3)*game* 2 siswa bermain seperti *game* 1 tapi menerapkan latihan/ taktik yang sudah di ajarkan pada saat *practice*. Permasalahan yang terjadi pada saat

*practice* masih kurangnya antusias siswa, banyak siswa yang bermain sendiri, berteduh dibawah pohon, tidak mau melakukan latihan *passing* bawah. Sehingga pada saat *practice* tidak bisa maksimal dan tidak seperti apa yang diharapkan.

Hal-hal yang seperti di atas yang kini menjadi permasalahan bagi siswa SMP 3 Depok. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, Maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, menurut Suharsimi Arikuntoro (2006: 78), “penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis, sehingga dalam langkah penelitian tidak merumuskan hipotesis”. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel lain. Metode penelitian yang akan digunakan adalah survei dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data.

## **Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Sesuai dengan batasan masalahnya dan rumusan masalah, variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu faktor Untuk mengetahui persepsi siswa kelas VII dalam permainan terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) Di Smp N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Adapun definisi operasional yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

Persepsi adalah kecakapan untuk melihat, memahami kemudian menafsirkan suatu stimulus sehingga merupakan sesuatu yang berarti dan menghasilkan penafsiran. Selain itu persepsi merupakan suatu pengalaman terdahulu yang sering muncul dan menjadi suatu kebiasaan.

Model *Teaching Games For Understanding* (TGfU) ialah suatu model pendekatan pembelajaran taktik yang terdiri dari beberapa urutan bagian pembelajaran yaitu *game or game-form* (permainan pertama yang menekankan sebuah masalah taktik). *Question* (pertanyaan-pertanyaan), *practice task* (tugas-tugas latihan), *game* (permainan untuk memperkuat masalah taktik)

### **Populasi dan Sampel**

Sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota digunakan sebagai sampel sugiyono (2013: 124). Jumlah sampel adalah 120 siswa terdiri dari 58 laki-laki dan 62 perempuan.

### **Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan untuk memperoleh suatu informasi atau data yang berhubungan dengan variabel-variabel yang akan diteliti.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah(Suharsimi Arikuntoro, 2006: 160). Instrument yang digunakan adalah instrument yang dibuat oleh peneliti dengan persetujuan dosen sebagai *judgement* M.Pd, Riky Dwi Handaka, M.Or, Yuyun Ari Wibowo, M.Or dan Komarudin, M.A. yang bersangkutan dengan konsep yang akan diukur. Instrument dalam penelitian ini adalah angket. Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis, digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Suharsimi Arikuntoro(2002:124).

Menurut Sutrisno Hadi (1990: 157)” teknik angket sering juga disebut dengan

teknik angket/kuisisioner, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan jalan mengajukan sejumlah daftar pertanyaan kepada orang lain untuk dimintai pendapatnya, keyakinannya, atau menceritakan kepada orang lain maupun keadaan diri sendiri”.

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7), ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam penyusunan instrument. Ketiga langkah tersebut adalah mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan menguraikan sebagai berikut :

a. Mendefinisikan konstruk adalah langkah pertama yang membatasi variabel yang diukur.

b. Menyidik faktor adalah lagkah kedua dengan menyidik faktor-faktor yang menyusun konstruk, yaitu menjadi faktor-faktor atau subvariabel.

c. Menyusun butir-butir pertanyaan, adalah langkah ketiga dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor yang berpengaruh pada penelitian ini.

Adapun pengertian yang dimaksud diatas adalah:

#### 1). Mendefinisikan Konstruk

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk. Konstruk adalah batasan mengenai ubahan atau variabel yang akan diukur. Konstruk pada penelitian ini adalah” persepsi siswa kelas VII” semua siswa kelas VII SMP N 3 Depok.

2). Menyidik faktor

Langkah kedua adalah menyidik faktor. Faktor yang akan diukur adalah (1) Memahami tujuan dan manfaat, yaitu (2) Memahami *Teaching games for understanding* (TGfU).

3). Menyusun Butir-Butir angket Pertanyaan

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

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

**Uji Istrumen**

Sebelum instrumen digunakan sebagai alat pengumpulan data, maka dilakukan uji instrumen untuk menguji validitas dan reabilitas. Angket ini diujicobakan

**Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif dengan persentase (Suharsimi Arikuntoro,

2006: 239-242). Rumus yang digunakan untuk mencari besarnya frekuensi relatif (persentase) menurut Saifuddin Azwar (2010:108) yaitu: adalah sebagai berikut:

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

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

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

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

Sangat rendah :  $X \leq M - 1,5 SD$

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

Keterangan:

P : angka persentase

F :frekuensi yang sedang dicari frekuensinya

N :jumlah frekuensi/banyak individu

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Distribusi Frekuensi

No.	Interval	Kategori	F	%
1.	109,06 < X	Sangat Tinggi	7	5,83%
2.	102,06 < X ≤ 109,06	Tinggi	32	26,66%
3.	95,06 < X ≤ 102,06	Cukup	37	30,83%
4.	88,06 < X ≤ 95,06	Rendah	35	29,16%
5.	X ≤ 88,06	Sangat Rendah	9	7,5%
<b>Jumlah</b>			<b>120</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 7,50%

(9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa). Berdasarkan data di atas, maka persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) secara keseluruhan dalam kategori “cukup”.

### **Pembahasan**

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa).

Hasil ini dipengaruhi adanya faktor-faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Sehingga akan memunculkan

pendapat atau opini yang berbeda-beda dalam memberikan sikap baik atau buruk yang akan diberikan. Dengan hasil yang digambarkan pada bagian hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 berada dalam kategori “cukup”.

Berdasarkan hasil analisis diketahui faktor internal dan faktor eksternal siswa kelas VII SMP N 3 Depok dalam mengikuti pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan menggunakan model *teaching games for understanding* (TGfU) termasuk dalam kategori “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), faktor internal diantaranya dipengaruhi oleh fisiologis, perhatian, minat, kebutuhan yang searah, pengalaman dan ingatan, suasana hati. Faktor internal biasanya memberi pengaruh yang lebih mendalam dalam terbentuknya persepsi. Tingginya faktor internal diartikan faktor dari dalam individu siswa yang mencakup kondisi siswa, tingkat kemampuan bermain/skill, pengalaman bermain serta cita-cita dan harapan seharusnya mampu menjadi pendorong terbentuknya persepsi dalam diri siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran *passing* bawah bolavoli dengan model *teaching games for*

*understanding* (TGfU). Faktor eksternal berasal dari luar diri individu yang dipengaruhi oleh fasilitas yang tersedia, sarana dan prasarana, lingkungan atau iklim. Faktor eksternal berperan sebagai faktor penguat dari faktor internal.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 kategori “sangat rendah” sebesar 7,50% (9 siswa), “rendah” sebesar 29,16% (35 siswa) “cukup”, sebesar 39,83% (37 siswa), “tinggi” sebesar 26,66% (32 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 5,83% (7 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa kelas VII terhadap pembelajaran *passing* bawah bolavoli melalui pendekatan *teaching games for understanding* (TGfU) di SMP N 3 Depok Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 berada dalam kategori “cukup”.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian, maka dapat disimpulkan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada siswa, agar meningkatkan aktivitasnya ketika sedang dilakukan pembelajaran bolavoli
2. Bagi guru pendidikan jasmani, agar memberikan kreativitasnya dalam memberikan pembelajaran bolavoli biar siswa tidak bosan dan pembelajaran bisa berjalan dengan baik
3. Bagi sekolah, agar memberikan fasilitas yang mendukung terhadap pembelajaran bolavoli

### **Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini telah dilakukan sebaik-baiknya, tetapi masih memiliki keterbatasan dan kekurangan, diantaranya:

1. Keterbatasan tenaga dan waktu peneliti mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi angket.
2. Kurang mendalamnya angket
3. Angket bukan untuk pembelajaran *passing* bawah bolavoli tapi untuk pembelajaran bolavoli



4. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil isian angket dimungkinkan adanya kurang objektif dalam proses pengisian dan hanya asal selesai mengerjakannya karena faktor waktu

*Skala Nilai Dengan BASICA.*  
Yogyakarta : Andi Offset  
Saifuddin Azwar. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi.* Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anonim (2007). “*Pendidikan Jasmani*”.  
<http://sekolahdasar.atwiki.jp/page/pendidikan%20Jasmani>
- Depdiknas. 2003. *Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.* Jakarta: Depdiknas
- Saryono & Soni Nopembri. (2009). Gagasan dan konsep dasar *Teaching Games For Understanding (TGfU)*, *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, JPJI edisi April 2009 nomor 1 volume 6 hal 87.
- Suharsini Arikuntoro.(2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Sugiyono (2013:124) *Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D.* Bandung : Alfabeta
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, Dan*