PERSEPSI SISWA KELAS VIII MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SMA N 2 NGANJUK TAHUN 2014/ 2015

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S1) Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Oleh:
ANAK AGUNG BAYU M
NIM. 11.1.01.09.1417

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2015

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

Oleh :

ANAK AGUNG BAYU M
NIM: 11.1.01.09.1417

Dengan Judul :

PERSEPSI SISWA KELAS VIII MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SMA N 2 NGANJUK TAHUN 2014/2015

Telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diajukan kepada Panitia Ujian
Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Nusantara PGRI Kediri

Pembimbing I :	Pembimbing II :
Drs. Setyo Harmono, M.Pd.	Wasis Himawanto, M.Or.
NIDN : 0727095801	NIDN : 0723128103

ii

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

Oleh :

ANAK AGUNG BAYU M
NIM: 11.1.01.09.1417

Dengan Judul :

PERSEPSI SISWA KELAS VIII MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SMA N 2 NGANJUK TAHUN 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji

Pada tanggal : _____

Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan

Panitia Penguji		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Setyo Harmono, M.Pd.	.....
2. Penguji I	: Ruruh Andayani Bekti, M.Pd.	.....
3. Penguji II	: Wasis Himawanto, M.Or.	.....

Mengetahui dan Mengesahkan
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.

iii

PERSEPSI SISWA KELAS VIII MENGENAI PENGGUNAAN MEDIA GAMBAR DALAM PEMBELAJARAN BOLA BASKET DI SMA N 2 NGANJUK
TAHUN 2014/ 2015

AnakAgungBayuMahendra
11.1.01.09.1417
FKIP-PendidikanJasmani, KesehatandanRekreasi
Mahendrakusmadi@gmail.com
DosenPembimbing 1, Drs, Setyoharmono. M.Pd. 2, WasisHimawanto, M.Or
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsisiswakelasXImengenaipenggunaan media gambardalampembelajaranbolabasket di SMA N 2 Nganjukadalah cukup positif.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survai dengan teknik pengambilan datanya menggunakan angket. Subyek dalam penelitian ini adalah siswakelas XI SMA N 2 Nganjuk yang berjumlah 118 anak. Uji Reliabilitas Instrumen menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan memperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,955. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk persentase persepsisiswakelasXImengenaipenggunaan media gambardalampembelajaranbolabasket di SMA N 2 Nganjuk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsisiswakelasXImengenaipenggunaan media gambardalampembelajaranbolabasket di SMA N 2 Nganjukadalah cukup positif.Secararinci, sebanyak 8siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyaksebesar38,14%, yaitu pada kategori cukup positif.Dengan demikian persepsisiswakelasXImengenaipenggunaan media gambardalampembelajaranbolabasket di SMA N 2 Nganjukadalah cukup positif.

Kata kunci: Persepsi, media gambar, pembelajaran bola basket

Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani adalah suatu bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan secara keseluruhan yang memiliki posisi penting karena sumbangannya yang khas terhadap pertumbuhan dan perkembangan anak. Proses pembelajaran dalam pendidikan jasmani sedikit berbeda dengan proses pembelajaran mata pelajaran yang lain dalam mencapai tujuannya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, pelaksanaan pembelajaran memiliki metodik pembelajaran yang spesifik dengan bentuk kegiatan aktivitas jasmani dan dalam pelaksanaan pembelajaran lebih menitik beratkan pada kegiatan siswa yang mengarah pada ranah psikomotor. Sedangkan pembelajaran dari mata pelajaran selain pendidikan jasmani, kebanyakan pelaksanaan terjadi di dalam ruangan atau kelas dengan pelaksanaan pembelajaran lebih banyak kepada ranah kognitif dan ranah afektif.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006: 177).

Banyak faktor yang mempengaruhi dalam keberhasilan proses pembelajaran, diantaranya menurut Slameto (2010: 54) ada dua faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. 1) Faktor intern terdiri dari: a) Faktor Jasmaniah antara lain, faktor kesehatan, dan cacat tubuh. b) Faktor Psikologi yaitu, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. c) Faktor Kelelahan Faktor kelelahan sangat mempengaruhi hasil belajar, agar siswa dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajarnya. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang ebbas dari kelelahan. 2) Faktor Eksternal terdiri dari: a) Faktor Keluarga, seperti cara orang tua mendidik, relasi antar anggota, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan. b) Faktor Sekolah, seperti metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah. c) Faktor Masyarakat, seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, mass media, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat. Menurut Purwanto (1996: 107), hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu faktor dari dalam diri peserta didik dan faktor yang datang dari luar diri peserta didik. 1) Faktor dalam yaitu faktor fisiologi yang terdiri dari kondisi fisik dan kondisi panca indera, dan faktor psikiologi yang terdiri dari bakat, minat, kecerdasan, motivasi, dan kemampuan kognitif. 2) Faktor luar yaitu dari lingkungan baik alam maupun sosial, dan instrumental yang terdiri atas kurikulum/ bahan ajar, guru, sarana dan fasilitas, serta administrasi/ manajemen. Dalam pembelajaran penjas media yang digunakan sangatlah penting untuk menunjang keberhasilan dalam pembelajaran.

Ada beberapa jenis media, yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam. Menurut Oemar Hamalik (1982: 63) jenis-jenis dari

media gambar/grafis adalah:

1. Papan tulis, Buletin board dan Display
2. Gambar dan Ilustrasi fotografi
3. Slide dan Filmstrip
4. Film dan Gambar hidup
5. Rekaman Pendidikan
6. Radio Pendidikan
7. Televisi Pendidikan
8. Peta dan Globe

Pemilihan dalam pemakaian media merupakan hal yang berpengaruh terhadap kelancaran dalam proses pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran itu sendiri. Pada dasarnya pemilihan media secara tepat harus disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai, kondisi siswa, materi, dan kemampuan guru mengenai media, sehingga proses pembelajaran akan berjalan makin lancar dan pencapaian hasil akan lebih maksimal.

Media grafis merupakan jenis media yang paling mudah digunakan, khususnya media gambar. Menurut Oemar Hamalik (1982: 57) gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Menurut Oemar Hamalik (1982: 81) media gambar memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan media gambar yaitu sifatnya konkrit, dapat mengatasi ruang dan waktu, dapat mengatasi kekurangan daya mampu panca indera, dapat menjelaskan sesuatu masalah, murah dan mudah didapat, mudah digunakan untuk perseorangan ataupun untuk kelompok siswa. Kekurangan media gambar adalah hanya menekankan persepsi indera mata dan kemungkinan kelas akan penuh dengan gambar-gambar. Selain itu kekurangan yang lain yaitu jika bendanya kompleks kurang efektif untuk pembelajaran dan ukurannya sangat terbatas untuk kelompok besar.

Salah satu materi yang menggunkan media gambar adalah materi bola basket. Proses pembelajaran bola basket pada dasarnya bertujuan agar siswa mengetahui dan memahami teknik-teknik yang benar dalam bola basket. Sehingga penggunaan media gambar dipandang mampu membantu siswa untuk mencapai hal tersebut. Sebelum menggunakan media, pelaksanaan pembelajaran hanya bersumber dari demonstrasi gerak dari guru, sehingga banyak siswa yang kurang paham terhadap teknik-teknik yang sebenarnya dan banyak yang melakukan dengan salah tanpa mengetahuai teknik yang benar.

Pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media gambar pada bola basket yaitu dengan pembukaan sedikit penjelasan materi dari guru, yang kemudian siswa memperhatikan gambar mengenai materi bola basket yang disampaikan. Dengan sedikit contoh gerakan dari guru, siswa kemudian melakukan gerakan yang berdasarkan contoh, yang diperjelas dengan menggunakan media gambar, sehingga siswa lebih paham dan jelas terhadap materi yang diajarkan, dan diharapkan prestasi pelajaran pendidikan jasmani dapat meningkat.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, penulis merasa tertarik untuk mencari jawaban apakah para siswa tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan media gambar pada bola basket.

A. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas, maka berbagai permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih ada guru penjas yang jarang menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Sarana dan prasarana yang digunakan saat pembelajaran penjas di SMA N 2 Nganjuk masih kurang.

3. Guru belum mampu menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung.
4. Belum diketahuinya persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMA N 2 Nganjuk.

B. Batasan Masalah

Batasan masalah ini penting untuk memberikan arahan yang jelas dalam proses penelitian. Selain itu karena keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kemampuan penulis, maka dalam penelitian ini tidak membahas semua permasalahan yang berkaitan dengan judul diatas.

Pada penelitian ini permasalahan hanya pada masalah persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMA N 2 Nganjuk.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: "Bagaimana persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMA N 2 Nganjuk?"

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMA N 2 Nganjuk.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi berbagai pihak, baik secara teorotis maupun praktis.

1. Kegunaan Secara Teoritis
   a Memberikan sumbangan bagi perkembangan pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani.
   b Dapat dijadikan bahan kajian penelitian selanjutnya, sehingga hasilnya lebih mendalam.
2. Kegunaan Secara Praktis
   a Bagi pihak guru, informasi ini nantinya bisa dijadikan sebagai bahan masukan dalam upaya meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani agar lebihk.
   b Bagi peneliti sebagai calon guru pendidikan jasmani agar ke depannya nanti mampu mengadakan proses pembelajaran pendidikan jasmani yang optimal.
   c Bagi siswa SMA N 2 Nganjuk agar lebih mudah memahami materi yang diajarkan.

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah semua proses yang diperlukan dalam perencanaan dan pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (1998: 245) pada umumnya penelitian deskriptif merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam kerangka penelitiannya tidak perlu merumuskan hipotesis. Ini berarti penelitian tidak untuk menguji hipotesis tertentu tetapi hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala atau keadaan. Dengan demikian penelitian ini untuk menggambarkan apa adanya tentang persepsi siswa siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Pengukuran gejala yang diteliti berdasarkan fakta yang ada pada diri responden. Metode penelitian ini adalah metode survai dengan menggunakan instrumen angket untuk mengetahui persepsi siswa kelas SMA N 2 Nganjuk terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan ini peneliti bisa mendapatkan gambaran yang nyata tentang variable penelitian saat penelitian dilakukan atau

berlangsung, tanpa pengujian hipotesis. Metode penelitian menggunakan metode survei, dengan teknik pengggumpulan datanya berupa angket serta analisis datanya menggunakan analisis deskriptif dalam bentuk persentasi.

B. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

   Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 108) yang dimaksud populasi adalah keseluruhan subyek penelitian dalam suatu wilayah. Populasi penelitian ini adalah semua siswa siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk yang berjumlah 134 siswa dari 4 kelas.

2. Sampel dan Teknik Sampling

   Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 109), sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Berdasar pada pendapat Suharsimi Arikunto (2002: 112), yaitu jika subjek kurang dari 100 maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10% - 15% atau 20 - 25% dari jumlah tersebut, dan untuk memudahkan perhitungan, peneliti membulatkan jumlah populasi menjadi 200 siswa, sehingga diperoleh sampel sebanyak 120 siswa. Teknik pengambilan sampel secara proporsi atau *proportional sampling*, yaitu diambil 20 siswa dari tiap kelas dengan berdasar pada nomor urut daftar hadir

C.Instrumen Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian survei, responden yang diteliti adalah siswa siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk. Penelitian Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan berupa angket. Sutrisno hadi (1999: 7-9) mengemukakan langkah-langkah menyusun instrument yang baik, yaitu:

a. Mendefinisi konstrak

Langkah ini berarti membatasi variabel yang akan diteliti atau diukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah persepsi siswa VIII SMA N 2 Nganjuk terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Didalam penelitian ini yang akan diukur adalah persepsi siswa siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Menyidik faktor

Langkah ini bertujuan untuk melakukan pemeriksaan mikroskopik terhadap konstrak dan menemukan unsur-unsurnya (Sutrisno Hadi, 1991: 9). Faktor atau indikator ditetapkan dari variabel yang dijadikan titik tolak untuk menyusun instrumen bagian pernyataan-pernyataan yang diajukan kepada responden (siswa). Menyidik faktor atau unsur-unsur yang menyusun konstrak dari variabel di atas dijabarkan menjadi faktor-faktor yang dapat diukur. Faktor-faktor yang dapat diukur dari persepsi siswa Siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk terhadap penggunaan media gambar dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani bola basket adalah *faktor fungsional* dan *faktor struktural*.

c. Menyusun butir-butir soal

Berdasarkan faktor-faktor, kemudian dijabarkan menjadi butir-butir pernyataan. Setiap butir pernyataan akan mengacu salah satu faktor proses pembelajaran menggunakan media gambar, sehingga keseluruhan butir pernyatan proses pembelajaran menggunakan media gambar mencakup komponen secara lengkapdan butir-butir pernyataan masing-masing faktor dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Pernyataan

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	∑ Butir
Persepsi siswa siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk terhadap penggunaan media gambar pada bola basket dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani	*Faktor Internal*	a) Memperjelas penyampaian materi b) Penyampaian materi secara sistematis dan logis c) Menambah kemampuan memahami materi d) Meningkatkan prestasi	1, 2, 3, 4 5, 6, 7 8, 9 10, 11, 12	4 3 2 3
	Faktor External	a) Mengorganisasikan media, alat, dan fasilitas b) Penggunaan bahasa yang komunikatif c) Memperlancar proses pembelajaran penguasaan kelas d) Menggunakan waktu secara efektif	13, 14, 15, 16 17, 18, 19, 20 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27 28, 29	4 4 7 2
			29	29

2. Uji Coba Instrumen

Uji coba instrumen dimaksudkan untuk mengetahui apakah instrumen yang disusun benar-benar instrumen yang baik. Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 144) baik buruknya instrumen ditunjukan oleh tingkat kesahihan (validitas) dan tingkat keandalan (reliabilitas). Responden yang digunakan untuk uji coba instrumen diambil secara acak dari dalam populasi yaitu siswa siswa kelas XISMA N 2 Nganjuk yang berjumlah 15 siswa. Dengan menggunakn angket, peneliti datang langsung ke sekolah memberikan angket kepada responden. Kemudian hasilnya diskor dan dianalisis.

a. Uji Validitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto (2002: 145) suatu instrumen dikatakan valid apabila mempu mengukur apa yang seharusnya diukur. Uji validitas instrumen pada penelitian ini menggunakan validitas butir yaitu mengkorelasikan skor yang ada dengan skor bagian total. Menurut Sutrisno Hadi (1999: 22), untuk mengetahui validitas instrumen terdapat beberapa prosedur yang harus dilakukan yaitu:

1) Menghitung skor faktor dari skor butir

2) Menghitung korelasi momen tangkar antara butir dengan faktor.

Rumus yang digunakan adalah rumus Momen Tangkar (Sutrisno Hadi, 1991: 23), dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(\{N \sum X^2\} - (\sum x)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\})}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Jumlah kasus

$\sum XY$: Jumlah perkalian X dan Y

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat X

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat Y

1) Mengoreksi korelasi momen tangkar menjadi korelasi bagian total.

Dari rumus tersebut, kemudian dikorelasi menjadi korelasi bagian total (r_{pq}). Adapun rumus untuk mengoreksi korelasi momen tangkar menjadi korelasi bagian total adalah:

$$r_{pq} = \frac{(rxy)(SBY) - SBx}{\sqrt{(\{SBx^2) + (\sum x^2)\} N \sum Y^2 - (\sum Y)\})}}$$

Keterangan :

r_{pq} : Koefisien korelasi bagian-total

rxy : Koefisien korelasi momen tangkar

SBy : Simpang baku skor faktor

SBx : Simpang baku skor butir

1) Menguji signifikasi korelasi bagian total itu

Dalam menguji taraf signifikasi digunakan adalah r pq dengan derajat kebebasan (db) = N-2. Korelasi antara skor butir dan skor faktor signifikan atau dapat dikatakan valid, jika harga r pq lebih besar dari harga tabel pada taraf signifikasi 5%.

2) Menggugurkan butir-butir yang tidak sahih.

Setelah uji coba validitas instrumen dengan menggunakan komputer program SPS (seri program statistik) edisi Sutrisno Hadi dan Yuni Pamardiningsih ternyata terdapat butir instrumen yang sahih (valid) dan gugur.

b. Uji Reabilitas Instrumen

Menurut suharsimin arikunto (2002: 154) reabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan. Dikarenakan pilihan jawaban ada empat dan bukan dikotomi maka untuk mengukur reliabilitas menggunakan rumus alpha cronbach. Rumus alpha digunakan setelah menemukan jumlah varians butir dan total kemudian dimasukkan ke dalam rumus sebagai berikut: (Sutrisno Hadi, 1991: 56)

$$rtt = \frac{M}{M-1}\left(1 - \frac{Vx}{Vy}\right)$$

Keterangan :

rtt : Koofisien alpha

Vx : Variansi butir-butir

Vy : Variansi total (Faktor)

M : Jumlah butir

E. Teknik Pengumpulan Data

Data yang diperlukan dalam penelitian ini berupa pernyataan atau jawaban yang diperoleh dari siswa siswa kelas XI SMA N 2 Nganjuk. Langkah-langkah mengumpulkan data yaitu menyebar angket, mengumpulkan angket, mengelompokan angket. Proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke sekolah. Peneliti menyampaikan angket dan menjelaskan tata cara pengisian angket, kemudian responden langsung disuruh mengisi dan setelah itu dikumpulkan, hasilnya diskor dan dianalisis.

Angket dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang cara menjawab termasuk angket tertutup, dan dilihat dari bentuk angketnya termasuk angket *rating-scale*. Skor yang digunakan dalam penelitian ini adalah berdasarkan skala likert. Skala likert yang telah dimodifikasi

mempunyai alternatif empat jawaban yang disediakan untuk jawaban positif yaitu: sangat setuju (4), setuju (3), tidak setuju (2), sangat tidak setuju (1). Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Skala Skor

Alternatif jawaban	Positif
SS	4
S	3
TS	2
STS	1

E. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif dengan persentase. Untuk menghitung persentase responden yang masuk pada kategori tertentu disetiap aspek adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$$

Keterangan :

P : Persentase yang dicari

F : Frekuwensi

N : Jumlah responden

Untuk membuat kategori pengelompokan, terlebih duhu harus menentukan skor minimum dan skor maksimum dari hasil perolehan skor penelitian. Selanjutnya menentukan mean (rerata) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Hasil perolehan mean dan standar deviasi, tersebut kemudian dimasukan ke dalam penilaian skor standar PAN dari Saifuddin Azwar (2005: 108), adapun rumusnya adalah :

Tabel 3. Kategorisasi Persepsi Siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bola basket di SMA N 2 Nganjuk.

No.	Rentangan Norma	Kategori
1.	X > M + 1,5 Sd	Sangat positif
2.	M + 0,5 Sd < X ≤ M + 1,5 Sd	Positif
3.	M – 0,5 Sd < X ≤ M + 0,5 Sd	Cukup positif
4.	M – 1,5 Sd < X ≤ M - 0,5 Sd	Kurang positif
5.	X ≤ M – 1,5 Sd	Sangat kurang positif

Keterangan:

M = Mean

SD = Standar Deviasi

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif, sehingga keadaan obyek akan digambarkan sesuai dengan data yang diperoleh. Dari hasil penelitian tentang persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk, perlu dideskripsikan secara keseluruhan maupun secara masing-masing dari faktor-faktor maupun indikator yang mendasari persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk. Faktor-faktor untuk persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk adalah faktor internal dan faktor eksternal. Berikut akan dideskripsikan secara keseluruhan dan berdasarkan masing-masing faktor maupun indikator yang mendasarinya.

Secara keseluruhan, diperoleh nilai maksimum sebesar 94 dan nilai minimum 69. Rerata diperoleh sebesar 83,54, dan standar deviasi 4,82. Median sebesar 83 dan modus sebesar 82. Selanjutnya data dikategorikan menjadi 5 kategori, yaitu kategori sangat kurang positif, kurang positif, cukup positif, positif, dan sangat positif berdasarkan nilai Mean dan Standar Deviasi. Tabel 1 merupakan penghitungan norma kategori persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk.

Tabel 1. Penghitungan Normatif Kategorisasi Persepsi Siswa Siswa kelas XI Mengenai Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bolabasket di SMA N 2 Nganjuk

Formula	Batasan	Kategori
$X \leq M - 1{,}5SD$	$X \leq 76{,}31$	Sangat Kurang Positif
$M - 1{,}5\ SD < X \leq M - 0{,}5\ SD$	$76{,}31 < X \leq 81{,}13$	Kurang Positif
$M - 0{,}5\ SD < X \leq M + 0{,}5\ SD$	$81{,}13 \leq X \leq 85{,}95$	Cukup Positif
$M + 0{,}5\ SD < X \leq M + 1{,}5\ SD$	$85{,}95 < X \leq 90{,}77$	Positif
$X > M + 1{,}5\ SD$	$X > 90{,}77$	Sangat Positif

Keterangan: X = jumlah skor subyek, M = rerata = 83,54
SD = simpangan baku = 4,82

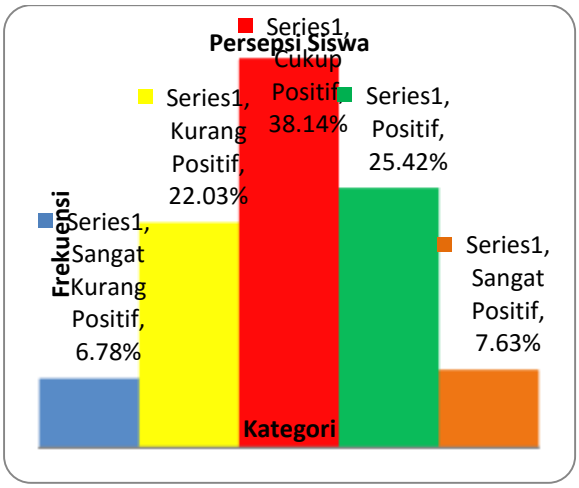
Mengacu pada kategorisasi kecenderunagan yang telah dihitung

tersebut, maka distribusi frekuensi persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk berdasarkan tanggapan subyek penelitian dapat diketahui. Tabel 2 berikut merupakan distribusi frekuensi persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk secara keseluruhan berdasarkan tanggapan subyek penelitian.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Persepsi Siswa Siswa kelas XI Mengenai Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Bolabasket di SMA N 2 Nganjuk

No	Kelas Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	≤ 76,31	Sangat Kurang Positif	8	6,78%
2	76,32 - 81,13	Kurang Positif	26	22,03%
3	81,14 - 85,95	Cukup Positif	45	38,14%
4	85,96 - 90,77	Positif	30	25,42%
5	> 90,77	Sangat Positif	9	7,63%
Jumlah			118	100,00%

Dari tabel di atas diperoleh persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk yaitu sebanyak 8 siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori cukup positif. Dengan demikian persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk adalah cukup positif. Apabila digambarkan dalam bentuk histogram, berikut gambar histogram yang diperoleh:



Gambar 1. Histogram Persepsi Siswa Siswa kelas XI Mengenai Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran

Bolabasket di SMA N 2 Nganjuk

Secara rinci berikut akan dideskripsikan data mengenai masing-masing faktor dan indikator yang mendasari persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk.

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk adalah cukup positif. Secara rinci, yaitu sebanyak 8 siswa (6,78%) mempunyai persepsi sangat kurang positif, 26 siswa (22,03%) mempunyai persepsi kurang positif, 45 siswa (38,14%) mempunyai persepsi cukup positif, 30 siswa (25,42%) mempunyai persepsi positif, dan 9 siswa (7,63%) mempunyai persepsi sangat positif. Frekuensi terbanyak sebesar 38,14%, yaitu pada kategori cukup positif. Dengan demikian persepsi siswa siswa kelas XI mengenai penggunaan media gambar dalam pembelajaran bolabasket di SMA N 2 Nganjuk adalah cukup positif.

DAFTAR PUSTAKA

Aip Syarifuddin dan Muhadi. (1991). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.

Arief S. Sadiman dkk. (2003). Media Pendidikan: *Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatan*. Jakarta: Pustekkom Dikbud dan PT Raja Grafindo Persada

Arman Abdullah dan Agus Manadji. (1994). *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Agus S. Suryobroto. (2001). *Diktat Teknologi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY.

Amir Hamzah Sulaiman. (1985). *Media Audio Visual Untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT. Gramedia

Atkinson, Atkinson. Hilgard, (1997). *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Erlangga.

Bimo Walgito. (1997). Pengantar Psikologi Umum. Yogyakarta: Andi Offset.

Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Kurikulum 2004 SMA Pedoman Khusus Pengembangan Silabus dan Penilaian Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Dimyati Mahmud. (1999). *Pengantar Psikologi*. Yogyakarta: BPFE

Fatah Syukur. (2006). *Persepsi Mahasiswa Tadris Terhadap Pembelajaran Dosen Dan Pengaruhnya Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Di Jurusan Tadris Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang*.

http://citraedukasi.blogspot.com/2008/01/penelitian_9813.html. diakses tanggal 7 april 2008

Harjanto. (1997). *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

I. L. Pasaribu dan B. Simandjuntak. (1983). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Tarsito

Irwanto Dkk. (1989). *Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: Gramedia.

_____ . (1991). *Psikologi Umum Buku Panduan Mahasiswa*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Umum

Jhon D. Latuhere. (1988). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.

Jhon Vaizey. (1982). *Pendidikan di Dunia Modern (terjemahan)*. Jakarta: PT. Gunung Agung

J.P. Chaplin. (1997). *Kamus Lengkap Psikologi*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Perkasa.

Mar'at. (1991). *Sikap Manusia, Perubahan Serta Pengukuran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Miftah Thoha. (2003). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grafindo.

Muhajir. (2004). *Pendidikan Jamani Teori dan Praktek*. Jakarta: Erlangga.

Muhamad Rum. (2006). *Persepsi Putri di SLTP N 1 Wonosari Terhadap Tujuan Pendidikan Jasmani.* Yogyakarta: UNY

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. (1991). *Media Pengajaran*. Bandung: CV. Sinar Baru

.

Oemar Hamalik. (1982). *Media pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.

Oho Graha. (1983). *Seni Rupa Media Pengajaran dengan Kreatifitas*. Jakarta: CV. Karya Ilmiah

Soenardi Soemosasmito. (1988). *Dasar, Proses, dan Efektifitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Soepartono. (2000). *Media Pembelajaran*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Suharsimin Arikunto. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta

Sukintaka. (2001). *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Depdikbud

Sri Rumini dkk. (1995). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Unit Percetakan dan Penerbitan UNY.

Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.

Wahyu Baskoro. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Setia Kawan

Warsino. (2005). Skripsi. *Hubungan Antara Kebugaran Jasmani dengan Prestasi Belajar Siswa SDN II Warangrejo Wonogiri*. Fakultas Ilmu Keolahragaan.

Wawan S. Suherman. (2001). *Diktat Pengembangan Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan