

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1. Format Observasi Instrumen Jumlah Waktu Aktif Belajar

**FORMAT OBSERVASI
JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR GERAK**

Nama :

Sekolah/ Kelas :

Materi Pelajaran :

Jumlah JWAB : M= I= A= W=

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30

	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40

	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60

	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70

	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80

Observer:

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Lampiran 2. Instrumen Kognitif Uji Coba

SOAL LATIHAN

Petunjuk Pengisian.

1. Bacalah seluruh pernyataan dalam daftar isian ini satu per satu dengan cermat dan teliti.
2. Jawablah seluruh pernyataan tersebut dengan cara melingkari salah satu pilihan jawaban. Lingkari pada jawaban yang dianggap benar (B) atau salah (S) sesuai seperti tertera pada alternatif jawaban yang diberikan.
3. Apabila ada yang kurang dimengerti, ditanyakan kepada pengawas.

Jawaban	No	Pernyataan
B – S	1	Tenis meja merupakan olahraga yang dimainkan menggunakan meja yang dibatasi dengan net dan terdapat pemain yang berusaha menyeberangkan bola ke sisi meja lawannya.
B – S	2	Pukulan awal dalam memulai <i>rally</i> dalam tenis meja adalah <i>service</i> .
B – S	3	<i>Forehand</i> merupakan salah satu teknik memukul bola dalam bermain tenis meja.
B – S	4	Saat melakukan <i>service</i> , bola harus dilemparkan ke udara sebelum dipukul.
B – S	5	Dalam tenis meja bola dipukul baik dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i> .
B – S	6	Setelah <i>service</i> saya lakukan, barulah saya melihat posisi lawan.
B – S	7	Setiap pukulan dalam tenis meja penting namun ada beberapa yang kurang penting.
B – S	8	Postur tubuh tidak perlu diperhatikan dalam melakukan <i>service</i> .
B – S	9	Lakukan <i>service</i> saat lawan tidak siap menerima bola <i>service</i> .
B – S	10	Dengan sikap badan yang kaku saya akan mudah mengembalikan bola.
B – S	11	Pukulan <i>forehand push</i> sama dengan pukulan <i>forehand drive</i> .
B – S	12	Jika bola berada di sebelah kiri badan harus dipukul dengan <i>forehand</i> .
B – S	13	Lambat mengambil keputusan menyebabkan pemain kehilangan poin.
B – S	14	Bola yang memungkinkan untuk menjadi poin saya biarkan saja.
B – S	15	Pukulan <i>backhand push</i> sama dengan pukulan <i>backhand drive</i> .
B – S	16	Agar pukulan saya tepat, posisi postur dasar atau sikap badan saya harus tepat pula.
B – S	17	Pukulan <i>forehand</i> dilakukan dari sebelah kanan tubuh (jika kidal berarti dari sebelah kiri tubuh).

Jawaban	No	Pernyataan
B – S	18	<i>Backhand</i> bukan merupakan salah satu teknik memukul bola dalam bermain tenis meja.
B – S	19	Poin untuk saya didapatkan apabila bola yang saya pukul keluar meja permainan atau menyangkut net.
B – S	20	Setiap memukul bola arahkan pada tempat kosong lawan.
B – S	21	Pukulan <i>service</i> bukan kunci utama penyerangan di awal permainan tenis meja.
B – S	22	Cepat mengambil keputusan akan ketinggalan bola.
B – S	23	Pegangan bet yang asal-asalan mendukung keakuratan pukulan yang dilakukan.
B – S	24	Saat bermain, pemain harus memiliki kecepatan mengambil keputusan untuk melakukan suatu pukulan.
B – S	25	Tidak menyerang jika bola di depan net karena berisiko.
B – S	26	Kontak berlebihan dengan bola membuat bola yang dikembalikan stabil.
B – S	27	Menyerang lawan dengan pukulan tidak terlalu penting dalam bermain tenis meja.
B – S	28	Tujuan utama menggunakan pukulan adalah untuk menciptakan poin.
B – S	29	Dengan kemampuan memukul bola, pemain dapat mengarahkan bola kemanapun ia inginkan.
B – S	30	Tidak melihat posisi lawan saat melakukan servis.
B – S	31	Pemain harus mengembalikan bola sedapat mungkin ke meja lawan untuk mendapatkan poin.
B – S	32	Masing- masing pukulan memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing.
B – S	33	Sebelum melakukan <i>service</i> , saya harus memikirkan bola yang akan kembali kepada saya.
B – S	34	Gaya sebelum <i>service</i> akan mengecoh perhatian lawan.
B – S	35	Saat diserang lawan tidak perlu untuk melakukan pertahanan.
B – S	36	Menangkap bola masih di atas meja.
B – S	37	Warna bola yang dipakai dalam bermain tenis meja adalah merah, biru, dan hijau.
B – S	38	Bola harus berusaha saya kembalikan ke daerah permainan lawan jika ingin mendapatkan poin.
B – S	39	Kelenturan dan keluwesan akan memudahkan saya dalam bermain tenis meja.
B – S	40	Pukulan <i>drive</i> bersifat membawa sedikit putaran dan digunakan untuk menyerang.
B – S	41	Bola di depan net dikembalikan dengan pukulan <i>push</i> .

Jawaban	No	Pernyataan
B – S	42	Kecepatan bola yang diberikan saat <i>service</i> menyulitkan lawan menerimanya.
B – S	43	Alat yang dipakai untuk memukul bola dalam bermain tenis meja dinamakan <i>gripping</i> .
B – S	44	Menerima bola servis sebelum jatuh ke meja saya.
B – S	45	Bola yang dipukul dengan pukulan <i>push</i> termasuk bola polos.
B – S	46	Posisi pemain saat menerima bola harus menempel di meja.
B – S	47	Terdapat beberapa pukulan dalam bermain tenis meja antara lain, <i>forehand push</i> , <i>backhand push</i> , <i>forehand drive</i> , <i>backhand drive</i> , dan <i>service</i> .
B – S	48	Pukulan <i>backhand</i> dilakukan dari atas kepala.
B – S	49	<i>Push</i> , <i>drive</i> dan <i>service</i> merupakan jenis pukulan dalam tenis meja.
B – S	50	<i>Service</i> dari sebelah kiri tubuh merupakan <i>service forehand</i> .
B – S	51	Salah satu teknik memegang bet dalam tenis meja yang terkenal adalah <i>shake-hands grip</i> (seperti berjabat tangan).
B – S	52	Dengan mengarahkan bola jauh dari jangkauan lawan saya akan kehilangan poin.
B – S	53	Bola servis dilambungkan 15 meter ke atas.

Lampiran 3. Hasil Uji Validitas Uji Coba Instrumen Kognitif

No Soal	Nilai	Ket.	No Soal	Nilai	Ket.
1	-0.017	Gugur	31	0.341	Valid
2	0.154	Gugur	32	-0.122	Gugur
3	0.108	Gugur	33	0.300	Valid
4	-0.060	Gugur	34	0.400	Valid
5	0.162	Gugur	35	0.167	Gugur
6	0.120	Gugur	36	0.197	Gugur
7	0.354	Valid	37	0.256	Valid
8	0.420	Valid	38	0.266	Valid
9	0.210	Valid	39	0.264	Valid
10	0.291	Valid	40	0.455	Valid
11	0.178	Gugur	41	-0.044	Gugur
12	0.070	Gugur	42	0.472	Valid
13	0.166	Gugur	43	0.062	Gugur
14	0.302	Valid	44	-0.035	Gugur
15	0.157	Gugur	45	0.219	Valid
16	0.441	Valid	46	0.150	Gugur
17	0.202	Gugur	47	0.304	Valid
18	0.512	Valid	48	0.505	Valid
19	0.331	Valid	49	0.277	Valid
20	0.352	Valid	50	-0.100	Gugur
21	0.062	Gugur	51	0.451	Valid
22	0.253	Valid	52	-0.125	Gugur
23	-0.116	Gugur	53	0.361	Valid
24	0.268	Valid			
25	0.096	Gugur			
26	0.389	Valid			
27	0.402	Valid			
28	0.482	Valid			
29	0.334	Valid			
30	0.473	Valid			

Lampiran 4. Instrumen Kognitif

Nama:

Kelas:

SOAL LATIHAN

Petunjuk Pengisian.

4. Bacalah seluruh pernyataan dalam daftar isian ini satu per satu dengan cermat dan teliti.
5. Jawablah seluruh pernyataan tersebut dengan cara melingkari salah satu pilihan jawaban. Lingkari pada jawaban benar (B) atau salah (S) sesuai seperti tertera pada alternatif jawaban yang diberikan.
6. Apabila ada yang kurang dimengerti, tanyakan kepada pengawas.

Jawaban	No	Pernyataan
B – S	1	Setiap pukulan dalam tenis meja penting namun ada beberapa yang kurang penting.
B – S	2	Postur tubuh tidak perlu diperhatikan dalam melakukan <i>service</i> .
B – S	3	Lakukan <i>service</i> saat lawan tidak siap menerima bola <i>service</i> .
B – S	4	Dengan sikap badan yang kaku saya akan mudah mengembalikan bola.
B – S	5	Bola yang memungkinkan untuk menjadi poin lebih baik dibiarkan saja.
B – S	6	Agar pukulan saya tepat, posisi postur dasar atau sikap badan saya harus tepat pula.
B – S	7	<i>Backhand</i> bukan merupakan salah satu teknik memukul bola dalam bermain tenis meja.
B – S	8	Pemain mendapatkan poin apabila bola yang dipukul keluar meja permainan atau menyangkut net.
B – S	9	Arahkan bola pada tempat kosong lawan saat akan memukul bola.
B – S	10	Pemain akan ketinggalan bola saat cepat mengambil keputusan.
B – S	11	Saat bermain, pemain harus cepat mengambil keputusan untuk melakukan suatu pukulan.
B – S	12	Kontak berlebihan dengan bola menyebabkan bola yang dikembalikan stabil.
B – S	13	Tidak penting menyerang lawan dengan lawan dengan pukulan
B – S	14	Tujuan utama menggunakan pukulan adalah untuk menciptakan poin.
B – S	15	Dengan kemampuan memukul bola, pemain dapat mengarahkan bola kemanapun ia inginkan.

Jawaban	No	Pernyataan
B – S	16	Mengabaikan posisi lawan saat melakukan servis.
B – S	17	Pemain harus mengembalikan bola sedapat mungkin ke meja lawan untuk mendapatkan poin.
B – S	18	Sebelum melakukan <i>service</i> , pemain harus memikirkan bola apa yang akan dikembalikan lawan.
B – S	19	Gaya yang ditampilkan pemain sebelum melakukan <i>service</i> akan mengecoh perhatian lawan.
B – S	20	Warna bola yang dipakai dalam bermain tenis meja adalah merah, biru, dan hijau.
B – S	21	Bola harus berusaha saya kembalikan ke daerah permainan lawan jika ingin mendapatkan poin.
B – S	22	Kelenturan dan keluwesan akan memudahkan saya dalam bermain tenis meja.
B – S	23	Pukulan <i>drive</i> bersifat membawa sedikit putaran dan digunakan untuk menyerang.
B – S	24	Kecepatan bola yang diberikan saat <i>service</i> menyulitkan lawan menerimanya.
B – S	25	Bola yang dipukul dengan pukulan <i>push</i> termasuk bola polos.
B – S	26	Terdapat beberapa pukulan dalam bermain tenis meja antara lain, <i>forehand push</i> , <i>backhand push</i> , <i>forehand drive</i> , <i>backhand drive</i> , dan <i>service</i> .
B – S	27	Pukulan <i>backhand</i> dilakukan dari atas kepala.
B – S	28	<i>Push</i> , <i>drive</i> dan <i>service</i> merupakan jenis pukulan dalam tenis meja.
B – S	29	Salah satu teknik memegang bet dalam tenis meja yang terkenal adalah <i>shake-hands grip</i> (seperti berjabatan tangan).
B – S	30	Bola servis dilambungkan 15 meter ke atas.

Lampiran 5. Instrumen Afektif Uji Coba

Nama :

Kelas :

A. Kata Pengantar

Daftar isian ini dimaksudkan ingin mengetahui perasaan anda, atau sesuatu yang anda rasakan selama ini. Daftar isian ini tidak ada hubungannya dengan intelegensi dan prestasi anda. Adapun jawaban yang anda berikan tidak akan menjadi bahan penilaian baik atau jeleknya. Oleh karena itu, jawaban anda tidak harus dipikirkan terlebih dahulu. Jawablah sebagaimana adanya sesuai dengan apa yang anda rasakan dan alami selama ini. Kerahasiaan jawaban yang anda berikan akan terjamin. Oleh karena itu, jangan ragu-ragu, jawablah dengan sesungguhnya.

B. Petunjuk Pengisian

1. Semua jawaban anda tuliskan pada kolom jawaban yang ada di sebelah kanan soal.
2. Bacalah seluruh pernyataan dalam daftar ini satu per satu dengan cermat dan teliti.
3. Jawablah seluruh pernyataan tersebut dengan cara membubuhkan tanda ceklis (√) pada alternatif jawaban: SS bila sangat sesuai; S bila sesuai; R bila ragu untuk menjawab; KS bila kurang sesuai dan TS bila tidak sesuai seperti tertera pada alternatif jawaban pernyataan yang diberikan tersebut.
4. Apabila ada hal yang kurang dimengerti, ditanyakan kepada pengawas.

C. Soal

No	SOAL	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
1	Saya tertarik mengikuti pelajaran penjas karena dapat meningkatkan kedisiplinan.					
2	Saya tertarik untuk ikut berolahraga apabila ada orang yang sedang berolahraga.					
3	Saya suka dengan tontonan yang berkaitan dengan olahraga.					
4	Saya lupa materi penjas yang baru dipelajari pertemuan sebelumnya.					
5	Saya suka melamun saat belajar penjas.					
6	Saya kesal guru penjas datang terlambat karena waktu belajar penjas semakin sedikit.					

No	SOAL	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
7	Ketika guru penjas memberikan contoh gerakan, saya dan teman-teman memberi perhatian penuh.					
8	Saya antusias menerima perintah guru untuk mencontohkan gerakan.					
9	Saya malas mengulang-ulang gerakan yang dipelajari.					
10	Saya senang guru penjas datang terlambat karena waktu belajar penjas semakin sedikit.					
11	Saya benci dengan olahraga karena berolahraga hanya akan membuat capek.					
12	Saya pasif mendengar arahan guru saat belajar penjas.					
13	Saya mendadak menyiapkan keperluan yang dibutuhkan dalam pelajaran penjas.					
14	Ketika guru penjas memberikan contoh gerakan, saya dan teman-teman bersenda gurau.					
15	Saya malas menggunakan waktu istirahat di sekolah untuk berolahraga.					
16	Saya tetap berolahraga walaupun guru penjas tidak datang mengajar.					
17	Saya sebenarnya ingin mengikuti lomba olahraga di sekolah meskipun kemampuan saya terbatas.					
18	Saya senang dengan permainan dalam pelajaran penjas karena menyenangkan.					
19	Saya senang mengulang-ulang gerakan yang dipelajari agar semakin terampil.					
20	Saya mau meluangkan waktu untuk berolahraga jika ada kegiatan <i>Car Free Day</i> di sekitar tempat tinggal.					
21	Saya malas belajar penjas jika tidak menguasai keterampilan bermain cabang olahraga.					
22	Saya malas menanyakan hal yang kurang dimengerti saat pelajaran penjas.					
23	Guru penjas di sekolah menginsiprasi saya untuk giat belajar.					
24	Saya mau terlibat dalam praktek pelajaran penjas.					
25	Saya senang melihat handphone ketika guru memasang video berkaitan dengan materi pelajaran penjas daripada memperhatikannya.					
26	Saya merasa rugi meluangkan waktu untuk berolahraga.					

No	SOAL	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
27	Saya jenuh dengan aktivitas gerak dalam penjas karena membosankan dan melelahkan.					
28	Saya senang bertanya kepada guru penjas apabila ada hal yang kurang dimengerti.					
29	Saya memperhatikan gerakan yang saya lakukan, sudah sesuai contoh atau belum.					
30	Saya malas mengikuti lomba olahraga di sekolah.					
31	Saya main-main melakukan instruksi yang diberikan guru.					
32	Saya senang apabila guru penjas tidak hadir karena tidak akan belajar.					
33	Saya merasa penjas adalah pelajaran yang membosankan.					
34	Saya menyiapkan baju praktek setiap ada pelajaran penjas.					
35	Saya lebih baik berolahraga daripada hanya diam di rumah.					
36	Saya malas berolahraga selain di sekolah.					
37	Saya mengikuti instruksi yang diberikan guru dengan serius.					
38	Saya berusaha mempraktekkan gerakan yang dicontohkan oleh guru.					
39	Saya aktif menanggapi arahan guru saat belajar penjas.					
40	Saya memperhatikan contoh gerakan yang diragakan guru penjas saat pelajaran penjas berlangsung.					
41	Saya lelah tiap kali mengikuti kegiatan dalam pelajaran penjas.					
42	Saya benci pelajaran penjas.					
43	Saya tertarik mengikuti pelajaran penjas karena membuat tubuh menjadi sehat.					
44	Saya mengikuti kegiatan pemanasan dengan antusias karena itu baik sebelum bergerak.					
45	Saya benci apabila diperintahkan oleh guru untuk mencontohkan gerakan.					
46	Saya semangat jika tidak belajar penjas dalam seminggu.					
47	Saya bertanya alasan ketidakhadiran guru penjas kepada pihak sekolah apabila guru tidak mengajar.					

No	SOAL	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
48	Saya lebih baik diam di rumah daripada harus berolahraga.					
49	Saya malas menonton hal yang berkaitan dengan olahraga.					
50	Guru penjas di sekolah cuek dan membosankan.					
51	Saya malas mengikuti pelajaran penjas karena tidak mendapatkan manfaat apa-apa.					
52	Saya ingat materi penjas yang baru dipelajari pertemuan sebelumnya.					
53	Saya memberi perhatian ketika guru memasang video yang berkaitan dengan materi pelajaran penjas.					
54	Saya semangat menggunakan waktu istirahat di sekolah untuk berolahraga.					
55	Saya suka mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.					
56	Pelajaran penjas membuat saya semangat untuk belajar.					
57	Saya melupakan baju praktek saat ada pelajaran penjas.					
58	Saya jenuh dengan permainan dalam pelajaran penjas.					
59	Guru penjas membuat saya semangat mengikuti pelajaran penjas.					
60	Saya tetap belajar penjas meskipun tidak menguasai keterampilan bermain cabang olahraga.					
61	Saya enggan mempraktekkan gerakan yang dicontohkan oleh guru.					
62	Saya terpaksa mengikuti praktek pelajaran penjas.					
63	Saya benci mengikut kegiatan olahraga apapun.					
64	Saya mengabaikan contoh gerakan yang diragakan guru penjas saat pelajaran penjas berlangsung.					
65	Pelajaran penjas membuat saya bosan untuk belajar.					

No	SOAL	Alternatif Jawaban				
		SS	S	R	KS	TS
66	Saya menyukai aktivitas gerak dalam penjas karena menarik dan menantang.					
67	Saya mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan dalam pelajaran penjas.					
68	Saya fokus saat belajar penjas.					
69	Saya merasa penjas adalah pelajaran yang menyenangkan.					
70	Saya bersemangat tiap kali mengikuti kegiatan dalam pelajaran penjas.					
71	Saya suka bermain-main saat pemanasan.					
72	Saya senang diam di kelas ketika guru penjas tidak datang mengajar.					
73	Saya asal-asalan dengan gerakan yang saya lakukan meskipun tidak sesuai dengan contoh.					
74	Saya senang berolahraga sendiri jika ada waktu luang					
75	Saya semangat setiap mau belajar penjas.					
76	Saya senang menyisihkan waktu untuk berolahraga.					
77	Guru penjas membuat saya malas mengikuti pelajaran.					
78	Saya merasa lelah untuk berolahraga meskipun melihat orang lain berolahraga.					
79	Saya senang dengan olahraga karena berolahraga membangkitkan semangat.					
80	Saya bosan dengan pelajaran penjas karena membuat kulit hangus					

Lampiran 6. Hasil Uji Validitas Angket Uji Coba Minat Belajar

No Soal	Nilai	Ket.	No Soal	Nilai	Ket.
1	0.334	Valid	41	0.466	Valid
2	0.371	Valid	42	0.088	Gugur
3	0.191	Gugur	43	0.497	Valid
4	0.161	Gugur	44	0.282	Valid
5	0.329	Valid	45	0.447	Valid
6	-0.062	Gugur	46	0.279	Valid
7	0.449	Valid	47	0.381	Valid
8	0.388	Valid	48	0.614	Valid
9	0.317	Valid	49	0.247	Valid
10	0.498	Valid	50	0.531	Valid
11	0.406	Valid	51	0.447	Valid
12	0.211	Valid	52	0.371	Valid
13	0.166	Gugur	53	0.365	Valid
14	0.359	Valid	54	0.484	Valid
15	0.250	Valid	55	0.310	Valid
16	0.451	Valid	56	0.607	Valid
17	0.353	Valid	57	0.245	Valid
18	0.206	Valid	58	0.405	Valid
19	0.320	Valid	59	0.523	Valid
20	0.188	Gugur	60	0.386	Valid
21	0.433	Valid	61	0.173	Gugur
22	0.397	Valid	62	0.382	Valid
23	0.494	Valid	63	0.359	Valid
24	0.185	Gugur	64	0.315	Valid
25	0.095	Gugur	65	0.172	Gugur
26	0.276	Valid	66	0.311	Valid
27	0.390	Valid	67	0.435	Valid
28	0.432	Valid	68	0.578	Valid
29	0.386	Valid	69	0.489	Valid
30	0.617	Valid	70	0.542	Valid
31	0.212	Valid	71	0.453	Valid
32	0.323	Valid	72	0.491	Valid
33	0.453	Valid	73	0.367	Valid
34	0.308	Valid	74	0.463	Valid
35	0.458	Valid	75	0.620	Valid
36	0.599	Valid	76	0.496	Valid
37	0.389	Valid	77	0.437	Valid
38	0.355	Valid	78	0.388	Valid
39	0.414	Valid	79	0.543	Valid
40	0.344	Valid	80	0.337	Valid

Lampiran 7. Instrumen Afektif

Nama:

Kelas:

Petunjuk Pengisian

1. Bacalah seluruh pernyataan dalam daftar ini satu per satu dengan cermat dan teliti.
2. Jawablah seluruh pernyataan tersebut dengan cara membubuhkan tanda ceklis (√) pada kolom jawaban:
 - SS: sangat sesuai
 - S: sesuai
 - TB: tidak berpendapat
 - KS: kurang sesuai
 - TS: tidak sesuai
3. Apabila ada hal yang kurang dimengerti, ditanyakan kepada pengawas.

No	PERNYATAAN	Jawaban				
		SS	S	TB	KS	TS
1	Saya tertarik mengikuti pelajaran penjas karena dapat meningkatkan kedisiplinan.					
2	Saya tertarik untuk ikut berolahraga apabila ada orang yang sedang berolahraga.					
3	Saya suka melamun saat belajar penjas.					
4	Ketika guru penjas memberikan contoh gerakan, saya dan teman-teman memberi perhatian penuh.					
5	Saya antusias menerima perintah guru untuk mencontohkan gerakan.					
6	Saya malas mengulang-ulang gerakan yang dipelajari.					
7	Saya senang guru penjas datang terlambat karena waktu belajar penjas semakin sedikit.					
8	Saya benci dengan olahraga karena berolahraga hanya akan membuat capek.					
9	Saya pasif mendengar arahan guru saat belajar penjas.					
10	Ketika guru penjas memberikan contoh gerakan, saya dan teman-teman bersenda gurau.					
11	Saya malas menggunakan waktu istirahat di sekolah untuk berolahraga.					

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

No	PERNYATAAN	Jawaban				
		SS	S	TB	KS	TS
12	Saya tetap berolahraga walaupun guru penjas tidak datang mengajar.					
13	Saya sebenarnya ingin mengikuti lomba olahraga di sekolah meskipun kemampuan saya terbatas.					
14	Saya senang dengan permainan dalam pelajaran penjas karena menyenangkan.					
15	Saya senang mengulang-ulang gerakan yang dipelajari agar semakin terampil.					
16	Saya malas belajar penjas jika tidak menguasai keterampilan bermain cabang olahraga.					
17	Saya malas menanyakan hal yang kurang dimengerti saat pelajaran penjas.					
18	Guru penjas di sekolah menginsiprasi saya untuk giat belajar.					
19	Saya merasa rugi meluangkan waktu untuk berolahraga.					
20	Saya jenuh dengan aktivitas gerak dalam penjas karena membosankan dan melelahkan.					
21	Saya senang bertanya kepada guru penjas apabila ada hal yang kurang dimengerti.					
22	Saya memperhatikan gerakan yang saya lakukan, sudah sesuai contoh atau belum.					
23	Saya malas mengikuti lomba olahraga di sekolah.					
24	Saya main-main melakukan instruksi yang diberikan guru.					
25	Saya senang apabila guru penjas tidak hadir karena tidak akan belajar.					
26	Saya merasa penjas adalah pelajaran yang membosankan.					
27	Saya menyiapkan baju praktek setiap ada pelajaran penjas.					
28	Saya lebih baik berolahraga daripada hanya diam di rumah.					
29	Saya malas berolahraga selain di sekolah.					
30	Saya mengikuti instruksi yang diberikan guru dengan serius.					
31	Saya berusaha mempraktekkan gerakan yang dicontohkan oleh guru.					
32	Saya aktif menanggapi arahan guru saat belajar penjas.					

No	PERNYATAAN	Jawaban				
		SS	S	TB	KS	TS
33	Saya memperhatikan contoh gerakan yang diragakan guru penjas saat pelajaran penjas berlangsung.					
34	Saya lelah tiap kali mengikuti kegiatan dalam pelajaran penjas.					
35	Saya tertarik mengikuti pelajaran penjas karena membuat tubuh menjadi sehat.					
36	Saya mengikuti kegiatan pemanasan dengan antusias karena itu baik sebelum bergerak.					
37	Saya benci apabila diperintahkan oleh guru untuk mencontohkan gerakan.					
38	Saya semangat jika tidak belajar penjas dalam seminggu.					
39	Saya bertanya alasan ketidakhadiran guru penjas kepada pihak sekolah apabila guru tidak mengajar.					
40	Saya lebih baik diam di rumah daripada harus berolahraga.					
41	Saya malas menonton hal yang berkaitan dengan olahraga.					
42	Guru penjas di sekolah cuek dan membosankan.					
43	Saya malas mengikuti pelajaran penjas karena tidak mendapatkan manfaat apa-apa.					
44	Saya ingat materi penjas yang baru dipelajari pertemuan sebelumnya.					
45	Saya memberi perhatian ketika guru memasang video yang berkaitan dengan materi pelajaran penjas.					
46	Saya semangat menggunakan waktu istirahat di sekolah untuk berolahraga.					
47	Saya suka mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.					
48	Pelajaran penjas membuat saya semangat untuk belajar.					
49	Saya melupakan baju praktek saat ada pelajaran penjas.					
50	Saya jenuh dengan permainan dalam pelajaran penjas.					
51	Guru penjas membuat saya semangat mengikuti pelajaran penjas.					
52	Saya tetap belajar penjas meskipun tidak menguasai keterampilan bermain cabang olahraga.					

No	PERNYATAAN	Jawaban				
		SS	S	TB	KS	TS
53	Saya terpaksa mengikuti praktek pelajaran penjas.					
54	Saya benci mengikut kegiatan olahraga apapun.					
55	Saya mengabaikan contoh gerakan yang diragakan guru penjas saat pelajaran penjas berlangsung.					
56	Saya menyukai aktivitas gerak dalam penjas karena menarik dan menantang.					
57	Saya mempersiapkan keperluan yang dibutuhkan dalam pelajaran penjas.					
58	Saya fokus saat belajar penjas.					
59	Saya merasa penjas adalah pelajaran yang menyenangkan.					
60	Saya bersemangat tiap kali mengikuti kegiatan dalam pelajaran penjas.					
61	Saya suka bermain-main saat pemanasan.					
62	Saya senang diam di kelas ketika guru penjas tidak datang mengajar.					
63	Saya asal-asalan dengan gerakan yang saya lakukan meskipun tidak sesuai dengan contoh.					
64	Saya senang berolahraga sendiri jika ada waktu luang					
65	Saya semangat setiap mau belajar penjas.					
66	Saya senang menyisihkan waktu untuk berolahraga.					
67	Guru penjas membuat saya malas mengikuti pelajaran.					
68	Saya merasa lelah untuk berolahraga meskipun melihat orang lain berolahraga.					
69	Saya senang dengan olahraga karena berolahraga membangkitkan semangat.					
70	Saya bosan dengan pelajaran penjas karena membuat kulit saya hangus					

Lampiran 8. Instrumen GPAI Tenis Meja

Siswa:	
Komponen Penampilan Bermain	Kriteria
1. Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Memilih tembakan yang tepat pada waktu yang tepat (<i>Selecting the right shoot at the appropriate time</i>). Dalam posisi siap bertahan (<i>defensive positioning</i>) – pemain berada dalam posisi siap menerima bola dan mengembalikan bola.
2. Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	<ol style="list-style-type: none"> Teknik memukul (<i>shoot technique</i>) <i>push</i> – mengembalikan bola ke meja lawan Teknik memukul (<i>shoot technique</i>) <i>drive</i> – mengembalikan bola ke meja lawan Teknik servis (<i>service technique</i>) – bola melewati net dan jatuh di meja permainan lawan. Pergerakan kaki (<i>proper footwork</i>) – kaki bergerak mendekati di mana bola berada.

No Sampel	Keputusan yang diambil (<i>Decision Making</i>)		Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)			
	Memilih tembakan yang tepat pada waktu yang tepat	Dalam posisi siap bertahan	Mengembalikan bola ke meja lawan dengan push	Mengembalikan bola ke meja lawan dengan drive	Teknik servis	Pergerakan kaki
1						
2						
dst						

Keterangan:

- 5 : *Very effective performance*
 4 : *Effective performance*
 3 : *Moderately effective performance*
 2 : *Weak performance*
 1 : *Very weak performance*

Kriteria pemberian nilai:

Membuat Keputusan (<i>Decision Making</i>)	
Memilih tembakan yang tepat pada waktu yang tepat	
5	Tepat memilih pukulan dan bola dapat dikembalikan ke daerah lawan
4	Tepat memilih pukulan tetapi terlambat melakukan
3	Salah memilih pukulan dengan waktu pukulan yang tepat
2	Salah memilih pukulan dan terlambat melakukan
1	Salah pilih pukulan dan bola keluar meja atau masuk ke net
Dalam posisi siap bertahan (<i>defensive positioning</i>) – pemain berada dalam posisi siap menerima bola dan mengembalikan bola.	
5	Pemain berada dalam posisi siap (<i>ready position</i>) untuk menerima dan mengembalikan bola
4	Pemain berdiri tegak menunggu bola
3	Pemain berdiri tegak dan tatapan mata tidak fokus pada bola
2	Pemain berdiri tegak, tidak memerhatikan lawan, bet ada di bawah meja
1	Postur tubuh pemain berada dalam posisi tidak siap untuk menerima dan mengembalikan bola, perhatian tidak pada lawan.
Melaksanakan Keterampilan (<i>Skill Execution</i>)	
Teknik memukul (<i>shoot technique</i>) <i>push</i> –mengembalikan bola ke meja lawan dengan pukulan <i>forehand push</i> atau <i>backhand push</i> .	
5	Bola dipukul dengan <i>push</i> dan masuk ke daerah permainan lawan dan bola sulit dikembalikan lawan
4	Bola dipukul dengan <i>push</i> , masuk ke daerah permainan lawan namun mudah untuk dimatikan lawan

3	Bola dipukul dengan push namun bola menyentuh net tapi masih jatuh di daerah permainan lawan
2	Bola dipukul dengan push namun bola menyentuh net atau keluar daerah permainan lawan
1	Bola dipukul dengan push namun jatuh di daerah permainan sendiri
Teknik memukul (<i>shoot technique</i>) drive – mengembalikan bola ke meja lawan dengan pukulan <i>forehand drive</i> atau <i>backhand drive</i> .	
5	Bola dipukul dengan drive dan masuk ke daerah permainan lawan dan bola sulit dikembalikan lawan
4	Bola dipukul dengan drive, masuk ke daerah permainan lawan namun mudah untuk dimatikan lawan
3	Bola dipukul dengan drive namun bola menyentuh net tapi masih jatuh di daerah permainan lawan
2	Bola dipukul dengan drive namun bola menyentuh net atau keluar daerah permainan lawan
1	Bola dipukul dengan drive namun jatuh di daerah permainan sendiri
Teknik servis (<i>service technique</i>)– bola servis melewati net dan jatuh di meja permainan lawan.	
5	Bola dilempar, perkenaan bola tepat dengan bet, bola melewati net dan jatuh di daerah permainan lawan
4	Bola tidak dilempar, perkenaan bola tepat dengan bet, bola melewati net dan jatuh di daerah permainan lawan
3	Bola tidak dilempar, bola melewati net, jatuh di meja permainan lawan namun sangat mudah bagi lawan untuk mematikan bola itu
2	Bola dilempar, bola menyangkut net atau keluar daerah permainan lawan
1	Bola tidak dilempar, bola menyangkut net atau keluar daerah permainan lawan
Pergerakan kaki (<i>proper footwork</i>) – kaki pemain bergerak mendekati arah jatuhnya bola.	
5	Pemain cepat berpindah tempat untuk mengejar di mana bola akan jatuh
4	Pemain melangkah namun tidak betul-betul dekat dengan bola
3	Melangkah namun tidak berusaha mengejar bola
2	Memukul bola baru melangkah
1	Diam di tempat membiarkan bola

Lampiran 9. Data Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar

Data Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Kelompok Eksperimen

Pertemuan ke	Manajemen (M) (menit)	<i>Instruction</i> (I) (menit)	Aktif (A) (menit)	<i>Waiting</i> (W) (menit)	Total waktu (menit)
1	25	6	49	0	80
2	37	12	31	0	80
3	23	17	40	0	80
4	23	17	40	0	80
5	23	10	47	0	80
6	23	17	40	0	80
7	23	17	40	0	80
8	23	10	47	0	80
9	24	12	44	0	80
10	22	11	47	0	80
Rata- rata	24,6	12,9	42,5	0	80

Data Observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar Kelompok Kontrol

Pertemuan ke	Manajemen (M) (menit)	<i>Instruction</i> (I) (menit)	Aktif (A) (menit)	<i>Waiting</i> (W) (menit)	Total waktu (menit)
1	20	10	19	31	80
2	19	8	14	39	80
3	19	8	21	32	80
4	19	9	20	32	80
5	19	8	21	32	80
6	19	8	21	32	80
7	19	9	20	32	80
8	19	8	21	32	80
9	20	13	10	37	80
10	17	13	18	32	80
Rata- rata	19	9,4	18,5	33,1	80

Lampiran 10. Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar

Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Kognitif Kelompok Eksperimen

No Sampel	Pre Test	Post Test	Gain Score
1	25	25	0
2	24	22	-2
3	19	26	7
4	20	25	5
5	27	28	1
6	27	27	0
7	27	27	0
8	23	28	5
9	23	24	1
10	15	24	9
11	27	28	1
12	26	27	1
13	24	26	2
14	27	28	1
15	28	28	0
16	14	16	2
17	26	26	0
18	25	27	2
19	25	28	3
20	24	27	3
21	25	25	0
22	24	26	2
23	15	23	8
24	20	26	6
25	20	28	8
26	21	25	4
27	20	25	5
28	15	21	6
29	13	21	8
30	18	20	2
31	27	28	1
32	21	23	2
33	24	25	1
34	23	27	4
35	27	29	2
36	22	23	1
37	20	23	3
38	26	26	0
39	24	26	2
Jumlah	881	987	106

Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Kognitif Kelompok Kontrol

No Sampel	Pre Test	Post Test	Gain Score
1	25	28	3
2	23	23	0
3	24	27	3
4	26	27	1
5	26	27	1
6	22	17	-5
7	24	19	-5
8	23	23	0
9	22	23	1
10	26	24	-2
11	24	27	3
12	25	26	1
13	27	26	-1
14	24	26	2
15	24	29	5
16	22	23	1
17	29	28	-1
18	29	27	-2
19	22	27	5
20	26	28	2
21	22	26	4
22	25	28	3
23	23	27	4
24	26	26	0
25	22	25	3
26	24	27	3
27	20	24	4
28	16	16	0
29	25	27	2
30	25	26	1
31	25	28	3
32	18	16	-2
33	27	25	-2
34	24	21	-3
35	21	25	4
36	25	26	1
37	22	22	0
38	22	23	1
39	27	26	-1
Jumlah	932	969	37

Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Afektif Kelompok Eksperimen

No Sampel	Pre Test	Post Test	Gain Score
1	282	293	11
2	312	334	22
3	288	285	-3
4	290	281	-9
5	295	316	21
6	310	301	-9
7	307	312	5
8	291	328	37
9	315	326	11
10	254	242	-12
11	315	318	3
12	262	280	18
13	309	334	25
14	253	260	7
15	315	317	2
16	226	303	77
17	311	339	28
18	279	256	-23
19	303	312	9
20	279	258	-21
21	275	312	37
22	283	337	54
23	249	229	-20
24	314	303	-11
25	309	298	-11
26	281	318	37
27	216	228	12
28	309	294	-15
29	257	262	5
30	291	282	-9
31	307	312	5
32	284	288	4
33	301	301	0
34	294	313	19
35	287	290	3
36	293	316	23
37	323	310	-13
38	309	319	10
39	303	333	30
Jumlah	11281	11640	359

Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Afektif Kelompok Kontrol

No Sampel	Pre Test	Post Test	Gain Score
1	322	328	6
2	297	269	-28
3	294	305	11
4	310	296	-14
5	302	311	9
6	296	295	-1
7	315	318	3
8	246	244	-2
9	318	307	-11
10	320	314	-6
11	294	254	-40
12	270	265	-5
13	328	265	-63
14	313	285	-28
15	249	260	11
16	318	311	-7
17	275	278	3
18	320	293	-27
19	261	265	4
20	275	256	-19
21	288	313	25
22	232	244	12
23	289	314	25
24	324	294	-30
25	261	201	-60
26	333	302	-31
27	291	299	8
28	281	221	-60
29	303	276	-27
30	301	251	-50
31	290	301	11
32	199	221	22
33	300	301	1
34	268	226	-42
35	230	254	24
36	297	305	8
37	261	251	-10
38	318	305	-13
39	332	338	6
Jumlah	11321	10936	-385

Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Psikomotor Kelompok Eksperimen

No Sampel	Keterampilan Dasar		Keterampilan Bermain		Nilai Psikomotor (KD + KB)/2		Gain Score Psikomotor
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	
1	2,5	5,0	3,1	3,7	2,8	4,4	1,6
2	5,0	6,0	2,5	2,0	3,8	4,0	0,3
3	5,0	12,0	3,3	3,8	4,2	7,9	3,8
4	3,8	8,5	1,4	3,8	2,6	6,1	3,6
5	4,3	5,8	3	3,6	3,6	4,7	1,1
6	2,8	4,0	1	2,9	1,9	3,4	1,6
7	3,0	4,3	0,9	2,9	2,0	3,6	1,6
8	1,8	8,0	2,3	3,6	2,0	5,8	3,8
9	4,8	6,3	2	3,1	3,4	4,7	1,3
10	6,5	12,3	1,4	3,3	4,0	7,8	3,9
11	8,3	9,8	1	3,2	4,6	6,5	1,9
12	8,8	13,3	3,3	3,9	6,0	8,6	2,5
13	5,8	11,0	3,4	3,6	4,6	7,3	2,7
14	7,3	16,0	1	3,4	4,1	9,7	5,6
15	8,0	10,3	2,8	3,7	5,4	7,0	1,6
16	3,3	15,0	2,7	3,8	3,0	9,4	6,4
17	7,8	14,0	3,4	3,6	5,6	8,8	3,2
18	6,6	12,0	3,7	2,5	5,1	7,3	2,1
19	4,5	13,3	2,3	3,4	3,4	8,4	5,0
20	9,0	10,6	2,5	2,8	5,8	6,7	1,0
21	4,0	7,3	2,7	4,0	3,4	5,7	2,3
22	4,0	7,3	1,4	3,7	2,7	5,5	2,8
23	4,3	6,8	2	2,5	3,1	4,6	1,5
24	2,5	10,5	1	2,0	1,8	6,3	4,5
25	5,3	11,0	2,8	2,9	4,0	7,0	2,9
26	5,5	11,5	2,5	2,8	4,0	7,2	3,2
27	3,3	10,3	2	2,7	2,6	6,5	3,9
28	5,3	11,3	2,7	2,8	4,0	7,1	3,1
29	6,8	12,0	3	3,1	4,9	7,6	2,7
30	6,0	10,8	3	3,0	4,5	6,9	2,4
31	4,0	6,3	3,5	3,2	3,8	4,8	1,0
32	3,0	6,0	2,7	3,6	2,9	4,8	1,9
33	6,0	8,3	2,9	3,9	4,5	6,1	1,6
34	7,3	8,8	2,8	3,4	5,0	6,1	1,1
35	6,3	7,3	1,4	2,8	3,8	5,0	1,2
36	4,3	7,0	2,3	2,8	3,3	4,9	1,6
37	2,0	6,0	2,9	4,1	2,5	5,1	2,6
38	1,5	6,3	1	2,7	1,3	4,5	3,2
39	6,3	11,8	1,4	3,8	3,8	7,8	4,0
Jumlah	195,58	364,08	91	126,5	143,3	245,3	101,99

Data Pre Test dan Post Test Hasil Belajar Psikomotor Kelompok Kontrol

No Sampel	Keterampilan Dasar		Keterampilan Bermain		Nilai Psikomotor (KD + KB)/2		Gain Score Psikomotor
	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	Pre Test	Post Test	
1	2,8	5,8	1,0	2,0	1,9	3,9	2,0
2	4,8	14,0	3,0	3,2	3,9	8,6	4,7
3	4,0	4,8	2,5	2,5	3,3	3,6	0,4
4	5,0	8,0	2,0	2,4	3,5	5,2	1,7
5	4,8	6,0	2,0	2,4	3,4	4,2	0,8
6	4,0	9,3	3,3	3,6	3,7	6,4	2,8
7	2,5	3,3	2,4	2,6	2,5	2,9	0,5
8	5,0	8,3	2,4	2,9	3,7	5,6	1,9
9	4,5	12,6	2,7	2,8	3,6	7,7	4,1
10	4,3	5,3	3,0	3,4	3,6	4,3	0,7
11	7,8	7,0	1,0	2,1	4,4	4,6	0,2
12	8,0	8,3	3,0	3,8	5,5	6,1	0,6
13	5,0	7,3	2,3	3,2	3,7	5,2	1,6
14	7,5	15,0	3,3	3,5	5,4	9,3	3,9
15	8,0	14,5	3,2	2,5	5,6	8,5	2,9
16	4,5	2,8	3,1	2,7	3,8	2,7	-1,1
17	6,0	6,0	1,4	3,0	3,7	4,5	0,8
18	7,6	9,3	3,6	2,8	5,6	6,0	0,5
19	6,0	5,5	2,0	2,0	4,0	3,8	-0,3
20	7,8	8,5	2,0	2,5	4,9	5,5	0,6
21	4,5	3,8	2,5	2,5	3,5	3,2	-0,4
22	5,8	6,8	3,1	3,7	4,4	5,2	0,8
23	4,8	8,1	2,9	2,7	3,8	5,4	1,6
24	2,5	2,5	2,3	3,3	2,4	2,9	0,5
25	4,8	7,8	2,0	3,3	3,4	5,6	2,2
26	5,0	7,5	2,6	3,1	3,8	5,3	1,5
27	4,0	6,3	3,4	3,0	3,7	4,6	0,9
28	4,5	8,6	3,4	3,3	4,0	6,0	2,0
29	6,5	10,4	2,0	2,2	4,3	6,3	2,0
30	8,0	8,8	2,0	2,4	5,0	5,6	0,6
31	4,5	7,8	1,0	2,8	2,8	5,3	2,5
32	2,8	2,8	2,5	2,7	2,6	2,7	0,1
33	5,5	12,3	3,7	3,9	4,6	8,1	3,5
34	8,3	11,3	2,0	2,4	5,1	6,9	1,8
35	5,3	5,8	2,0	3,0	3,6	4,4	0,8
36	3,0	5,8	1,4	3,2	2,2	4,5	2,3
37	1,5	4,3	1,0	1,0	1,3	2,6	1,4
38	3,0	5,8	1,0	2,9	2,0	4,3	2,3
39	5,3	6,3	2,5	2,6	3,9	4,4	0,6
Jumlah	198,8	293,8	92,5	109,8	145,7	201,8	56,1

Lampiran 11. Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis

Uji Normalitas Data JWAB Kelompok Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		M_eks	I_eks	A_eks	W_eks	M_kontrol	I_kontrol	A_kontrol	W_kontrol
N		10	10	10	10	10	10	10	10
Normal Parameters ^a	Mean	24.6000	12.9000	42.5000	.0000	19.0000	9.4000	18.5000	33.1000
	Std. Deviation	4.42719	3.90014	5.40062	.00000 ^c	.81650	2.01108	3.68932	2.64365
Most Extreme Differences	Absolute	.364	.253	.222		.400	.279	.258	.461
	Positive	.364	.191	.178		.300	.279	.249	.461
	Negative	-.279	-.253	-.222		-.400	-.243	-.258	-.239
Kolmogorov-Smirnov Z		1.151	.801	.701		1.265	.882	.815	1.459
Asymp. Sig. (2-tailed)		.141	.542	.709		.082	.418	.519	.028

a. Test distribution is Normal.

c. The distribution has no variance for this variable. One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test cannot be performed.

Uji Homogenitas Data JWAB Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
M	3.643	1	18	.072
I	6.434	1	18	.021
A	1.811	1	18	.195
W	14.121	1	18	.001

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uji Hipotesis Perbedaan Pengaruh antar Kelompok Eksperimen dan Kontrol terhadap JWAB

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
M	Equal variances assumed	3.643	.072	3.934	18	.001	5.60000	1.42361	2.60911	8.59089
	Equal variances not assumed			3.934	9.612	.003	5.60000	1.42361	2.41053	8.78947
I	Equal variances assumed	6.434	.021	2.522	18	.021	3.50000	1.38764	.58467	6.41533
	Equal variances not assumed			2.522	13.470	.025	3.50000	1.38764	.51278	6.48722
A	Equal variances assumed	1.811	.195	11.604	18	.000	24.00000	2.06828	19.65471	28.34529
	Equal variances not assumed			11.604	15.898	.000	24.00000	2.06828	19.61315	28.38685
W	Equal variances assumed	14.121	.001	-39.594	18	.000	-33.10000	.83600	-34.85636	-31.34364
	Equal variances not assumed			-39.594	9.000	.000	-33.10000	.83600	-34.99115	-31.20885

Mann-Whitney Test

Test Statistics^b

	M	I	A	W	
Mann-Whitney U	.000	21.000	.000	.000	
Wilcoxon W	55.000	76.000	55.000	55.000	
Z	-3.918	-2.223	-3.816	-4.139	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.026	.000	.000	a. Not corrected for ties.
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000 ^a	.029 ^a	.000 ^a	.000 ^a	b. Grouping Variable: kelas

Uji Normalitas Data Hasil Belajar Afektif dan Kognitif Kelompok Eksperimen

		Afektif_Pre_Eks	Afektif_Pos_Eks	Kognitif_Pre_Eks	Kognitif_Pos_Eks
N		39	39	39	39
Normal Parameters ^a	Mean	289.2564	298.4615	22.5897	25.3077
	Std. Deviation	25.06698	29.15913	4.12769	2.71597
Most Extreme Differences	Absolute	.136	.141	.172	.173
	Positive	.127	.082	.117	.135
	Negative	-.136	-.141	-.172	-.173
Kolmogorov-Smirnov Z		.850	.881	1.075	1.079
Asymp. Sig. (2-tailed)		.466	.420	.198	.194

a. Test distribution is Normal.

Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Afektif dan Kognitif Kelompok Eksperimen

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Afektif_eks	1.070	1	76	.304
Kognitif_eks	3.066	1	76	.106

Uji Hipotesis Pengaruh *Game Situated Learning* terhadap Hasil Belajar Afektif

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	Afektif_Pos_Eks - Afektif_Pre_Eks	9.20513	21.29144	3.40936	2.30324	16.10701	2.700	38	.010

Uji Hipotesis Pengaruh *Game Situated Learning* terhadap Hasil Belajar Kognitif

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	Kognitif_Pos_Eks - Kognitif_Pre_Eks	2.71795	2.73331	.43768	1.83191	3.60399	6.210	38	.000

Uji Normalitas Data Hasil Belajar Psikomotor Kelompok Eksperimen

		Psikomotor_pre_eks	Psikomotor_pos_eks
N		39	39
Normal Parameters ^a	Mean	3.6872	6.2974
	Std. Deviation	1.15831	1.60353
Most Extreme Differences	Absolute	.077	.106
	Positive	.060	.106
	Negative	-.077	-.057
Kolmogorov-Smirnov Z		.482	.660
Asymp. Sig. (2-tailed)		.974	.776

a. Test distribution is Normal.

Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Psikomotor Kelompok Eksperimen

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Psikomotor_pre_eks	1.357	1	76	.248
Psikomotor_pos_eks	.045	1	76	.832

Uji Hipotesis Pengaruh *Game Situated Learning* dalam Tenis Meja terhadap Hasil Belajar Psikomotor

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 Psikomotor_pre_eks - Psikomotor_pos_eks	2.61026	1.36648	.21881	2.16730	3.05322	11.929	38	.000

Uji Normalitas Data Hasil Belajar Afektif, Kognitif dan Psikomotor Kelompok Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		afektif_pre	afektif_pos	kognitif_pre	kognitif_pos	psikomotor_pre	psikomotor_pos
N		39	39	39	39	39	39
Normal Parameters ^a	Mean	290.2821	280.4103	23.8974	24.8462	3.7462	5.1769
	Std. Deviation	30.96938	32.91434	2.63374	3.29704	1.03284	1.68436
Most Extreme Differences	Absolute	.137	.162	.133	.227	.138	.119
	Positive	.084	.077	.084	.144	.121	.119
	Negative	-.137	-.162	-.133	-.227	-.138	-.063
Kolmogorov-Smirnov Z		.857	1.010	.831	1.001	.862	.742
Asymp. Sig. (2-tailed)		.454	.259	.495	.365	.448	.641

a. Test distribution is Normal.

Uji Homogenitas Data Hasil Belajar Afektif, Kognitif dan Psikomotor Kelompok Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
afektif	.944	1	76	.334
kognitif	1.553	1	76	.216
psikomotor	.965	1	76	.102

Uji Hipotesis Pengaruh Konvensional *Learning* dalam Tenis Meja terhadap Hasil Belajar Afektif

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 afektif_pre - afektif_pos	9.87179	24.23262	3.88033	2.01649	17.72710	2.544	38	.015

Uji Hipotesis Pengaruh Konvensional *Learning* dalam Tenis Meja terhadap Hasil Belajar Kognitif

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 kognitif_pos - kognitif_pre	.94872	2.51259	.40234	.13423	1.76320	2.358	38	.024

Uji Hipotesis Pengaruh Konvensional *Learning* dalam Tenis Meja terhadap Hasil Belajar Psikomotor

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	psikomotor_pos - psikomotor_pre	1.43077	1.27344	.20391	1.01797	1.84357	7.017	38	.000

Uji Normalitas Data Hasil Belajar antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		HB_eks	HB_kon
N		39	39
Normal Parameters ^a	Mean	53.7225	46.2775
	Std. Deviation	5.92616	5.22775
Most Extreme Differences	Absolute	.104	.082
	Positive	.104	.061
	Negative	-.100	-.082
Kolmogorov-Smirnov Z		.647	.514
Asymp. Sig. (2-tailed)		.797	.954
a. Test distribution is Normal.			

Uji Homogenitas Hasil Belajar antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Test of Homogeneity of Variances

HB

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.815	1	76	.370

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Uji Hipotesis Perbedaan Pengaruh Hasil Belajar antara Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
HB	Equal variances assumed	.815	.370	5.884	76	.000	7.44507	1.26541	4.92479	9.96534

Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran *Game Situated Learning*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Satu (1)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan *ready position* dalam tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

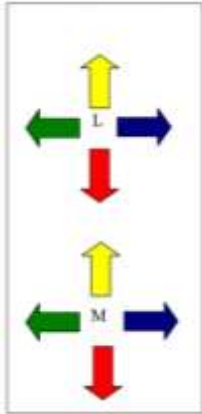
- *Ready position* dalam tenis meja

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan permainan kecil (mengumpulkan masing- masing lima buah batu/sampah) • Dari semua yang terkumpul, instruksikan siswa untuk jalan/lari keliling lapangan dan beri aba-aba kumpulkan 15/20/25 batu/sampah. • Apersepsi 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Bagi siswa menjadi 5 kelompok (jumlah anggota per kelompok menyesuaikan dengan jumlah keseluruhan siswa dalam satu kelas) • Siswa melambung-lambungkan bola pingpong ke atas dengan satu tangan, kemudian dengan dua tangan sambil jalan, makin lama makin cepat sampai siswa berlari. • Guru membagi siswa secara berpasangan 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan lempar tangkap bola secara berpasangan. • • Guru menjelaskan dan memberi contoh <i>ready position</i> dalam tenis meja sambil mengajak siswa mengikuti contoh gerakan. • Dalam <i>ready position</i> siswa melakukan side step ke kiri dan ke kanan sesuai instruksi. • Bagi siswa menjadi berpasangan • Siswa bermain <i>Mirror footwork</i>. <p>Cara bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Salah satu pemain yang ditunjuk '<i>leader</i>' dan pemain lain adalah '<i>mirror reflection</i>'. • '<i>Leader</i>' bergerak dari satu sisi ke sisi lain dengan gerak kaki yang cepat dari untuk mengubah arah. • Si '<i>mirror reflection</i>' mencoba mengikuti langkah '<i>leader</i>'. • Permainan ini dapat berkembang dari gerak lambat, gerak dengan kecepatan menengah sampai sangat cepat. • Bermain dilakukan dalam 20-30 detik kemudian bergantian • Gerakan dilakukan ke samping kiri, kanan, maju dan mundur.  <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan lempar tangkap bola secara berpasangan dengan menjaga agar tetap dalam <i>ready position</i> sambil step ke kiri dan kanan dengan posisi saling berhadapan. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Dua (2)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menunjukkan pegangan bet tenis meja (*table tennis grip*)

B. Materi Pembelajaran


Permainan Tenis Meja

- *Gripping* dalam tenis meja

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan permainan '<i>Mirror Footwork</i>' 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan dan mencontohkan jenis-jenis pegangan dalam tenis meja. • Siswa bermain '<i>Nice to meet you</i>' (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain permainan "Memantul Bola". Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantul- 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>mantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pos 2 siswa bermain permainan “<i>Silent ball control</i>”. Dalam permainan ini, <i>cones</i> dibuat menjadi lingkaran. Siswa meletakkan bola pingpong di atas betnya. Sambil berjalan zigzag diantara <i>cones</i> yang telah diatur, siswa berusaha menjaga agar bola di atas betnya tidak sampai jatuh. Untuk mempersulit permainan arahkan siswa untuk berjalan makin lama makin cepat. • Pos 3 siswa bermain “<i>Silent ball control 2</i>”. Dalam permainan ini <i>cones</i> siswa berbaris membentuk lingkaran. Siswa menerima bola, mengontrol bola di atas bet dan memindahkan bola ke teman sebelahnya tanpa dipantulkan di atas bet. Untuk mempersulit permainan jalankan mulai dari 2 sampai 4 bola agar permainan terus berjalan. • Pos 4 siswa bermain “Operan 5x”. Dalam permainan ini siswa berpasangan. Siswa memantulkan bola sebanyak 5 kali di betnya sendiri dan langsung dioper ke temannya. Teman yang menerima juga melakukan hal yang sama yakni, memantulkan 5x dan oper ke pasangannya. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Tiga (3)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran


Permainan Tenis Meja

- *Forehand push*

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan permainan '<i>Mirror Footwork</i>' • Pemanasan dengan <i>jogging</i> sambil mengikuti aba-aba guru: tangan digoyang-goyang di atas, digerakkan ke depan, diputar ke depan dan belakang, kaki dilipat ke belakang, dan diangkat ke depan sejajar pinggang. 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • '<i>Nice to meet you</i>' (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pelajaran sebelumnya. • Guru menjelaskan dan meragakan cara melakukan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>. • Guru memasang video pukulan <i>forehand push</i>. • Siswa secara berpasangan melakukan pukulan 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>bayangan <i>forehand push</i> 1 menit.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam empat kelompok • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain permainan “Memantul Bola”. Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur.  <ul style="list-style-type: none"> • Pos 2 siswa bermain permainan “memantulkan bola di dinding”. Pada permainan ini, masing-masing siswa dengan pukulan dari arah <i>forehand</i> dengan tolakan <i>push</i> memantulkan bola ke dinding sebanyak mungkin. • Pos 3 siswa bermain “memantulkan bola berpasangan”. Dalam permainan ini siswa secara berpasangan di dalam kelompoknya saling memantulkan bola dengan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i>. Guru mengatur jarak antar pemain 2 meter. • Pos 4 siswa bermain permainan ‘<i>round table</i>’ dimana 1 meja terdiri dari 6-8 orang pemain yang berotasi memukul bola. Pukulan hanya menggunakan <i>forehand push</i> saja. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Empat (4)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *backhand push* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Backhand push*

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan lari-lari di tempat, makin lama makin cepat. • Bermain permainan “<i>mirror footwork</i>” 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pelajaran sebelumnya. • Guru menjelaskan dan meragakan cara melakukan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>. • Guru memasang video pukulan <i>backhand push</i>. • Siswa secara berpasangan melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> 1 menit. 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa dalam empat kelompok • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain permainan “Memantul Bola”. Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantul- mantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur. Bet ada di posisi pukulan <i>backhand</i>. • Pos 2 siswa bermain permainan “memantulkan bola di dinding”. Pada permainan ini, masing-masing siswa dengan pukulan dari arah <i>backhand</i> dengan tolakan <i>push</i> memantulkan bola ke dinding sebanyak mungkin. • Pos 3 siswa bermain “memantulkan bola berpasangan”. Dalam permainan ini siswa secara berpasangan di dalam kelompoknya saling memantulkan bola dengan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i>. Guru mengatur jarak antar pemain 2 meter. • Pos 4 siswa bermain permainan ‘<i>round table</i>’ dimana 1 meja terdiri dari 6-8 orang pemain yang berotasi memukul bola. Pukulan hanya menggunakan <i>backhand push</i> saja. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Lima (5)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *push* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Backhand push* dan *forehand push*

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan <i>jogging</i> sambil mengikuti aba-aba guru: tangan digoyang-goyang di atas, digerakkan ke depan, diputar ke depan dan belakang, kaki dilipat ke belakang, dan diangkat ke depan sejajar pinggang. 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pelajaran sebelumnya. • Guru menjelaskan dan meragakan cara melakukan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>. • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand push</i> sebanyak 30x kemudian step ke kiri dan kanan sambil melakukan <i>forehand push</i> sebanyak 15x. 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> sebanyak 30x kemudian step ke kiri dan kanan sambil melakukan <i>backhand push</i> sebanyak 15x. • Step sambil kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan <i>backhand push</i> sebanyak 10 x. • Guru membagi siswa dalam empat kelompok • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain permainan “Memantul Bola”. Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur. Bola dapat dipukul dengan posisi bet <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. • Pos 2 siswa bermain permainan “memantulkan bola di dinding sambil step”. Pada permainan ini, masing-masing siswa dengan pukulan dari arah <i>forehand</i> ataupun <i>backhand</i> dengan tolakan <i>push</i> memantulkan bola ke dinding sebanyak mungkin sambil step ke kiri ataupun kanan. • Pos 3 siswa bermain “memantulkan bola berpasangan”. Dalam permainan ini siswa secara berpasangan di dalam kelompoknya saling memantulkan bola dengan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. Guru mengatur jarak antar pemain 1 meter lebih dekat dari dua pertemuan sebelumnya. • Pos 4 siswa bermain permainan ‘<i>round table</i>’ dimana 1 meja terdiri dari 6-8 orang pemain yang berotasi memukul bola. Pukulan hanya menggunakan <i>push</i> saja baik dari arah <i>forehand</i> maupun arah <i>backhand</i>. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Enam (6)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Forehand drive*

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan permainan “Ball transfer”. Permainan ini merupakan kompetisi adu cepat memindahkan bola sampai ke garis finish secara berkelompok. Bola diletakkan di atas bet, kemudian dipindahkan kepada dari orang ke orang lainnya. Pemain yang berhasil memindah-kan lebih banyak bola sampai ke finishlah yang menang. • Bermain “mirror footwork” 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pelajaran sebelumnya. • Guru menjelaskan dan meragakan cara melakukan pukulan <i>drive</i> dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>. 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memasang video pukulan <i>drive</i> • Siswa melakukan pukulan <i>drive</i> dari arah <i>forehand</i> sebanyak 50x. • Guru membagi siswa dalam empat kelompok • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain permainan “Memantul Bola”. Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur. Bola dapat dipukul dengan posisi bet <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. • Pos 2 siswa bermain “memantulkan bola berpasangan”. Dalam permainan ini siswa secara berpasangan di dalam kelompoknya saling memantulkan bola dengan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. Guru mengatur jarak antar pemain 1 meter lebih dekat dari dua pertemuan sebelumnya. • Pos 3 siswa secara berpasangan melakukan pukulan bayangan <i>forehand drive</i> dari jarak jauh ‘<i>Long-drive shot</i>’. Guru mengatur jarak antar pemain dengan memberi batas menggunakan <i>cones</i>. • Pos 4 siswa bermain permainan ‘<i>round table</i>’ dimana 1 meja terdiri dari 6-8 orang pemain yang berotasi memukul bola. Pukulan yang pakai boleh menggunakan <i>push</i> baik dari arah <i>forehand</i> maupun arah <i>backhand</i> tetapi harus mencoba memukul <i>drive</i> dari arah <i>forehand</i>. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester : VII/ 2
Pertemuan ke : Tujuh (7)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *backhand drive* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Backhand drive*

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan <i>jogging</i> sambil mengikuti aba-aba guru: tangan digoyang-goyang di atas, digerakkan ke depan, diputar ke depan dan belakang, kaki dilipat ke belakang, dan diangkat ke depan sejajar pinggang. • Bermain “mirror footwork” 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pelajaran sebelumnya. • Guru menjelaskan dan meragakan cara melakukan 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>pukulan <i>drive</i> dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memasang video pukulan <i>drive</i> • Siswa melakukan pukulan <i>drive</i> dari arah <i>backhand</i> sebanyak 50x. • Guru membagi siswa dalam empat kelompok • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain permainan “Memantul Bola”. Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur. Bola dapat dipukul dengan posisi bet <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. • Pos 2 siswa bermain “memantulkan bola berpasangan”. Dalam permainan ini siswa secara berpasangan di dalam kelompoknya saling memantulkan bola dengan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. Guru mengatur jarak antar pemain 2 meter. • Pos 3 siswa secara berpasangan melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> dari jarak jauh ‘<i>Long-drive shot</i>’. Guru mengatur jarak antar pemain dengan memberi batas menggunakan <i>cones</i>. • Pos 4 siswa bermain permainan ‘<i>round table</i>’ dimana 1 meja terdiri dari 6-8 orang pemain yang berotasi memukul bola. Pukulan yang pakai boleh menggunakan <i>push</i> baik dari arah <i>forehand</i> maupun arah <i>backhand</i> tetapi harus mencoba memukul <i>drive</i> dari arah <i>backhand</i>. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> (swing, peterpan, donal bebek) • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Delapan (8)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *drive* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Backhand drive* dan *forehand drive*

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan <i>jogging</i> sambil mengikuti aba-aba guru: tangan digoyang-goyang di atas, digerakkan ke depan, diputar ke depan dan belakang, kaki dilipat ke belakang, dan diangkat ke depan sejajar pinggang. • Bermain “mirror footwork” 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) agar siswa tetap ingat cara memegang bet. • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand drive</i> sebanyak 30x kemudian step ke kiri dan kanan sambil melakukan <i>forehand drive</i> sebanyak 15x. 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> sebanyak 30x kemudian step ke kiri dan kanan sambil melakukan <i>backhand drive</i> sebanyak 15x. • Step sambil kombinasi pukulan <i>forehand</i> dan <i>backhand drive</i> sebanyak 10x. • Guru membagi siswa dalam empat kelompok • Guru memberi penjelasan bahwa siswa bersama kelompoknya akan bermain di dalam pos-pos yang telah diatur • Guru menyampaikan tatacara permainan di setiap pos dan teknis pergantian tugas/ perpindahan dari satu pos ke pos yang lain. • Pos 1 siswa bermain “memantulkan bola berpasangan”. Dalam permainan ini siswa secara berpasangan di dalam kelompoknya saling memantulkan bola dengan pukulan <i>push</i> dari arah <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. Guru mengatur jarak antar pemain 2 meter. • Pos 2 siswa bermain permainan “Memantul Bola dan Menembak Bola”. Dalam permainan ini, 7 buah <i>cones</i> dibentuk menjadi satu garis lurus. Siswa memantul- mantulkan bola ke atas dengan berjalan zigzag di antara <i>cones</i> yang telah diatur. Bola dapat dipukul dengan posisi bet dari <i>forehand</i> maupun <i>backhand</i>. Setelah berada di <i>cones</i> terakhir siswa berupaya memasukkan bola menembak bola ke lingkaran yang telah disiapkan guru. • Pos 3 siswa secara berpasangan melakukan pukulan bayangan <i>backhand dan forehand drive</i> dari jarak jauh ‘<i>Long-drive shot</i>’. Guru mengatur jarak antar pemain dengan memberi batas menggunakan <i>cones</i>. • Pos 4 siswa bermain permainan ‘<i>round table</i>’ dimana 1 meja terdiri dari 6-8 orang pemain yang berotasi memukul bola. Pukulan yang pakai boleh menggunakan <i>push</i> baik dari arah <i>forehand</i> maupun arah <i>backhand</i> tetapi harus mencoba memukul <i>drive</i> dari <i>forehand</i> maupun arah <i>backhand</i>. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> (swing, peterpan, donal bebek) • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman

- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Sembilan (9)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan servis dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- Servis

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan lari-lari bolak balik di lapangan. Sambil lari kombinasikan dengan gerakan tangan dan gerakan tungkai kaki. • Siswa bermain “Silent ball control” • 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pegangan bet. • Guru mereview pukulan <i>push</i> dan <i>drive</i>. 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan dan meragakan beberapa jenis servis dalam tenis meja. • Siswa mengikuti contoh yang diragakan guru lewat gerakan bayangan servis. • Guru menjelaskan '<i>effective serving</i>' dalam tenis meja. • Siswa melakukan latihan servis menggunakan bola di meja secara berpasangan. 1 meja dapat berisi 4 sampai 6 orang. • Siswa bermain 'King's Court'. Dalam permainan ini siswa bermain satu lawan satu sambil mengejar poin 7. Siswa yang selalu menang tetap diam sebagai raja di meja, sedangkan siswa yang kalah harus diganti siswa lain. • <i>Review</i> pembelajaran 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> (swing, peterpan, donal bebek) • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Sepuluh (10)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan rally dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja


- Rally

C. Metode Pembelajaran

- *Game Situated Learning*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Siswa jogging dalam ruangan. Ketika melewati meja pingpong siswa melakukan <i>side step</i> dengan berputar di meja lalu jogging lagi. • Pemanasan dengan melakukan <i>side step</i> 2x ke kiri 2x ke kanan sebanyak 10x pengulangan. 	20 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘<i>Nice to meet you</i>’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pegangan bet. • Guru mereview kembali konsep : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ready position</i> 2. <i>Grip</i> 3. <i>Push</i> 4. <i>Drive</i> 5. <i>Servis</i> • Siswa bermain ‘King’s Court’. Dalam permainan ini siswa bermain satu lawan satu sambil mengejar poin 	50 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>7. Siswa yang selalu menang tetap diam sebagai raja di meja, sedangkan siswa yang kalah harus diganti siswa lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa bermain “Cruisin the table”. Dalam permainan ini jumlah pemain berjumlah 10 orang yang dibagi ke dua sisi meja. Siswa bermain sambil berotasi searah jarum jam setelah selesai memukul. Rally tetap terus berlanjut sampai ada yang melakukan kesalahan.  <ul style="list-style-type: none"> • Sepanjang permainan berlangsung, siswa yang belum mendapat giliran harus mencari pasangan dan bermain tenis meja dengan memantulkan bola di lantai. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cooling down</i> (swing, peterpan, donal bebek) • Penyampaian informasi • Berdoa dan bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet, *cones*

Lampiran 13. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran *Konvensional Learning*

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Satu (1)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan *ready position* dalam tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Ready position* dalam tenis meja

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan statis dan dinamis • Apersepsi 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang <i>ready position</i> • Siswa mengikuti posisi yang dicontohkan oleh guru • Guru mengoreksi posisi yang kurang tepat 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa diberi kesempatan bermain dengan memperhatikan ‘posisi siap’ setiap akan memulai rally. • Siswa yang lain memperhatikan cara temannya bermain. • Semua siswa bergantian bermain di meja tenis meja. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet,

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Dua (2)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu menunjukkan pegangan bet tenis meja (*table tennis grip*)

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Gripping* dalam tenis meja

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan dan mencontohkan jenis-jenis pegangan dalam tenis meja. • Siswa meragakan apa yang dicontohkan oleh guru. • Siswa melambung-lambungkan bola ke atas sampai waktu yang ditentukan oleh guru. • Siswa mulai bermain dengan memperhatikan pegangan bet nya. • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain.	
Penutup	• Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

(RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Tiga (3)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *forehand push* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Forehand push*

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang cara melakukan pukulan push dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>. • Siswa mengikuti contoh yang diragakan oleh guru dengan melakukan pukulan bayangan <i>forehand push</i> sebanyak 50x dengan 3 kali pengulangan. • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand push</i> sambil step 1x sebanyak 20x 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand push</i> sambil step 2x sebanyak 10x • Bermain dengan menerapkan pukulan <i>forehand push</i> • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Empat (4)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *backhand push* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

- Permainan Tenis Meja
- *Backhand push*

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan lari-lari di tempat, makin lama makin cepat. • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang cara melakukan pukulan push dari arah <i>backhand</i>. • Siswa mengikuti contoh yang diragakan oleh guru dengan melakukan pukulan bayangan <i>backhand</i> 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>push</i> sebanyak 50x dengan 3 kali pengulangan.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> sambil step 1x sebanyak 20x • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> sambil step 2x sebanyak 10x • Bermain dengan menerapkan pukulan <i>backhand push</i>. • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Lima (5)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *push* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Backhand push* dan *forehand push*

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand push</i> sebanyak 50x dengan 2 kali pengulangan • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> sebanyak 50x dengan 2 kali pengulangan • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand push</i> sambil step 1x sebanyak 20x 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> sambil step 1x sebanyak 20x • Siswa step ke kiri dan kanan sambil melakukan pukulan bayangan <i>backhand push</i> dan <i>forehand push</i> sebanyak 10x • Guru menjadi feeder, siswa secara bergantian menjalankan bola. • Bermain dengan menerapkan pukulan <i>backhand</i> serta <i>forehand push</i>. • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Enam (6)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *forehand drive* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Forehand drive*

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang cara melakukan pukulan drive dari arah <i>forehand</i> dan <i>backhand</i>. • Siswa mengikuti contoh yang diragakan oleh guru dengan melakukan pukulan bayangan <i>forehand drive</i> sebanyak 50x dengan 3 kali pengulangan. • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand</i> 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>drive</i> sambil step 1x sebanyak 20x</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand drive</i> sambil step 2x sebanyak 10x • Bermain dengan menerapkan pukulan <i>forehand drive</i>. • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Tujuh (7)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *backhand drive* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

- Permainan Tenis Meja
- *Backhand drive*

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang cara melakukan pukulan drive dari arah <i>backhand</i>. • Siswa mengikuti contoh yang diragakan oleh guru dengan melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> sebanyak 50x dengan 3 kali pengulangan. • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand</i> 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>drive</i> sambil step 1x sebanyak 20x</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> sambil step 2x sebanyak 10x • Bermain dengan menerapkan pukulan <i>backhand drive</i>. • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Delapan (8)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan pukulan *drive* dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- *Backhand drive* dan *forehand drive*

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan lari-lari di tempat, makin lama makin cepat • Pemanasan statis dan dinamis 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand drive</i> sebanyak 50x dengan 2 kali pengulangan • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> sebanyak 50x dengan 2 kali pengulangan • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>forehand</i> 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p><i>drive</i> sambil step 1x sebanyak 20x</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> sambil step 1x sebanyak 20x • Siswa step ke kiri dan kanan sambil melakukan pukulan bayangan <i>backhand drive</i> dan <i>forehand drive</i> sebanyak 10x • Guru menjadi feeder, siswa secara bergantian menjalankan bola • Bermain dengan menerapkan pukulan <i>backhand</i> serta <i>forehand drive</i>. • Semua siswa mendapat kesempatan untuk bermain di meja. • Siswa yang lain memperhatikan temannya yang sedang bermain. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Sembilan (9)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan servis dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- Servis

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan lari-lari bolak balik di lapangan. Sambil lari kombinasikan dengan gerakan tangan dan gerakan tungkai kaki. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • Review push dan drive • Guru meragakan beberapa contoh servis dalam tenis meja • Guru menjelaskan 'effective serving' • Siswa mengikuti contoh guru lewat gerakan bayangan servis 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> • Masing- masing siswa melakukan servis di meja • Siswa diberi kesempatan bermain dengan kemampuan yang dimiliki 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> • Cooling down • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar 	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMP Kartika XIX-1 Bandung
 Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Kelas/Semester : VII/ 2
 Pertemuan ke : Sepuluh (10)

Standar Kompetensi

1. Mempraktikan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar

1.2 Mempraktikan teknik dasar salah satu permainan dan olahraga bola kecil beregu dan perorangan, serta nilai kerja sama, kejujuran, dan menghormati lawan.

Alokasi Waktu: 2 x 40 menit

A. Tujuan Pembelajaran

- Siswa mampu melakukan rally dalam permainan tenis meja

B. Materi Pembelajaran

Permainan Tenis Meja

- Rally

C. Metode Pembelajaran

- *Direct Instruction*

D. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran:

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Mulai observasi Jumlah Waktu Aktif Belajar • Berdoa • Absensi • Pemanasan dengan ‘Mirror footwork’ dan ‘Ball transfer’ 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> • ‘Nice to meet you’ (saling berjabat tangan sebagai gambaran grip <i>shake hand</i>) untuk mereview pegangan bet. • Guru mereview kembali konsep : <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Ready position</i> 2. <i>Grip</i> 3. <i>Push</i> 	60 menit

Adegan	Kegiatan	Alokasi Waktu
	4. <i>Drive</i> 5. Servis • Setiap siswa mendapat kesempatan bermain 2 vs 2.	
Penutup	• <i>Cooling down</i> • Penyampaian informasi • Berdoa • Bubar	10 menit

E. Sumber Belajar

- Ruang terbuka yang datar dan aman
- Ruang tertutup
- Meja pingpong, bola, net, bet

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Foto Bersama Sampel Kelompok Eksperimen



Foto Bersama Sampel Kelompok Kontrol

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Pre Test Kemampuan Kognitif dan Afektif Kelompok Eksperimen



Pre Test Kemampuan Kognitif dan Afektif Kelompok Kontrol

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Pre Test Kemampuan Psikomotor Kelompok Eksperimen



Pre Test Kemampuan Psikomotor Kelompok Kontrol



Pemberian Perlakuan pada Kelompok Eksperimen



Pemberian Perlakuan pada Kelompok Kontrol



Post Test Kemampuan Kognitif dan Afektif Kelompok Eksperimen



Post Test Kemampuan Kognitif dan Afektif Kelompok Kontrol

Tisri Laura Wajong, 2016

PENGARUH GAME SITUATED LEARNING DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



Post Test Kemampuan Psikomotor Kelompok Eksperimen



Post Test Kemampuan Psikomotor Kelompok Kontrol

Lampiran 15. Surat-Surat

- SK Pengangkatan Pembimbing Penulisan Tesis Program Magister (S2) SPs UPI Angkatan 2014
- Izin Penelitian/ Observasi
- Surat Keterangan Telah Melakukan Uji Coba Instrumen
- Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEKOLAH PASCASARJANA**

Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154 Telp. (022) 2001197, 2002320, 2013163
Fax. (022) 2005090 E-mail : pascasarjana@upi.edu Website : http://sps.upi.edu

**KEPUTUSAN
DIREKTUR SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
Nomor : 0626/UN40.S/PI/2016**

**TENTANG
PENGANGKATAN PEMBIMBING PENULISAN TESIS PROGRAM MAGISTER (S2)
SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA ANGKATAN TAHUN 2014
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA
DIREKTUR SEKOLAH PASCASARJANA UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

- Memperhatikan** : Surat Permohonan Ketua Program Studi PENDIDIKAN OLAHRAGA tentang permohonan pengangkatan pembimbing penulisan Tesis sdr. **TISRi LAURA WAJONG** mahasiswa Program Magister (S2).
- Menimbang** : bahwa untuk kelancaran pelaksanaan bimbingan dan kegiatan akademik lainnya, dipandang perlu menerbitkan surat keputusan Direktur SPs UPI tentang Pengangkatan Pembimbing Penulisan Tesis Program Magister (S2);
- Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
2. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2005 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4496) sebagaimana telah diubah Kedua kalinya dengan Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2015 Nomor 45, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5670);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
4. Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 41, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5509);
5. Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 03/PER/MWA UPI/2015 tentang Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 06/PER/MWA UPI/2015 tentang Perubahan Atas Peraturan Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 15 Tahun 2014 tentang Statuta Universitas Pendidikan Indonesia;
6. Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 08/PER/MWA UPI/2015 tentang Penetapan Rencana Strategis (RENSTRA) Universitas Pendidikan Indonesia 2016-2020;
7. Peraturan Majelis Wali Amanat Nomor 10/KEP/MWA UPI/2015 tentang Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2016;
8. Peraturan Rektor Nomor 8171/UN40/HK/2015 tentang Pedoman Implementasi Rencana Kerja dan Anggaran Tahunan (RKAT) Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2016;
9. Keputusan Rektor Nomor 7066/UN40/KP/2015 tentang Pemberhentian dan Pengangkatan Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan**
Pertama : Mengangkat Pembimbing Penulisan Tesis Program Magister (S2) PENDIDIKAN OLAHRAGA Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia sebagai berikut :

No.	Nama Pembimbing	Nama Mahasiswa/NIM	Program Studi
1.	NURYADI, DR., M.Pd.	TISRi LAURA WAJONG 1403019	PENDIDIKAN OLAHRAGA

Judul Tesis :

PENGARUH *GAME SITUATED LEARNING* DALAM TENIS MEJA TERHADAP JUMLAH WAKTU AKTIF BELAJAR DAN HASIL BELAJAR

- Kedua** : Biaya kegiatan tersebut dibebankan pada dana yang ada pada Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia yang sesuai.
- Ketiga** : Keputusan ini berlaku untuk semester genap terhitung mulai tanggal 9 Februari s.d 31 Agustus 2016, dengan ketentuan bahwa segala sesuatunya akan diubah dan diperbaiki apabila kemudian ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini.

Tembusan :
Para Ketua Program Studi ybs di Lingkungan SPs UPI.


 Direktur

Prof. H. Yaya S. Kusumah, M.Sc., PhD
 NIP. 195909221983031003



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEKOLAH PASCASARJANA**

Jl. Dr. Setiabudi No. 229 Bandung 40154 Telp. (022) 2001197, 2002320, 2013163
Fax. (022) 2005090 E-mail : pascasarjana@upi.edu Website : http://sps.upi.edu

Nomor : 0721/UN40.8.D1/KM/2016 17 Februari 2016

Perihal : Ijin Penelitian/Observasi

Yth,

Kepala SMP Kartika XIX- 1 Bandung

Di- tempat

Bersama ini kami mohon dengan hormat kesediaan Bapak/Ibu agar kepada mahasiswa kami;

N a m a : Tisri Laura Wajong

N I M : 1403019

Program Studi : PENDIDIKAN OLAHRAGA - S2

dijinkan untuk mengadakan penelitian di Instansi/Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penyusunan tesis/disertasi yang berjudul : Pengaruh Game Situated Learning Dalam Tenis Meja Terhadap Jumlah Waktu Belajar dan Hasil Belajar.

Dosen Pembimbing:

1. Dr. Nuryadi, M.Pd.

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.



Ah, Direktur,
Wakil Direktur I,
Prof. Dr. Anna Permanasari, M.Si.
NIP. 19580712 1983 03 2002



YAYASAN PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH PASUNDAN

SMP PASUNDAN 2 CIMAH

STATUS TERAKREDITASI "A"

Alamat : Jl. Melong Raya No.2 Perumnas Cijerah II Telp. 6070235 Cimahi Selatan
SK. DEPARTEMEN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN NO. 030/102.KEP/E.1982
Website: www.smppasundan2cimahi.sch.id e-mail : smppas_2cimahi@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 422/056-SMP.Pas.2/ 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **DRS.H.MLHIDAYAT, S.Pd.**
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menyatakan :

Nama : Tisri Laura Wajong
NIM : 1403019
Program Studi : Pendidikan Olah Raga – S2

Telah melaksanakan Uji Instrumen di sekolah kami dalam rangka penyusunan tesis/disertasi yang berjudul : Pengaruh Game Situated Learning Dalam Tenis Meja Terhadap Jumlah Waktu Belajar dan Hasil Belajar. yang dilaksanakan pada hari Rabu ,tanggal 16 Maret 2016.

Demikian surat keterangan ini kami buat sebagai bahan kelengkapan bagi yang bersangkutan.

Cimahi, 16 Maret 2016

Kepala Sekolah

DRS. H. M. L. Hidayat, S.Pd.



**YAYASAN KARTIKA JAYA CABANG XIX SILIWANGI
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
KARTIKA XIX – 1**

Terakreditasi "A" [Amat Baik]
Jl. Bangka no.3 telp./fax (022) 4231485 bandung
e-mail : smp_ks1@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : B- 157 / VI / 2016 / SMP K.XIX-1

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Pertama Kartika XIX-1 Bandung, menerangkan bahwa :

N a m a : **TISRI LAURA WAJONG**
N I M : 1403019
Jenjang : S2
Prodi : Pendidikan Olahraga
Sekolah Pascasarjana, Universitas Pendidikan
Indonesia (UPI)

Adalah benar telah melaksanakan penelitian di SMP Kartika XIX-1 Bandung dalam rangka tugas akhir pembuatan tesis/disertasi pada Program Studi Pendidikan Olahraga - S2, Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia, dengan Judul : **"Pengaruh Game Situated Learning Dalam Tenis Meja Terhadap Jumlah Waktu Belajar dan Hasil Belajar"**, dari tanggal 3 Maret – 25 Mei 2016.

Demikian Surat Keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 3 Juni 2016
Kepala Sekolah,

Dra. Hj. Enty Nuryani



RIWAYAT HIDUP



Nama Lengkap	:	Tisri Laura Wajong
Tempat/ Tanggal lahir	:	Tomohon, 11 Juli 1992
Alamat Asal	:	Kelurahan Talete Satu Kec. Tomohon Tengah Kota Tomohon – Sulawesi Utara
Alamat Tempat Tinggal	:	Asrama Sam Ratulangi Jl. Banda No. 2 Kel. Merdeka Kec. Sumurbandung Kota Bandung
Email	:	tisrilaura@gmail.com
Nomor Telepon	:	085255860576

Pendidikan Formal:

SD GMIM II Tomohon	:	Lulus tahun 2004
SMP Negeri 1 Tomohon	:	Lulus tahun 2007
SMA Negeri 1 Tomohon	:	Lulus tahun 2010
S1 PJKR di FIK Universitas Negeri Manado	:	Lulus tahun 2014
S2 Prodi Pendidikan Olahraga SPs UPI	:	Lulus tahun 2016