

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMP NEGERI 3 SLEMAN TERHADAP  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TEKNIK JIGSAW PADA  
PERMAINAN BOLA BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh:**  
**Destiana Pujiasri**  
**14601241045**

**PRODI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMP N 3 SLEMAN TERHADAP  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TEKNIK JIGSAW PADA  
PERMAINAN BOLA BESAR**

Disusun oleh:

Destiana Pujiastri  
NIM. 14601241045

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk  
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang  
bersangkutan.

Yogyakarta, 12 Maret 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



Dr. Gunur, M. Pd  
NIP. 19810926 200604 1 001

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Yudanto, M. Pd  
NIP. 19810702 200501 1 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Destiana Pujiasri  
NIM : 14601241045  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Judul TAS : Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw* pada Permainan Bola Besar

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 12 Maret 2018  
Yang menyatakan,

Destiana Pujiasri  
NIM. 14601241045

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMP N 3 SLEMAN TERHADAP PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEKNIK JIGSAW PADA PERMAINAN BOLA BESAR

Disusun oleh:

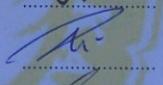
Destiana Pujiastri  
NIM. 14601241045

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan

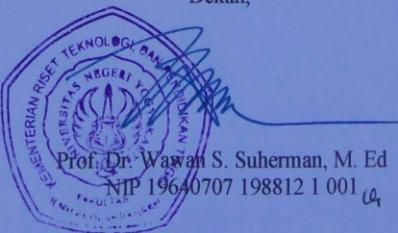
Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 21 Maret 2018

#### TIM PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Yudanto, M.Pd.	Ketua Penguji/Pembimbing		29/3/18
Nur Sita Utami, M.Or.	Sekretaris Penguji		28/3/2018
Soni Nopembri, Ph.D	Penguji I		27/3/2018

Yogyakarta, Maret 2018  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed  
NIP 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

1. Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan), tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain) dan hanya kepada Tuhanmulah engkau berharap.

(Q.S Al-Insyirah 5-8)

2. Ketakutan terbesar bukan dari situasinya, tetapi saat diri sendiri membatasi kemampuan, menganggap diri sendiri tidak mampu dan pada akhirnya menyerah. karena musuh terbesar adalah mengalahkan diri sendiri.

(Destiana Pujiastri)

## **PERSEMBAHAN**

Puji syukur Alhamdulillah karya yang sangat sederhana ini secara khusus penulis persembahkan untuk orang-orang yang punya makna istimewa bagi kehidupan penulis, diantaranya:

1. Kedua orang tua tercinta Bapak Poniman dan Ibu Purwanti yang telah melahirkan, merawat, membimbing dengan penuh kesabaran dan memenuhi segala keperluanku dari kecil sampai dewasa, itu tidak lain hanya untuk mencapai cita-cita yang indah. Terima kasih atas segala cinta dan kasih sayang yang telah engkau berikan, serta doa-doa yang selalu mengiringi langkahku dan pengorbanan hingga menghantarkanku sampai kini.
2. Saudara saya Bayu Dyan Saputra yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama ini.
3. Teman-teman yang telah memberikan semangat luar biasa.

**TANGGAPAN PESERTA DIDIK SMP N 3 SLEMAN TERHADAP  
PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
KOOPERATIF TEKNIK JIGSAW PADA  
PERMAINAN BOLA BESAR**

Oleh:  
Destiana Pujiasri  
NIM 14601241045

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran yang dilaksanakan di SMP N 3 Sleman dengan teknik *jigsaw* belum maksimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode *survei*. Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas 8 SMP N 3 Sleman yang berjumlah 175 orang. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala psikologi yang diberikan kepada peserta didik kelas 8 di kelas sebelum olahraga dimulai. Instrumen yang digunakan adalah skala psikologi. Validitas instrumen menggunakan SPSS 16 dengan hasil butir soal yang valid 34 dari 35 butir pernyataan. Hasil uji reliabilitas sebesar 0,845 sehingga instrumen yang berisi butir-butir pernyataan tersebut reliabel. Teknik analisis yang dilakukan adalah menuangkan frekuensi ke dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar yang berkategori sangat baik 14 orang atau 8,00%, baik 140 orang atau 80%, cukup baik 21 orang atau 12,00%, tidak baik 0 orang atau 0% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%.

Kata Kunci : *tanggapan, model pembelajaran, penjasorkes*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw pada Permainan Bola Besar” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Yudanto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or. selaku Validator instrumen penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Bapak Soni Nopembri, Ph.D. selaku Ketua Penguji, Ibu Nur Sita Utami, M.Or. selaku Sekertaris Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
4. Bapak Dr. Guntur, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Program Studi PJKR beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak/Ibu dosen yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan TAS ini.
7. Bapak Murdiwiyono, M.Pd. selaku Kepala SMP N 3 Sleman yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Para guru olahraga SMP N 3 Sleman yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Untuk kedua orangtuaku yang selalu memberikan dukungan dan selalu memberikan nasihat serta menjadi inspirasiku disaat aku tidak bisa berfikir jernih dan benar, menjadi pembangun jiwa besar.
10. Kepada seseorang yang selalu memberi dukungan dan mendampingiku untuk berjuang tanpa berputus asa.
11. Semua pihak, secara langsung dan tidak langsung, yang tidak dapat saya disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 12 Maret 2018  
Penulis,

Destiana Pujiasri  
NIM. 14601241045

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A.    Latar Belakang Masalah .....	1
B.    Identifikasi Masalah .....	5
C.    Batasan Masalah.....	5
D.    Perumusan Masalah.....	6
E.    Tujuan Penelitian .....	6
F.    Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A.    Kajian Teori.....	8
B.    Penelitian yang Relevan .....	35
C.    Kerangka Berpikir .....	36
BAB III METODE PENELITIAN.....	38
A.    Jenis atau Desain Penelitian .....	38
B.    Tempat dan Waktu Penelitian .....	38
C.    Populasi Penelitian .....	38
D.    Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	39
E.    Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	40

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	46
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	51
A. Hasil Penelitian.....	51
B. Pembahasan .....	64
C. Keterbatasan Penelitian .....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Kesimpulan.....	68
B. Implikasi .....	68
C. Saran .....	69
DAFTAR PUSTAKA .....	70
LAMPIRAN .....	73

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. 1 Keunggulan dan Kelemahan Teknik <i>Jigsaw</i> .....	25
Tabel 2. 1 Populasi Peserta Didik .....	39
Tabel 3. 1 Penskoran Nilai Skala psikologi .....	41
Tabel 4. 1 Kisi – Kisi Instrumen .....	45
Tabel 5. 1 Kisi-kisi instrumen setelah uji coba .....	48
Tabel 6. 1 Norma Kategori Jenjang .....	49
Tabel 7. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw pada Permainan Bola Besar .....	52
Tabel 8. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Faktor Internal.....	53
Tabel 9. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Faktor Eksternal .....	55
Tabel 10. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Psikis.....	56
Tabel 11. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Fisik .....	57
Tabel 12. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Guru.....	59
Tabel 13. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Materi .....	60

Tabel 14. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Sarana .....	61
Tabel 15. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Lingkungan.....	63

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw pada Permainan Bola Besar .....	53
Gambar 2. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Faktor Internal.....	54
Gambar 3. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Faktor Eksternal .....	55
Gambar 4. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Psikis .....	57
Gambar 5. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Fisik .....	58
Gambar 6. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Guru.....	59
Gambar 7. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Materi .....	61
Gambar 8. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Sarana .....	62
Gambar 9. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Lingkungan.....	63

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS .....	74
Lampiran 2. Kartu Bimbingan .....	75
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen .....	76
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen .....	77
Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen .....	78
Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	79
Lampiran 7. Surat Izin Penelitian.....	80
Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian .....	81
Lampiran 9. Statistika .....	82
Lampiran 10. Validitas.....	89
Lampiran 11. Tabulasi .....	88
Lampiran 12. Reliabilitas .....	95
Lampiran 13. Skala psikologi awal.....	101
Lampiran 14. Skala psikologi setelah validitas.....	104
Lampiran 15. Dokumentasi.....	107

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan dapat dilaksanakan dimana saja terutama di sekolah. Pendidikan yang diberikan oleh guru di sekolah terdapat berbagai macam bentuknya. Diantaranya pendidikan yang berkaitan dengan kesehatan jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan usaha untuk mewujudkan masyarakat yang baik dalam segala bidang yaitu psikomotorik, kognitif dan afektif.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memiliki peranan yang penting dalam kehidupan. Kegiatan olahraga bermanfaat untuk meningkatkan prestasi olahraga dan kesehatan tubuh seseorang sehingga tidak dapat dipisahkan di dalam kehidupan. Berolahraga membuat seseorang akan merasa lebih sehat dan bugar dibandingkan dengan orang yang tidak melakukan olahraga.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematik melalui kegiatan jasmani untuk memperoleh keterampilan dan kemampuan jasmani. Peserta didik diharapkan dapat menjaga kebugaran jasmani masing-masing melalui pendidikan jasmani tersebut. Pendidikan jasmani yang baik, dapat memberikan kontribusi yang sangat bermakna bagi perkembangan peserta didik secara menyeluruh, bukan hanya aspek keterampilan dan kebugaran jasmani saja yang berkembang, namun juga aspek lain yang sangat penting yaitu perkembangan pengetahuan dan penalaran, perkembangan intelegensi

emosional, rasa sosial dan sifat-sifat lainnya yang membuat karakter peserta didik menjadi tangguh.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mempunyai sistem rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pembelajaran yang dipedomani dalam aktivitas belajar mengajar yang disebut dengan kurikulum. Kurikulum selalu mengalami perubahan sesuai dengan perkembangan zaman. Akan tetapi perubahan yang dilakukan seharusnya secara jelas dan terarah. Menurut Mulyasa (2014: 66) kurikulum 2013 merupakan kurikulum tidak lanjut dari kurikulum berbasis kompetensi (KBK) yang pernah diujicobakan pada tahun 2004.

Pengembangan Kurikulum 2013 akan menghasilkan insan yang produktif, kreatif, inovatif; melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pengembangan kurikulum di fokuskan pada pembentukan kompetensi dan karakter peserta didik, berupa paduan pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang di yang dapat di demonstrasikan peserta didik sebagai wujud pemahaman terhadap konsep yang dipelajarinya secara kontekstual. Kurikulum 2013 memungkinkan para guru menilai hasil belajar peserta didik dalam proses pencapaian sasaran belajar, yang mencerminkan penguasaan dan pemahaman terhadap apa yang dipelajari. Oleh karena itu, peserta didik perlu mengetahui kriteria penguasaan kompetensi dan karakter yang akan dijadikan sebagai standar penilaian hasil belajar, sehingga para peserta didik dapat mempersiapkan dirinya melalui penguasaan terhadap sejumlah kompetensi dan karakter tertentu, sebagai prasyarat untuk melanjutkan ke tingkat penguasaan kompetensi dan karakter (Mulyasa, 2014: 65).

Berdasarkan Kurikulum 2013 ada beberapa jenis model pembelajaran yang disarankan, salah satu diantaranya adalah *cooperatif learning*. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif pada proses pembelajaran yang memberikan dampak positif dan dapat meningkatkan peserta didik dalam berprestasi. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan cara mengelompokkan peserta didik dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen dan saling belajar bersama untuk memunculkan tanggungjawab individu terhadap kelompok. Setiap individu saling membantu dan mempunyai kontribusi untuk keberhasilan kelompok.

Berbagai macam teknik dalam pembelajaran kooperatif diantaranya yaitu pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*. Dalam pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*, peserta didik dapat memusatkan perhatian selama pembelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi dapat maksimal. Model ini tidak hanya unggul dalam membantu siswa memahami konsep yang sulit, tetapi juga sangat berguna untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kritis, bekerja sama, dan membantu teman. Pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* membuat siswa lebih banyak melakukan aktivitas belajar seperti bertanya kepada teman dibanding guru dan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan (Made Wena, 2011:197).

Guru penjasorkes diharapkan dapat meningkatkan dan mengembangkan model pembelajaran sebagai variasi model Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan adanya *cooperative learning* teknik *jigsaw*. Salah satu pengembangan

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan *cooperative learning* teknik *jigsaw* yaitu pada permainan bola besar, misalnya permainan bola voli, bola basket, dan sepak bola. Penerapan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* diharapkan agar peserta didik lebih antusias dalam belajar secara berkelompok dengan mendiskusikan materi yang sedang dipelajari dalam mengikuti pembelajaran permainan bola besar.

Berdasarkan observasi di SMP N 3 Sleman, proses pembelajaran penjasorkes pada umumnya sudah sesuai dengan kurikulum. Model pembelajaran yang digunakan pun sudah bervariasi, salah satu yang diterapkan yaitu dengan *cooperative learning* teknik *jigsaw*. Meski materi pembelajaran penjasorkes telah sesuai akan tetapi proses pembelajaran penjasorkes menggunakan teknik *jigsaw* khususnya permainan bola besar belum maksimal. Dikatakan belum maksimal karena ada sebagian peserta didik yang melakukan aktivitas dengan terpaksa, yang awalnya tidak mau melakukan aktivitas dan peserta didik bersedia melakukan aktivitas setelah diberi informasi sebagai persyaratan pengambilan nilai PJOK atau akan diberi hukuman. Selain itu, beberapa peserta didik juga mengalami kebosanan serta ingin kembali ke kelas atau ganti materi lainnya.

Pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* sudah diterapkan di SMP N 3 Sleman, tetapi tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran tersebut belum diketahui. Tanggapan peserta didik dapat dijadikan bahan evaluasi keberhasilan proses pembelajaran penjasorkes pada permainan bola besar menggunakan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*. Hal tersebut yang menjadikan peneliti tertarik

untuk mengetahui tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan bola besar.

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik SMP N 3 Sleman pada pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* khususnya materi permainan bola besar dilakukan dengan terpaksa, kurang bisa menikmati aktivitas yang dijalani dan menimbulkan kejemuhan.
2. Peserta didik dalam materi permainan bola besar dengan teknik *jigsaw* meminta berganti dengan materi lain karena jemuhan.
3. Belum diketahui tanggapan peserta didik terhadap model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi permainan bola besar.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terfokus maka permasalahan dibatasi pada tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar.

## **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut : “Seberapa baik tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar?”

## **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar.

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis
  - a. Bagi pembaca untuk mengetahui tentang tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan tipe *jigsaw* bagi siswa SMP N 3 Sleman.
  - b. Dapat digunakan sebagai acuan penelitian lain sejenis untuk mengupas lebih jauh tentang tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan tipe *jigsaw* bagi siswa SMP N 3 Sleman.
2. Praktis
  - a. Peserta Didik
    - 1) Menumbuhkan semangat peserta didik dalam pembelajaran

- 2) Mudah memahami materi yang diberikan.
  - 3) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
  - 4) Meningkatkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran
  - 5) Peserta didik menyukai pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.
- b. Guru
- 1) Dapat digunakan sebagai acuan dalam mengetahui dan pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) materi permainan bola besar untuk SMP.
  - 2) Dapat digunakan sebagai instropeksi para calon guru agar dapat menyampaikan materi secara menyeluruh dan diterima oleh peserta didik.
  - 3) Guru dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.
- c. Peneliti
- 1) Menambah pengetahuan tentang dunia pendidikan serta melatih peneliti dalam mengajar menggunakan model pembelajaran yang variatif.
  - 2) Memberikan referensi bagi peneliti tentang sumber yang dapat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes materi permainan bola besar.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

1. Tanggapan
  - a. Pengertian tanggapan

Manusia selalu melakukan interaksi dengan lingkungannya dalam berbagai macam peristiwa, salah satunya adalah menjalani proses pegamatan pada suatu objek. Seseorang dalam melakukan hal tersebut pasti akan mempunyai tanggapan tentang objek yang diamati. Tanggapan didapat melalui indera, seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa, baik secara sendiri-sendiri ataupun bersama-sama. Hal ini akan mendorong berbagai tanggapan yang bersifat positif atau negatif. Soemanto (2003: 25) menjelaskan bahwa “Tanggapan adalah bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan.” Pendapat lain dari Dakir (1993: 53), menjelaskan bahwa “Hasil pengamatan disebut juga tanggapan, yaitu suatu gambaran jiwa yang menyerupai benda yang diamati.” Tanggapan merupakan salah satu fungsi kejiwaan yang dapat diperoleh individu setelah proses pengamatan selesai. Sebab, dalam proses pengamatan terdapat gambaran pengamatan dalam jiwa individu yang tidak langsung hilang sehingga mampu membayangkan kembali kesan yang telah diamati (Baharuddin, 2009: 104). Berdasarkan pendapat ahli tersebut, dapat dipahami bahwa tanggapan adalah kesan seseorang yang tertinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan yang dialami untuk kemudian diungkapkan kembali.

b. Macam-macam tanggapan

Tanggapan tidak hanya dapat menghidupkan kembali apa yang telah diamati (di masa lampau), akan tetapi juga dapat mengantisipasi yang akan datang, atau mewakili saat ini. Menurut Suryabrata (2012: 37), dengan hal ini maka dapat dikemukakan adanya tiga macam tanggapan, yaitu :

- 1) Tanggapan masa lampau atau tanggapan ingatan.
- 2) Tanggapan masa datang atau tanggapan mengantisipasikan.
- 3) Tanggapan masa kini atau tanggapan representatif (tanggapan mengimajinasikan).

Macam-macam tanggapan berdasarkan pendapat Soemanto (2003: 25), ada tiga, yaitu:

- 1) Tanggapan masa lampau yang sering disebut dengan tangaapan ingatan.
- 2) Tanggapan masa sekarang yang dapat disebut dengan tanggapan imajinatif.
- 3) Tanggapan masa mendatang yang disebut sebagai tanggapan antisipatif.

c. Faktor yang mempengaruhi tanggapan

Seseorang ketika mengalami tanggapan pasti dipengaruhi oleh beberapa faktor. Dakir (1993: 54), menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi tanggapan yaitu:

- 1) Faktor *Intern* :
  - a) Alat Indra Sehat  
Alat indra yang baik dan terlatih akan menyebabkan pengamatan menjadi lebih teliti dan jelas sehingga dapat mempengaruhi tanggapan seseorang.
  - b) Perhatian yang Tertuju  
Perhatian yang tertuju akan menyebabkan bahwa rangsang yang lain tidak akan mendapat layanan sehingga dengan demikian pengamatan dapat tertuju pada objeknya.
- 2) Faktor *Ekstern*
  - a) Rangsang yang Jelas  
Rangsang yang sangat lemah akan menyebabkan sukarnya pengamatan, tetapi sebaliknya rangsang yang terlalu kuat juga akan mengganggu pengamatan sehingga rangsang dapat mempengaruhi tanggapan seseorang.
  - b) Waktu Cukup

Waktu yang cukup akan menimbulkan kesan yang mendalam bagi seseorang sehingga kesan tersebut akan tersimpan didalam ingatanya.

Penelitian ini akan diteliti tentang tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar jadi perlu diketahui tentang faktor yang mempengaruhi tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berdasarkan pendapat Syah (2013: 129-137), mengemukakan faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu :

1) Faktor Internal

Faktor dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah). Aspek fisiologis yaitu seperti tonus jasmani serta mata dan telinga sedangkan aspek psikologis diantaranya: tingkat kecerdasan/inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik yang terdiri dari dua macam yakni: a) faktor lingkungan sosial yang meliputi keluarga, guru dan staf, masyarakat, dan teman; b) faktor lingkungan non sosial yang meliputi rumah, sekolah, peralatan, dan alam.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik berdasarkan pendapat lain Suryabrata (2011: 233-237), adalah:

1) Faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik

Faktor yang berasal dari luar peserta didik atau faktor eksternal ini dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu: a) faktor non sosial ini boleh dikatakan juga tak terbilang jumlahnya seperti keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, dan alat-alat yang dipakai untuk belajar; b) faktor sosial ini faktor yang terjadi sesama manusia baik manusia itu hadir maupun tidak langsung hadir.

2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam peserta didik

Faktor yang berasal dari dalam peserta didik atau faktor internal dapat digolongkan menjadi 2 golongan, yaitu: a) faktor fisiologis yang berhubungan

dengan fisik manusia, seperti tonus jasmani dan keadaan fungsi fisiologis tertentu; b) faktor psikologis dapat diakatakan sebagai faktor psikis yang memperngaruhi aktivitas manusia seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, perasaan, minat, dan motif-motif.

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh faktor-faktor, menurut Dalyono (2015: 55-60), menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar adalah yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri. Faktor ini diantaranya kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi dan cara belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri. Faktor ini meliputi: keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa faktor yang mempengaruhi tanggapan terhadap pembelajaran ada dua yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri (eksternal). Faktor internal berupa fisiologis yaitu keadaan jasmani atau keadaan fisik sedangkan faktor psikologis berupa bakat, dan minat. Faktor eksternal berupa guru, materi, sarana dan prasarana serta keadaan lingkungan.

2. Pendidikan Jasmani

a. Pengertian pendidikan jasmani

Pendidikan sangat penting dalam kehidupan manusia, karena di dalam pendidikan tidak hanya diajarkan pendidikan mekanika diajarkan sopan santun dan membentuk karakteristik seseorang. Pendidikan dimulai sejak dini di keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Lingkungan sekolah mengajarkan

berbagai macam pendidikan, salah satunya yaitu pendidikan jasmani. Berdasarkan pendapat Rosdiani (2014: 172), menjelaskan bahwa “Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional.” Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk tetal, daripada menganggapnya sebagai seorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani. Melalui aktivitas jasmani anak akan memperoleh berbagai macam pengalaman yang berharga untuk kehidupan seperti kecerdasan, emosi, perhatian, kerjasama, dan keterampilan. Aktivitas jasmani untuk pendidikan jasmani ini dapat melalui olahraga atau non olahraga (Bandi, 2011: 2). Pendidikan jasmani dan olahraga bersifat universal, berakar pada pandangan klasik tentang kesatuan ”Raga dan jiwa,” pendidikan jasmani dan olahraga merupakan bagian integral dari pendidikan seutuhnya melalui aktivitas jasmani yang memiliki tujuan meningkatkan individu secara fisik maupun jiwanya (Komarudin, 2014: 58). Menurut Rahayu (2013: 7), “Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik neuromuskuler, preseptual, kognitif, dan emosional dalam rangka sistem pendidikan nasional.”

Menurut beberapa definisi para ahli tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pengertian pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani secara sistematis dengan tujuan meningkatkan kualitas individu secara fisik, mental maupun jiawanya yang mempengaruhi potensi dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui

b. Tujuan pendidikan jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan pendidikan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani bukan jasmani itu sendiri, tapi untuk mengembangkan potensi melalui aktivitas jasmani. Menurut Rosdiani (2014: 143-144), menjelaskan bahwa mata pelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan keterampilan pengeloaan diri dalam upaya pengemangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan perkembangan psikis yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil serta memiliki sikap yang positif.

Tujuan pendidikan jasmani berdasarkan pendapat Rahayu (2013: 19), diantaranya:

- 1) Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
- 2) Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
- 3) Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
- 4) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas pendidikan jasmani.
- 5) Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan teknik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air) dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
- 6) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
- 7) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
- 8) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
- 9) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Berdasarkan pendapat di atas dapat dipahami bahwa tujuan pendidikan jasmani yaitu (1) mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas pendidikan jasmani, (2) Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak dasar, (3) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani, (4) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, (5) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat. Tujuan

pendidikan jasmani yang terpenting harus mencakup aspek psikomotorik, kognitif, dan afektif.

c. Ruang lingkup pendidikan jasmani di SMP

Adanya ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani sebenarnya sangat membantu guru dalam mempersiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan peserta didik. Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 12 – 16 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Menurut Rahayu (2013: 18), ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan di SMP meliputi aspek-aspek, yaitu:

- 1) Permainan dan Olahraga meliputi: olahraga tradisional, permainan eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipilatif, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas Pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- 3) Aktivitas Senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.

- 4) Aktivitas Ritmik meliputi: gerak bebas, senam pagi, SKJ, dan senam aerobic serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas Air meliputi: permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan Luar Kelas meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 7) Kesehatan meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cidera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

### 3. Model-Model Pembelajaran

Model pembelajaran yang dipilih oleh guru merupakan suatu cara mengajar dalam menyampaikan materi kepada peserta didik, supaya tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal, selain itu juga berfungsi sebagai pedoman guru dalam kegiatan belajar mengajar. Model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar ada bermacam-macam. Salah satu model pembelajaran yaitu kooperatif, jenis-jenis model pembelajaran kooperatif antara lain model *STAD (Student Teams Achievement Division)*, model *jigsaw*, model *GI (Group Investigation)*, dan pendekatan struktural.

a. Pengertian model pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Majid (2014: 214), pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok; kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen.

Berdasarkan pendapat Suprijono (2016: 196), menjelaskan bahwa “Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.” Menurut Isjoni (2010: 8), “Pembelajaran kooperatif dapat diartikan sebagai belajar bersama-sama, saling membantu antara satu dengan yang lain, dan memastikan bahwa setiap orang dalam kelompok maupun mencapai tujuan atau menyelesaikan tugas yang telah ditentukan.”

Beberapa pendapat yang telah disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama secara kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang yang saling berinteraksi dengan struktur kelompok yang heterogen.

b. Karakteristik pembelajaran kooperatif

Karakteristik pembelajaran kooperatif berbeda dengan model pembelajaran yang lain. Proses pembelajaran kooperatif lebih menekankan pada proses secara

berkelompok. Sanjaya (2009: 244-246), menjelaskan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif yaitu:

1) Pembelajaran secara tim

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran secara kelompok yang bersifat heterogen. Oleh karena itu, tim harus mampu membuat setiap peserta didik belajar dan saling membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2) Didasarkan pada manajemen kooperatif

Manajemen mempunyai empat fungsi pokok yaitu fungsi perencanaan, fungsi organisasi, fungsi pelaksanaan dan fungsi kontrol. Pembelajaran kooperatif memerlukan perencanaan yang matang agar proses pembelajaran berjalan secara efektif, dan harus dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Pembelajaran kooperatif adalah pekerjaan bersama antar setiap anggota kelompok, dan perlu ditentukan kriteria keberhasilannya.

3) Kemauan untuk bekerja sama

Prinsip bekerja sama harus ditekankan dalam pembelajaran kooperatif karena keberhasilan pembelajaran kooperatif tergantung pada kerja sama antar anggota kelompok.

4) Keterampilan bekerja sama

Kemauan untuk bekerja sama itu kemudian dipraktikan melalui aktivitas dan kegiatan yang tergambar dalam keterampilan bekerja sama.

c. Prinsip-prinsip pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar di dalam kelompok. Ada prinsip yang membedakan pembelajaran kooperatif dengan pembelajaran kelompok asal-asalan. Prinsip yang dilakukan dengan benar akan memungkinkan guru mengajar dengan efektif. Menurut Sanjaya (2009: 246-247), terdapat empat prinsip-prinsip dasar pembelajaran kooperatif, yaitu:

1) Prinsip ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, keberhasilan suatu penyelesaian tugas sangat tergantung kepada usaha yang dilakukan setiap anggota kelompoknya. Sehingga setiap anggota kelompok masing-masing perlu membagi tugas sesuai dengan tujuan kelompoknya.

2) Tanggung jawab perseorangan

Keberhasilan kelompok tergantung pada setiap anggotanya, maka setiap anggota kelompok harus memiliki tanggung jawab sesuai dengan tugasnya masing-masing.

3) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka akan memberikan pengalaman kepada setiap anggota kelompok untuk bekerja sama, menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan masing-masing.

#### 4) Partisipasi dan komunikasi

Pembelajaran kooperatif melatih peserta didik untuk dapat mampu berpartisipasi aktif dan berkomunikasi yang akan digunakan sebagai bekal dalam kehidupan dimasyarakat.

##### d. Manfaat pembelajaran kooperatif

Pembelajaran kooperatif saat ini sudah semakin banyak digunakan oleh guru karena ada banyak manfaat yang bisa muncul jika menerapkannya. Asmani (2016: 57-59), menjelaskan bahwa manfaat pembelajaran kooperatif adalah:

- 1) Mengahdirkan suasana baru dalam pembelajaran karena sebelumnya dilaksanakan secara konvensional, yaitu berupa ceramah, tanya jawab.
- 2) Membantu mengidentifikasi kesulitan-kesulitan yang dihadapi peserta didik serta menemukan alternatif penyelesaiannya dengan diskusi kelompok.
- 3) Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang efektif untuk mengembangkan program pembelajaran terpadu.
- 4) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berpikir kritis, kreatif, dan reflektif karena model pembelajaran ini berpusat pada peserta didik dalam diskusi kelompok.
- 5) Pembelajaran kooperatif terbukti mampu mengembangkan kesadaran pada diri siswa terhadap permasalahan-permasalahan sosial yang terjadi di sekitar lingkungannya.
- 6) Mampu melatih peserta didik dalam berkomunikasi, seperti berani mengemukakan pendapat, dikritik, ataupun menghargai pendapat orang lain.

e. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif

Semua model, metode dan strategi pembelajaran itu baik, tergantung bagaimana guru mampu mengelola proses pelaksanaannya. Masing-masing juga mempunyai kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan pembelajaran kooperatif. Sanjaya (2009: 247-249), menjelaskan bahwa kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif adalah:

a) Kelebihan pembelajaran kooperatif

- 1) Melalui model pembelajaran kooperatif peserta didik tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari peserta didik yang lain.
- 2) Model pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 3) Model pembelajaran kooperatif merupakan strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, mengembangkan keterampilan mengatur waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 4) Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan peserta didik untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri menerima umpan balik. Peserta didik dapat berpraktik memecahkan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.

b) Kekurangan pembelajaran kooperatif

- 1) Peserta didik yang dianggap memiliki kelebihan dan merasa terhambat oleh peserta didik yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerjasama dalam kelompok.
- 2) Ciri utama dari model pembelajaran kooperatif adalah bahwa peserta didik saling membela jarkan. Oleh karena itu, jika tanpa peer teaching yang efektif, maka dibandingkan dengan pengajaran langsung dari guru, bisa terjadi cara belajar yang demikian apa yang seharusnya dipelajari dan dipahami tidak pernah dicapai oleh peserta didik.
- 3) Penilaian yang diberikan dalam model pembelajaran kooperatif didasarkan kepada hasil kerja kelompok. Namun demikian, guru perlu

- menyadari, bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu peserta didik.
- 4) Untuk membangun kerjasama dan kepercayaan diri peserta didik bukan merupakan pekerjaan yang mudah.

f. Teknik *Jigsaw*

- 1) Pengertian model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw*

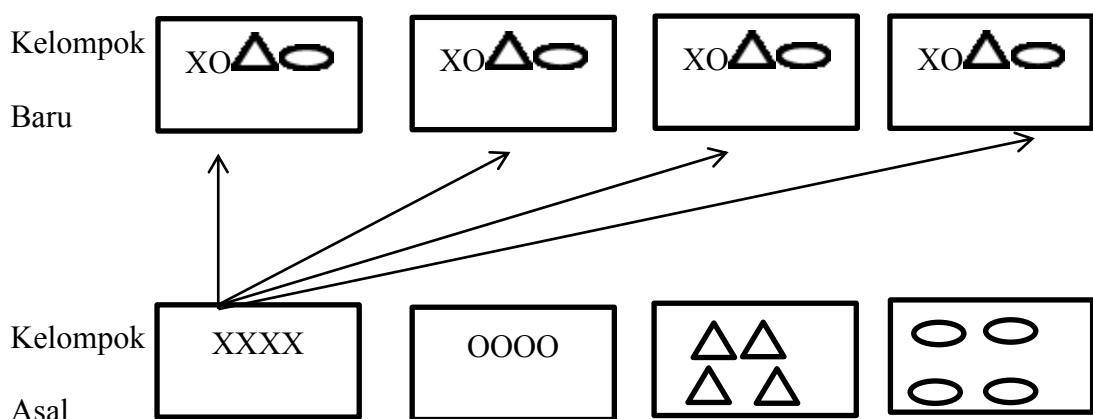
*Cooperative learning* teknik *jigsaw* adalah sebuah model pembelajaran yang menitik beratkan pada kerja kelompok siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam metode ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan anggota kelompoknya serta dapat menyampaikan informasi tentang bagian materinya kepada anggota kelompok lain.

Huda (2015: 204), menjelaskan bahwa metode *jigsaw* pertama kali dikembangkan oleh Aronson pada tahun 1975. Metode ini memiliki dua versi tambahan *jigsaw* II oleh Slavin tahun 1989 dan *jigsaw* III oleh Kagan tahun 1990. Metode ini dapat diterapkan untuk materi-materi yang berhubungan dengan keterampilan membaca, mendengarkan, ataupun berbicara. Ia menggabungkan aktivitas membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Dalam *jigsaw*, guru harus memahami kemampuan dan pengalaman siswa dan membantu siswa mengaktifkan skema ini agar materi pelajaran menjadi lebih bermakna. Guru juga memberi banyak kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi.

Adapun sintak model pembelajaran teknik *jigsaw* menurut Huda (2015: 204-205), dapat dilihat sebagai berikut:

- a) Guru membagi topik pelajaran menjadi empat bagian/subtopik. Misalnya, topik tentang novel dibagi menjadi alur, tokoh, latar, dan tema.
  - b) Sebelum subtopik-subtopik itu diberikan, guru memberikan pengalaman mengenai topik yang akan dibahas pada pertemuan hari itu. Guru bisa menuliskan topik ini di papan tulis dan bertanya kepada siswa apa yang mereka ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan *brainstorming* ini dimaksudkan untuk mengaktifkan kemampuan siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
  - c) Siswa dibagi dalam kelompok berempat.
  - d) Bagian/subtopik pertama diberikan kepada siswa/anggota 1, sedangkan siswa/anggota 2 menerima bagian/subtopik yang kedua. Demikian seterusnya.
  - e) Kemudian, siswa diminta membaca/mengerjakan bagian/subtopik mereka masing-masing.
  - f) Setelah selesai, siswa saling berdiskusi mengenai bagian/subtopik yang dibaca/dikerjakan masing-masing bersama rekan-rekan satu anggotanya. Dalam kegiatan ini, siswa bisa saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
  - g) Khusus untuk kegiatan membaca, guru dapat membagi bagian-bagian sebuah cerita yang belum utuh kepada masing-masing siswa. Siswa membaca bagian-bagian tersebut untuk memprediksi apa yang dikisahkan dalam cerita tersebut.
  - h) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik tersebut. Diskusi ini bisa dilakukan antar kelompok atau bersama siswa seluruhnya.
- 2) Sintak model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* dalam permainan bola besar
- a) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri dari 4-6 orang.
  - b) Guru membagi materi pelajaran sesuai dengan kelompok yang telah dibagi. Misalnya, materi bola basket dibagi menjadi *dribbling, passing, shooting*.
  - c) Submateri pertama diberikan kepada kelompok 1, submateri kedua diberikan kepada kelompok 2, dan seterusnya.

- d) Sebelum submateri diberikan, guru menjelaskan bagaimana aktivitas yang akan dilakukan.
- e) Peserta didik membaca dan mempelajari disetiap kelompoknya sesuai dengan submateri yang sudah tersedia.
- f) Setelah selesai, peserta didik saling berdiskusi mengenai bagaimana cara melakukan submateri yang telah diberikan, kemudian secara bergantian mencoba melakukan. Apabila dalam satu kelompok ada yang belum bisa, maka teman yang lain harus mengajarkan kepada peserta didik tersebut. Kegiatan ini peserta didik saling melengkapi dan berinteraksi antara satu dengan yang lainnya.
- g) Kelompok yang telah dibagi tadi dinamakan kelompok asal, setelah kelompok asal selesai melakukan submateri yang diberikan, kemudian kelompok asal disebar lagi membentuk kelompok baru dari beberapa kelompok asal.
- h) Dalam kelompok baru, peserta didik mengajarkan submateri yang telah dilakukan dalam kelompok asal kepada teman-teman dalam kelompok baru.
- i) Kegiatan ini diakhiri dengan permainan yang dimodifikasi, lalu diskusi mengenai materi tersebut.



### 3) Keunggulan dan kelemahan teknik *jigsaw*

Setiap metode dan teknik mempunyai keunggulan dan kelemahan masing-masing. Semua keunggulan dan kelemahan sangat tergantung pada pemahaman dan keterampilan guru dalam melaksanakannya. Priansa (2017: 347), mengatakan bahwa keunggulan dan kelemahan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* disajikan dalam tabel 1 berikut.

Tabel 1. 1 Keunggulan dan Kelemahan Teknik *Jigsaw*

Keunggulan	Kelemahan
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mampu mengembangkan hubungan antarribadi positif di antara peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda.</li><li>2. Menerapkan bimbingan sesama teman.</li><li>3. Rasa harga diri peserta didik yang lebih tinggi</li><li>4. Memperbaiki kehadiran.</li><li>5. Penerima terhadap perbedaan individu lebih besar.</li><li>6. Sikap apatis berkurang.</li><li>7. Pemahaman materi lebih mendalam</li><li>8. Meningkatkan motivasi belajar</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Jika guru tidak mengingatkan peserta didik untuk menggunakan keterampilan kooperatif dalam kelompok, sering kelompok tersendat dalam diskusi.</li><li>2. Jika jumlah anggota kelompok kurang akan menimbulkan masalah, misalnya jika ada anggota yang hanya membongceng dan menyelesaikan tugas-tugas dan pasif dalam diskusi.</li><li>3. Membutuhkan waktu yang lebih lama apabila penataan ruang belum terkondisi dengan baik sehingga perlu waktu untuk mengubah posisi yang menimbulkan suasana tidak nyaman.</li></ol>

### 4. Hakikat Permainan Bola Besar dengan Teknik *Jigsaw*

Permainan bola besar adalah salah satu jenis olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola besar. Olahraga permainan bola besar ini memiliki banyak macam dan cabang, antara lain sepak bola, bola basket, dan bola voli. Permainan bola besar merupakan salah satu materi pembelajaran pendidikan

jasmani, olahraga, dan kesehatan yang menarik dan menyenangkan karena dilakukan oleh 2 tim untuk memperebutkan kemenangan.

Permainan bola besar mempunyai kriteria dan peraturan yang berbeda-beda. Memainkan permainan bola besar ada beberapa teknik dan aturan yang berlaku. Teknik yang dimiliki pun tentunya bervariasi. Permainan bola besar merupakan jenis olahraga yang menggunakan alat utama yaitu bola besar. Berikut jenis-jenis permainan bola besar:

a. Sepak Bola

Sepak bola merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan sepak bola sepenuhnya bermain menggunakan tungkai, terkadang menggunakan kepala dan dada. Namun, penjaga gawang diperbolehkan untuk menggunakan tangan dan lengan dalam menangkap bola.

Menurut Aji (2016: 1-12), tujuan permainan sepak bola adalah pemain berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang lawan dan berusaha menjaga gawangnya sendiri agar tidak kemasukkan bola. Suatu regu dinyatakan menang apabila dapat memasukkan bola terbanyak ke gawang lawannya.

Teknik dasar permainan sepak bola dapat diartikan gerak dasar yang harus dikuasai oleh seorang pemain sepak bola. Jika seseorang ingin melakukan permainan sepak bola, ia harus tahu dan mampu melakukan teknik dasar atau gerak dasar permainan. Teknik dasar permainan sepak bola diantaranya teknik menendang bola,

teknik menghentikan dan mengontrol bola, teknik menggiring bola, dan teknik menyundul bola.

Permainan sepak bola dengan menggunakan teknik *jigsaw* yang dilakukan di SMP N 3 Sleman berjalan lebih maksimal terutama pada peserta didik laki-laki. Materi yang diberikan yaitu mengenai menendang bola dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki, menggiring bola dengan kaki bagian dalam, dan mengoper bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar. Langkah pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan materi yang sudah disediakan atau disebut kelompok asal.
- 2) Peserta didik mempelajari submateri dari sepak bola sesuai yang dibagikan disetiap kelompoknya yang kemudian dipraktikkan dalam kelompok tersebut. Formasi pembelajaran dalam setiap kelompok bebas, dalam kegiatan ini peserta didik lebih diunggulkan untuk bisa berinteraksi dengan teman-teman.
- 3) Setelah peserta didik dalam setiap kelompok mencoba sub materi sepak bola tersebut, kemudian kelompok asal diacak lagi untuk mendapatkan kelompok baru.
- 4) Dalam kelompok baru tersebut terdapat peserta didik yanng berasal dari kelompok asal dengan sub materi sepak bola yang berbeda-beda.
- 5) Kemudian secara bergantian peserta didik mengajarkan submateri yang sudah dipelajari kepada teman lain yang berbeda, agar semua peserta didik mendapatkan materi sepak bola yang diberikan oleh guru.

6) Setelah semua sudah memahami cara melakukan menendang bola dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki, menggiring bola dengan kaki bagian dalam, dan mengoper bola dengan kaki bagian dalam dan kaki bagian luar, kemudian dilakukan permainan sederhana yang dimodifikasi.

7) Diakhir diadakan evaluasi dan tanya jawab.

b. Bola Voli

Olahraga bola voli diciptakan oleh William G. Morgan pada tahun 1895. Sementara itu, sebagai wadah organisasi bola voli internasional didirikanlah Internasional Volley Ball Federation (IVBF) pada tahun 1948. Anggotanya saat itu berjumlah 15 negara dengan pusatnya di Paris, Perancis.

Permainan bola voli di Indonesia berkembang dan diperkenalkan oleh bangsa Belanda ketika menjajah Indonesia. Sejak saat itu bola voli berkembang di masyarakat. Klub-klub bola voli tumbuh di kota-kota besar di seluruh Indonesia. Pada tanggal 22 Januari 1955 dibentuk Persatuan Bola Voli Seluruh Indonesia (PBVSI).

Permainan bola voli merupakan permainan bola besar yang dilakukan oleh 2 grup masing-masing terdiri dari 6 pemain. Tujuan permainan bola voli yaitu melempar bola dari atas net agar dapat jatuh di arena lawan dan mencegah lawan untuk melakukan penyerangan ke daerah sendiri. Permainan bola voli dominan dilakukan menggunakan lengan. Teknik-teknik dasar permainan bola voli diantaranya servis, passing, smash dan blok. Bermain bola voli dibutuhkan kerjasama

dan kelincahan tim yang baik agar mencapai hasil yang maksimal (Sukma Aji, 2016: 37-40).

Permainan bola voli dengan menggunakan teknik *jigsaw* yang dilakukan di SMP N 3 Sleman berjalan kurang maksimal, hanya kelas tertentu saja yang aktif dalam materi bola voli. Materi yang diberikan yaitu mengenai *passing* bawah, *passing* atas, servis bawah, servis atas, dan *smash*. Langkah pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan materi yang sudah disediakan atau disebut kelompok asal.
- 2) Peserta didik mempelajari submateri dari bola voli sesuai yang dibagikan disetiap kelompoknya yang kemudian dipraktikkan dalam kelompok tersebut. Formasi pembelajaran dalam setiap kelompok bebas, dalam kegiatan ini peserta didik lebih diunggulkan untuk bisa berinteraksi dengan teman-teman.
- 3) Setelah peserta didik dalam setiap kelompok mencoba sub materi bola voli tersebut, kemudian kelompok asal diacak lagi untuk mendapatkan kelompok baru.
- 4) Dalam kelompok baru tersebut terdapat peserta didik yang berasal dari kelompok asal dengan sub materi bola voli yang berbeda-beda.
- 5) Kemudian secara bergantian peserta didik mengajarkan submateri yang sudah dipelajari kepada teman lain yang berbeda, agar semua peserta didik mendapatkan materi bola voli yang diberikan oleh guru.

- 6) Setelah semua sudah memahami cara melakukan *passing* bawah, *passing* atas, servis bawah, servis atas, dan *smash*, kemudian dilakukan permainan sederhana yang dimodifikasi.
- 7) Diakhir diadakan evaluasi dan tanya jawab.

c. Bola Basket

Permainan bola basket berasal dari Amerika Serikat. Permainan ini diciptakan oleh James A. Naismith pada tahun 1891. Pada tahun 1936, untuk pertama kalinya permainan bola basket dipertandingkan dalam olimpiade di Jerman, yang yang diikuti oleh 21 negara. Permainan bola basket masuk ke Indonesia setelah Perang Dunia II yang dibawa oleh para perantau Cina. Pada PON I di Surakarta, bola basket termasuk ke dalam cabang olahraga yang dipertandingkan. Pada tanggal 23 Oktober 1951 berdirilah Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia (PERBASI) pada tahun 1953. PERBASI diterima menjadi anggota FIBA. Pada tahun 1955 kepanjangan PERBASI diubah menjadi Persatuan Bola Basket Seluruh Indonesia.

Permainan bola basket adalah permainan olahraga yang dilakukan secara berkelompok, terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding. Tujuan permainan bola basket yaitu untuk mencari nilai atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang/ring basket pada lawan dan mecegah lawan untuk mendapatkan angka/nilai. Teknik dasar yang ada dalam bola basket yaitu teknik menggiring bola, teknik mengoper bola, teknik pivot, teknik menembak, dan teknik rebound (Sukma Aji, 2016: 56-61).

Permainan bola basket dengan menggunakan teknik *jigsaw* yang dilakukan di SMP N 3 Sleman juga berjalan kurang maksimal, hanya kelas tertentu saja yang aktif dalam materi bola voli. Materi yang diberikan yaitu mengenai *chest pass, bounce pass, overhead pass, dribbling, shooting*. Langkah pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

- 1) Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok sesuai dengan materi yang sudah disediakan atau disebut kelompok asal.
- 2) Peserta didik mempelajari submateri dari bola basket sesuai yang dibagikan disetiap kelompoknya yang kemudian dipraktikkan dalam kelompok tersebut. Formasi pembelajaran dalam setiap kelompok bebas, dalam kegiatan ini peserta didik lebih diunggulkan untuk bisa berinteraksi dengan teman-teman.
- 3) Setelah peserta didik dalam setiap kelompok mencoba sub materi bola basket tersebut, kemudian kelompok asal diacak lagi untuk mendapatkan kelompok baru.
- 4) Dalam kelompok baru tersebut terdapat peserta didik yanng berasal dari kelompok asal dengan sub materi bola basket yang berbeda-beda.
- 5) Kemudian secara bergantian peserta didik mengajarkan submateri yang sudah dipelajari kepada teman lain yang berbeda, agar semua peserta didik mendapatkan materi bola basket yang diberikan oleh guru.
- 6) Setelah semua sudah memahami cara *chest pass, bounce pass, overhead pass, dribbling, shooting*, kemudian dilakukan permainan sederhana yang dimodifikasi.

7) Diakhir diadakan evaluasi dan tanya jawab.

##### 5. Karakteristik peserta didik SMP atau remaja

Setelah mengalami fase perkembangan usia SD/MI, anak akan mengalami fase perkembangan SMP rata-rata berumur antara 12 hingga 16 tahun. Usia ini ada dalam rentang masa remaja, yang perkembangannya lebih maju dibandingkan dengan anak usia SD/MI.

Syah (2014: 33), menjelaskan bahwa remaja peserta didik MTs/SMP termasuk fase perkembangan remaja awal (usia 12-15 tahun) yang sering disebut dengan ABG (anak baru gede). Pada rentang usia ini bentuk fisik dan peserta didik lebih sempurna dalam arti menunjukkan ciri khas yang benar-benar berbeda dengan individu lain karena bentuk dan ukuran hidung dan postur tubuhnya sudah semakin tampak semakin jelas.

Berdasarkan pendapat Sarwono (2006: 52), “masa remaja adalah masa perlaihan dari anak-anak ke dewasa, bukan hanya dalam artian psikologis, tetapi juga fisik. Bahkan, perubahan fisik yang terjadi itulah yang merupakan gejala primer dalam pertumbuhan remaja”. Menurut Zulkifli (2005: 64), ditinjau dari segi perkembangan biologis, yang dimaksud “remaja adalah mereka yang berusia 12 sampai dengan 21 tahun. Usia 12 tahun merupakan awal pubertas bagi seorang gadis, yang disebut remaja kalau mendapat menstruasi yang pertama. Sedangkan usia 13 tahun merupakan awal pubertas bagi seorang pemuda ketika ia mengalami mimpi basah yang pertama”. Menurut WHO (1974) memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria,

yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut berbunyi sebagai berikut. Remaja adalah suatu masa dimana: a) Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ini ia mencapai kematangan seksual; b) Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa; c) Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

Menurut beberapa pendapat di atas, dapat dipahami bahwa masa remaja adalah masa peralihan ketika individu tumbuh dari masa anak-anak menjadi individu yang memiliki kematangan baik secara biologis, psikologis, dan sosial ekonomi dengan usia 12 sampai dengan 21 tahun.

Pada masa remaja terjadilah perubahan-perubahan psikologis yang muncul antara lain diakibatkan oleh perubahan fisik. Perubahan fisik remaja banyak berpengaruh pada pertumbuhan tubuh dan mulai berfungsinya alat-alat reproduksi sehingga tercapai kematangan yang ditunjukkan dengan kemampuan melaksanakan fungsi reproduksi.

Syah (2014 :34), menjelaskan bahwa ciri-ciri fisik remaja peserta didik MTs/SMP antara lain ialah:

- a. Tumbuhnya rambut/ bulu pubik di sekitar kemaluan dan keiak.
- b. Berubah suara (bagi laki-laki) dan membesarnya buah dada (bagi perempuan).
- c. Tumbuhnya jakun pada leher (bagi laki-laki) dan membesarnya pinggul (bagi perempuan).

Ada beberapa ciri-ciri remaja yang harus diketahui menurut Zulkifli (2005: 65), diantaranya ialah:

a. Pertumbuhan Fisik

Pertumbuhan fisik mengalami perubahan dengan cepat, lebih cepat dibandingkan dengan masa anak-anak dan masa dewasa. Perkembangan fisik mereka jelas terlihat pada tungkai dan tangan, tulang kaki dan tangan, otot-otot tubuh berkembang pesat, sehingga anak kelihatan bertubuh tinggi, tetapi kepalanya masih mirip dengan anak-anak.

b. Perkembangan seksual

Tanda-tanda perkembangan seksual pada anak laki-laki diantaranya: alat produksi spremanya mulai bereproduksi, ia mengalami masa mimpi basah pertama tanpa sadar mengeluarkan sperma. Sedangkan pada anak perempuan bila rahimnya sudah bisa dibuahi karena ia sudah mendapatkan menstruasi yang pertama. Ciri-ciri lainnya pada anak laki-laki ialah pada lehernya menonjol buah jakun dan di atas bibir serta di sekitar kemaluannya mulai tumbuh bulu-bulu (rambut). Sedangkan pada anak perempuan karena produksi hormon dalam tubuhnya, permukaan wajahnya bertumbuhan jerawat, buah dada mulai tumbuh, pinggulnya mulai melebar, dan pahanya membesar.

Menurut Sarwono (2006: 59), seorang anak sejak memasuki usia remaja mulai menunjukkan perbedaan-perbedaan tubuh yang tidak terdapat pada anak-anak yang lebih kecil. Sejak usia remaja bisa langsung membedakan pria dan wanita. Tanda-tanda pada pria misalnya yaitu tumbuh kumis, suara yang berat, jakun, otot-otot yang kuat, mimpi basah, dsb. Sedangkan tanda-tanda wanita panggulnya yang besar, membesarnya payudara, suara lemah lembut, haid dsb.

Beberapa ciri masa perkembangan remaja yang telah disebutkan di atas dapat disimpulkan bahwa memasuki perubahan pada pertumbuhan usia remaja diikuti dengan munculnya tanda-tanda sekunder dan primer. Tanda-tanda sekunder pada laki-laki seperti tumbuhnya kumis, suara yang berat, menonjolnya jakun, otot-otot menjadi kuat, tumbuh rambut kemaluan dan ketiak yang halus sedangkan tanda-

tanda sekunder pada perempuan seperti membesarnya pinggul dan paha, pertumbuhan payudara, tumbuhnya rambut yang halus pada kemaluan, dan munculnya jerawat. Tanda-tanda primer pada laki-laki yaitu dengan mengalami mimpi basah pertama tanpa sadar mengeluarkan sprema dan pada perempuan yaitu mengalami menstruasi yang pertama.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini ada dua yaitu penelitian yang dilakukan oleh:

1. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Reza Amalia Astuti (2017: 230) yang meneliti tentang pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan kooperatif *learning teknik jigsaw* pada materi permainan bola besar bagi peserta didik SMP. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan menghasilkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pada mata pelajaran penjasorkes dengan *cooperative learning* pendekatan *jigsaw* yang dapat digunakan sebagai sumber belajar bagi guru SMP. Penelitian ini menghasilkan produk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan *cooperative learning* pendekatan *jigsaw* bagi peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP). Dengan presentasi penilaian dari satu ahli materi sebesar 82,5% (sangat baik), dua ahli kurikulum sebesar 89,75% (sangat baik) dan uji coba terhadap guru sebesar 77,60% (baik).
2. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Lenis Ary Sonta (2015: 92) yang meneliti tentang peningkatan hasil belajar gerak dasar ritmik dengan *cooperative learning* metode *jigsaw* kelas V SD Negeri 3 Pekalongan. Penelitian ini adalah Penelitian

Tindakan Kelas (PTK) atau *class room action research* yang dilakukan dalam 2 siklus. Setiap siklusnya terdapat 4 tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan hasil belajar siswa yang akhirnya memenuhi KKM yang ditetapkan yaitu 75 sebanyak 90,9% dengan jumlah 20 orang dan belum yang belum dapat memenuhi KKM 75 sebanyak 9,1% dengan jumlah siswa 2 orang.

3. Penelitian yang relevan dilakukan oleh Muhammad Rustam (2013: 47) yang meneliti tentang tanggapan peserta didik kelas atas terhadap proses pembelajaran senam di Sekolah Dasar Negeri 1 Kokosan Prambanan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan datanya menggunakan skala psikologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tanggapan peserta didik kelas atas terhadap proses pembelajaran senam di SD N 1 Kokosan secara keseluruhan adalah 3 peserta didik (7,69%) dalam kategori sangat baik, 12 peserta didik (30,77%) dalam kategori baik, 10 peserta didik (25,64%) dalam kategori cukup baik, 11 peserta didik (28,21%) dalam kategori tidak baik, 3 peserta didik (7,69%) dalam kategori sangat tidak baik.

### **C. Kerangka Berpikir**

Tanggapan adalah kesan seseorang yang tertinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan yang dialami untuk kemudian diungkapkan kembali. Seseorang pastilah mempunyai tanggapan terhadap apa yang dijumpai atau terhadap hal yang pernah dilakukan. Tanggapan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kesan yang diperoleh peserta didik terhadap proses pembelajaran bola besar dengan teknik *jigsaw* di SMP N 3 Sleman.

Proses pembelajaran penjasorkes yang ada di SMP N 3 Sleman masih berjalan konvensional yaitu guru memberikan materi kemudian peserta didik hanya sebagai penerima, pendengar, dan pelaku saja. Variasi teknik dalam guru mengajar belum dilakukan sehingga materi pembelajaran penjasorkes yang disampaikan mengakibatkan peserta didik merasa jemu dan hasil belajar yang dicapai belum maksimal. Melihat situasi demikian, perlu dilakukan pemecahan masalah untuk dapat meningkatkan hasil belajar materi penjasorkes khususnya permainan bola besar. Alternatif pembelajaran yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* di SMP Negeri 3 Sleman pada kelas VIII.

Penggunaan model *cooperative learning* teknik *jigsaw* pada materi penjasorkes khususnya permainan bola besar diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, guru pendidikan jasmani dan olahraga kesehatan dituntut untuk lebih kreatif, inovatif, dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik sehingga dapat menimbulkan semangat, persepsi positif peserta didik terhadap pembelajaran penjasorkes, dan peserta didik tidak merasa jemu dalam pembelajaran sehingga keterampilan yang didapatkan maksimal.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis atau Desain Penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survei. Arikunto (2010: 3), menjelaskan bahwa “Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dimaksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian.” Penelitian ini ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan keadaan tanpa menggunakan hipotesis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan teknik pengumpulan data berupa skala psikologi. Hasil dari pengumpulan data menggunakan skala psikologi kemudian dikelola dan dianalisis dengan statistik deskriptif dalam bentuk pengkategorian dan persentase.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di SMP N 3 Sleman yang beralamat di Jalan Magelang Km. 10, Dusun Ngancar, Desa Tridadi, Kecamatan Sleman, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada Senin, 12 Februari 2018 – Sabtu, 17 Februari 2018.

#### **C. Populasi Penelitian**

Arikunto (2010: 173), menjelaskan bahwa “Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Penelitian

populasi dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada dalam populasi.” Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas 8 SMP N 3 Sleman yang berjumlah 175 peserta didik yang terbagi ke dalam 6 kelas. Jadi penelitian tentang tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar merupakan penelitian populasi. Berikut ini rincian peserta didik kelas 8 SMP N 3 Sleman.

Tabel 2. 1 Populasi Peserta Didik

No.	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	VIII A	32
2	VIII B	32
3	VIII C	32
4	VIII D	32
5	VIII E	32
6	VIII F	15
Jumlah		175

#### D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Arikunto (2010: 161), mengatakan bahwa, “Variabel adalah objek atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian.” Variabel yang menjadi obyek dalam penelitian ini adalah tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar. Variabel yang

dimaksud adalah kesan yang tertinggal dalam ingatan peserta didik di SMP N 3 Sleman setelah mengalami proses pembelajaran permainan bola besar di SMP N 3 Sleman. Secara operasional variabel tersebut dapat diidentifikasi sebagai ungkapan peserta didik di SMP N 3 Sleman terhadap proses pembelajaran penjasorkes pada permainan bola besar yang ditinjau dari faktor internal yaitu fisiologis dan psikologis, dan faktor eksternal yaitu guru, materi, sarana dan prasarana, dan lingkungan yang dituangkan dalam bentuk skala psikologi.

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrument dalam penelitian ini adalah skala psikologi. Skala psikologi dalam penelitian ini dipandang dari cara menjawab yaitu skala psikologi tertutup yang berisi pernyataan-pernyataan mengenai tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar. Skor yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan skala *Likert*. Menurut Sugiono (2009: 93) skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *Likert* mempunyai lima jawaban, yaitu: sangat setuju/selalu, setuju/sering, ragu-ragu/kadang-kadang, tidak setuju/jarang, sangat tidak setuju/tidak pernah. Jawaban ragu-ragu/kadang-kadang dihilangkan supaya jawab lebih optimal, sehingga didapatkan empat alternatif jawaban. Jawaban dari responden diberikan dengan memberi tanda contreng (✓) pada kolom. Penskoran dari masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Penskoran Nilai Skala Psikologi

Alternatif Jawaban	Skor (+)	Skor (-)
Sangat Setuju (SS)	4	1
Setuju (S)	3	2
Tidak Setuju (TS)	2	3
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	4

Sutrisno Hadi (1991: 20), menjelaskan bahwa modifikasi Skala *Likert* dengan menghapus alternatif jawaban yang di tengah berdasarkan tiga alasan, yaitu:

- a. Kategori ragu-ragu (*undecided*) mempunyai arti ganda dan bisa diartikan belum dapat memutuskan dan memberi jawaban (menurut konsep aslinya).
- b. Kategori di tengah akan menimbulkan kecenderungan menjawab ke tengah (*central tendency effect*), terutama bagi mereka yang ragu-ragu atas arah kecenderungan jawabannya.
- c. Kategori kecenderungan SS-S-TS-STS adalah terutama untuk melihat kecenderungan pendapat responden, kearah setuju atau kearah tidak setuju. Kategori jawaban di tengah akan menghilangkan banyak data penelitian sehingga mengurangi banyak informasi yang dapat dijaring dari para responden.

Instrumen disusun dengan memperhatikan langkah-langkah yang akan dilewati. Menurut Widoyoko (2017 : 127-132), terdapat beberapa langkah untuk menyusun instrumen yang harus ditempuh oleh peneliti yaitu :

- a. Menetapkan variabel yang akan diteliti

Titik tolak dari sebuah penyusunan instrumen penelitian adalah variabel-variabel yang ditetapkan untuk diteliti. Dalam tahapan ini peneliti variabelnya adalah tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada

permainan bola besar. Tanggapan yang dimaksud disini adalah kesan siswa setelah mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dengan pendekatan *jigsaw*.

b. Merumuskan definisi konseptual

Manusia selalu melakukan interaksi dengan lingkungannya dalam berbagai macam peristiwa, salah satunya adalah menjalani proses pegamatan pada suatu objek. Seseorang dalam melakukan hal tersebut pasti akan mempunyai tanggapan tentang objek yang diamati. Tanggapan didapat melalui indera, seperti indera penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan perasa, baik secara sendiri-sendiri ataupun bersama-sama. Menurut Soemanto (2003: 25), “Tanggapan adalah bayangan yang menjadi kesan yang dihasilkan dari pengamatan.” Dakir (1993: 53), menjelaskan bahwa “Hasil pengamatan disebut juga tanggapan, yaitu suatu gambaran jiwa yang menyerupai benda yang diamati.” Tanggapan merupakan salah satu fungsi kejiwaan yang dapat diperoleh individu setelah proses pengamatan selesai. Sebab, dalam proses pengamatan terdapat gambaran pengamatan dalam jiwa individu yang tidak langsung hilang sehingga mampu membayangkan kembali kesan yang telah diamati (Baharuddin, 2009: 104).

Selanjutnya perlu diketahui juga tentang faktor yang mempengaruhi tanggapan peserta didik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Berdasarkan pendapat Muhibbin Syah (2013: 129-137), faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik yaitu :

### 1) Faktor Internal

Faktor dari dalam diri peserta didik sendiri meliputi dua aspek, yakni aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah) dan aspek psikologis (yang bersifat rohaniah). Aspek fisiologis yaitu seperti tonus jasmani serta mata dan telinga sedangkan aspek psikologis diantaranya: tingkat kecerdasan/inteligensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, dan motivasi siswa.

### 2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal yaitu faktor dari luar peserta didik yang terdiri dari dua macam yakni: a) faktor lingkungan sosial yang meliputi keluarga, guru dan staf, masyarakat, dan teman; b) faktor lingkungan non sosial yang meliputi rumah, sekolah, peralatan, dan alam.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik menurut Suryabrata (2011: 233-237), adalah:

#### 1) Faktor-faktor yang berasal dari luar peserta didik

Faktor yang berasal dari luar peserta didik atau faktor eksternal ini dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu: a) faktor non sosial ini boleh dikatakan juga tak terbilang jumlahnya seperti keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat, dan alat-alat yang dipakai untuk belajar; b) faktor sosial ini faktor yang terjadi sesama manusia baik manusia itu hadir maupun tidak langsung hadir.

#### 2) Faktor-faktor yang berasal dari dalam peserta didik

Faktor yang berasal dari dalam peserta didik atau faktor internal dapat digolongkan menjadi 2 golongan, yaitu: a) faktor fisiologis yang berhubungan

dengan fisik manusia, seperti tonus jasmani dan keadaan fungsi fisiologis tertentu; b) faktor psikologis dapat diakatakan sebagai faktor psikis yang memperengaruhi aktivitas manusia seperti perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berpikir, perasaan, dan motif-motif.

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar peserta didik menurut Dalyono (2015: 55-60), yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri. Faktor ini diantaranya kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi dan cara belajar.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal ini merupakan faktor yang berasal dari luar diri. Faktor ini meliputi: keluarga, sekolah, masyarakat, dan lingkungan sekitar.

c. Menyusun definisi operasional

Dalam penelitian ini tanggapan yang dimaksud adalah kesan seseorang yang tertinggal dalam ingatan setelah melakukan pengamatan yang dialami untuk kemudian diungkapkan kembali. Jadi kesan yang tertinggal pada peserta didik yang telah mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani oalahraga dan kesehatan dengan pendekatan *jigsaw* di SMP N 3 Sleman. Tanggapan tidak hanya mengungkapkan kembali pengamatan yang telah diamati, tetapi juga mengantisipasi yang akan datang atau mewakili saat ini.

Adapun faktor yang mempengaruhi tanggapan terhadap pembelajaran ada dua yaitu faktor dari dalam diri (internal) dan faktor dari luar diri (eksternal). Faktor

internal berupa fisiologis yaitu keadaan jasmani atau keadaan fisik sedangkan faktor psikologis berupa bakat, dan minat. Faktor eksternal berupa guru, materi, sarana dan prasarana serta keadaan lingkungan.

d. Menyusun kisi – kisi instrumen

Setelah merumuskan definisi operasional, langkah selanjutnya adalah menentukan indikator dari setiap variabel maupun sub variabel yang akan diukur. Berdasarkan indikator setiap variabel maupun sub variabel dapat disusun rancangan butir-butir instrumen. Gambaran hubungan antara variabel maupun sub variabel, indikator dan rancangan butir-butir instrumen disususun dalam bentuk tabel disebut dengan kisi-kisi instrumen.

Tabel 4. 1 Kisi – Kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Sub Faktor	Indikator	Nomor	Jumlah
Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik <i>jigsaw</i> pada permainan bola besar	Internal	Psikis/Psikologis	Minat peserta didik terhadap pembelajaran dengan pendekatan <i>jigsaw</i>	1, 2, 3, 4, 5*	5
			Bakat yang dimiliki	6, 7, 8, 9, 10*	5
	Eksternal	Fisik/Fisiologis	Keadaan Fisik	11, 12, 13, 14*	4
		Guru	Cara menyampaikan materi	15, 16, 17, 18, 19*	5
		Materi	Semua materi yang diajarkan	20, 21, 22, 23, 24*	5
		Sarana dan Prasarana	Ketersediaan perlengkapan	25, 26, 27, 28, 29*	5
		Keadaan Lingkungan	Keadaan Lingkungan Sekolah	30, 31, 32, 33, 34, 35*	6
<b>Jumlah</b>					<b>35</b>

e. Menyusun butir-butir instrumen

Berdasarkan kisi-kisi instrumen yang telah disusun kemudian dijabarkan lebih lanjut menjadi butir-butir instrumen, baik dalam bentuk pernyataan maupun pertanyaan.

2. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa skala psikologi yang diberikan kepada peserta didik kelas 8 di kelas sebelum olahraga dimulai. Pengisian skala psikologi dilakukan dengan cara menunggu pada saat pengisian dengan tidak memberikan pengaruh kepada setiap responden ketika mengisi skala psikologi. Skala psikologi yang digunakan adalah skala psikologi tertutup yang jawaban sudah disediakan sehingga responden tinggal memilih alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

**F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

1. Validitas Instrumen

Instrumen dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat dengan tepat mengukur apa yang hendak diukur. Dengan kata lain validitas berkaitan dengan “Ketepatan” dengan alat ukur. Instrumen yang valid akan menghasilkan data yang valid pula (Widoyoko, 2017: 141). Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi.

Secara teknis proses diolah dan dianalisis menggunakan bantuan komputer yaitu dengan program SPSS 16. Menurut Widoyoko (2017: 149-150), penafsiran harga koefisien korelasi dilakukan dengan membandingkan harga  $r_{xy}$  dengan harga

kritik. Adapun harga kritik untuk validitas butir instrumen adalah 0,1484. Apabila  $r_{xy}$  lebih besar atau sama dengan 0,1484 ( $r_{xy} \geq 0,1484$ ) nomor butir tersebut dapat dikatakan valid. Sebaliknya jika  $r_{xy}$  lebih kecil dari 0,1484 ( $r_{xy} < 0,1484$ ) nomor butir tersebut dikatakan tidak valid. Analisis selanjutnya hanya dilakukan terhadap data dari butir-butir instrumen yang valid saja, sedangkan butir instrumen yang tidak valid harus dikeluarkan dari analisis selanjutnya.

Berdasarkan hasil uji validitas diperoleh bahwa terdapat 1 item butir soal yang gugur yaitu nomor item 29. Sehingga dari 35 butir soal terdapat 34 butir soal yang menjadi skala psikologi penelitian.

## 2. Reliabilitas Instrumen

Berdasarkan pendapat Arikunto (2010: 221), reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang baik tidak akan bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu. Instrumen yang sudah dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dipercaya.

Analisis keandalan butir hanya dilaksanakan pada butir-butir yang valid saja, tidak pada data yang belum diuji ke validannya atau kesahihannya. Menurut Widoyoko (2017: 163), instrumen non tes bentuk skala psikologi dengan skala *Likert* analisis reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha*.

Perhitungan reliabilitas dapat diselesaikan dengan menggunakan program SPSS 16. Widoyoko (2017: 165), menjelaskan bahwa langkah selanjutnya untuk mengetahui instrumen reliabel atau tidak yaitu mengkonsultasikan dengan harga kritik atau standar reliabilitas. Harga kritik untuk indeks reliabilitas instrumen adalah 0,7. Instrumen dikatakan reliabel jika nilai koefisien *Alpha* lebih besar dari harga kritik. Berdasarkan hasil uji reliabilitas diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,845, sehingga instrumen dapat dikatakan reliabel karena lebih besar dari 0,7.

Tabel 5. 1 Kisi-kisi instrumen setelah validitas

Variabel	Faktor	Sub Faktor	Indikator	Nomor	Jumlah
Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik <i>jigsaw</i> pada permainan bola besar	Internal	Psikis/Psikologis	Minat peserta didik terhadap pembelajaran dengan pendekatan <i>jigsaw</i>	1, 2, 3, 4, 5*	5
			Bakat yang dimiliki	6, 7, 8, 9, 10*	5
		Fisik/Fisiologis	Keadaan Fisik	11, 12, 13, 14*	4
	Eksternal	Guru	Cara menyampaikan materi	15, 16, 17, 18, 19*	5
		Materi	Semua materi yang diajarkan	20, 21, 22, 23, 24*	5
		Sarana dan Prasarana	Ketersediaan perlengkapan	25, 26, 27, 28	4
		Keadaan Lingkungan	Keadaan Lingkungan Sekolah	30, 31, 32, 33, 34, 35*	6
<b>Jumlah</b>					<b>34</b>

## G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis data yaitu metode statistik deskriptif yang di dalamnya akan dikemukakan cara-cara penyajian data, dengan tabel biasa maupun distribusi frekuensi; grafik garis maupun batang; diagram lingkaran; penjelasan kelompok melalui modus, median, mean, dan variasi kelompok melalui rentang dan simpangan baku (Sugiyono, 2011: 29). Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 16. Data yang telah diperoleh merupakan data kasar dari tiap-tiap butir. Selanjutnya data kasar tersebut diubah menjadi nilai dengan cara memasukkan ke dalam kategori yang telah ditentukan. Pada pengelompokan data, akan ditentukan terlebih dahulu kategori faktor tanggapan berdasarkan acuan klasifikasi kategori, menurut Azwar (2003: 163), norma kategori jenjang sebagai berikut:

Tabel 6. 1 Norma Kategori Jenjang

No.	Rentangan Normal	Kategori
1.	$X \geq Mi + 1,8 (SDi)$	Sangat Baik
2.	$Mi + 0,6 (SDi) \leq X < Mi + 1,8 (SDi)$	Baik
3.	$Mi - 0,6 (SDi) \leq X < Mi + 0,6 (SDi)$	Cukup Baik
4.	$Mi - 1,8 (SDi) \leq X < Mi - 0,6 (SDi)$	Tidak Baik
5.	$X < (Mi - 1,8 (SDi))$	Sangat Tidak Baik

Keterangan :

$Mi$  = *Mean* Ideal (rata-rata)

$SDi$  = Standar Deviasi Ideal

Setelah data dikelompokkan dalam setiap kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data dengan rumus persentase sesuai dengan rumus Anas Sudijono (2011: 446) dalam sebagai berikut:

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = persentase

f = frekuensi

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/banyaknya individu)

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian tentang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar. Penelitian ini dilakukan pada Senin, 12 Februari 2018 – Sabtu, 17 Februari 2018 dan diperoleh responden sebanyak 175 orang. Dari hasil di atas akan dideskripsikan sebagai berikut:

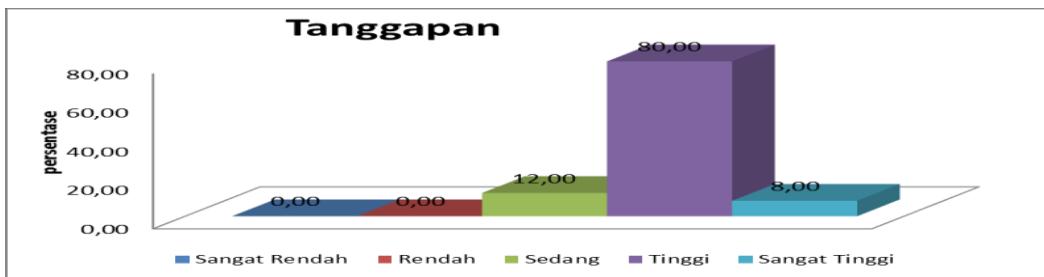
##### **1. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw***

Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar dengan rata-rata sebesar 103,23, nilai tengah sebesar 102, nilai sering muncul sebesar 102 dan *standar deviasi* sebesar 7,65. Skor maksimal 132 dan skor minimal sebesar 82. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar sebagai berikut:

Tabel 7. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw pada Permainan Bola Besar

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 115,60$	14	8,00	Sangat Baik
2	$95,20 \leq X < 115,60$	140	80,00	Baik
3	$74,80 \leq X < 95,20$	21	12,00	Cukup baik
4	$54,40 \leq X < 74,80$	0	0,00	Tidak baik
5	$X < 54,40$	0	0,00	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 103,23. Kategori sangat baik 14 orang atau 8,00%, kategori baik 140 orang atau 80%, kategori cukup baik 21 orang atau 12,00%, kategori tidak baik 0 orang atau 0% dan kategori sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berdasarkan keterangan di atas untuk memperjelas hasil pengukuran tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar, maka dibentuk menjadi diagram batang sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw pada Permainan Bola Besar

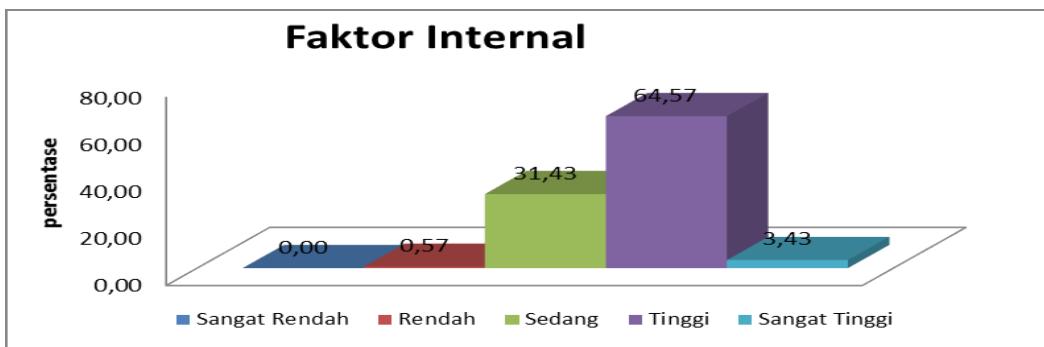
## 2. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Faktor Internal

Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor internal dengan rata-rata sebesar 41,28, nilai tengah sebesar 41, nilai sering muncul sebesar 42 dan *standar deviation* sebesar 3,65. Skor maksimal sebesar 52 dan skor minimal sebesar 30. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor internal sebagai berikut:

Tabel 8. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Faktor Internal

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 47,60$	6	3,43	Sangat Baik
2	$39,20 \leq X < 47,60$	113	64,57	Baik
3	$30,80 \leq X < 39,20$	55	31,43	Cukup baik
4	$22,40 \leq X < 30,80$	1	0,57	Tidak baik
5	$X < 22,40$	0	0	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor internal adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 41,28. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor internal yang berkategori sangat baik 6 orang atau 3,43%, baik 113 orang atau 64,57%, cukup baik 55 orang atau 31,43%, tidak baik 1 orang atau 0,57% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor internal:



Gambar 2. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Faktor Internal

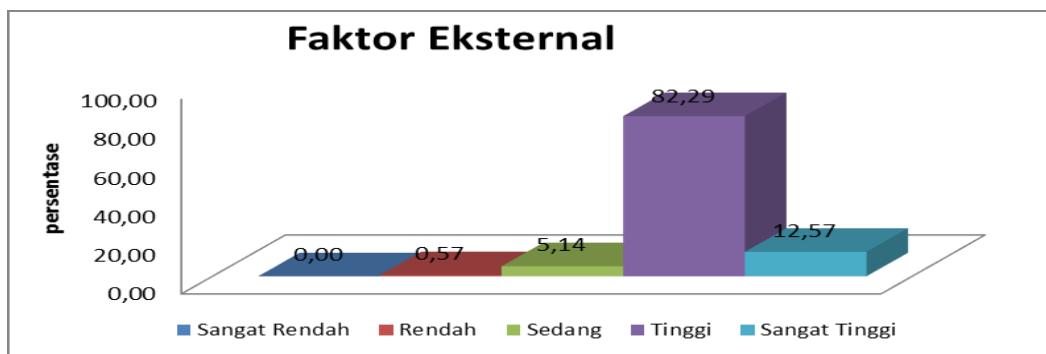
### 3. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Faktor Eksternal

Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor eksternal dengan rata-rata sebesar 61,94, nilai tengah sebesar 61, nilai sering muncul sebesar 59 dan *standar deviation* sebesar 5,07. Skor maksimal sebesar 80 dan skor minimal sebesar 51. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor eksternal sebagai berikut:

Tabel 9. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Faktor Eksternal

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 68,00$	22	12,57	Sangat Baik
2	$56,00 \leq X < 68,00$	144	82,29	Baik
3	$44,00 \leq X < 56,00$	9	5,14	Cukup baik
4	$32,00 \leq X < 44,00$	1	0,57	Tidak baik
5	$X < 32,00$	0	0,00	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor eksternal adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 61,94. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman faktor eksternal yang berkategori sangat baik 22 orang atau 12,57%, baik 144 orang atau 82,29%, cukup baik 9 orang atau 5,14%, tidak baik 1 orang atau 0,57% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan faktor eksternal:



Gambar 3. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Faktor Eksternal

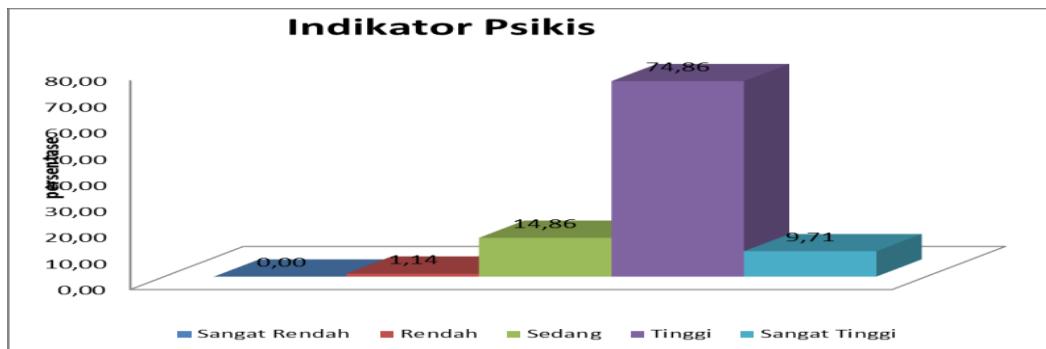
#### 4. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Indikator Psikis

Dari data di atas dapat dideskripsikan tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator psikis dengan rata-rata sebesar 29,84, nilai tengah sebesar 30, nilai sering muncul sebesar 30 dan *standar deviation* sebesar 2,69. Skor maksimal sebesar 39 dan skor minimal sebesar 21. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator psikis sebagai berikut:

Tabel 10. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Psikis

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 34,00$	17	9,71	Sangat Baik
2	$28,00 \leq X < 34,00$	131	74,86	Baik
3	$22,00 \leq X < 28,00$	26	14,86	Cukup baik
4	$16,00 \leq X < 22,00$	2	1,14	Tidak baik
5	$X < 16,00$	0	0,00	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator psikis adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 29,84. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator psikis yang berkategori sangat baik 17 orang atau 9,71%, baik 131 orang atau 74,86%, cukup baik 26 orang atau 14,86%, tidak baik 2 orang atau 1,14% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator psikis:



Gambar 4. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator Psikis

## 5. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Indikator Fisik

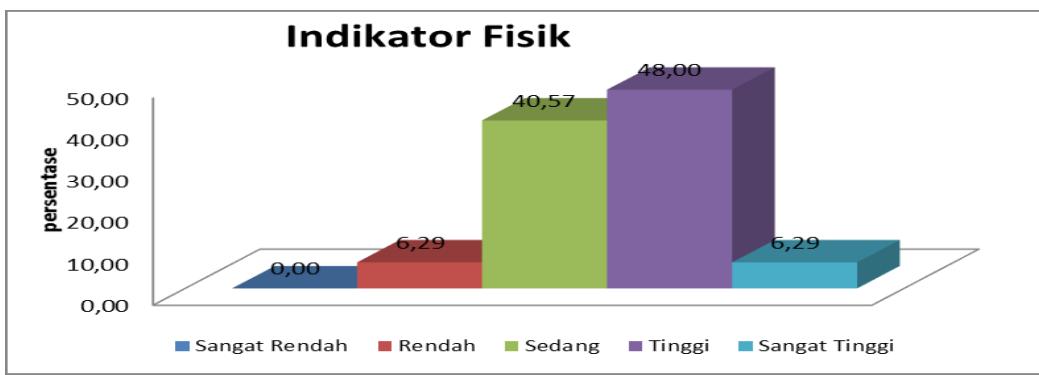
Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator fisik dengan rata-rata sebesar 11,43, nilai tengah sebesar 12, nilai sering muncul sebesar 12 dan *standar deviation* sebesar 1,53. Skor maksimal sebesar 16 dan skor minimal sebesar 7. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator fisik sebagai berikut:

Tabel 11. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Fisik

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 13,60$	11	6,29	Sangat Baik
2	$11,20 \leq X < 13,60$	84	48,00	Baik
3	$8,80 \leq X < 11,20$	71	40,57	Cukup baik
4	$6,40 \leq X < 8,80$	11	6,29	Tidak baik
5	$X < 6,40$	0	0,00	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator fisik adalah baik dengan pertimbangan

rata-rata sebesar 11,43. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator fisik yang berkategori sangat baik 11 orang atau 6,29%, baik 84 orang atau 48%, cukup baik 71 orang atau 40,57%, tidak baik 11 orang atau 6,29% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator fisik:



Gambar 5. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator Fisik

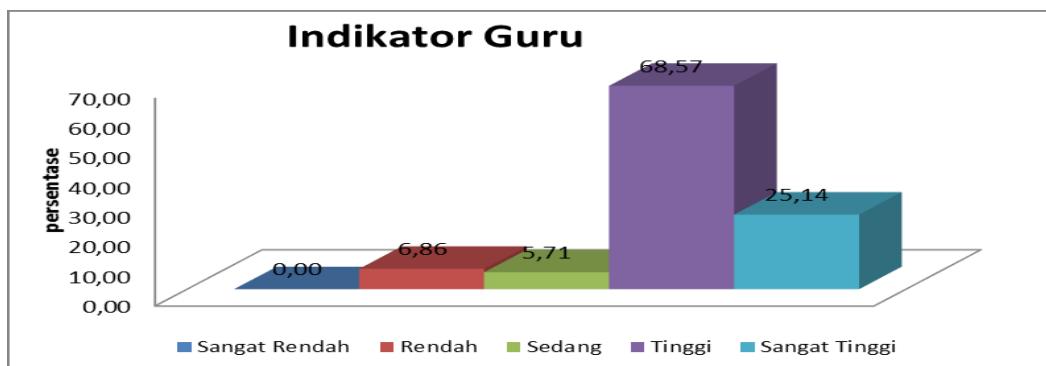
## 6. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Indikator Guru

Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator guru dengan rata-rata sebesar 15,62, nilai tengah sebesar 15, nilai sering muncul sebesar 15 dan *standar deviation* sebesar 1,63. Skor maksimal sebesar 20 dan skor minimal sebesar 10. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator guru sebagai berikut:

Tabel 12. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Guru

No	Interval	Frekuensi	Percentase (%)	Kategori
1	$X \geq 17,00$	44	25,14	Sangat Baik
2	$14,00 \leq X < 17,00$	120	68,57	Baik
3	$11,00 \leq X < 14,00$	10	5,71	Cukup baik
4	$8,00 \leq X < 11,00$	12	6,86	Tidak baik
5	$X < 8,00$	0	0	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator guru adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 15,62. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator guru yang berkategori sangat baik 44 orang atau 25,14%, baik 120 orang atau 68,57%, cukup baik 10 orang atau 5,71%, tidak baik 12 orang atau 6,86% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator guru:



Gambar 6. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator Guru

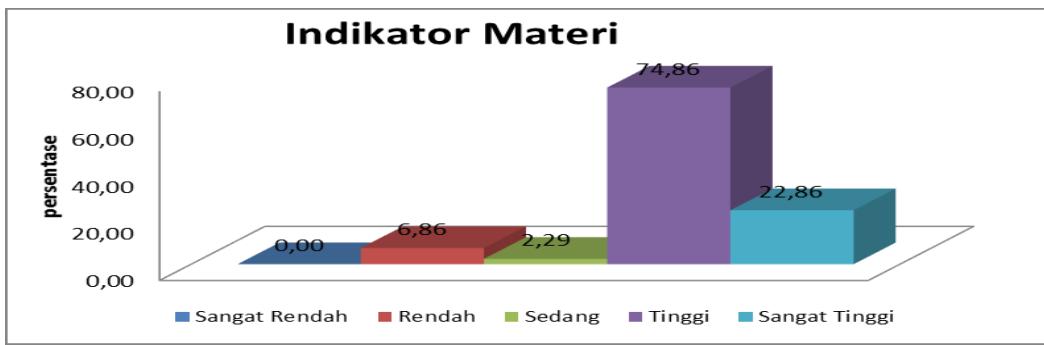
## 7. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Indikator Materi

Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator materi dengan rata-rata sebesar 15,64, nilai tengah sebesar 15, nilai sering muncul sebesar 15 dan *standar deviation* sebesar 1,48. Skor maksimal sebesar 20 dan skor minimal sebesar 11. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator materi sebagai berikut:

Tabel 13. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Materi

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 17,00$	40	22,86	Sangat Baik
2	$14,00 \leq X < 17,00$	131	74,86	Baik
3	$11,00 \leq X < 14,00$	4	2,29	Cukup baik
4	$8,00 \leq X < 11,00$	12	6,86	Tidak baik
5	$X < 8,00$	0	0	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator materi adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 15,64. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator materi yang berkategori sangat baik 40 orang atau 22,86%, baik 131 orang atau 74,86%, cukup baik 4 orang atau 2,29%, tidak baik 12 orang atau 6,86% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator materi:



Gambar 7. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman bedasarkan Indikator Materi

### 8. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Indikator Sarana

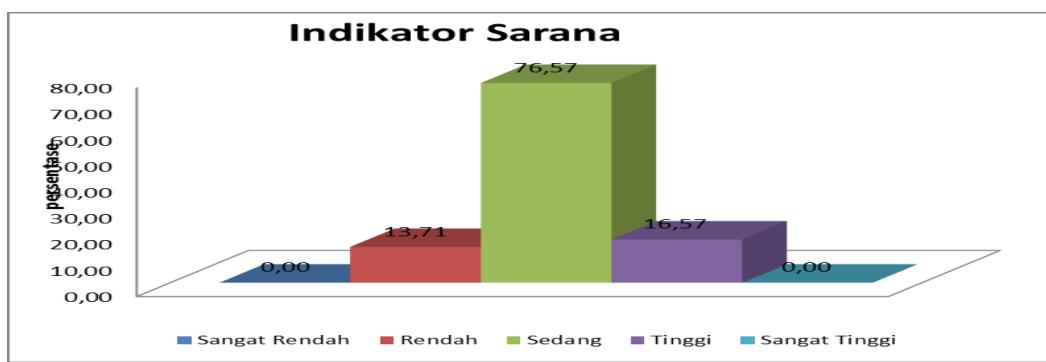
Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator sarana dengan rata-rata sebesar 12,37, nilai tengah sebesar 12, nilai sering muncul sebesar 12 dan *standar deviation* sebesar 1,40. Skor maksimal sebesar 16 dan skor minimal sebesar 10. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator sarana sebagai berikut:

Tabel 14. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Sarana

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 17,00$	0	0,00	Sangat Baik
2	$14,00 \leq X < 17,00$	29	16,57	Baik
3	$11,00 \leq X < 14,00$	134	76,57	Cukup baik
4	$8,00 \leq X < 11,00$	24	13,71	Tidak baik
5	$X < 8,00$	0	0,00	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator sarana adalah cukup baik dengan

pertimbangan rata-rata sebesar 12,37. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator sarana yang berkategori sangat baik 0 orang atau 0,00%, baik 29 orang atau 16,57%, cukup baik 134 orang atau 76,57%, tidak baik 24 orang atau 13,71% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator sarana:



Gambar 8. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator Sarana

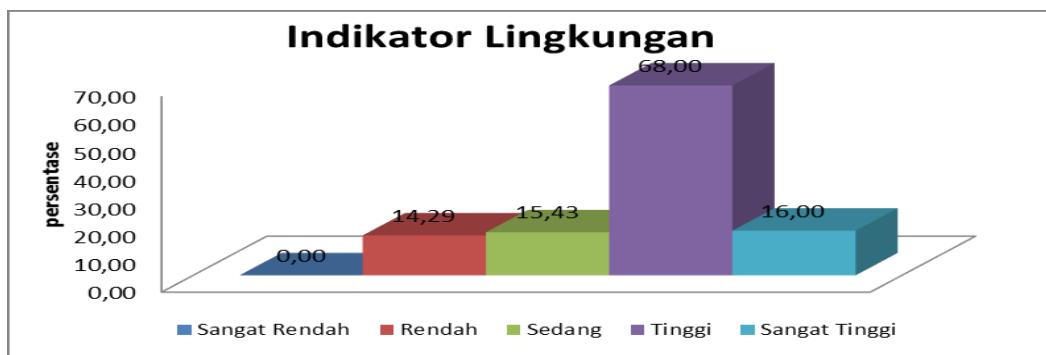
#### 9. Deskripsi Hasil Tingkat Tanggapan Peserta Didik berdasarkan Indikator Lingkungan

Hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator lingkungan dengan rata-rata sebesar 18,30, nilai tengah sebesar 18, nilai sering muncul sebesar 18 dan *standar deviation* sebesar 2,09. Skor maksimal sebesar 24 dan skor minimal sebesar 13. Berdasarkan rumus kategori yang telah ditentukan, analisis data hasil tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator lingkungan sebagai berikut:

Tabel 15. 1 Kategorisasi Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Berdasarkan Indikator Lingkungan

No	Interval	Frekuensi	Persentase (%)	Kategori
1	$X \geq 20,40$	28	16	Sangat Baik
2	$16,80 \leq X < 20,40$	119	68	Baik
3	$13,20 \leq X < 16,80$	27	15,43	Cukup baik
4	$9,60 \leq X < 13,20$	25	14,29	Tidak baik
5	$X < 9,60$	0	0	Sangat Tidak baik
Jumlah		175	100	

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator lingkungan adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 18,30. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan indikator lingkungan yang berkategori sangat baik 28 orang atau 16,00%, baik 119 orang atau 68,00%, cukup baik 27 orang atau 15,43%, tidak baik 25 orang atau 14,29% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%. Berikut adalah diagram batang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator lingkungan:



Gambar 9. 1 Diagram Batang Tingkat Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman berdasarkan Indikator Lingkungan

## **B. Pembahasan**

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan tentang tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar diperoleh hasil secara keseluruhan yaitu baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 103,23. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar yang berkategori sangat baik 14 orang atau 8,00%, berkategori baik 140 orang atau 80%, berkategori cukup baik 21 orang atau 12,00%, berkategori tidak baik 0 orang atau 0% dan berkategori sangat tidak baik 0 orang atau 0%.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar di SMP N 3 Sleman menunjukkan hasil yang baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani pada permainan bola besar mendapatkan tanggapan yang baik. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu pembelajaran yang dinanti oleh siswa. Akan tetapi, pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani yang tidak dikemas dengan baik akan menurunkan motivasi belajar siswa. Pengemasan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui model pembelajaran kooperatif *jigsaw* ini dapat meningkatkan tanggapan yang baik oleh siswa. Selain itu, memberikan kesempatan siswa untuk bergerak dan mengeluarkan imajinasinya dalam pembelajaran

pendidikan jasmani akan membantu siswa memaksimalkan keaktifan dan motivasi belajarnya sehingga siswa akan memiliki tanggapan yang baik terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Tanggapan yang baik oleh siswa akan menghasilkan proses pembelajaran yang maksimal dan akan memotivasi siswa pada pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggapan yang baik terhadap pembelajaran pendidikan jasmani yang dilakukan. Tanggapan yang baik ini dipengaruhi oleh faktor dari dalam dan faktor dari luar diri siswa. Faktor dari luar memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan faktor dari dalam. Hal ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang diberikan oleh guru memiliki pengaruh yang lebih besar dibandingkan pengaruh yang ada pada diri dalam siswa. Pengemasan pembelajaran yang menyesuaikan kebutuhan dan karakteristik siswa akan lebih memiliki kontribusi yang baik pada tanggapan siswa, motivasi belajar dan hasil belajar. Melihat faktor dari dalam yaitu indikator psikis minat, bakat dan fisik siswa yang berbeda dari dalam diri siswa menjadi hal yang harus dikemas oleh guru agar siswa memiliki tanggapan dan motivasi belajar yang baik. Menurut Priansa (2017: 347), keunggulan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* salah satunya yaitu mampu mengembangkan hubungan antarpribadi positif di antara peserta didik yang memiliki kemampuan belajar yang berbeda. Perbedaan yang ada pada diri siswa tersebut dapat diminimalisir melalui pembelajaran model *jigsaw* yang diterapkan. Hal ini mengingat permainan bola besar meruapakan permainan beregu yang memiliki

karakteristik permainan yang membutuhkan kolektifitas tim. Pembelajaran model *jigsaw* tersebut tepat untuk pembelajaran permainan bola besar.

Selain faktor dari dalam diri siswa, faktor dari luar siswa seperti guru, materi, sarana dan lingkungan juga mempengaruhi tingkat tanggapan siswa terhadap pembelajaran yang telah dilakukan. Guru sebagai pemegang peran dan fasilitator pembelajaran mampu memberikan pembelajaran yang baik sehingga siswa memiliki tanggapan yang baik terhadap peran guru dalam pembelajaran tersebut. Guru sebagai pengemas pembelajaran tentunya harus mampu memilih dan memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik permainan yang akan diajarkan. Selain itu, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran juga memegang peran terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Pengemasan pembelajaran juga memperhatikan ketersediaan saran dan prasarana yang dimiliki. Minimnya sarana dan prasarana harus mampu diminimalisir oleh guru dengan mengemas pembelajaran dengan baik. Berdasarkan hasil penelitian bahwa tanggapan siswa terhadap sarana dan prasarana hanya memiliki kategori sedang. hal ini menunjukkan bahwa ketersediaan perlengkapan pembelajaran di sekolah tersebut belum maksimal untuk menunjang pembelajaran dengan model *jigsaw*.

Selain dukungan sarana dan prasarana pembelajaran, sekolah juga harus mampu menciptakan kondisi lingkungan sekolah yang kondusif. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa memiliki tanggapan yang baik terhadap kondisi lingkungan. Lingkungan yang mendukung untuk pembelajaran di mana sekolah mampu memberikan lokasi pembelajaran yang nyaman dan aman untuk

pembelajaran olahraga. Rasa nyaman dan aman siswa akan membantu keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Pelaksanaan penelitian ini diupayakan semaksimal mungkin sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Namun, demikian masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari, antara lain:

1. Instrumen penelitian kurang luas lingkupnya sehingga memungkinkan ada unsur-unsur yang lebih penting tidak masuk/tidak terungkap dalam instrumen penelitian.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian skala psikologi sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian seperti adanya saling bersamaan dalam pengisian skala psikologi.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan maka dapat dimbil kesimpulan bahwa tingkat tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar adalah baik dengan pertimbangan rata-rata sebesar 103,23. Tanggapan peserta didik SMP N 3 Sleman terhadap pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan model pembelajaran kooperatif teknik *jigsaw* pada permainan bola besar yang berkategori sangat baik 14 orang atau 8,00%, baik 140 orang atau 80%, cukup baik 21 orang atau 12,00%, tidak baik 0 orang atau 0% dan sangat tidak baik 0 orang atau 0%.

#### **B. Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini mempunyai beberapa implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan evaluasi yang bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani supaya dalam melaksanakan pembelajaran lebih optimal dan menyampaikan semua materi yang ada dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya dalam materi permainan bola besar, baik dari faktor internal atau eksternal.

2. Adanya hasil ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk menentukan tindakan berdasarkan hasil penelitian tersebut.

### **C. Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, saran yang dapat disampaikan adalah:

1. Bagi guru disarankan lebih berinovasi dalam menyampaikan materi kebugaran jasmani, supaya proses pembelajaran berjalan lebih menarik dan peserta didik lebih antusias dalam mengikutinya.
2. Bagi sekolah, sebaiknya meningkatkan kualitas maupun kuantitas sarana dan prasarana yang sesuai dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran khususnya kebugaran jasmani.
3. Bagi peserta didik kelas VIII SMP N 3 Sleman diharapkan agar dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, khususnya dalam materi kebugaran jasmani lebih memahami tujuan dan manfaat yang didapat dalam pembelajaran jasmani dan lebih menikmati pembelajaran kebugaran jasmani.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Jakrta: Ilmu.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmani, J.M. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: Diva Press.
- Azwar, S. (2003). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin. (2009). *Psikologi Pendidikan Refleksi Teoretis Terhadap Fenomena*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dakir. (1993). *Dasar-dasar Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dalyono. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Daryanto., Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir untuk Instrumen*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Huda, M. (2015). *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis dan Paragdigmatis*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. (2010). *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Majid, A. (2014). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mulyasa. (2014). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Priansa, D.J. (2017). *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran*. Bandung: Pustaka Setia.
- Rahayu, E.T. (2013). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Rochman, C. & Majid, A. (2015). *Pendekatan Ilmiah dalam Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Taniredja, T., Faridli, E.M., & Harmianto, S. (2015). *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, Dini. (2014). *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, W. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada.
- Sarwono, S.W. (2006). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.
- Soemanto, W. (2003). *Psikologi Pendidikan Landasan Kerja Pemimpin Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudijono, A. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo.

Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2011). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Suryabrata, S. (2011). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.

Suryabrata, S. (2012). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syah, M. (2014). *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

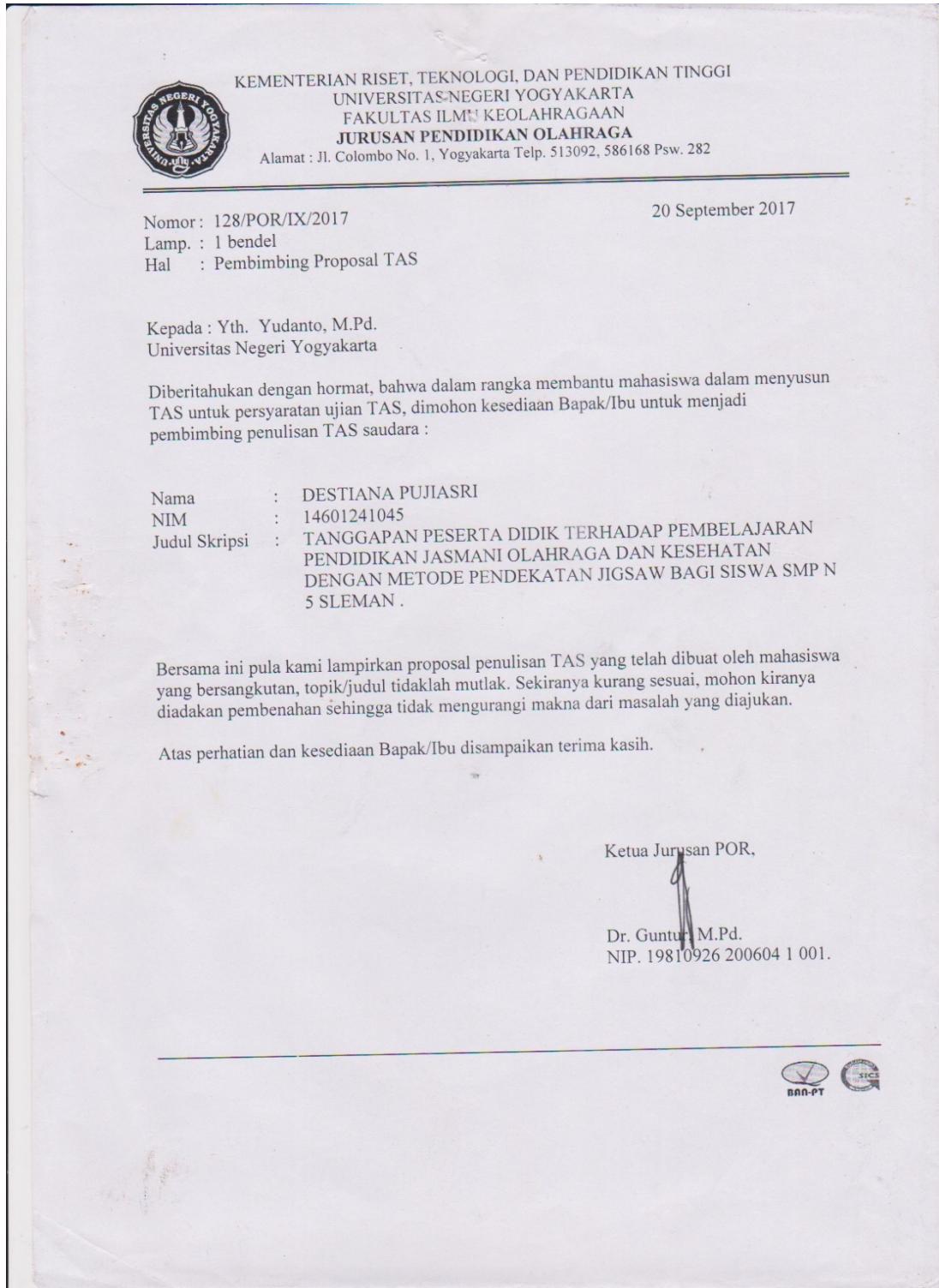
Wena, Made. (2011). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.

Widoyoko, E.P. (2017). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Zulkifli. (2005). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## **LAMPIRAN**

## Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



Lampiran 2. Kartu Bimbingan

**KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : Destiana Pujiastri

NIM : 14601241045

Program Studi : PJKR

Pembimbing : Yudanto, M.Pd.

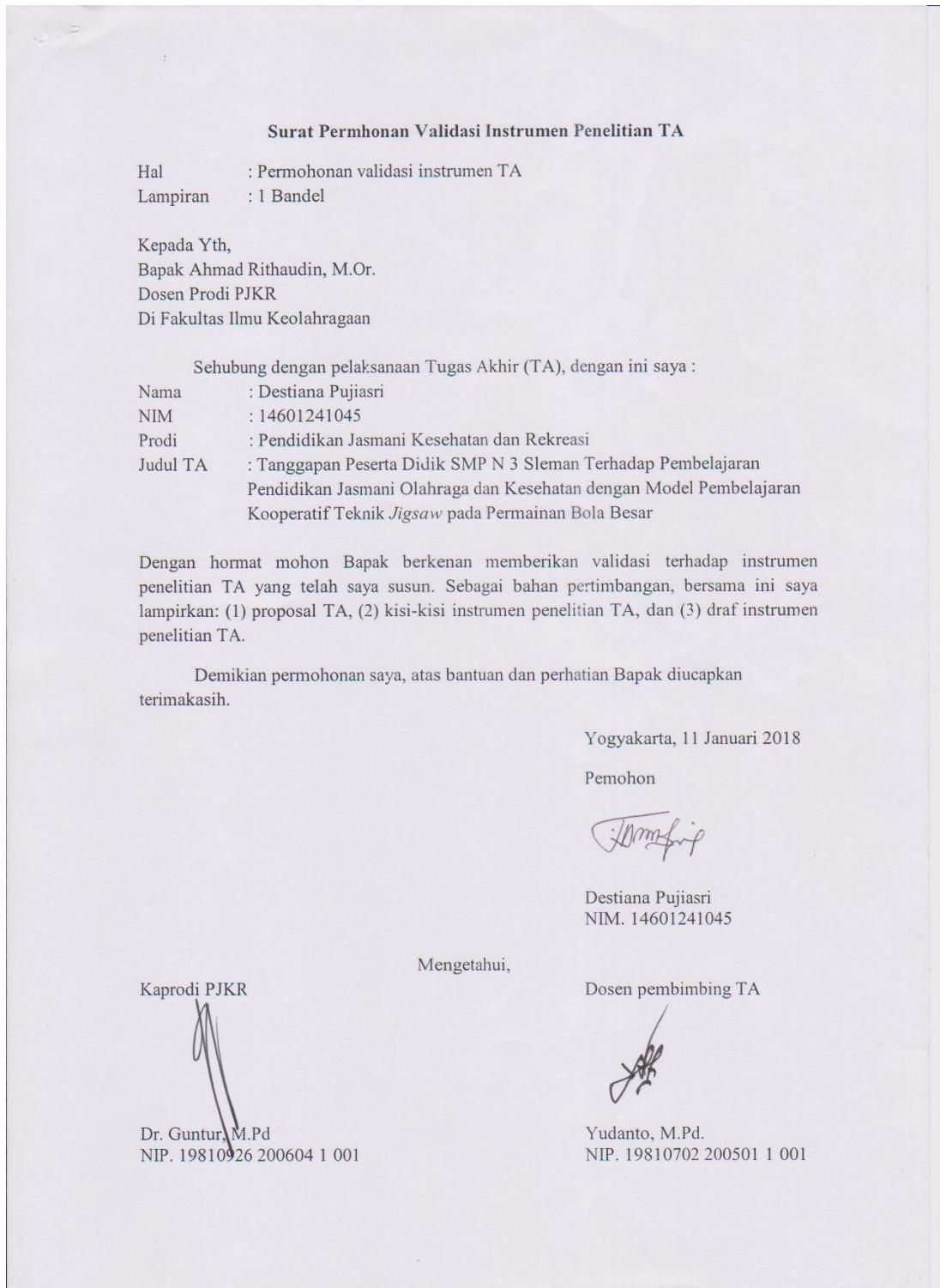
No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	2/11 2017	Konfirmasi	
2.	30/11 2017	Latar Belakang Masalah	
3.	7/12 2017	BAB I	
4.	14/12 2017	Kajian Teori	
5.	18/12 2017	BAB II	
6.	22/12 2017	BAB III	
7.	28/12 2017	Kisi-kisi Instrumen	
8.	5/1 2018	Instrumen	
9.	6/1 2018	Instrumen & segera mengurus validasi dan ijin penelitian	
10.	2/3 2018	Validitas, Reliabilitas, dan Hasil penelitian	
11.	9/3 2018	BAB V dan Daftar Pustaka	
12.	12/3 2018	Keseluruhan	

Ketua Jurusan POR,

Dr. Guntur, M.Pd.  
NIP. 19810926 200604 1 001.



### Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen



## Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen

### **SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini ;

Nama : Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP : 19810125 200604 1 001  
Jurusan : POR

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Destiana Pujiastri  
NIM : 14601241045  
Prodi : PJKR  
Judul TA : Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw* pada Permainan Bola Besar

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
- Layak digunakan dengan perbaikan
- Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan.

dengan catatan dan saran/ perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18/11/18.  
Validator,



Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP. 19810125 200604 1 001

Catatan:

- Beri tanda ✓

## Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen

### Hasil Validasi Instrumen Penelitian TA

Nama Mahasiswa : Destiana Pujasri  
NIM : 14601241045  
Judul TA : Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw* pada Permainan Bola Besar

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
1		- Setiap kalimat usahakan diperjelas dg "kata2" teknik <i>jigsaw</i>
		- Hindari kalimat / pernyataan yg masih kabur / bersifat umum.
	Komentar Umum/ Lain-lain:	

18/1/18  
Yogyakarta,.....  
Validator,



Ahmad Rithaudin, M.Or.  
NIP. 19810125 200604 1 001

## Lampiran 6. Surat Permohonan Izin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Email : humas\_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 01.21/UN.34.16/PP/2018.

11 Januari 2018.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.**

**Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Sleman.**

**Jl. Candi Gebang, Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta.**

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Destiana Pujiastri  
NIM : 14601241045

Program Studi : PJKR.

Dosen Pembimbing : Yudanto, M.Pd.

NIP : 198107022005011001

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Januari s/d Maret 2018

Tempat/Objek : SMP N 3 Sleman.

Judul Skripsi : Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Model Pembelajaran kooperatif Teknik Jigsaw Pada Permainan Bola Besar.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.



**Tembusan :**

1. Kepala SMP N 3 Sleman.
2. Kaprodi PJKR.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

## Lampiran 7. Surat Izin Penelitian



### PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Boran, Triadi, Sleman, Yogyakarta 55511  
Telepon (0274) 864650, Faksimile (0274) 864650  
Website: [www.slemankab.go.id](http://www.slemankab.go.id), E-mail : [kesbang.sleman@yahoo.com](mailto:kesbang.sleman@yahoo.com)

#### SURAT IZIN

Nomor : 070 / Kesbangpol / 159 / 2018

#### TENTANG PENELITIAN

#### KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Dasar : Peraturan Bupati Sleman Nomor : 32 Tahun 2017 Tentang Izin Penelitian, Izin Praktik Kerja Lapangan, Dan Izin Kuliah Kerja Nyata.

Menunjuk : Surat dari Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY

Nomo : 01.21/UN.34.16/PP/2018

Tanggal : 11 Januari 2018

Hal : Rekomendasi Penelitian

#### MENGIZINKAN :

Kepada :  
Nama : Destiana Pujiarsi  
No.Mhs/NIM/NIP/NIK : 14601241045  
Program/Tingkat : S1  
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta  
Alamat instansi/Perguruan Tinggi : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta  
Alamat Rumah : Jogokerten RT 05 RW 13 Trimulyo Sleman  
No. Telp / HP : 081804131620  
Untuk : Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / PKL dengan judul  
Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan  
Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif  
Teknik Jigsaw Pada Permainan Bola Besar  
Lokasi : SMP N 3 Sleman

Waktu : Selama 3 Bulan mulai tanggal 15 Januari 2018 s/d 16 April 2018

#### Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.
2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.
3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.
4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.
5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di Sleman

Pada Tanggal : 15 Januari 2018

a.n. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Sekretaris

Drs. Ahmad Yuno Nurkaryadi, M.M  
Pembina Tingkat I, IV/b  
NIP 19621002 198603 1 010

#### Tembusan :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Kepala SMP 3 Sleman
3. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman
4. Dekan FIK UNY
5. Yang Bersangkutan

## Lampiran 8. Surat Keterangan Penelitian



### PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 3 SLEMAN

Alamat : Jl. Magelang KM 10 Yogyakarta Telp. : 868311 Kopos : 55511

#### SURAT KETERANGAN NOMOR : 421 / 042

Yang bertanda tangan dibawah ini.

Kepala sekolah SMP Negeri 3 Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Destiana Pujiyanti

No. Mahasiswa / NIM: 14601241045

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi dengan judul:

**“Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jamsani Olahraga dan Kesehatan dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Jigsaw”**

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Lampiran 9. Statistika

Statistics										
	TANGGA PAN	INTERNA L	EKSTER NAL	PSIKIS	FISIK	GURU	MATERI	SARAN A	LINGKUN GAN	
N	Valid	175	175	175	175	175	175	175	175	175
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		103.2229	41.2800	61.9429	29.8457	11.4343	15.6229	15.6400	12.3771	18.3029
Median		102.0000	41.0000	61.0000	30.0000	12.0000	15.0000	15.0000	12.0000	18.0000
Mode		102.00	42.00	59.00	30.00	12.00	15.00	15.00	12.00	18.00
Std. Deviation		7.65428	3.64619	5.07497	2.68974	1.53315	1.62790	1.48231	1.40014	2.09398
Range		50.00	22.00	29.00	17.00	9.00	10.00	9.00	6.00	11.00
Minimum		82.00	30.00	51.00	21.00	7.00	10.00	11.00	10.00	13.00
Maximum		132.00	52.00	80.00	38.00	16.00	20.00	20.00	16.00	24.00

TANGGAPAN

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	82	1	.6	.6
	88	1	.6	.6
	90	3	1.7	1.7
	91	1	.6	.6
	93	3	1.7	1.7
	94	5	2.9	2.9
	95	7	4.0	4.0
	96	7	4.0	4.0
	97	5	2.9	2.9
	98	11	6.3	6.3
	99	8	4.6	4.6

100	14	8.0	8.0	37.7
101	14	8.0	8.0	45.7
102	18	10.3	10.3	56.0
103	9	5.1	5.1	61.1
104	8	4.6	4.6	65.7
105	9	5.1	5.1	70.9
106	7	4.0	4.0	74.9
107	6	3.4	3.4	78.3
108	6	3.4	3.4	81.7
109	3	1.7	1.7	83.4
110	3	1.7	1.7	85.1
111	2	1.1	1.1	86.3
112	3	1.7	1.7	88.0
113	1	.6	.6	88.6
114	2	1.1	1.1	89.7
115	4	2.3	2.3	92.0
116	1	.6	.6	92.6
117	3	1.7	1.7	94.3
118	2	1.1	1.1	95.4
119	3	1.7	1.7	97.1
120	1	.6	.6	97.7
123	1	.6	.6	98.3
126	1	.6	.6	98.9
129	1	.6	.6	99.4
132	1	.6	.6	100.0
Total	175	100.0	100.0	

#### INTERNAL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	30	.6	.6	.6
	31	2	1.1	1.7
	34	1	.6	2.3
	35	3	1.7	4.0
	36	6	3.4	7.4
	37	10	5.7	13.1
	38	12	6.9	20.0

39	21	12.0	12.0	32.0
40	14	8.0	8.0	40.0
41	21	12.0	12.0	52.0
42	26	14.9	14.9	66.9
43	14	8.0	8.0	74.9
44	15	8.6	8.6	83.4
45	10	5.7	5.7	89.1
46	9	5.1	5.1	94.3
47	4	2.3	2.3	96.6
49	1	.6	.6	97.1
50	1	.6	.6	97.7
51	2	1.1	1.1	98.9
52	2	1.1	1.1	100.0
Total	175	100.0	100.0	

#### EKSTERNAL

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	51	1	.6	.6	.6
	52	2	1.1	1.1	1.7
	53	3	1.7	1.7	3.4
	54	1	.6	.6	4.0
	55	2	1.1	1.1	5.1
	56	6	3.4	3.4	8.6
	57	8	4.6	4.6	13.1
	58	15	8.6	8.6	21.7
	59	27	15.4	15.4	37.1
	60	22	12.6	12.6	49.7
	61	7	4.0	4.0	53.7
	62	13	7.4	7.4	61.1
	63	11	6.3	6.3	67.4
	64	11	6.3	6.3	73.7
	65	12	6.9	6.9	80.6
	66	9	5.1	5.1	85.7
	67	3	1.7	1.7	87.4
	68	5	2.9	2.9	90.3
	69	1	.6	.6	90.9

70	3	1.7	1.7	92.6
72	3	1.7	1.7	94.3
73	4	2.3	2.3	96.6
74	2	1.1	1.1	97.7
75	2	1.1	1.1	98.9
77	1	.6	.6	99.4
80	1	.6	.6	100.0
Total	175	100.0	100.0	

### PSIKIS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	21	1	.6	.6	.6
	22	1	.6	.6	1.1
	23	1	.6	.6	1.7
	24	1	.6	.6	2.3
	25	4	2.3	2.3	4.6
	26	9	5.1	5.1	9.7
	27	10	5.7	5.7	15.4
	28	19	10.9	10.9	26.3
	29	29	16.6	16.6	42.9
	30	39	22.3	22.3	65.1
	31	26	14.9	14.9	80.0
	32	9	5.1	5.1	85.1
	33	9	5.1	5.1	90.3
	34	9	5.1	5.1	95.4
	35	2	1.1	1.1	96.6
	36	4	2.3	2.3	98.9
	37	1	.6	.6	99.4
	38	1	.6	.6	100.0
	Total	175	100.0	100.0	

**FISIK**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	2	1.1	1.1	1.1
	8	7	4.0	4.0	5.1
	9	9	5.1	5.1	10.3
	10	24	13.7	13.7	24.0
	11	38	21.7	21.7	45.7
	12	57	32.6	32.6	78.3
	13	27	15.4	15.4	93.7
	14	9	5.1	5.1	98.9
	15	1	.6	.6	99.4
	16	1	.6	.6	100.0
	Total	175	100.0	100.0	

**GURU**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	1	.6	.6	.6
	12	1	.6	.6	1.1
	13	9	5.1	5.1	6.3
	14	26	14.9	14.9	21.1
	15	59	33.7	33.7	54.9
	16	35	20.0	20.0	74.9
	17	19	10.9	10.9	85.7
	18	15	8.6	8.6	94.3
	19	7	4.0	4.0	98.3
	20	3	1.7	1.7	100.0
	Total	175	100.0	100.0	

### MATERI

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11	1	.6	.6	.6
	13	3	1.7	1.7	2.3
	14	18	10.3	10.3	12.6
	15	91	52.0	52.0	64.6
	16	22	12.6	12.6	77.1
	17	16	9.1	9.1	86.3
	18	14	8.0	8.0	94.3
	19	6	3.4	3.4	97.7
	20	4	2.3	2.3	100.0
	Total	175	100.0	100.0	

### SARANA

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	10	12	6.9	6.9	6.9
	11	21	12.0	12.0	18.9
	12	87	49.7	49.7	68.6
	13	26	14.9	14.9	83.4
	14	12	6.9	6.9	90.3
	15	7	4.0	4.0	94.3
	16	10	5.7	5.7	100.0
	Total	175	100.0	100.0	

### LINGKUNGAN

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	13	1	.6	.6	.6
	14	6	3.4	3.4	4.0
	15	8	4.6	4.6	8.6
	16	13	7.4	7.4	16.0
	17	33	18.9	18.9	34.9
	18	42	24.0	24.0	58.9
	19	26	14.9	14.9	73.7
	20	18	10.3	10.3	84.0
	21	17	9.7	9.7	93.7

22	4	2.3	2.3	96.0
23	6	3.4	3.4	99.4
24	1	.6	.6	100.0
Total	175	100.0	100.0	

Lampiran 10. Validitas

NO ITEM	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	0,404	0,148	VALID
2	0,362	0,148	VALID
3	0,345	0,148	VALID
4	0,436	0,148	VALID
5	0,187	0,148	VALID
6	0,431	0,148	VALID
7	0,453	0,148	VALID
8	0,495	0,148	VALID
9	0,350	0,148	VALID
10	0,337	0,148	VALID
11	0,453	0,148	VALID
12	0,229	0,148	VALID
13	0,526	0,148	VALID
14	0,438	0,148	VALID
15	0,491	0,148	VALID
16	0,363	0,148	VALID
17	0,488	0,148	VALID
18	0,507	0,148	VALID
19	0,398	0,148	VALID
20	0,515	0,148	VALID
21	0,344	0,148	VALID
22	0,434	0,148	VALID
23	0,502	0,148	VALID
24	0,282	0,148	VALID
25	0,364	0,148	VALID
26	0,545	0,148	VALID
27	0,535	0,148	VALID
28	0,522	0,148	VALID
29	0,133	0,148	TIDAK VALID
30	0,558	0,148	VALID
31	0,301	0,148	VALID
32	0,563	0,148	VALID
33	0,482	0,148	VALID
34	0,444	0,148	VALID
35	0,238	0,148	VALID

Lampiran 11. Tabulasi

No Resp .	No Butir																													total				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	33	3	35			
1	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	2	2	104	
2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	107	
3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	1	3	4	3	3	3	4	3	4	106		
4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	2	2	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	1	1	3	101	
5	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	116		
6	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	2	4	1	1	3	100	
7	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	4	2	1	3	4	3	4	2	2	103
8	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	104	
9	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	110	
10	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	
11	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	4	3	104	
12	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	110
13	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	122	
14	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	1	119	
15	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	103	
16	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	93	
17	3	3	4	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	108	
18	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	101		
19	4	3	2	3	4	3	3	4	4	2	3	2	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	4	2	3	3	2	3	4	4	2	106	
20	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	97		
21	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	3	4	2	4	3	2	3	104
22	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	4	3	4	4	2	3	2	3	104	
23	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	1	3	4	3	3	4	2	4	3	3	120	



No. Resp	No. Butir																												total					
	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						
50	3	3	3	3	4	4	4	2	3	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	4	3	4	114		
51	2	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	3	1	105		
52	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	102	
53	4	3	3	4	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	111
54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	103	
55	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104	
56	3	3	3	3	2	3	3	4	4	1	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	101	
57	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	102	
58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	103	
59	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	109	
60	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	110
61	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104	
62	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	99
63	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	2	2	100
64	2	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	1	105	
65	3	3	3	2	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	103	
66	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	101	
67	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	132	
68	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	120	
69	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	104	
70	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	120	
71	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	122	
72	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	4	4	4	3	121	
73	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	113	
74	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	100		
75	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	107

No. Resp	No. Butir																												total		
	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			
76	4	4	4	4	3	3	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
77	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	3	2	3	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	93	
78	4	3	3	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	110	
79	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	112	
80	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
81	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	4	2	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	2	3	107
82	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	103
83	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104
84	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104
85	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	107
86	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	110
87	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	112
88	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	97
89	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	2	3	3	101
90	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	98
91	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	103
92	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105
93	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105
94	4	4	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	104
95	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	2	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	119
96	4	3	3	4	3	2	3	3	2	3	2	2	2	3	2	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	2	1	100
97	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	98	
98	4	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	106
99	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	4	4	2	106	
100	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	2	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	112
101	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	109

No. Resp	No. Butir																												total				
	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					
102	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	123		
103	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	126		
104	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	98	
105	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	1	3	3	3	2	103	
106	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	1	4	4	3	3	2	108
107	3	3	4	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	113	
108	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	2	4	2	3	3	2	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	3	3	4	110	
109	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	4	4	3	2	3	3	2	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	92	
110	3	3	3	3	3	2	2	4	2	1	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	106
111	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	1	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	2	105	
112	1	2	3	1	3	2	2	2	2	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	93	
113	3	3	3	4	3	2	2	3	3	2	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	103
114	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	105
115	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	85
116	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	104	
117	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	108	
118	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	111	
119	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	100	
120	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	3	4	3	4	3	4	115	
121	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	118	
122	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	96
123	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	1	3	4	4	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123	
124	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	108	
125	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	
126	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	105
127	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101	

No. Resp	No. Butir																												total			
	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				
128	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	106		
129	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	99	
130	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	97	
131	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	120	
132	4	3	3	3	1	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	122	
133	4	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	98	
134	4	3	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	98	
135	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	108	
136	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	109	
137	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
138	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	2	2	96	
139	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	101	
140	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	104	
141	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	99	
142	4	4	2	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	4	4	4	133	
143	3	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	2	3	2	100	
144	3	3	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	109	
145	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	4	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	1	4	4	3	117
146	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	107	
147	4	3	3	3	4	3	2	3	2	3	1	2	2	2	4	4	4	4	1	4	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	2	101
148	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	1	3	3	108	
149	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	116	
150	3	3	3	4	1	2	3	3	3	1	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	2	3	2	4	2	3	4	105
151	1	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	2	1	3	111	
152	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	
153	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	4	3	3	3	107	

No. Resp	No. Butir																												total								
	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									
154	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	104							
155	3	2	3	2	4	3	3	4	3	4	3	1	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	4	3	2	4	112			
156	4	3	2	1	1	3	2	1	4	2	2	1	2	2	4	3	2	1	2	3	4	4	4	3	3	1	2	3	4	3	4	3	4	1	91		
157	3	4	3	2	4	3	3	3	2	3	2	4	2	2	1	1	3	3	1	4	4	4	4	2	3	3	2	4	3	2	1	3	2	4	97		
158	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105			
159	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	103			
160	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	108			
161	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	104		
162	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	2	3	107
163	3	3	3	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	1	1	2	97	
164	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	107
165	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	1	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	1	4	3	3	1	1	3	100
166	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	1	3	100	
167	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	2	2	112		
168	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	2	116	
169	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	101	
170	4	3	2	4	4	2	2	3	2	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	100	
171	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	103	
172	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	2	98	
173	3	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	98	
174	3	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	97		
175	3	2	3	2	4	3	3	4	3	1	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	4	3	2	2	2	110			

## Lampiran 12. Reliabilitas

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.845	.858	35

Koefisien reliabilitas 0,845

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
VAR00001	102.9657	56.401	.342	.	.841
VAR00002	103.1314	57.287	.311	.	.842
VAR00003	103.1829	57.231	.290	.	.842
VAR00004	103.2171	55.838	.370	.	.840
VAR00005	103.2743	58.097	.106	.	.848
VAR00006	103.2286	56.603	.379	.	.840
VAR00007	103.1886	56.407	.401	.	.840
VAR00008	103.1886	55.867	.442	.	.839
VAR00009	103.4743	56.825	.285	.	.843
VAR00010	103.4171	56.578	.260	.	.844
VAR00011	103.3371	56.029	.394	.	.840
VAR00012	103.6114	57.630	.145	.	.848
VAR00013	103.2971	55.474	.473	.	.838
VAR00014	103.1657	55.748	.371	.	.840
VAR00015	103.0286	56.039	.440	.	.839
VAR00016	103.2171	56.274	.286	.	.843
VAR00017	103.0629	56.140	.438	.	.839

VAR00018	102.9371	55.588	.452	.	.838
VAR00019	103.1886	56.522	.337	.	.841
VAR00020	103.0400	56.165	.471	.	.838
VAR00021	103.0571	57.468	.294	.	.842
VAR00022	103.0743	56.736	.385	.	.840
VAR00023	103.0971	56.307	.458	.	.839
VAR00024	103.1486	57.438	.215	.	.844
VAR00025	103.2457	56.405	.291	.	.843
VAR00026	103.1714	56.166	.505	.	.838
VAR00027	103.0229	55.850	.489	.	.838
VAR00028	103.0286	55.718	.472	.	.838
VAR00029	103.2229	58.588	.044	.	.851
VAR00030	102.8629	55.372	.510	.	.837
VAR00031	103.2114	57.145	.229	.	.844
VAR00032	102.9029	54.870	.509	.	.836
VAR00033	103.2171	55.355	.417	.	.839
VAR00034	103.4229	55.406	.371	.	.840
VAR00035	103.3486	57.389	.147	.	.848

		VAR00036
VAR00001	Pearson Correlation	.404 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00002	Pearson Correlation	.362 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00003	Pearson Correlation	.345 <sup>**</sup>
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00004	Pearson Correlation	.436 <sup>**</sup>

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00005	Pearson Correlation	.187*
	Sig. (2-tailed)	.013
	N	175
VAR00006	Pearson Correlation	.431**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00007	Pearson Correlation	.453**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00008	Pearson Correlation	.495**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00009	Pearson Correlation	.350**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00010	Pearson Correlation	.337**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00036	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	
	N	175

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

		VAR00036
VAR00011	Pearson Correlation	.453**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00012	Pearson Correlation	.229**
	Sig. (2-tailed)	.002
	N	175
VAR00013	Pearson Correlation	.526**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00014	Pearson Correlation	.438**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00015	Pearson Correlation	.491**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00016	Pearson Correlation	.363**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00017	Pearson Correlation	.488**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00018	Pearson Correlation	.507**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00019	Pearson Correlation	.398**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175

VAR00020	Pearson Correlation	.515**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175

		VAR00036
VAR00021	Pearson Correlation	.344**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00022	Pearson Correlation	.434**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00023	Pearson Correlation	.502**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00024	Pearson Correlation	.282**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00025	Pearson Correlation	.364**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00026	Pearson Correlation	.545**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00027	Pearson Correlation	.535**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00028	Pearson Correlation	.522**

	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00029	Pearson Correlation	.133
	Sig. (2-tailed)	.080
	N	175
VAR00030	Pearson Correlation	.558**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175

		VAR00036
VAR00031	Pearson Correlation	.301**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00032	Pearson Correlation	.563**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00033	Pearson Correlation	.482**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00034	Pearson Correlation	.444**
	Sig. (2-tailed)	.000
	N	175
VAR00035	Pearson Correlation	.238**
	Sig. (2-tailed)	.001
	N	175

Lampiran 13. Skala psikologi awal

**ANGKET**

Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw* pada Permainan Bola Besar

A. Identitas responden

Nama : Robertus Kukuh SP  
 Kelas : 8C  
 No. Absen : 25  
 Jenis Kelamin : Perempuan

B. Petunjuk menjawab

1. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda pada kolom di samping pernyataan.
2. Apabila dalam mengisi ada keraguan dan ingin mengganti jawaban yang telah diisi, peserta didik dapat memberi tanda garis strip dua pada jawaban sebelumnya. Contoh : (≠)

C. Keterangan

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju  
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

D. Butir-butir pernyataan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> sangat menyenangkan		✓		
2.	Pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> membuat saya tertarik untuk mempraktikannya		✓		
3.	Saya selalu bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
4.	Saya paling senang dengan materi pembelajaran permainan bola besar ketika menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
5.	Saya takut cedera pada saat pembelajaran permainan olahraga dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i>			✓	
6.	Saya cepat menguasai variasi gerak <i>passing/mengoper</i> bola dalam permainan bola besar ketika menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
7.	Saya cepat menguasai variasi gerak <i>dribble/menggiring</i> bola dalam permainan sepak bola dan bola basket ketika menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		

8.	Saya mudah menguasai gerak dasar servis dalam permainan bola voli ketika pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓		
9.	Saya dapat melakukan <i>smash</i> dalam permainan bola voli dengan pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓		
10.	Saya lambat dalam menguasai gerak dasar <i>shooting</i> /menembak bola dalam permainan sepak bola dan bola basket dengan pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓	
11.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> badan saya menjadi nyaman untuk digerakkan	✓		
12.	Saya tetap menyukai pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> meskipun badan saya kurang sehat	✓		
13.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar teknik <i>jigsaw</i> badan saya terasa bugar	✓		
14.	Badan saya menjadi sakit setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		↓	
15.	Guru menginformasikan berbagai macam model materi pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>	✓		
16.	Guru mengajarkan permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> dari yang mudah ke yang sulit	✓		
17.	Guru senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>	✓		
18.	Guru senantiasa membagi siswa dalam beberapa kelompok saat proses pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>	✓		
19.	Pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> membosankan		✓	
20.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak <i>dribble</i> /menggiring bola dalam permainan bola besar saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓		
21.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak <i>passing</i> /mengoper bola dalam permainan bola besar saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓	

22.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak <i>shooting</i> /menembak bola dalam permainan sepak bola saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
23.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak servis dalam permainan bola voli saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
24.	Saya tidak pernah mempraktikkan permainan yang dimodifikasi ketika pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>			✓	
25.	Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> dalam kondisi bagus		✓		
26.	Marker/penanda yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> dalam kondisi bagus		✓		
27.	Tersedia <i>cone</i> untuk mendukung pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
28.	Lapangan olahraga yang bagus, mendukung untuk mengembangkan keterampilan saya saat pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
29.	Net yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> sangat jelek.			✓	
30.	Pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> dapat meningkatkan kerjasama antar teman.		✓		
31.	Lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> bersih dan rapi		✓		
32.	Pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> dapat memupuk sikap saling menghargai dan tidak membeda-bedakan teman		✓		
33.	Halaman sekolah tempat proses pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> luas dan nyaman		✓		
34.	Saya merasa betah jika pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> di halaman sekolah		✓		
35.	Saya hanya akan melihat ketika ada teman yang kesulitan melakukan pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i>			✓	

Lampiran 14. Skala psikologi setelah validitas

**ANGKET**

Tanggapan Peserta Didik SMP N 3 Sleman Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Jigsaw* pada Permainan Bola Besar

A. Identitas responden

Nama : CITRA RAHAYU NINGSHI  
 Kelas : VIII A  
 No.Absen : 04  
 Jenis Kelamin : Perempuan

B. Petunjuk menjawab

1. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan tanggapan anda pada kolom di samping pernyataan.
2. Apabila dalam mengisi ada keraguan dan ingin mengganti jawaban yang telah diisi, peserta didik dapat memberi tanda garis strip dua pada jawaban sebelumnya. Contoh : (↔)

C. Keterangan

SS : Sangat Setuju TS : Tidak Setuju  
 S : Setuju STS : Sangat Tidak Setuju

D. Butir-butir pernyataan.

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> sangat menyenangkan	✓			
2.	Pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> membuat saya tertarik untuk mempraktikkannya		✓		
3.	Saya selalu bersungguh-sungguh saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
4.	Saya paling senang dengan materi pembelajaran permainan bola besar ketika menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓			
5.	Saya takut cedera pada saat pembelajaran permainan olahraga dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i>				✓
6.	Saya cepat menguasai variasi gerak <i>passing/mengoper</i> bola dalam permainan bola besar ketika menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
7.	Saya cepat menguasai variasi gerak <i>dribble/menggiring</i> bola dalam permainan sepak bola dan bola basket ketika menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓			

8.	Saya mudah menguasai gerak dasar servis dalam permainan bola voli ketika pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓			
9.	Saya dapat melakukan <i>smash</i> dalam permainan bola voli dengan pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
10.	Saya lambat dalam menguasai gerak dasar <i>shooting/menembak</i> bola dalam permainan sepak bola dan bola basket dengan pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>			✓	
11.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> badan saya menjadi nyaman untuk digerakkan		✓		
12.	Saya tetap menyukai pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> meskipun badan saya kurang sehat	✓			
13.	Setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar teknik <i>jigsaw</i> badan saya terasa bugar	✓			
14.	Badan saya menjadi sakit setelah mengikuti pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i>				✓
15.	Guru menginformasikan berbagai macam model materi pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
16.	Guru mengajarkan permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> dari yang mudah ke yang sulit		✓		
17.	Guru senantiasa memberikan motivasi kepada peserta didik dalam pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>	✓			
18.	Guru senantiasa membagi siswa dalam beberapa kelompok saat proses pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>	✓			
19.	Pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> membosankan			✓	
20.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak <i>dribble/menggiring</i> bola dalam permainan bola besar saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓			
21.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak <i>passing/mengoper</i> bola dalam permainan bola besar saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓			

22.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak <i>shooting</i> /menembak bola dalam permainan sepak bola saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
23.	Saya mempelajari berbagai variasi gerak servis dalam permainan bola voli saat pembelajaran yang menggunakan teknik <i>jigsaw</i>	✓			
24.	Saya tidak pernah mempraktikkan permainan yang dimodifikasi ketika pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>				✓
25.	Bola yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> dalam kondisi bagus		✓		
26.	Marker/penanda yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> dalam kondisi bagus	✓			
27.	Tersedia <i>cone</i> untuk mendukung pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
28.	Lapangan olahraga yang bagus, mendukung untuk mengembangkan keterampilan saya saat pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i>		✓		
29.	Pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> dapat meningkatkan kerjasama antar teman.	✓			
30.	Lingkungan yang digunakan dalam proses pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> bersih dan rapi		✓		
31.	Pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i> dapat memupuk sikap saling menghargai dan tidak membeda-bedakan teman	✓			
32.	Halaman sekolah tempat proses pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> luas dan nyaman		✓		
33.	Saya merasa betah jika pembelajaran permainan bola besar dengan teknik <i>jigsaw</i> di halaman sekolah		✓		
34.	Saya hanya akan melihat ketika ada teman yang kesulitan melakukan pembelajaran permainan bola besar dengan menggunakan teknik <i>jigsaw</i>				✓

Lampiran 15. Dokumentasi

