

**IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR
BERORIENTASI *HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL)*
DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM 16601241010

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2020**

PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR BERORIENTASI *HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL)* DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA

Disusun Oleh:

Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM 16601241010

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

Yogyakarta, Oktober 2020

Mengetahui,
Koordinator Ketua Program Studi



Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731199001 1 001

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Ahmad Rithaudin, M.Or.
NIP. 19810125200604 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM : 16601241010
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta

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, Oktober 2020
Yang Menyatakan,



Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM. 16601241010

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

**IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR
BERORIENTASI HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL)
DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA**

Disusun Oleh:

Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM 16601241010




Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 20 Oktober 2020

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ahmad Rithaudin, M.Or. Ketua Penguji		22/10/20
Heri Yogo Prayadi, M.Or. Sekretaris Penguji		21/10/20
Dr. Guntur, M.Pd. Penguji Utama		21/10/20

Yogyakarta, Oktober 2020

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIM 1968030119900110019

MOTTO

1. Ubah pikiranmu dan kau dapat mengubah duniamu. (Norman Vincent Peale)
2. Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup orang lain.
(Steve Jobs)
3. Kesempatan bukanlah hal yang kebetulan. Kamu harus menciptakan. (Chris Grosser)

PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan limpahan rahmat karunia-Nya, karya ini saya persembahkan untuk.

1. Buat Bapak dan Ibu terkasih tersayang, terimakasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat serta dukungannya. Semoga Allah selalu melindungi beliau.
2. Buat kakak, yang tiada hentinya memberi semangat dan dukungannya baik dalam keadaan suka maupun duka.

**IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR
BERORIENTASI *HIGH ORDER THINKING SKILL (HOTS)*
DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA**

Oleh:

Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM 16601241010

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.

Jenis penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini yaitu guru PJOK di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta yang berjumlah 32 guru. Sampel berjumlah 16 guru yang diambil menggunakan teknik *proportional random sampling*. Instrumen yang digunakan yaitu angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat diketahui bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “kurang” sebesar 37,50% (6 guru), “cukup” sebesar 62,50% (10 guru), “baik” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru).

Kata kunci: implementasi, pembelajaran bola besar, *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*

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 “Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta“ dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
5. Kepala Sekolah SMP Negeri se-Kota Yogyakarta, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Guru PJOK di SMP Negeri se- Kabupaten Yogyakarta yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Untuk sahabat saya yang selalu memberi semangat kepada saya dan selalu menjadi pendengar yang baik dalam keadaan suka maupun duka.
8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, Oktober 2020
Yang Menyatakan,



Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM. 16601241010

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	9
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Manfaat Penelitian	10
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	6
1. Hakikat Implementasi.....	6
2. Hakikat Pembelajaran PJOK	12
3. Hakikat Pembelajaran Berbasis <i>HOTS</i>	26
4. Implementasi Pembelajaran.....	55
5. Profil Kota Yogyakarta.....	65
B. Penelitian yang Relevan	67
C. Kerangka Berpikir	70
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	72
B. Tempat dan Waktu Penelitian	72
C. Populasi dan Sampel Penelitian	72
D. Definisi Operasional Variabel.....	74
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	74
F. Validitas dan Reliabilitas	77
G. Teknik Analisis Data	79

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	81
1. Faktor Perencanaan	83
2. Faktor Pelaksanaan	86
3. Faktor Evaluasi	88
B. Pembahasan	90
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	97
 BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	98
B. Implikasi	98
C. Saran	99
 DAFTAR PUSTAKA	100
LAMPIRAN	106

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Peta Konsep Pembelajaran Bola Besar SMP Kelas VIII.....	10
Gambar 2. Aspek Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi	31
Gambar 3. Diagram Batang Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i> di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta	83
Gambar 4. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Perencanaan	85
Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Pelaksanaan.....	87
Gambar 6. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Evaluasi.....	90

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII.....	23
Tabel 2. Proses Kognitif Sesuai dengan Level Kognitif Bloom	32
Tabel 3. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif	32
Tabel 4. Ranah Afektif	33
Tabel 5. Kata Kerja Operasional Ranah Afektif	33
Tabel 6. Proses Psikomotor	34
Tabel 7. Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotor	35
Tabel 8. Enam Elemen Dasar Tahapan Keterampilan Berpikir Kritis	36
Tabel 9. Format Pasangan KD Pengetahuan dan Keterampilan	53
Tabel 10. Format Penetapan Target KD Pengetahuan dan Keterampilan...	53
Tabel 11. Rombongan Belajar.....	59
Tabel 12. Profil Sekolah SMP di Kota Yogyakarta	67
Tabel 13. Data Sampel Penelitian	73
Tabel 14. Penskoran	75
Tabel 15. Kisi-kisi Instrumen.....	76
Tabel 16. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	78
Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas	79
Tabel 18. Norma Penilaian Penilaian Acuan Patokan (PAP).....	79
Tabel 19. Deskriptif Statistik Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi <i>High Order Thinking Skill (HOTS)</i> di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.....	81

Tabel 20.	Norma Penilaian Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi <i>High Order Thinking Skill</i> (HOTS) di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.....	82
Tabel 21.	Deskriptif Statistik Faktor Perencanaan.....	84
Tabel 22.	Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Perencanaan	85
Tabel 23.	Deskriptif Statistik Faktor Pelaksanaan	86
Tabel 24.	Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Pelaksanaan.....	87
Tabel 25.	Deskriptif Statistik Faktor Evaluasi	88
Tabel 26.	Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Evaluasi.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS.....	107
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas.....	108
Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah.....	109
Lampiran 4. Instrumen Penelitian.....	111
Lampiran 5. Data Penelitian.....	114
Lampiran 6. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	115
Lampiran 7. Tabel r.....	116
Lampiran 8. Deskriptif Statistik.....	117
Lampiran 9. Menghitung Norma Penilaian (PAP).....	119
Lampiran 10. Silabus Pembelajaran Bola Besar SMP Kelas VIII.....	122
Lampiran 11. Deskriptif Statistik berdasarkan Indikator.....	92

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik/siswa dengan pendidik/guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar yang meliputi guru dan siswa yang saling bertukar informasi. Hidayat, dkk (2020: 93) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses perubahan tingkah laku dalam berbagai aspek kepribadian yang diperoleh melalui tahapan latihan dan pengalaman dalam suatu lingkungan pembelajaran. Pembelajaran sendiri merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar sehingga diperoleh ilmu dan pengetahuan, penguasaan keahlian serta pembentukan sikap positif peserta didik. Pembelajaran adalah proses yang terjadi karena interaksi seseorang dengan lingkungannya yang akan menghasilkan suatu perubahan tingkah laku pada berbagai aspek diantaranya pengetahuan, sikap dan keterampilan.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah yaitu Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas PJOK untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”. Esensi PJOK adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien

dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32).

Pembelajaran PJOK berperan penting dalam proses pembinaan manusia, karena PJOK memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan secara sistematis. Pelaksanaan PJOK bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut: 1) mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih, 2) meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan 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, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis, 6) mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan, dan 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. Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa orientasi PJOK tidak semata hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik maupun kemampuan fisik semata melainkan juga mencakup peningkatan sikap, pengetahuan, dan keterampilan siswa (Widodo, 2017: 34)

Materi yang akan menjadi topik dalam penelitian ini adalah permainan bola besar. Permainan bola besar dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar SMP Kelas VIII yaitu 3.1. Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar, 4.1. mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik. Permainan bola besar merupakan salah satu materi yang diajarkan dalam PJOK. Permainan bola besar adalah permainan yang mempunyai aturan baku dan mempunyai induk organisasi. Jenis-jenis permainan bola besar dapat diidentifikasi yaitu sepak bola, bola voli, dan bola basket. PJOK bukan semata-mata berhubungan dengan perkembangan fisik saja, akan tetapi mengarah kepada pembinaan peserta didik secara utuh. Proses pembelajaran PJOK di sekolah, peserta didik dituntut untuk memiliki sikap yang positif dalam hal ini adalah: disiplin, kerjasama, jujur, sportif, berperilaku baik, serta mentaati peraturan dan ketentuan yang berlaku. Kesegaran jasmani yang baik akan memberikan dampak yang positif kepada peserta didik yaitu akan mudah menerima setiap materi yang diberikan guru.

Kurikulum merupakan salah satu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sekaligus merupakan pedoman dalam pelaksanaan pembelajaran pada semua jenis dan jenjang pendidikan. Dalam pendidikan, kurikulum bersifat dinamis yang artinya perlu perubahan, pengembangan dan penyempurnaan agar dapat mengikuti perkembangan dan tatanan zaman. Perubahan, pengembangan, dan penyempurnaan kurikulum harus dilakukan secara sistematis dan terarah. Hal ini mendorong perlunya perubahan pada kurikulum di Indonesia. Salah satu elemen perubahan pada kurikulum 2013 adalah penguatan proses pembelajaran. Melalui

penguatan proses pembelajaran diharapkan bisa meningkatkan kualitas pembelajaran lebih efektif, efisien, menyenangkan, dan bermakna, sehingga mampu meningkatkan kualitas pencapaian hasil belajar dan mengedepankan siswa berpikir kritis (tidak sekedar menyampaikan faktual).

Pada pembelajaran kurikulum 2013 terdapat beberapa perubahan paradigma yang selama ini digunakan oleh para guru, perubahan tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan zaman dan mempersiapkan sumber daya manusia Indonesia agar siap bersaing di masa yang akan datang. Pembelajaran dengan kurikulum 2013 melatih siswa untuk mencari tahu, bukan hanya diberi tahu tentang ilmu pengetahuan, menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berfikir logis, sistematis, dan kreatif.

Higher Order Thinking Skill (HOTS) adalah keterampilan berpikir tingkat tinggi yang menuntut pemikiran secara kritis, kreatif, analitis, terhadap informasi dan data dalam memecahkan permasalahan (Barratt, 2014: 23). Berpikir tingkat tinggi merupakan jenis pemikiran yang mencoba mengeksplorasi pertanyaan-pertanyaan mengenai pengetahuan yang ada terkait isu-isu yang tidak didefinisikan dengan jelas dan tidak memiliki jawaban yang pasti. *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* merupakan *output* dari hasil belajar, salah satu hal yang menyebabkan rendahnya hasil belajar adalah guru mengajar dengan pendekatan satu arah (konvensional). Pada pembelajaran satu arah, siswa kurang diberi kesempatan untuk menggunakan pemikirannya lebih jauh lagi, sehingga ketika dihadapkan pada teori dan praktek yang memerlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi, seperti analisis atau penalaran yang mendalam, siswa akan merasa

kesulitan. Berdasarkan asumsi itu perlu kiranya bagi guru, untuk menggunakan pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa menuju keterampilan berpikir tingkat tinggi (Marjan, dkk., 2014: 3).

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun seharusnya sesuai dengan kurikulum yang digunakan, yaitu kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan kurikulum berbasis kompetensi di mana kurikulum 2013 ini menggunakan pendekatan ilmiah atau biasa disebut *scientific approach* yaitu mengamati, menanya, mencoba, menalar dan mengkomunikasikan. Tujuan penggunaan model pendekatan ilmiah atau *scientific approach* berdasarkan modul Diktat Kurikulum 2013 dimaksudkan untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik dalam mengenal, memahami berbagai materi menggunakan pendekatan ilmiah, bahwa informasi bisa berasal dari mana saja, kapan saja, tidak bergantung pada informasi searah dari guru. Oleh karena itu, kondisi pembelajaran yang diharapkan tercipta diarahkan untuk mendorong peserta didik dalam mencari tahu dari berbagai sumber observasi, bukan diberi tahu (Majid & Rochman, 2014: 70).

Berdasarkan pengamatan penulis selama melaksanakan observasi dan wawancara pada 12 Januari 2020 di sekolah SMP Negeri se-Kota Yogyakarta. Beberapa guru di sana sudah memiliki latar belakang kependidikan, juga pengalaman dalam mengajar selama 4 tahun sampai 22 tahun. Hasil wawancara yang dilakukan, menunjukkan bahwa beberapa guru PJOK SMP Negeri se-Kota Yogyakarta sudah beberapa kali mengikuti *workshop* penyusunan RPP, guru juga selalu membuat dan mempersiapkan RPP pada awal semester. Guru PJOK SMP

Negeri se-Kota Yogyakarta tersebut menggunakan RPP hasil Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP), namun ada juga salah satu guru yang menyusun sendiri sebagian RPP yang dibuatnya. Masalah lain, terkait pelaksanaan kurikulum 2013 di lapangan masih menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya. Peneliti melihat guru PJOK masih kurang memahami kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan guru merasa dirinya sudah hampir pensiun, sehingga dalam pengajaran masih menggunakan metode mengajar kurikulum 2006 dan dalam pemahaman mengenai kurikulum 2013 hanya sebatas tahu tanpa mempraktikkan di lapangan. Observasi saat pembelajaran, metode yang digunakan guru belum mengarah pada metode pembelajaran terkait HOTS. Wawancara dengan beberapa guru, menyatakan bahwa guru kurang mengetahui cara mengimplementasikan HOTS saat pembelajaran.

Penelitian difokuskan pada materi pembelajaran bola besar kelas VIII semester 2. Hal tersebut dikarenakan kelas VIII merupakan kelas yang cukup kurang dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Adapun semester 2 karena terkait dengan situasi saat ini pembelajaran sistem dalam jaringan (daring). Sistem pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa tetapi dilakukan melalui *online* yang menggunakan jaringan internet. Guru harus memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berjalan, meskipun siswa berada di rumah. Solusinya, guru dituntut dapat mendesain media pembelajaran sebagai inovasi dengan memanfaatkan media daring (*online*). Hal ini sesuai dengan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia terkait Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang

Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19).

Masalah lain terkait pelaksanaan kurikulum 2013, di lapangan masih menemukan beberapa kendala dalam pelaksanaannya khususnya untuk SMP kelas VIII. Peneliti melihat guru PJOK masih belum memahami kurikulum 2013. Hal ini dikarenakan guru merasa dirinya sudah hampir pensiun, sehingga dalam pengajaran masih menggunakan metode mengajar kurikulum 2006 dan dalam pemahaman mengenai kurikulum 2013 hanya sebatas tahu tanpa mempraktikkan di lapangan. Praktiknya guru masih dominan dalam mengajar (*teacher center*). Hal ini sangat bertolak belakang dengan pembelajaran era modern keterampilan abad ke-21 yaitu peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran (*student center*). Sebagai contoh dalam praktek pembelajaran bola besar seperti bola basket, guru banyak menerangkan materi, sehingga menguras jam pelajaran. Hal ini berimbas pada siswa kurang memaksimalkan praktek dan merasa bosan dengan mata pelajaran PJOK yang seharusnya menyenangkan.

Pada kenyataannya sebagian besar guru di SMP se-Kota Yogyakarta kurang memahami tentang HOTS. Hal ini tampak pada rumusan indikator, tujuan, maupun kegiatan pembelajaran dan penilaiannya dalam rancangan pembelajaran yang dibuat dan pelaksanaan proses pembelajarannya. Guru harus mampu mengembangkan dan mengkonversikan dari pembelajaran yang masih bersifat *Lower Order Thinking Skill (LOTS)* menjadi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)*, dan ini harus sudah diawali sejak merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Seorang guru harus memiliki kualifikasi akademik serta mengetahui dasar-dasar keilmuan salah satunya melaksanakan kegiatan penyusunan RPP, sehingga dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar guru dapat mengarahkan kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Hal tersebut membuktikan bahwa seorang guru PJOK haruslah mampu menyusun RPP dengan baik dan sesuai dengan standar K13 dan akan lebih baik jika berorientasi *HOTS* yaitu merangsang peserta didik untuk lebih paham kritis dan berani dikarenakan guru yang berorientasi dengan *HOTS* akan cenderung membangun kelas dengan representasi, menguraikan materi setiap kali mengajar dan membangun hubungan dengan peserta didik dengan aktivitas yang melibatkan mental terlatih, agar kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan baik

Bertolak dari masalah inilah yang melatar belakangi untuk melakukan penelitian yang berjudul “Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Beberapa guru PJOK di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta masih mengalami kendala saat penilaian yang terkait *HOTS*.
2. Metode yang digunakan guru belum mengarah pada metode pembelajaran terkait *HOTS*.

3. Guru kurang mengetahui cara mengimplementasikan *HOTS* saat pembelajaran.
4. Guru hanya memberikan penilaian akhir pembelajaran yang dilakukan melalui praktik motorik gerak dalam pembelajaran PJOK.
5. Belum diketahui implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang begitu banyak dan luas, dikarenakan keterbatasan biaya dan waktu dalam penelitian ini, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi pada belum diketahuinya implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan rumusan masalah maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “Seberapa baik implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoretis
 - a. Memberikan sumbangan keilmuan khususnya tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.
 - b. Dapat dipergunakan sebagai bahan acuan bagi peneliti sejenis tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis, kegiatan penelitian ini dapat menjadi pengalaman yang bermanfaat dan dapat menjadi sumber wawasan tentang penelitian ini dan secara nyata mampu menjawab masalah yang berkaitan dengan judul penelitian ini.
 - b. Bagi Guru PJOK, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan masukan untuk menambah wawasan dan meningkatkan pemahaman guru mengenai pembelajaran PJOK berbasis *HOTS*.
 - c. Bagi Fakultas, penelitian ini dapat dijadikan sumber informasi dan kepustakaan sebagai bahan bacaan/referensi maupun sumber informasi mahasiswa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Implementasi

Implementasi merupakan aspek yang penting dalam keseluruhan proses pendidikan. Mulyadi (2015: 12) menyatakan bahwa implementasi mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan. Tindakan ini berusaha untuk mengubah keputusan-keputusan tersebut menjadi pola-pola operasional serta berusaha mencapai perubahan-perubahan besar atau kecil sebagaimana yang telah diputuskan sebelumnya. Implementasi pada hakikatnya juga merupakan upaya pemahaman apa yang seharusnya terjadi setelah program dilaksanakan.

Horn (Tahir, 2014: 55), mengartikan implementasi sebagai tindakan-tindakan yang dilakukan oleh baik individu-individu/pejabat-pejabat atau kelompok-kelompok pemerintah atau swasta yang diarahkan pada pencapaian tujuan-tujuan yang telah digariskan dalam kebijakan. Anggraeni (2013: 88) menyatakan dasar dari implementasi adalah mengacu pada tindakan untuk mencapai tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam suatu keputusan.

Implementasi menurut Departemen Pendidikan Nasional (2009: 46) adalah pelaksanaan atau penerapan. Implementasi merupakan suatu proses penerapan ide, kebijakan, atau inovasi dalam suatu tindakan praktis sehingga memberikan dampak, baik berupa perubahan pengetahuan, keterampilan maupun nilai, dan sikap. Mulyasa, (2010: 93) mengemukakan bahwa “implementasi adalah *"put*

something into effect" (penerapan sesuatu yang memberikan efek atau dampak)". Taufik & Isril (2013: 136), "sebagai sebuah hasil, maka implementasi menyangkut tindakan seberapa jauh arah yang telah diprogramkan itu benar-benar memuaskan".

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa implementasi merupakan suatu proses yang berkaitan dengan kebijakan dan program-program yang akan diterapkan oleh suatu organisasi atau institusi, khususnya yang berkaitan dengan institusi negara dan menyertakan sarana dan prasarana untuk mendukung program-program yang akan dijalankan tersebut. Definisi tersebut memberi gambaran tentang penerapan unsur-unsur Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menelaah masing-masing unsur tersebut, dan menelaah hubungan di antara unsur-unsur tersebut dengan tujuan memperoleh pengertian dan pemahaman yang baik dan mendalam dan berorientasi dengan metode pembelajaran tertentu, dalam hal ini adalah implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *Higher Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.

2. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Konsep pembelajaran berdasarkan Corey (Sagala, 2010: 61) adalah "suatu proses di mana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran

merupakan subset khusus dari pendidikan”. Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah “membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”.

Pembelajaran dari sudut pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2). Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan “pembelajaran ialah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

- 1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif
Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada siswa. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada siswa dengan sebaik-baiknya.
- 2) Pembelajaran dalam pengertian institusional
Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar

untuk bermacam-macam siswa yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar siswa. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada siswa, tetapi juga melibatkan siswa dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”, yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis *start* sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan.

Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, di mana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani bisa dijelaskan berdasar dua pendapat yaitu hakikat pembelajaran dan pendidikan jasmani. Hakikat pembelajaran lebih dari sekedar pengajaran pengetahuan dari seorang guru kepada siswanya, lebih dari itu dalam proses pembelajaran harapannya seorang pendidik bisa mengoptimalkan seluruh potensi yang ada pada diri siswa. Hakikat Pendidikan jasmani memiliki dua asumsi yaitu pendidikan melalui jasmani dan pendidikan untuk jasmani. Berdasarkan pada asumsi pertama dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang sengaja dipilih untuk mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan asumsi yang kedua pendidikan jasmani diasumsikan sebagai sebuah media yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan peningkatan kemampuan jasmani (Rithaudin & Sari, 2019: 34).

Widiastuti (2019: 141) menyatakan 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. Aktivitas fisik menjadi hal yang utama dan dominan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Selain itu keunikan lainnya dari pendidikan jasmani adalah pendidikan jasmani dapat meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan siswa, meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya, dan meningkatkan pengertian siswa dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkannya dalam praktik.

Ditambahkan Bennet (dalam Winarno, 2006: 2) “pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan, dan melaksanakan kegiatan untuk menjamin seluruh perkembangan kualitas fisik dan moral anak-anak di sekolah dalam menyiapkan kehidupannya, bekerja dan mempertahankan negaranya”. Secara lebih khusus pendidikan jasmani akan meningkatkan kesehatan, perkembangan keterampilan fisik, potensi organ-organ tubuh, keterampilan gerak fungsional dan menanamkan kualitas moral seperti patriotisme, kerjasama, keberanian, ketekunan, dan keyakinan diri.

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan jasmani dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan serta perkembangan watak dan kepribadian dalam rangka pembentukan individu Indonesia yang berkualitas, hakekatnya pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Wicaksono, dkk, 2020: 42).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan mata pelajaran yang penting, karena membantu mengembangkan siswa sebagai individu dan makhluk sosial agar tumbuh dan berkembang secara wajar. Hal ini dikarenakan pelaksanaannya mengutamakan aktivitas jasmani khususnya olahraga dan kebiasaan hidup sehat. Dengan adanya pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, maka potensi diri dari seseorang akan dapat berkembang (Utami &

Purnomo, 2019: 11). Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional.

Reid (2013: 931) dalam jurnalnya menyatakan bahwa pendidikan jasmani menekankan pada keterampilan motorik dan aktivitas fisik sebagai ekspresi diri, dengan aktivitas fisik atau aktivitas gerak sejauh ini untuk tujuan, pengambilan keputusan dan sebagainya serta dapat dimodifikasi dalam pembelajaran. Raj (2011: 95) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan tahap proses pendidikan total, membantu dalam mewujudkan tujuan pendidikan. Program pendidikan jasmani yang efektif membantu siswa untuk memahami dan menghargai nilai yang baik sebagai sarana untuk mencapai produktivitas terbesar mereka, efektivitas dan kebahagiaan.

Wuest & Bucher (2009: 9) juga berpendapat bahwa pengembangan pendidikan jasmani dan olahraga sangat unik karena hal tersebut berpengaruh terhadap semua orang. Tujuan psikomotor berfokus pada pengembangan keterampilan motorik dan fitness fisik. Kegiatan ini juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif secara maksimal. Melalui partisipasi dalam kegiatan fisik, individu belajar nilai dan menghargai dirinya sendiri dan orang lain, serta pengalaman. Pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan minat olahraga, dan untuk mendorong gaya hidup aktif secara fisik. Mu’ariffin (2009: 97) menyatakan bahwa “pembelajaran pendidikan jasmani merupakan kegiatan pendidikan yang diarahkan untuk mengembangkan dan

membina potensi-potensi kemanusiaan secara utuh dan menyeluruh (fisik, moral, intelektual, sosial, estetik, dan emosional), melalui media gerak insani-gerak fisik yang berupa permainan dengan beragam bentuk dan pranata yang mengiringinya secara dinamis”.

PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat, sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial, dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

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 total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17). PJOK diajarkan mulai dari Sekolah Dasar sampai dengan Sekolah Menengah Atas. PJOK dapat dipahami sebagai pendidikan melalui aktivitas jasmani, namun pada kenyataannya pendidikan jasmani lebih banyak disampaikan dengan bentuk olahraga kecabangan. PJOK yang selama ini diterapkan di sekolah, rata-rata menggunakan pendekatan teknik, sehingga keterampilan dasar menjadi salah satu tujuan utamanya. Pendekatan pembelajaran

PJOKi yang berorientasi teknik ini berharap dengan penguasaan teknik cabang olahraga maka mereka akan mampu bermain olahraga tersebut (Ariwibowo, 2014: 42).

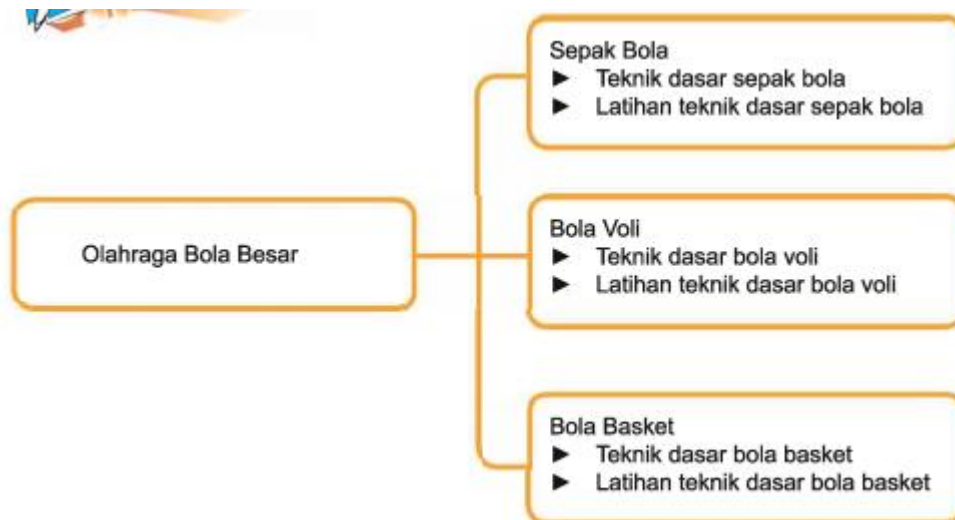
Paturusi (2012: 4-5), menyatakan “pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional”. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

c. Materi Pembelajaran Bola Besar SMP

Setiap pembelajaran, tercapainya tujuan pembelajaran merupakan suatu yang penting karena terciptanya tujuan pembelajaran adalah tolak ukur keberhasilan siswa dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Proses dalam pembelajaran pendidikan jasmani memiliki beberapa faktor. Pada tingkat mikro ada empat unsur utama yaitu tujuan, substansi (tugas ajar), metode dan strategi, dan asesmen, serta evaluasi. Keempat unsur ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Permainan bola besar adalah permainan yang mempunyai peraturan baku dan mempunyai induk organisasi dan diakui sebagai anggota KONI, yang termasuk kelompok ini adalah sepak bola, bola basket, bola voli.

Permainan bola dibagi menjadi dua jenis yaitu permainan bola besar dan permainan bola kecil, kedua jenis permainan tersebut termasuk ke dalam permainan bola yang banyak dilakukan oleh para penggemar olahraga dan kerap kali dimasukkan dalam turnamen, seperti turnamen besar tingkat nasional maupun tingkat internasional. Beberapa permainan bola besar memiliki kriteria dan peraturan yang berbeda-beda, hal ini merupakan suatu bentuk keragaman jenis olahraga dalam satu objek utamanya adalah bola besar. Macam-macam permainan bola besar ini memang sangat menarik untuk dimainkan baik permainan yang hanya melibatkan satu pemain ataupun permainan yang melibatkan banyak anggota dalam tim dimana dalam satu permainan terdapat dua tim untuk memperebutkan kejuaraan. Macam-macam permainan bola besar yakni, sepak bola, bola basket, dan bola voli.



Gambar 1. Peta Konsep Pembelajaran Bola Besar SMP Kelas VIII
(Sumber: Sujarwadi & Sarjiyanto, 2010: 2)

Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP kelas VIII yaitu disajikan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar PJOK untuk SMP Kelas VIII

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1. Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.

1) Bola basket

Permainan bola basket merupakan olahraga permainan menggunakan bola besar, dimainkan dengan dua tangan. Permainan bola basket mempunyai tujuan memasukkan bola sebanyak mungkin ke keranjang lawan, serta menahan lawan agar jangan memasukkan bola ke keranjang sendiri dengan lempar tangkap,

menggiring, dan menembak (Hastuti, 2011: 137). Konsep permainan bola basket menurut PERBASI (Permana & Rusdiyanto, 2016: 3) adalah sebagai berikut, “Permainan bola basket adalah bola basket yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas 5 orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau dipantulkan ke segala arah sesuai dengan peraturan/ketentuan”. Adapun beberapa keterampilan dasar (teknik dasar) bola basket yang harus dikuasai oleh para pemain adalah sebagai berikut: penguasaan bola, mengoper bola, pivot, menggiring bola (*dribbling*), memasukan bola (*shooting*).

Ada beberapa teknik dasar yang terdapat dalam olahraga bola basket. Sumiyarsono (2006: 12) mengemukakan teknik dasar dalam permainan bola basket adalah sebagai berikut: (1) men-*dribble* bola (*dribbling*), (2) menangkap bola (*catching*), (3) mengoper bola (*passing*); (a) dengan dua tangan: *chest pass*, *bounce pass*, *overhead pass*, (b) dengan satu tangan: *baseball pass*, *lob pass*, *hook pass*, *jump pass*, (4) menembak (*shooting*); (a) menghadap papan (*facing shoot*), (b) membelakangi papan (*back up shoot*).

2) Sepak bola

Luxbacher (2011: 2) menjelaskan bahwa sepak bola dimainkan dua tim yang masing-masing beranggotakan 11 orang. Tim mempertahankan sebuah gawang dan mencoba menjebol gawang lawan. Sepak bola adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain termasuk seorang penjaga gawang. Permainan boleh dilakukan dengan seluruh bagian badan kecuali dengan kedua lengan (tangan). Hampir

seluruh permainan dilakukan dengan keterampilan kaki, kecuali penjaga gawang dalam memainkan bola bebas menggunakan anggota badannya, baik dengan kaki maupun tangan.

Melalui permainan sepak bola seorang siswa akan memperoleh kesempatan dan mengaktualisasikan dirinya di tengah-tengah pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan sepak bola tidak hanya memberikan manfaat secara fisik dan mental bagi siswa, tetapi juga dapat memberikan manfaat secara sosiologis bagi siswa. Permainan sepak bola dapat menjadi wahana dalam pengembangan berbagai aspek kehidupan siswa termasuk di dalamnya adalah pembinaan sikap sosial (Suhardi & Nurcahyo, 2014: 19).

Untuk dapat bermain sepak bola dengan baik, sangat perlu mempelajari teknik-teknik dasar bermain sepak bola. Menurut Soewarno (dalam Yudanto, 2011: 108) pada dasarnya teknik dasar sepak bola dibagi menjadi dua, yaitu teknik dasar tanpa bola dan teknik dasar dengan bola. Teknik dasar tanpa bola meliputi: lari dan merubah arah, meloncat/melompat dan gerak tipu tanpa bola/gerak tipu badan. Selanjutnya, untuk teknik dasar dengan bola meliputi: menendang bola, menerima bola, menyundul bola, menggiring bola, gerak tipu, merebut bola, lemparan ke dalam, dan teknik menjaga gawang.

3) Bola voli

Permainan bola voli sudah sangat familiar di Indonesia. Menurut Mawarti (2005: 13) permainan bola voli adalah permainan beregu yang dimainkan oleh dua regu dalam tiap lapangan dengan dipisahkan oleh net. Tujuan dari permainan ini adalah agar setiap regu melewatkan bola secara teratur (baik) melalui atas net

sampai bola tersebut menyentuh lantai (mati) di daerah lawan, dan mencegah agar bola yang dilewatkan tidak menyentuh lantai dalam lapangan sendiri.

Bola voli dimainkan oleh dua tim di mana tiap tim beranggotakan dua sampai enam orang dalam suatu lapangan berukuran 30 kaki persegi (9 meter persegi) bagi setiap tim, dan kedua tim dipisahkan oleh net. Permainan bola voli dimainkan 2 tim di dalam lapangan yang berukuran panjang 18 meter, sedangkan lebarnya 9 meter. Setiap tim terdiri dari 10 pemain meliputi 6 pemain inti dan 4 pemain cadangan. Apabila di lapangan terdapat kurang dari 6 pemain, maka tim yang bersangkutan akan dianggap kalah (Sutanto, 2016: 94). Bola voli merupakan suatu permainan yang dimainkan dalam bentuk *team work* atau kerjasama tim, dimana daerah masing-masing tim dibatasi oleh net. Setiap tim berusaha untuk melewatkan bola secepat mungkin ke daerah lawan, dengan menggunakan teknik dan taktik yang sah dan memainkan bolanya (Mawarti, 2009: 69).

Adapun teknik dasar dalam permainan bola voli dijelaskan Beutelsthal (2008: 8) ada enam jenis teknik dasar dalam permainan bola voli, yaitu: *service*, *dig* (penerimaan bola dengan menggali), *attack* (menyerang), *volley* (melambungkan bola), *block*, dan *defence* (bertahan). Teknik dasar dalam permainan bola voli meliputi: (a) *service*, (b) *passing*, (c) umpan (*set-up*), (d) *smash* (*spike*), dan (e) bendungan (*block*).

3. Hakikat Pembelajaran Berbasis *HOTS*

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis *HOTS*

HOTS merupakan salah satu komponen dari keterampilan berpikir kreatif dan berpikir kritis. Berpikir kreatif dan berpikir kritis dapat mengembangkan

imaginatif. Ketika peserta didik tahu bagaimana menggunakan kedua keterampilan tersebut, itu berarti bahwa peserta didik mampu berpikir, namun sebagian dari peserta didik harus didorong, diajarkan, dan dibantu untuk dapat mengaplikasikan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) harus diajarkan dan dipelajari. Seluruh peserta didik memiliki hak untuk belajar dan menerapkan keterampilan berpikir, seperti halnya pengetahuan yang lainnya.

Tidak hanya itu, keterampilan berpikir merupakan kemampuan yang bersifat abstrak, tidak bisa dilihat, sebelum dibuktikan dengan aktivitas yang konkret. Kemampuan berpikir merupakan disiplin ilmu yang dapat dipelajari dan dipraktikkan dalam bentuk norma atau pengalaman. Dari beberapa pendapat di atas dapat dikatakan bahwa kemampuan berpikir merupakan suatu kemampuan dalam mengolah pikiran untuk menemukan, mengeksplorasi, dan mengambil keputusan. Hal ini sejalan dengan pendapat Maimunah (dalam Nursaila & Faridah, 2015) yang menyatakan bahwa *“Thinking skills is a knowledge discipline that can be learned and practised until form norm or experience.”*

Menindaklanjuti paparan di atas, dijelaskan juga bahwa

The type of thinking process that students must develop to prepare them to confront the real world must go beyond simple learning of facts and content. Knowledge obtained through higher- order thinking processes is more easily transferable, so that students with a deep conceptual understanding of an idea will be much more likely to be able to apply that knowledge to solve new problems”, (Jennifer, et al., 2013:48).

Artinya, jenis proses berpikir yang harus dikembangkan siswa untuk mempersiapkan mereka menghadapi dunia nyata harus melampaui pembelajaran fakta dan konten yang sederhana. Pengetahuan yang diperoleh melalui proses

berpikir tingkat tinggi lebih mudah ditransfer, sehingga siswa dengan pemahaman konsep yang mendalam tentang sebuah ide akan jauh lebih mungkin untuk menerapkan pengetahuan itu untuk memecahkan permasalahan baru.

Menurut Sani (2019: 2), kemampuan berpikir tingkat tinggi didefinisikan sebagai informasi yang disimpan dalam ingatan kita dan memperoleh informasi baru, selanjutnya menghubungkan, menyusun, dan mengembangkan informasi yang ada agar mencapai suatu tujuan atau memperoleh jawaban pada situasi yang membingungkan. Transformasi itu sendiri menjadikan siswa mampu menganalisis, mensintesis atau menggabungkan fakta dan ide, menggeneralisasi, menjelaskan sampai pada suatu kesimpulan atau interpretasi. Pemanipulasian informasi dan ide-ide melalui proses tersebut akan memudahkan siswa untuk menyelesaikan permasalahan, memperoleh pemahaman, dan menemukan makna yang baru.

Pendapat lain, John Dewey (dalam Sani, 2014: 3), menjelaskan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS) yaitu suatu proses berpikir sebagai rantai proses produktif yang bergerak dari refleksi ke inkuiri (*inquiry*), selanjutnya menjadikan proses berpikir kritis dan akhirnya menuntun pada penarikan kesimpulan yang diperkuat oleh keyakinan orang akan hal berpikir. Kemampuan untuk memecahkan masalah yang dimiliki seseorang dapat ditunjukkan melalui beberapa indikator, misalnya mampu mengidentifikasi masalah, memiliki rasa ingin tahu, bekerja secara teliti dan mampu mengevaluasi keputusan. Kemampuan berpikir tingkat tinggi baik itu kemampuan berpikir kritis, kreatif serta

kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki oleh seseorang tidak dapat dimiliki secara langsung melainkan diperoleh melalui latihan.

Higher Order Thinking Skill (HOTS) salah satu keterampilan yang diharapkan pada abad ke-21 yang mempunyai arti kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu pendekatan dalam pembelajaran di mana siswa akan diajarkan untuk berpikir kritis, logis, reflektif, metakognitif, dan berpikir kreatif. Saat ini teori-teori yang dikembangkan tentang keterampilan berpikir tingkat tinggi banyak difokuskan tentang bagaimana keterampilan ini dipelajari dan dikembangkan dan hubungan antara kecerdasan dan keterampilan berpikir anak. (Afandi & Sajidan, 2018: 102).

Resnick dalam Afandi & Sajidan (2018: 100) mengemukakan bahwa “keterampilan berpikir tingkat tinggi adalah proses berpikir kompleks dalam mengurai materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktifitas mental yang paling dasar”. Berpikir kritis adalah sebuah istilah umum yang diberikan untuk sejumlah keterampilan kognitif dan disposisi intelektual yang diperlukan untuk secara efektif mengidentifikasi, menganalisis, mengevaluasi argumen, dan kebenaran klaim, menemukan dan mengatasi prasangka personal, dan bisa merumuskan dan menyajikan alasan yang meyakinkan dalam mendukung kesimpulan, dan membuat keputusan yang cerdas dan masuk akal tentang apa yang mesti dipercaya dan mesti dilakukan, (Bassham, Irwin, Nrdone & Wallace dalam Afandi & Sajidan, 2018: 127)

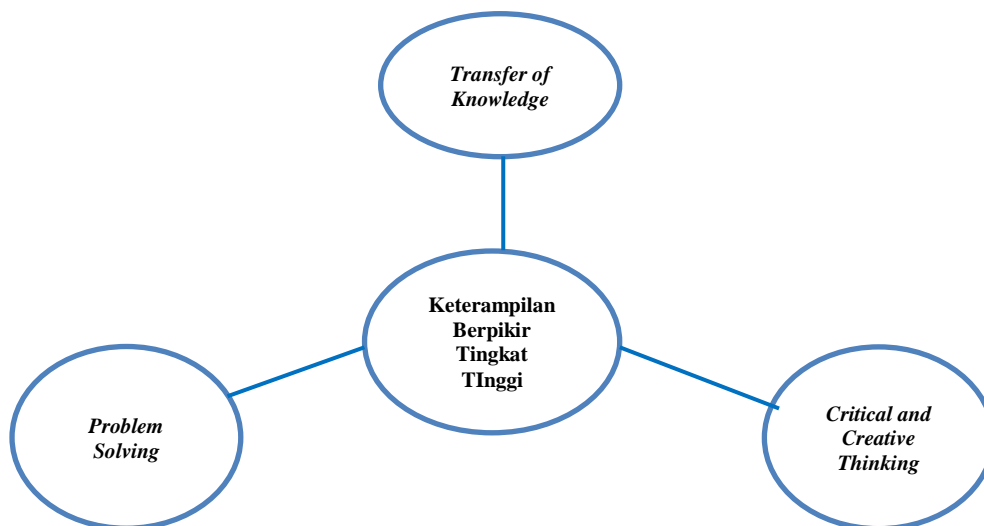
HOTS adalah pemikiran yang masuk akal dan reflektif yang berfokus untuk memutuskan apa yang mesti dipercaya atau dilakukan (Ennis dalam Afandi & Sajidan, 2018: 126). Paul & Elder (dalam Afandi dan Sajidan, 2018: 126) juga mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah mode berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja di mana seseorang meningkatkan kualitas pemikiran dengan menangani secara trampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual adanya. Menurut Halpen (dalam Afandi & Sajidan, 2018: 127) berpikir kritis adalah penggunaan strategi dan keterampilan kognitif yang dapat meningkatkan peluang untuk mencapai luaran yang diinginkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa berpikir tingkat tinggi (HOTS) tidak hanya suatu aktivitas yang hanya sekedar menghafal kemudian menyampaikan kembali akan tetapi kemampuan berpikir tingkat tinggi adalah kemampuan mengkonstruksi, memahami dan menstranformasi pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan kembali dalam memecahkan suatu permasalahan dalam pengambilan keputusan.

b. Aspek-Aspek Berpikir Tingkat Tinggi

Di kalangan para ahli terdapat beberapa aspek-aspek yang berbeda mengenai HOTS. Beberapa para ahli menyebutkan bahwa berpikir tingkat tinggi sebagai berpikir kritis, sedangkan lainnya menyebutkan berpikir kritis hanyalah bagian dari sub keterampilan berpikir tingkat tinggi. Teoritis lainnya menyatakan bahwa keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan bagian dari berpikir

inventif yang mana berpikir inventif sendiri merupakan sub keterampilan abad 21 (Afandi & Sajidan, 2018: 19). Keterampilan berpikir tinggi dapat dibagi menjadi tiga aspek (Broolhart dalam Afandi & Sajidan (2018: 19), yaitu:



Gambar 2. Aspek Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi
(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 5)

1) Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Transfer of Knowledge*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi erat kaitannya dengan keterampilan berpikir sesuai dengan ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang menjadi satu kesatuan dalam proses belajar dan mengajar (Afandi & Sajidan, 2018: 20).

a) Ranah Kognitif

Ranah kognitif meliputi kemampuan dari peserta didik dalam mengulang atau menyatakan kembali konsep/prinsip yang telah dipelajari dalam proses pembelajaran yang telah didapatnya. Proses ini berkenaan dengan kemampuan dalam berpikir, kompetensi dalam mengembangkan pengetahuan, pengenalan, pemahaman, konseptualisasi, penentuan dan penalaran. Tujuan pembelajaran pada

ranah kognitif menurut Bloom merupakan segala aktivitas pembelajaran menjadi 6 tingkatan sesuai dengan jenjang terendah sampai tertinggi.

Tabel 2. Proses Kognitif Sesuai dengan Level Kognitif Bloom

PROSES KOGNITIF		DEFINISI	
C1	LOTS	Mengingat	Mengambil pengetahuan yang relevan dari ingatan
C2		Memahami	Membangun arti dari proses pembelajaran, termasuk komunikasi lisan, tertulis, dan gambar
C3		Menerapkan/ Mengaplikasikan	Melakukan atau menggunakan prosedur di dalam situasi yang tidak biasa
C4	HOTS	Menganalisis	Memecah materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian itu terhubung antarbagian dan ke struktur atau tujuan keseluruhan
C5		Menilai/ Mengevaluasi	Membuat pertimbangan berdasarkan kriteria atau standar
C6		Mengkreasi/ Mencipta	Menempatkan unsur-unsur secara bersama-sama untuk membentuk keseluruhan secara koheren atau fungsional; menyusun kembali unsur-unsur ke dalam pola atau struktur baru

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 6)

Tabel 3. Kata Kerja Operasional Ranah Kognitif

MENINGGAT (C1)	MEMAHAMI (C2)	MENERAPKAN (C3)	MENGANALISIS (C4)	MENGEVALUASI (C5)	MENCIPTAKAN (C6)
Mengetahui ... Misalnya: istilah, fakta, aturan, urutan, metoda	Menerjemahkan, Menafsirkan, Memperkirakan, Menentukan ... Misalnya: metode, prosedur Memahami ... misalnya: konsep, kaidah, prinsip, kaitan antara, fakta, isi pokok. Mengartikan Menginterpretasikan ... misalnya: tabel, grafik, bagan	Memecahkan masalah, Membuat bagan/grafik, Menggunakan ... misalnya: metoda, prosedur, konsep, kaidah, prinsip	Mengenali kesalahan Memberikan ... misalnya: fakta-fakta, Menganalisis ... misalnya: struktur, bagian, hubungan	Menilai berdasarkan norma internal ... misalnya: hasil karya, mutu karangan, dll	Menghasilkan ... misalnya: klasifikasi, karangan, teori Menyusun ... misalnya: laporan, rencana, skema, program, proposal
1	2	3	4	5	6
Mene menenali (identifikasi) Mengingat kembali Membaca Menyebutkan Mela falkan/mela faskan Menuliskan Menghafal Menyusun daftar Menggarisbawahi Menjodohkan Memilih Memberi definisi Menyatakan dll	Menjelaskan Mengartikan Menginterpretasikan Menceritakan Menampilkan Memberi contoh Merangkum Menyimpulkan Membandingkan Mengklasifikasi kan Menunjukkan Menguraikan Membedakan Menyadur Meramalkan Memperkirakan Menerangkan Menggantikan	Melaksanakan Mengimplementasikan Menggunakan Mengonsepkan Menentukan Memprosekan Mendemonstrasikan Menghitung Menghubungkan Melakukan Membuktikan Menghasilkan Memperagakan Melengkapi Menyesuaikan Menemukan Dil	Mendiferensiasikan Mengorganisasikan Mengatribusikan Mendiagnosis Memerinci Menelaah Mendeteksi Mengaitkan Memcahkan Menguraikan Memisahkan Menyeleksi Memilih Membandingkan Mempertentangkan Menguraikan Membagi	Mengecek Mengkritik Membuktikan Mempertahankan Memvalidasi Mendukung Memproyeksikan Memperbandingkan Menyimpulkan Mengkritik Menilai Mengevaluasi Memberi saran Memberi argumen-tasi Menafsirkan Merekomendasi	Membangun Merencanakan Memproduksi Mengkombinasikan Mera ngang Merekonstruksi Membuat Menciptakan Mengabstraksi Mengkategorikan Mengkombinasikan Mengarang Mera ncang Menciptakan Mendesain Menyusun kembali Mera ngkalkan

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 10)

b) Ranah Afektif

Kartwohl & Bloom juga menjelaskan bahwa selain kognitif, terdapat ranah afektif yang berhubungan dengan sikap, nilai, perasaan, emosi serta derajat penerimaan atau penolakan suatu objek dalam kegiatan pembelajaran dan membagi ranah afektif menjadi lima kategori, yaitu seperti pada tabel di bawah:

Tabel 4. Ranah Afektif

PROSES AFEKTIF		DEFINISI
A1	Penerimaan	semacam kepekaan dalam menerima rangsangan atau stimulasi dari luar yang datang pada diri peserta didik
A2	Menanggapi	suatu sikap yang menunjukkan adanya partisipasi aktif untuk mengikutsertakan dirinya dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya dengan salah satu cara.
A3	Penilaian	memberikan nilai, penghargaan dan kepercayaan terhadap suatu gejala atau stimulus tertentu.
A4	Mengelola	konseptualisasi nilai-nilai menjadi sistem nilai, serta pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimiliki.
A5	Karakterisasi	keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 10)

Tabel 5. Kata Kerja Operasional Ranah Afektif

Menerima (A1)	Merespon (A2)	Menghargai (A3)	Mengorganisaikan (A4)	Karakterisasi Menurut Nilai (A5)
Mengikuti Menganut Mematuhi Meminati	Menyenangi Mengompromikan Menyambut Mendukung Melaporkan Memilih Memilah Menolak Menampilkan Menyetujui Mengatakan	Mengasumsikan Meyakini Meyakinkan Memperjelas Menekankan Memprakarsai Menyumbang Mengimani	Mengubah Menata Membangun Membentuk-pendapat Memadukan Mengelola Merembuk Menegosiasi	Membiasakan Mengubah perilaku Berakhlak mulia Melayani Mempengaruhi Mengkualifikasi Membuktikan Memecahkan

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 11)

c) Ranah Psikomotor

Keterampilan proses psikomotor merupakan keterampilan dalam melakukan pekerjaan dengan melibatkan anggota tubuh yang berkaitan dengan

gerak fisik (motorik) yang terdiri dari gerakan refleks, keterampilan pada gerak dasar, perseptual, ketepatan, keterampilan kompleks, ekspresif, dan interperatif. Keterampilan proses psikomotor dapat dilihat pada tabel di bawah.

Tabel 6. Proses Psikomotor

PROSES PSIKOMOTOR		DEFINISI
P1	Imitasi	Imitasi berarti meniru tindakan seseorang
P2	Manipulasi	Manipulasi berarti melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan cara dengan mengikuti petunjuk umum, bukan berdasarkan observasi. Pada kategori ini, peserta didik dipandu melalui instruksi untuk melakukan keterampilan tertentu.
P3	Presisi	Presisi berarti secara independen melakukan keterampilan atau menghasilkan produk dengan akurasi, proporsi, dan ketepatan. Dalam bahasa sehari-hari, kategori ini dinyatakan sebagai “tingkat mahir”.
P4	Artikulasi	Artikulasi artinya memodifikasi keterampilan atau produk agar sesuai dengan situasi baru, atau menggabungkan lebih dari satu keterampilan dalam urutan harmonis dan konsisten.
P5	Naturalisasi	Naturalisasi artinya menyelesaikan satu atau lebih keterampilan dengan mudah dan membuat keterampilan otomatis dengan tenaga fisik atau mental yang ada. Pada kategori ini, sifat aktivitas telah otomatis, sadar penguasaan aktivitas, dan penguasaan keterampilan terkait sudah pada tingkat strategis (misalnya dapat menentukan langkah yang lebih efisien).

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 12)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada ranah psikomotor dapat dilihat seperti pada tabel 7 di bawah.

Tabel 7. Kata Kerja Operasional Ranah Psikomotor

Meniru (P1)	Manipulasi (P2)	Presisi (P3)	Artikulasi (P4)	Naturalisasi (P5)
Menyalin	Kembali membuat	Menunjukkan	Membangun	Mendesain
Mengikuti	Membangun	Melengkapi	Mengatasi	Menentukan
Mereplikasi	Melakukan	Menyempurnakan	Menggabungkan-koordinat	Mengelola
Mengulangi	Melaksanakan	Mengkalibrasi	Mengintegrasikan	Menciptakan
Mematuhi	Menerapkan	Mengendalikan	Beradaptasi	
Mengaktifkan	Mengoreksi	Mengalihkan	Mengembangkan	
Menyesuaikan	Mendemonstrasikan	Menggantikan	Merumuskan	
Menggabungkan	Merancang	Memutar	Memodifikasi	
Mengatur	Melatih	Mengirim	master	
Mengumpulkan	Memperbaiki	Memproduksi	Mensketsa	
Menimbang	Memanipulasi	Mencampur		
Memperkecil	Mereparasi	Mengemas		
Mengubah		Menyajikan		

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 12)

2) Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Critical and Creative Thinking*

John Dewey mengemukakan bahwa berpikir kritis secara esensial sebagai sebuah proses aktif, di mana seseorang berpikir segala hal secara mendalam, mengajukan berbagai pertanyaan, menemukan informasi yang relevan daripada menunggu informasi secara pasif (Fisher, 2009). Berpikir kritis merupakan proses di mana segala pengetahuan dan keterampilan dikerahkan dalam memecahkan permasalahan yang muncul, mengambil keputusan, menganalisis semua asumsi yang muncul dan melakukan investigasi atau penelitian berdasarkan data dan informasi yang telah didapat, sehingga menghasilkan informasi atau simpulan yang diinginkan.

Tabel 8. Enam Elemen Dasar Tahapan Keterampilan Berpikir Kritis

ELEMEN		DEFINISI
F	<i>Focus</i>	Mengidentifikasi masalah dengan baik
R	<i>Reason</i>	Alasan-alasan yang diberikan bersifat logis atau tidak untuk disimpulkan seperti yang telah ditentukan dalam permasalahan
I	<i>Inference</i>	Jika alasan yang dikembangkan adalah tepat, maka alasan tersebut harus cukup sampai pada kesimpulan yang sebenarnya
S	<i>Situation</i>	Membandingkan dengan situasi yang sebenarnya
C	<i>Clarity</i>	Harus ada kejelasan istilah maupun penjelasan yang digunakan pada argument, sehingga tidak terjadi kesalahan dalam mengambil kesimpulan
O	<i>Overview</i>	Pengecekan terhadap sesuatu yang telah ditemukan, diputuskan, diperhatikan, dipelajari, dan disimpulkan.

(Sumber: Afandi & Sajidan, 2018: 13)

Berpikir kreatif merupakan kemampuan yang sebagian besar dari kita yang terlahir bukan bukan pemikir kreatif alami. Perlu teknik khusus yang diperlukan untuk membantu menggunakan otak kita dengan cara yang berbeda. Masalah pada pemikiran kreatif adalah bahwa hampir secara definisi dari setiap ide yang belum diperiksa akan terdengar aneh dan mengada-ngada bahkan terdengar gila. Tetapi solusi yang baik mungkin akan terdengar aneh pada awalnya. Sayangnya, itu sebabnya sering tidak akan diungkapkan dan mencoba untuk mengajukannya.

Berpikir kreatif dapat berupa pemikiran imajinatif, menghasilkan banyak kemungkinan solusi, berbeda, dan bersifat lateral. Keterampilan berpikir kritis dan kreatif berperan penting dalam mempersiapkan peserta didik agar menjadi pemecah masalah yang baik dan mampu membuat keputusan maupun kesimpulan yang matang dan mampu dipertanggungjawabkan secara akademis.

3) Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi sebagai *Problem Solving*

Keterampilan berpikir tingkat tinggi sebagai *problem solving* diperlukan dalam proses pembelajaran, karena pembelajaran yang dirancang dengan pendekatan pembelajaran berorientasi pada keterampilan tingkat tinggi tidak dapat dipisahkan dari kombinasi keterampilan berpikir dan keterampilan kreativitas untuk pemecahan masalah. Keterampilan pemecahan masalah merupakan keterampilan para ahli yang memiliki keinginan kuat untuk dapat memecahkan masalah yang muncul pada kehidupan sehari-hari. Peserta didik secara individu akan memiliki keterampilan pemecahan masalah yang berbeda dan dipengaruhi oleh beberapa faktor. Menurut Mourtos, Okamoto dan Rhee, ada enam aspek yang dapat digunakan untuk mengukur sejauh mana keterampilan pemecahan masalah peserta didik, yaitu:

- a) Menentukan masalah, dengan mendefinisikan masalah, menjelaskan permasalahan, menentukan kebutuhan data dan informasi yang harus diketahui sebelum digunakan untuk mendefinisikan masalah, sehingga menjadi lebih detail, dan mempersiapkan kriteria untuk menentukan hasil pembahasan dari masalah yang dihadapi.
- b) Mengeksplorasi masalah, dengan menentukan objek yang berhubungan dengan masalah, memeriksa masalah yang terkait dengan asumsi dan menyatakan hipotesis yang terkait dengan masalah.
- c) Merencanakan solusi di mana peserta didik mengembangkan rencana untuk memecahkan masalah, memetakan sub-materi yang terkait dengan masalah,

memilih teori prinsip dan pendekatan yang sesuai dengan masalah, dan menentukan informasi untuk menemukan solusi.

- d) Melaksanakan rencana, pada tahap ini peserta didik menerapkan rencana yang telah ditetapkan.
- e) Memeriksa solusi, mengevaluasi solusi yang digunakan untuk memecahkan masalah.
- f) Mengevaluasi, dalam langkah ini, solusi diperiksa, asumsi yang terkait dengan solusi dibuat, memperkirakan hasil yang diperoleh ketika mengimplementasikan solusi dan mengkomunikasikan solusi yang telah dibuat.

c. Landasan HOTS

Keterampilan berpikir tingkat tinggi pertama kali dimunculkan pada tahun 1956 lalu kemudian direvisi oleh Anderson & Krathwohl pada tahun 2001. Pada awalnya Taksonomi Bloom menggunakan kata benda yaitu pengetahuan, pemahaman, terapan, analisis, sintesis, dan evaluasi. Setelah direvisi menjadi mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. (Basuki & Hariyanto, 2016: 12-14). Pendapat lain, Merrill (2012: 348-358) mengemukakan bahwa “ada 11 strategi yang bisa memunculkan pemikiran yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi (tetapi 5 lima strategi pertama yang diutamakan), antara lain 1) apa perbedaannya, 2) apa persamaannya, 3) membandingkan, 4) memilah, 5) Apa penyebabnya, 6) merangkum, 7) membuat kategori, 8) menyelesaikan masalah, 9) curah pendapat,

10) mempertimbangkan berbagai macam pilihan, 11) bahasa untuk meningkatkan cara berpikir”.

Dalam taksonomi Bloom yang direvisi oleh Anderson dan Krathwohl, terdapat tiga aspek dalam ranah kognitif yang menjadi bagian dari kemampuan berpikir tingkat tinggi atau *higher order thinking*. Ketiga aspek tersebut yaitu aspek analisa, aspek evaluasi, dan aspek mencipta. Tiga aspek lain dalam ranah yang sama, yaitu aspek mengingat, aspek memahami, dan aspek aplikasi (menerapkan) masuk dalam bagian berpikir tingkat rendah atau *lower order thinking* (Suyono & Hariyanto, 2014: 167).

Anderson & Krathwohl (2010: 99-133) menjelaskan masing-masing indikator dalam taksonomi Bloom (revisi) sebagai berikut:

1) Mengingat

Proses mengingat merupakan mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Jika tujuan pembelajarannya merupakan meumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, maka mengingat adalah kategori kognitif yang tepat.

2) Memahami

Memahami merupakan proses mengkontruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer. Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan baru dan pengetahuan lama atau pengetahuan baru dipadukan dengan kerangka kognitif yang telah ada.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Kategori ini terdiri dari dua proses kognitif, yaitu mengeksekusi untuk tugas yang hanya berbentuk soal latihan dan mengimplementasikan untuk tugas yang merupakan masalah yang tidak familier.

4) Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah materi menjadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian-bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses kognitif membedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasar kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Masing-masing dari kriteria tersebut ditentukan oleh peserta didik. Standar yang digunakan bisa bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Kategori mengevaluasi mencakup proses kognitif memeriksa (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen menjadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan yang diklasifikasikan dalam proses mencipta menuntut peserta didik membuat produk baru dengan

mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian menjadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses kognitif yang terlibat dalam mencipta pada umumnya sejalan dengan pengalaman belajar yang telah dimiliki sebelumnya. Proses kognitif tersebut yaitu merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi kaitannya dengan taksonomi bloom direvisi oleh Brookhart (2010: 5) dikatakan bahwa *“higher-order thinking is approached as the “top end” of Bloom’s (or any other) taxonomy: analyze, evaluate, and create, or, in the older language, analysis, synthesis, and evaluation”*. Di mana kemampuan menganalisis, mengevaluasi dan mencipta termasuk ke dalam kemampuan berpikir tingkat tinggi.

d. Komponen RPP Terkait HOTS

Rencana pelaksanaan pembelajaran atau dikenal dengan istilah RPP merupakan suatu perencanaan yang dilaksanakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, pendidik memperhatikan materi, penilaian, alokasi waktu, sumber belajar, maupun metode pembelajaran yang akan digunakan sehingga kegiatan pembelajaran yang dapat disusun dengan rapi dalam perencanaan pelaksanaan pembelajaran. Menurut Mulyasa (dalam Fadlillah, 2014: 144), RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan suatu rencana yang menggambarkan prosedur dan manajemen pembelajaran untuk mencapai satu atau lebih kompetensi dasar yang ditetapkan dalam standar isi dan dijabarkan dalam silabus.

Menurut Ginting (dalam Fadlillah, 2014: 144), RPP merupakan sebuah skenario pembelajaran yang akan menjadi pegangan bagi guru untuk menyiapkan, menyelenggarakan, dan mengevaluasi hasil kegiatan pembelajaran. Rencana pelaksanaan pembelajaran merupakan rencana yang menggambarkan suatu prosedur dan pengorganisasian pembelajaran yang nantinya akan mencapai satu kompetensi dasar untuk ditetapkan dalam Standar Isi dan dijabarkan dalam silabus. Menurut (Majid & Rochman, 2014: 61), rencana pelaksanaan pembelajaran adalah rencana pembelajaran yang dikembangkan secara rinci dari suatu materi pokok atau tema tertentu yang mengacu pada silabus. Setiap guru di dalam satuan pendidikan wajib menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dapat dilakukan pada setiap awal semester atau awal tahun pelajaran, dengan maksud agar RPP telah tersedia terlebih dahulu dalam setiap awal pelaksanaan pembelajaran. Pengembangan RPP dapat dilakukan secara mandiri atau secara berkelompok.

Pendidik diwajibkan menyusun RPP secara lengkap dan sistematis untuk melangsungkan proses pembelajaran, RPP disusun berdasarkan KD atau subtema untuk dilaksanakan kali pertemuan atau lebih. Untuk membuat RPP yang digunakan oleh pendidik komponen dan sistematika RPP telah tertera di dalam Lampiran Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 (2016: 6-7) adalah sebagai berikut. Komponen tersebut terdiri atas:

- 1) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
- 2) Identitas nama mata pelajaran atau tema/ subtema
- 3) Kelas/ semester
- 4) Materi pokok

- 5) Alokasi waktu. Ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai.
- 6) Tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan dan keterampilan.
- 7) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi. Kompetensi dasar adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam satuan pelajaran. Indikator kompetensi adalah perilaku yang dapat diukur dan/atau diobservasi untuk menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar tertentu yang menjadi acuan penilaian mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi dirumuskan dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur yang mencakup pengetahuan, sikap dan keterampilan.
- 8) Materi Pembelajaran. Materi pembelajaran, menurut fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan tertulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi. Materi pembelajaran adalah materi yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hal yang harus diketahui adalah bahwa materi dalam RPP merupakan pengembangan dari materi pokok yang terdapat dalam silabus. Oleh karena itu, materi pembelajaran dalam RPP harus dikembangkan secara terinci bahkan jika perlu guru dapat mengembangkannya menjadi Buku Siswa.
- 9) Metode Pembelajaran
 - a) Metode Pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai.
 - b) Pemilihan model pembelajaran yang dapat *Higher Order Thinking Skills* siswa menurut Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses menggunakan 3 (tiga) model pembelajaran yang diharapkan dapat membentuk perilaku saintifik, sosial serta dapat meningkatkan rasa keingintahuan siswa yaitu (1) menggunakan model pembelajaran melalui penyikapan/penemuan (*Discovery/Inquiry Learning*), (2) model pembelajaran berbasis masalah (*Problem-based Learning/PBL*), (3) model pembelajaran berbasis Proyek (*Project-based Learning/PJBL*). Penetapan model atau metode pembelajaran harus memperhatikan seperti apa materi yang akan diajarkan. Tidak semua model atau metode pembelajaran cocok untuk diterapkan di semua materi pembelajaran. Selain memperhatikan materi yang diajarkan, model atau metode pembelajaran juga harus memperhatikan karakteristik siswa-siswa. Setiap peserta didik mempunyai kemampuan menerima pelajaran yang berbeda, maka model atau metode

pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik peserta didik agar kegiatan pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan dengan kondusif.

1) Model Pembelajaran *Discovery/Inquiry Learning*

Model pembelajaran inkuiri pertama kali dikembangkan oleh Richard Suchman tahun 1962, untuk mengajar para siswa memahami proses meneliti dan menerangkan suatu kejadian. Ia menginginkan agar siswa bertanya mengapa suatu peristiwa terjadi, kemudian ia mengajarkan kepada siswa prosedur dan menggunakan organisasi pengetahuan dan prinsip-prinsip umum. Siswa melakukan kegiatan, mengumpulkan, dan menganalisis data, sampai akhirnya siswa menemukan jawaban dari pertanyaan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 153).

Menurut Trianto (2010) “inkuiri merupakan bagian inti dari kegiatan pembelajaran berbasis kontekstual. Pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh siswa diharapkan bukan hasil mengingat seperangkat fakta-fakta, tetapi hasil dari menemukan sendiri”. Menurut Hanafiah & Cucu (2010), “inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan peserta didik untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, dan logis, sehingga mereka dapat menemukan sendiri pengetahuan, sikap dan keterampilan sebagai wujud adanya perubahan prilaku”. Pembelajaran inkuiri merupakan kegiatan pembelajaran yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki sesuatu (benda, manusia atau peristiwa) secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan penemuannya dengan penuh percaya diri.

Menurut Hamalik (2011) bahwa “pengajaran berdasarkan inkuiri adalah suatu strategi yang berpusat pada siswa di mana kelompok siswa inkuiri ke dalam suatu isu atau mencari jawaban-jawaban terhadap isi pertanyaan melalui suatu prosedur yang digariskan secara jelas dan struktural kelompok”. Salah satu model *discovery learning* adalah inkuiri yang diformat oleh Dewey dan telah diadaptasi dalam berbagai bentuk atau strategi. Walaupun demikian kegiatan inkuiri pada dasarnya meliputi kegiatan guru menyampaikan suatu masalah yang menimbulkan tanda tanya, mengajukan pertanyaan atau problem, sedangkan siswa merumuskan hipotesis untuk menjelaskan atau untuk menyelesaikan masalah kemudian mengumpulkan atau menguji hipotesis dan dilanjutkan dengan menarik kesimpulan (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 154).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa inkuiri adalah pembelajaran yang melibatkan siswa dalam menemukan pengetahuan atau pemahaman untuk menyelidiki, mulai dari melakukan pengamatan, mengajukan pertanyaan, merencanakan penyelidikan, mengumpulkan data atau informasi dan melakukan penyelidikan, menganalisis data, membuat kesimpulan dan mengkomunikasikan hasil penyelidikan.

2) Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pertama kali diterapkan di *Mc Master University School of Medicine* Kanada pada tahun 1969. Sejak itu, PBL menyebar ke seluruh dunia, khususnya dalam pendidikan kedokteran/keperawatan dan bidang-bidang ilmu lain seperti arsitektur, matematika, okupasi, dan fisioterapi (Riyanto, 2010: 284). Istilah Pembelajaran

Berbasis Masalah (PBM) diadopsi dari istilah Inggris *Problem Based Instruction* (PBI). Model pengajaran berdasarkan masalah ini telah dikenal sejak zaman John Dewey. Dewasa ini, model pembelajaran ini mulai diangkat sebab ditinjau secara umum pembelajaran berdasarkan masalah terdiri dari menyajikan kepada siswa situasi masalah yang autentik dan bermakna yang dapat memberikan kemudahan kepada mereka untuk melakukan penyelidikan dan inquiri (Trianto, 2010: 91).

Abidin (2014: 160) menyatakan “Model *Problem Based Learning (PBL)* merupakan model pembelajaran yang menyediakan pengalaman otentik yang mendorong siswa untuk belajar aktif, menkonstruksi pengetahuan, dan mengintegrasikan konteks belajar di kehidupan nyata secara alamiah”. *Problem Based Learning (PBL)* merupakan salah satu model pembelajaran yang sesuai dan digalakkan dengan kurikulum 2013, di mana siswa dituntut untuk bersikap kritis, bekerja sama, cermat dalam menyelesaikan masalah, termotivasi dan percaya diri dalam memecahkan masalah nyata yang berkaitan dengan matematika. Berdasarkan Arends, pembelajaran berdasarkan masalah merupakan pembelajaran di mana siswa mengerjakan permasalahan autentik dengan maksud untuk menyusun pengetahuan mereka sendiri, mengembangkan inquiri, keterampilan berpikir lebih tinggi, mengembangkan kemandirian dan percaya diri (Arends, 2004: 393).

Hosnan (2014: 392) adapun ciri-ciri model pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* adalah:

- 1) Pengajuan pertanyaan atau masalah
PBL mengorganisasikan pengajaran dengan masalah yang nyata dan sesuai dengan pengalaman siswa.

- 2) Berfokus pada keterkaitan antar disiplin ilmu
Walaupun model PBL ditujukan pada pada suatu bidang tertentu (sains, matematika, dan penelitian sosial), namun dalam pemecahan masalah-masalah aktual, siswa dapat diarahkan dalam penyelidikan berbagai bidang ilmu. Misalnya dengan mengaitkan matematika dengan ilmu ekonomi, matematika dengan biologi, dan sebagainya.
- 3) Penyelidikan autentik
PBL mengharuskan siswa melakukan penyelidikan untuk mencapai penyelesaian masalah yang bersifat nyata, mengembangkan dan meramalkan hipotesis, mengumpulkan dan menganalisis informasi, melaksanakan eksperimen, membuat kesimpulan, dan menggambarkan hasil karya.
- 4) Menghasilkan karya-karya dan memamerkannya
Pada model pembelajaran PBL, siswa bertugas menyusun hasil penelitiannya dalam bentuk karya (penyelesaian) dan memamerkan hasil karyanya. Artinya hasil penyelesaian masalah siswa ditampilkan.
- 5) Kolaborasi
Tugas-tugas belajar harus diselesaikan bersama-sama antara siswa dengan siswa lainnya, baik dalam kelompok kecil maupun kelompok besar.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pengertian model pembelajaran PBL tersebut, penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran PBL adalah suatu model pembelajaran yang menggunakan masalah dunia nyata sebagai sesuatu yang harus dipelajari oleh siswa untuk melatih dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis, bernalar, sekaligus pemecahan masalah, serta mendapatkan pengetahuan penting dari masalah tersebut. Model pembelajaran PBL juga dapat menekankan keaktifan siswa. Karena dalam prosesnya, siswa bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri. Siswa menerapkan sesuatu yang telah diketahuinya, menemukan sesuatu yang perlu diketahuinya, dan mempelajari cara mendapatkan informasi yang dibutuhkan lewat berbagai sumber.

3) Model Pembelajaran *Project Based Learning* (PJBL)

Pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek sebagai inti pembelajaran

(Permendikbud, 2014: 20). Model pembelajaran ini merupakan model pembelajaran inovatif yang melibatkan kerja proyek di mana peserta didik bekerja secara mandiri dalam mengkonstruksi pembelajarannya dan mengkulminasikannya dalam produk nyata (Hanafiah & Suhana, 2010: 30). Model pembelajaran *Project Based Learning* dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berfikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai dengan keterampilan, kenyamanan, dan minat belajarnya. Model ini memberikan kesempatan pada siswa untuk menentukan sendiri proyek yang akan dikerjakannya baik dalam hal merumuskan pertanyaan yang akan dijawab, memilih topik yang akan diteliti, maupun menentukan kegiatan penelitian yang akan dilakukan. Peran guru dalam pembelajaran adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja, mendorong siswa berdiskusi dan memecahkan masalah, dan memastikan siswa tetap bersemangat selama mereka melaksanakan proyek.

Model pembelajaran *Project Based Learning* mempunyai beberapa karakteristik, yaitu sebagai berikut (Gora & Sunarto, 2010: 119):

- a) Mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa.
- b) Memiliki hubungan dengan dunia nyata, berarti bahwa pembelajaran yang outentik dan siswa dihadapkan dengan masalah yang ada pada dunia nyata.
- c) Menekankan pada tanggung jawab siswa, merupakan proses siswa untuk mengakses informasi untuk menemukan solusi yang sedang dihadapi.
- d) Penilaian, penilaian dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung dan hasil proyek yang dikerjakan siswa.

Menurut Stripling (Sani, 2014: 173-174), model *Project Based Learning* memiliki tujuh karakteristik sebagai berikut:

- a) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan penting.
- b) Merupakan proses inkuiri.
- c) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa.
- d) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri.
- e) Menggunakan ketrampilan berpikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi, menarik kesimpulan, dan menghasilkan produk.
- f) Terkait dengan permasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

4) *Teaching Games for Understanding* (TGfU)

TGfU atau model pembelajaran menggunakan pendekatan taktik yaitu model pembelajaran yang sering diterapkan pada permainan olahraga yang lebih menekankan kepada pemahaman taktik “bermain”. TGfU adalah sebuah model instruksi yang berfokus pada pengembangan kemampuan pelajar-pelajarnya untuk memainkan permainan. Inti dari pendekatan ini adalah penggunaan taktik-taktik kewaspadaan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-kegiatan jasmani”. Rink, French, dan Graham (dalam Winarni, 2008) menyatakan bahwa suatu kunci masalah dalam penelitian tentang TGfU adalah perbedaan antara pendekatan teknik dan pendekatan taktis. Hal ini menonjolkan pada permasalahan perbedaan belajar taktikal dengan belajar teknikal. Pengajaran suatu permainan dari sudut pandang TGfU adalah kombinasi antara pemahaman taktikal dan teknikal dengan pengembangan keterampilan daripada memfokuskan pada satu aspek saja. Ini mengimplikasi penerapan dari pendekatan taktik ke keterampilan dalam pengajaran permainan.

TGfU menurut Pambudi (2010: 36) TGfU merupakan sebuah model pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam memainkan permainan untuk meningkatkan penampilan di dalam kegiatan-

kegiatan jasmani. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) merupakan sebuah pendekatan pembelajaran kepada siswa yang membantu perkembangan kesadaran taktik dan pembelajaran keterampilan. *Teaching Games for Understanding* (TGfU) berusaha merangsang anak untuk memahami kesadaran taktis dari bagaimana memainkan suatu permainan untuk mendapatkan manfaatnya sehingga dapat dengan cepat mampu mengambil keputusan apa yang harus dilakukan dan bagaimana melakukannya. TGfU tidak memfokuskan pembelajaran pendidikan jasmani pada teknik bermain tetapi lebih menekankan pada pendekatan taktik tanpa mempedulikan teknik permainan itu sendiri.

Pambudi (2010: 2) menyebutkan bahwa “model TGfU adalah pembelajaran yang didasarkan pada tingkat permainan yang sesuai dengan perkembangan dan aktivitas pembelajaran permainan modifikasi yang berpusat pada masalah-masalah taktik dan para siswa memecahkannya”. Berdasarkan berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *Teaching Games for Understanding* (TGfU) adalah suatu model pembelajaran pendidikan jasmani yang menggunakan unsur permainan taktik tanpa menghilangkan teknik dengan tujuan keaktifan gerak peserta didik untuk pengembangan keterampilan dan pengetahuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

TGfU merupakan ide pokok yang merupakan pendekatan taktik yang berpusat pada siswa dan permainan namun diberbagai belahan negara lain TGfU memiliki varian nama yang berbeda seperti istilah “*A Tactical Games Approach*” yang terkenal dikenal di Amerika dan *Games Sense Approach* untuk Australia sedangkan di Singapura memiliki istilah yang mirip yaitu *Games Center*

Approach. Konsep pembelajaran berbasis TGfU juga menekan pada keaktifan siswa. Adapun beberapa hal yang menjadikan siswa mampu berkembang tidak hanya sebagian besar psikomotornya saja tetapi ranah afektif dan kognitifnya juga berkembang dengan baik (Saryono & Rithaudin, 2011).

5) Sainifik

Pendekatan saintifik adalah proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa agar peserta didik secara aktif mengonstruksi konsep, hukum atau prinsip melalui tahapan-tahapan mengamati (untuk mengidentifikasi atau menemukan masalah), merumuskan masalah, mengajukan atau merumuskan hipotesis, mengumpulkan data dengan berbagai teknik, menganalisis data, menarik kesimpulan dan mengomunikasikan konsep, hukum atau prinsip yang “ditemukan” (Lazim, 2013: 1).

10) Media Pembelajaran. Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran.

11) Sumber Belajar Sumber belajar dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan. Pemilihan sumber belajar mengacu pada perumusan yang terdapat dalam silabus. Apabila ketiga aspek ini dipenuhi maka penyusunan harus menyebutkan secara jelas: 1) media, 2) alat/bahan, 3) sumber belajar yang digunakan. Oleh karena itu, guru harus memahami secara benar pengertian ketiga aspek tersebut.

12) Kegiatan Pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran atau langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup. Dalam kegiatan inti memuat *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) yaitu berupa mentrasfer pengetahuan (*Transfer of Knowledge*), berpikir kritis dan kreatif (*critical thinking and creativity*) dan penyelesaian masalah (*problem solving*).

13) Penilaian hasil pembelajaran

Prosedur dan instrumen penilaian proses dan hasil belajar disesuaikan dengan indikator pencapaian kompetensi dan mengacu kepada Standar Penilaian. Penilaian dijabarkan atas jenis/teknik penilaian, bentuk instrumen dan instrumen yang digunakan untuk mengukur ketercapaian indikator dan tujuan pembelajaran. Format penilaian dapat disajikan dalam bentuk matriks horizontal maupun matriks vertical. Dalam format penilaian hendaknya mencantumkan teknik/jenis, bentuk instrumen, kunci jawaban/rambu-rambu jawaban untuk memudahkan proses penilaian.

e. Karakteristik RPP yang Mengarah pada *HOTS*

Desain RPP yang dikembangkan perlu memperhatikan langkah-langkah sistematis yang harus dibuat oleh guru dengan berorientasi pada kemampuan berpikir tingkat tinggi. Menurut Ariyana, dkk (2018: 48-50), karakteristik dalam menyusun langkah-langkah desain pembelajaran *HOTS* adalah sebagai berikut:

- 1) Mencantumkan dan menganalisis kompetensi dasar yang sesuai dengan Permendikbud Nomor 24 Tahun 2016 tentang Kompetensi Dasar yang

menjadi sasaran minimal yang akan dicapai sesuai Kompetensi Dasar dengan format sebagai berikut:

Tabel 9. Format Pasangan KD Pengetahuan dan Keterampilan

Kompetensi Dasar Pengetahuan	Kompetensi Dasar Keterampilan
<Nomor KD><KD Pengetahuan>	<Nomor KD><KD Keterampilan>

- 2) Menentukan target yang akan dicapai sesuai dengan Kompetensi Dasar, dengan format sebagai berikut:

Tabel 10. Format Penetapan Target KD Pengetahuan dan Keterampilan

No	Kompetensi Dasar	Target KD
KD Pengetahuan		
	<KD Pengetahuan>	<Target pengetahuan yang diamanatkan oleh KD>
KD Keterampilan		
	<KD Keterampilan>	<Target keterampilan yang diamanatkan oleh KD>

- 3) Proyeksikan dalam sumbu simetri seperti pada Tabel 10 kombinasikan dengan pengetahuan dengan proses berpikir.
- 4) Perumusan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) dilakukan dengan langkah sebagai berikut:
- Memperhatikan dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan yang menjadi target dan harus dicapai peserta didik.
 - Menentukan Kompetensi Dasar (KD) yang akan diturunkan menjadi Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK).
 - Menggunakan Kata Kerja Operasional yang sesuai dengan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK) agar konsep materi dapat tersampaikan secara efektif.

- 5) Merumuskan tujuan pembelajaran, apakah peningkatan kognitif, psikomotorik atau afektif. Perumusan tujuan pembelajaran harus jelas menunjukkan kecakapan yang harus dimiliki peserta didik. Tujuan pembelajaran mengisyaratkan bahwa ada beberapa karakter kecakapan yang akan dikembangkan guru dalam pembelajaran. Selain itu, tujuan pembelajaran juga bertujuan untuk menguatkan pilar pendidikan.
- 6) Langkah-langkah kegiatan pembelajaran berdasarkan model pembelajaran:
 - a) Pahami KD yang dianalisis
 - b) Pahami IPK dan materi pembelajaran yang telah dikembangkan
 - c) Pahami sintaks-sintaks yang ada pada model pembelajaran, rumuskan kegiatan pembelajaran yang meliputi orientasi, motivasi, dan apersepsi.
 - d) Rumuskan kegiatan inti yang berdasarkan pada: (a) IPK (b) Karakteristik peserta didik (c) Pendekatan saintifik (d) 4C (*Creativity, Critical Thinking, Communication, Collaboration*), (e) Penguatan Pendidikan Karakter (IPK) dan Literasi.
 - e) Rumuskan kegiatan penutup yang meliputi kegiatan refleksi baik individual maupun kelompok (a) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran (b) Melakukan kegiatan tindak lanjut (c) Menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya (d) Kegiatan penutup dapat diberikan penilaian akhir sesuai KD yang bersangkutan
 - f) Tentukan sumber belajar berdasarkan kegiatan pembelajaran
 - g) Rumusan penilaian (formatif dan sumatif) untuk pembelajaran yang mengacu pada IPK.

4. Implementasi Pembelajaran

a. Perencanaan Pembelajaran

Perencanaan pembelajaran harus diawali dengan pemahaman terhadap arti dan tujuannya, serta menguasai teoritis dan praktis unsur-unsur yang terdapat di dalamnya. Kemampuan membuat perencanaan merupakan langkah awal guru dan calon guru, serta sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar, dan pemahaman mendalam tentang objek belajar dan situasi pembelajaran.

Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

1) Silabus

Silabus merupakan acuan penyusunan kerangka pembelajaran untuk setiap bahan kajian mata pelajaran. Silabus dikembangkan berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi untuk satuan pendidikan dasar dan menengah sesuai dengan pola pembelajaran pada setiap tahun ajaran tertentu. Silabus digunakan sebagai acuan dalam pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran. Silabus paling sedikit memuat:

- a) Identitas mata pelajaran (khusus SMP/MTs/SMPLB/Paket B dan SMA/MA/SMALB/SMK/MAK/Paket C/ Paket C Kejuruan);
- b) Identitas sekolah meliputi nama satuan pendidikan dan kelas;

- c) Kompetensi inti, merupakan gambaran secara kategorial mengenai kompetensi dalam aspek-sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang harus dipelajari peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas dan mata pelajaran;
- d) Kompetensi dasar, merupakan kemampuan spesifik yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang terkait muatan atau mata pelajaran;
- e) Tema (khusus SD/MI/SDLB/Paket A);
- f) Materi pokok, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator pencapaian kompetensi;
- g) Pembelajaran, yaitu kegiatan yang dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan;
- h) Penilaian, merupakan proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk menentukan pencapaian hasil belajar peserta didik;
- i) Alokasi waktu sesuai dengan jumlah jam pelajaran dalam struktur kurikulum untuk satu semester atau satu tahun; dan
- j) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar atau sumber belajar lain yang relevan.

2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sesuai dengan Permendikbud, Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis

agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih. Komponen RPP terdiri atas:

- a) Identitas sekolah yaitu nama satuan pendidikan
- b) Identitas mata pelajaran atau tema/subtema;
- c) Kelas/semester;
- d) Materi pokok;
- e) Alokasi waktu ditentukan sesuai dengan keperluan untuk pencapaian KD dan beban belajar dengan mempertimbangkan jumlah jam pelajaran yang tersedia dalam silabus dan KD yang harus dicapai;
- f) Tujuan pembelajaran yang dirumuskan berdasarkan KD, dengan menggunakan kata kerja operasional yang dapat diamati dan diukur, yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan;
- g) Kompetensi dasar dan indikator pencapaian kompetensi;
- h) Materi pembelajaran, memuat fakta, konsep, prinsip, dan prosedur yang relevan, dan ditulis dalam bentuk butir-butir sesuai dengan rumusan indikator ketercapaian kompetensi;
- i) Metode pembelajaran, digunakan oleh pendidik untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan KD yang akan dicapai;

- j) Media pembelajaran, berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran;
- k) Sumber belajar, dapat berupa buku, media cetak dan elektronik, alam sekitar, atau sumber belajar lain yang relevan;
- l) Langkah-langkah pembelajaran dilakukan melalui tahapan pendahuluan, inti, dan penutup; dan
- m) Penilaian hasil pembelajaran.

3) Prinsip Penyusunan RPP

Sesuai dengan Permendikbud nomor 22 tahun 2016 dalam menyusun RPP hendaknya memperhatikan prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a) Perbedaan individual peserta didik antara lain kemampuan awal, intelektual, bakat, potensi, minat, motivasi belajar, kemampuan sosial, emosi, gaya belajar, kebutuhan khusus, kecepatan belajar, latar belakang budaya, norma, nilai, dan/atau lingkungan peserta didik.
- b) Partisipasi aktif peserta didik.
- c) Berpusat pada peserta didik untuk mendorong semangat belajar, motivasi, minat, kreativitas, inisiatif, inspirasi, inovasi dan kemandirian.
- d) Pengembangan budaya membaca dan menulis yang dirancang untuk mengembangkan kegemaran membaca, pemahaman beragam bacaan, dan berekspresi dalam berbagai bentuk tulisan.
- e) Pemberian umpan balik dan tindak lanjut RPP memuat rancangan program pemberian umpan balik positif, penguatan, pengayaan, dan remedi.
- f) Penekanan pada keterkaitan dan keterpaduan antara KD, materi pembelajaran, kegiatan pembelajaran, indicator pencapaian kompetensi, penilaian, dan sumber belajar dalam satu keutuhan pengalaman belajar.
- g) Mengakomodasi pembelajaran tematik-terpadu, keterpaduan lintas mata pelajaran, lintas aspek belajar, dan keragaman budaya.
- h) Penerapan teknologi informasi dan komunikasi secara terintegrasi, sistematis, dan efektif sesuai dengan situasi dan kondisi.

b. Pelaksanaan Pembelajaran

- 1) Persyaratan Pelaksanaan Proses Pembelajaran

a) Alokasi Waktu Jam Tatap Muka Pembelajaran

- (1) SD/MI : 35 menit per jam
- (2) SMP/MTs : 40 menit per jam
- (3) SMA/MA : 45 menit per jam
- (4) SMK/MAK : 45 menit per jam

b) Rombongan belajar

Jumlah rombongan belajar per satuan pendidikan dan jumlah maksimum peserta didik dalam setiap rombongan belajar dinyatakan dalam tabel 11 berikut:

Tabel 11. Rombongan Belajar

No	Satuan Pendidikan	Jumlah Rombongan Belajar	Jumlah Maksimum Peserta Didik Rombongan Belajar
1	SD/MI	6-24	28
2	SMP/MTS	3-33	32
3	SMA/MA	3-36	36
4	SMK	3-72	36
5	SDLB	6	5
6	SMPLB	3	8
7	SMALB	3	8

(sumber: Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 hal 9)

c) Buku Teks Pelajaran

Buku teks pelajaran digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran yang jumlahnya disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

d) Pengelolaan Kelas dan Laboratorium

Sesuai dengan Permendikbud, dalam pengelolaan kelas dan laboratorium:

- 1) Guru wajib menjadi teladan yang baik bagi peserta didik dalam menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya serta mewujudkan kerukunan dalam kehidupan bersama.
- 2) Guru wajib menjadi teladan bagi peserta didik dalam menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong

royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif dan proaktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.

- 3) Guru menyesuaikan pengaturan tempat duduk peserta didik dan sumber daya lain sesuai dengan tujuan dan karakteristik proses pembelajaran.
- 4) Volume dan intonasi suara guru dalam proses pembelajaran harus dapat didengar dengan baik oleh peserta didik.
- 5) Guru wajib menggunakan kata-kata santun, lugas dan mudah dimengerti oleh peserta didik.
- 6) Guru menyesuaikan materi pelajaran dengan kecepatan dan kemampuan belajar peserta didik.
- 7) Guru menciptakan ketertiban, kedisiplinan, kenyamanan, dan keselamatan dalam menyelenggarakan proses pembelajaran.
- 8) Guru memberikan penguatan dan umpan balik terhadap respons dan hasil belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 9) Guru mendorong dan menghargai peserta didik untuk bertanya dan mengemukakan pendapat.
- 10) Guru berpakaian sopan, bersih, dan rapi.
- 11) Pada tiap awal semester, guru menjelaskan kepada peserta didik silabus mata pelajaran; dan
- 12) Guru memulai dan mengakhiri proses pembelajaran sesuai dengan waktu yang dijadwalkan.

2) Pelaksanaan Pembelajaran

Menurut Permendikbud No. 103 tahun 2014, kegiatan pelaksanaan pembelajaran perlu adanya prinsip untuk mencapai apa yang menjadi tujuan dalam kurikulum. Sesuai dengan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP, meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup.

a) Kegiatan Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan, guru wajib:

- 1) menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran;
- 2) memberi motivasi belajar peserta didik secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi materi ajar dalam kehidupan sehari-hari, dengan

memberikan contoh dan perbandingan lokal, nasional dan internasional, serta disesuaikan dengan karakteristik dan jenjang peserta didik;

- 3) mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari;
- 4) menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai;
- 5) menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus.

b) Kegiatan Inti

Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan, yang dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk secara aktif menjadi pencari informasi, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Di dalam Permendikbud Nomor 65 Tahun 2013 kegiatan inti menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber belajar yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran. Pemilihan pendekatan tematik dan /atau tematik terpadu dan/atau saintifik dan/atau inkuiri dan penyingkapan (*discovery*) dan/atau pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*) disesuaikan dengan karakteristik kompetensi dan jenjang pendidikan. Dalam kegiatan ini mencakup tiga ranah yaitu: (1) afektif, (2) kognitif, dan (3) psikomotor.

Mencapai guru yang profesional, guru harus melakukan beberapa langkah dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sebagaimana dijelaskan Depdiknas (2007: 3-4) "Model silabus dan rencana pelaksanaan

pembelajaran mata pelajaran PJOK” yang terdiri: (1) Aturan kelas (aturan pembelajaran) pada awal menetapkan pertemuan; (2) Memulai kegiatan pembelajaran yang tepat waktu; (3) Melakukan pengaturan kegiatan pembelajaran; (4) Melakukan pengelompokan siswa; (5) Memanfaatkan ruang/lapangan dan peralatan;

1) Sikap

Sesuai dengan karakteristik sikap, maka salah satu alternatif yang dipilih adalah proses afeksi mulai dari menerima, menjalankan, menghargai, menghayati, hingga mengamalkan. Seluruh aktivitas pembelajaran berorientasi pada tahapan kompetensi yang mendorong siswa untuk melakukan aktivitas tersebut.

2) Pengetahuan

Pengetahuan dimiliki melalui aktivitas mengetahui, memahami, menerapkan, menganalisis, mengevaluasi, hingga mencipta. Karakteristik aktivitas belajar dalam domain pengetahuan ini memiliki perbedaan dan kesamaan dengan aktivitas belajar dalam domain keterampilan. Untuk memperkuat pendekatan saintifik, tematik terpadu, dan tematik sangat disarankan untuk menerapkan belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*). Untuk mendorong peserta didik menghasilkan karya kreatif dan kontekstual, baik individual maupun kelompok, disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

3) Keterampilan

Keterampilan diperoleh melalui kegiatan mengamati, menanya, mencoba, menalar, menyaji, dan mencipta. Seluruh isi materi (topik dan subtopik) mata pelajaran yang diturunkan dari keterampilan harus mendorong siswa untuk melakukan proses pengamatan hingga penciptaan. Untuk mewujudkan keterampilan tersebut perlu melakukan pembelajaran yang menerapkan modus belajar berbasis penyingkapan/penelitian (*discovery/inquiry learning*) dan pembelajaran yang menghasilkan karya berbasis pemecahan masalah (*project based learning*).

c) Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup, guru bersama peserta didik baik secara individual maupun kelompok melakukan refleksi untuk mengevaluasi sesuai Permendikbud:

- (1) seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh untuk selanjutnya secara bersama menemukan manfaat langsung maupun tidak langsung dari hasil pembelajaran yang telah berlangsung;
- (2) memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran;
- (3) melakukan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pemberian tugas, baik tugas individual maupun kelompok; dan
- (4) menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.

c. Evaluasi Hasil Pembelajaran

Menurut Permendikbud nomor 22 tahun 2016, Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas,

gaya, dan perolehan belajar peserta didik yang mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap. Hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*) pembelajaran, pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan.

Sani (2016: 15) menyatakan bahwa penilaian adalah upaya sistematis yang dilakukan melalui pengumpulan data atau informasi yang sah (*valid*) dan reliabel, dan selanjutnya data atau informasi tersebut diolah sebagai upaya melakukan pertimbangan untuk pengambilan kebijakan suatu program pendidikan. Pada umumnya guru melakukan penilaian kelas terkait dengan kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Guru yang profesional memanfaatkan penilaian proses dan hasil belajar untuk memperbaiki perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran.

Standar penilaian pendidikan kurikulum 2013 mengacu pada Permendikbud no. 66 tahun 2013 tentang standar penilaian pendidikan, yaitu kriteria mengenai mekanisme, prosedur, dan instrumen penilaian hasil belajar peserta didik. Penilaian dalam kurikulum 2013 lebih ditekankan pada penilaian autentik. Istilah autentik merupakan sinonim dari asli, nyata, valid, atau reliabel. Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan

di akhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran.

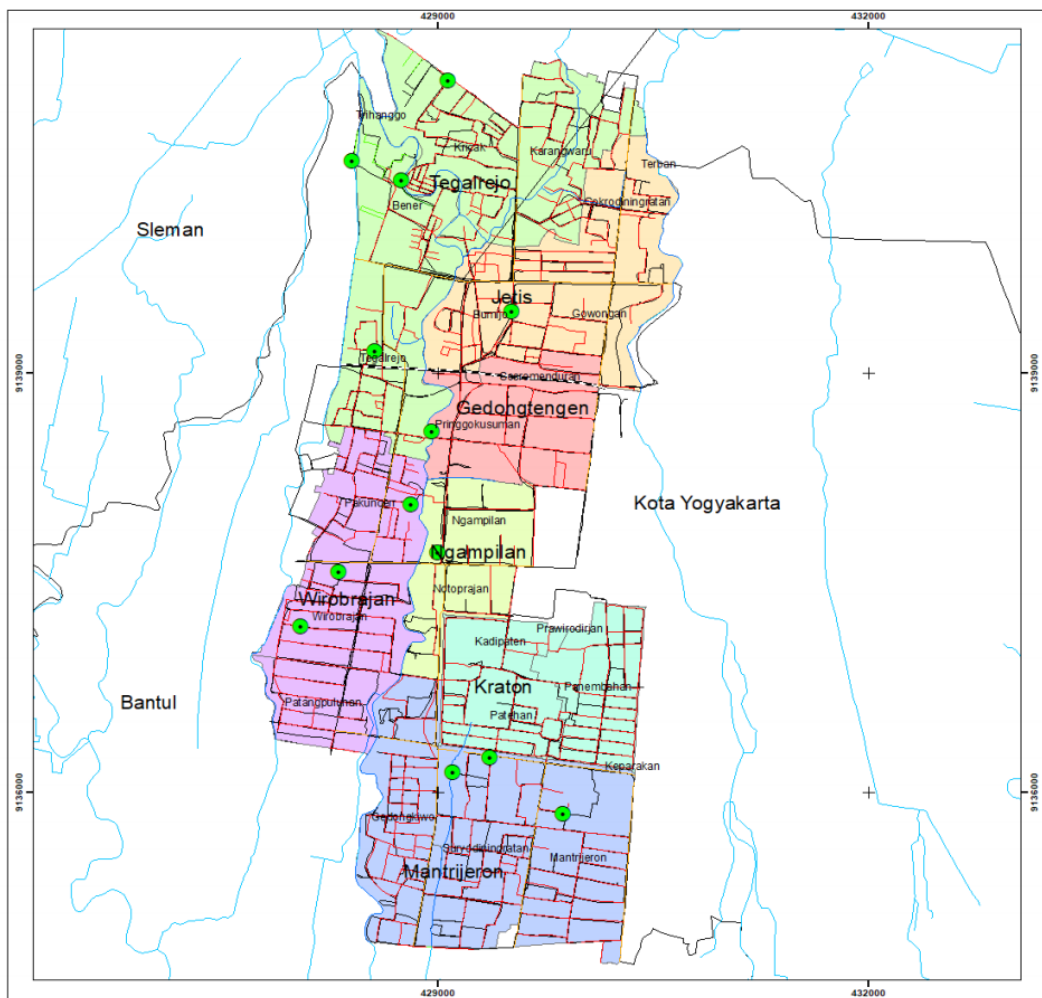
5. Profil Kota Yogyakarta

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu dari 34 provinsi di Indonesia yang terletak di pulau Jawa bagian selatan tengah. Daerah Istimewa Yogyakarta dibatasi oleh Samudra Hindia di bagian selatan dan Provinsi Jawa Tengah di bagian lainnya. Batas dengan Propinsi Jawa Tengah meliputi: Kabupaten Wonogiri di bagian tenggara, Kabupaten Klaten di bagian timur laut, Kabupaten Magelang di bagian barat laut, Kabupaten Purworejo di bagian barat. Secara Astronomis, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta terletak antara 70 33' LS - 8 12' LS dan 110 00' BT - 110 50' BT. Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta mempunyai luas 3.185,80 km, terdiri dari 4 kabupaten dan kota, yaitu Kota Yogyakarta, Kabupaten Sleman, Kabupaten Gunungkidul, Kabupaten Sleman, dan Kabupaten Kulonprogo dengan 78 kecamatan dan 438 kelurahan/desa.

Secara administratif terdiri dari 1 kota dan 4 kabupaten, 78 kecamatan dan 438 kelurahan/desa, yaitu: a. Kota Yogyakarta (luas 32,50 km², 14 kecamatan, 45 kelurahan); b. Kabupaten Bantul (luas 506,85 km², 17 kecamatan dan 75 desa); c. Kabupaten Kulon Progo (luas 586,27 km², 12 kecamatan dan 88 desa); d. Kabupaten Gunungkidul (luas 1.485,36 km², 18 kecamatan, 144 desa); e. Kabupaten Sleman (luas 574,82 km², 17 kecamatan dan 86 desa).

Luas wilayah Kota Yogyakarta adalah 32,5 km² atau 1,02% dari luas Wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Wilayah administratif Kota Yogyakarta terdiri dari 14 Kecamatan dan 48 Kelurahan.

Sebelah Utara : Kabupaten Sleman
 Sebelah Timur : Kabupaten Bantul dan Sleman
 Sebelah Selatan : Kabupaten Bantul
 Sebelah Barat : Kabupaten Bantul dan Sleman



Gambar 3. Peta Kota Yogyakarta

Kota Yogyakarta terdapat beberapa sekolah SMP Negeri, diantaranya seperti pada tabel sebagai berikut:

Tabel 12. Profil Sekolah SMP di Kota Yogyakarta

No	Nama Sekolah	Alamat
1	SMP NEGERI 1	Jl. Cik Di Tiro 29 Yk
2	SMP NEGERI 2	Jl. P. Senopati 28-30
3	SMP NEGERI 3	Pajeksan 18 Yk
4	SMP NEGERI 4	Jl. Hayam Wuruk 18 Yk
5	SMP NEGERI 5 SBI	Jl. Wardani 1 Yk
6	SMP NEGERI 6	Jl. RW Monginsidi 1 Yk
7	SMP NEGERI 7	Jl. Wiratama 38 Yk
8	SMP NEGERI 8 SBI	Jl. Prof DR Kahar Muzakir 2
9	SMP NEGERI 9	Jl. Ngeksigondo 30 Yk
10	SMP NEGERI 10	Jl. Tritunggal 2 Yk
11	SMP NEGERI 11	Jl. HOS Cokroaminoto 127 Yk
12	SMP NEGERI 12	Jl. Tentara Pelajar no. 9 Yk
13	SMP NEGERI 13	Minggiran
14	SMP NEGERI 14	Jl. Tentara Pelajar no. 7 Yk
15	SMP NEGERI 15	Tegal Lempuyangan 61 Yk
16	SMP NEGERI 16	Nagan Lor No. 8 Yk

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fanani & Kusumaharti (2019) yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skill)* di Sekolah Dasar Kelas V”. Salah satu elemen transformasi kurikulum 2013 di tingkat sekolah dasar adalah penguatan proses pembelajaran dan penerapan tematik terintegrasi dengan menggunakan pendekatan saintifik dan mengakrabkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) bagi siswa. Penelitian ini mengguakan model prototipe pengembangan

pembelajaran dengan mengacu pada model pengembangan pembelajaran Dick dan Carry. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. Hasil uji coba yang terbatas menunjukkan bahwa hasil pengembangan pembelajaran mampu menghasilkan hasil belajar total (91%) dalam pembelajaran 1, Sub-tema 3, Peristiwa Manusia dan Alam, Tema Kegiatan dalam Kehidupan kelas V Sekolah Dasar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Mawarti & Arsiwi (2020) yang berjudul “Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi *high order thinking skill* di sekolah menengah atas”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baiknya materi pembelajaran bola basket yang berorientasi HOTS (*High Order Thinking Skill*) di SMA. Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian ini adalah guru PJOK di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang yang berjumlah 20 guru, yang kemudian diambil 10 guru secara purposive sampling berdasarkan kriteria tertentu. Instrumen yang digunakan adalah rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa materi pembelajaran bola basket berorientasi HOTS di SMA Negeri se-Kabupaten Magelang berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “kurang” sebesar 0,00% (0 sekolah), “cukup” sebesar 30,00% (3 sekolah), “baik” sebesar 70,00% (7 sekolah), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 sekolah). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 65,60, dalam kategori “baik”.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rithaudin & Sari (2019) yang berjudul “Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK”. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan ditemuinya kesulitan guru dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan isi materi yang mencakup tiga tujuan utama pembelajaran yaitu kognitif, afektif dan psikomotor. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pembelajaran pada aspek kognitif yang terdapat dalam RPP mata pelajaran PJOK di SMA/SMK di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY). Desain dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif, dengan metode analisis dokumen. Subjek dalam sekolah mitra UNY pada tahun 2015 yang berjumlah 21 sekolah. Adapun data yang didapatkan adalah 19 RPP dari 19 sekolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah lembar analisis dokumen. Hasil yang didapatkan dalam penelitiann ini dapat disimpulkan bahwa secara umum terdapat materi pembelajaran pada aspek kognitif dalam RPP pembelajaran PJOK SMA Mitra UNY di DIY. Kemudian jika analisis dilakukan terhadap indikator yang dikembangkan, indikator yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi kognitif siswa hanya muncul di dalam RPP yang kembangkan dengan kurikulum tahun 2013. Untuk uraian materi yang dikembangkan, hampir semua RPP yang kembangkan secara minimal telah mencantumkan materi yang berkaitan dengan pengembangan kompetensi kognitif siswa. Kecenderungan materi lebih lengkap apabila RPP tersebut disusun berdasar kurikulum tahun 2013.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama (2020) yang berjudul “Implementasi Pembelajaran PJOK Berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) di SMP Negeri Zonasi Sleman Tengah Tahun 2020”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik implementasi pembelajaran PJOK berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) di SMP Negeri Zonasi Sleman Tengah tahun 2020. Jenis penelitian merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi dalam penelitian adalah seluruh guru PJOK di SMP Negeri Zonasi Sleman Tengah yang berjumlah 29 guru, yang diambil menggunakan teknik *total sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran PJOK berbasis *HOTS* (*Higher Order Thinking Skill*) di SMP Negeri Zonasi Sleman Tengah tahun 2020 berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “kurang” sebesar 51,72% (15 guru), “cukup” sebesar 48,28% (14 guru), “baik” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru).

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori di atas maka dapat dijadikan suatu kerangka berpikir bahwa analisis adalah pengamatan terhadap suatu objek yang hasilnya dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, sehingga dapat menimbulkan tanggapan positif dan negatif. Kajian teori disebutkan penerapan kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifiknya yang ditinjau dari *Higher Order Thinking Skills* (*HOTS*) hadir sebagai solusi optimalisasi perkembangan peserta didik dalam

aspek kognitif, afektif dan psikomotor tidak terkecuali pada pembelajaran PJOK yang diajarkan oleh guru.

Pembelajaran PJOK yang ditinjau dari *HOTS* terdapat poin mengevaluasi, menganalisis dan mencipta. Akan tetapi dalam pelaksanaannya tidak semua guru menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* ke dalam rencana pembelajarannya, ada guru yang sudah menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* ke dalam rencana pembelajaran sesuai kurikulum 2013, ada yang sudah menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)* dalam proses pembelajaran sesuai kurikulum 2013 tetapi tidak melaksanakannya dan bahkan ada yang belum sama sekali tidak menerapkan *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*.

Dari penjelasan di atas maka sangatlah penting bagi guru untuk mampu menerapkan pembelajaran yang sistematis dan berbasis dengan metode pembelajaran terbaharui yaitu berorientasi *HOTS*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS* (di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta yang diungkapkan menggunakan angket).

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Sugiyono (2013: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta yang terdiri atas 16 sekolah. Penelitian dilaksanakan pada bulan September 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa “populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya”. Populasi dalam penelitian adalah guru PJOK di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta yang berjumlah 32 guru.

2. Sampel Penelitian

Siyoto & Sodik (2015: 64) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu, sehingga dapat mewakili populasinya. Teknik *sampling* yang digunakan adalah *proportinoal random sampling*. Sugiyono (2013: 85) menyatakan “*proportional random sampling* adalah teknik pengambilan sampel pada populasi yang berstrata dengan mengambil sampel dari tiap-tiap sub populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota dari masing-masing sub populasi secara acak”. Teknik tersebut digunakan dengan tujuan untuk memperoleh sampel yang representatif, setiap sekolah dipilih satu guru secara *random*. Sampel berjumlah 16 guru. Daftar sekolah dan jumlah guru yang akan dilakukan penelitian yaitu:

Tabel 13. Data Sampel Penelitian

No	Nama Sekolah	Jumlah Guru
1	SMP Negeri 1 Yogyakarta	1
2	SMP Negeri 2 Yogyakarta	1
3	SMP Negeri 3 Yogyakarta	1
4	SMP Negeri 4 Yogyakarta	1
5	SMP Negeri 5 Yogyakarta	1
6	SMP Negeri 6 Yogyakarta	1
7	SMP Negeri 7 Yogyakarta	1
8	SMP Negeri 8 Yogyakarta	1
9	SMP Negeri 9 Yogyakarta	1
10	SMP Negeri 10 Yogyakarta	1
11	SMP Negeri 11 Yogyakarta	1
12	SMP Negeri 12 Yogyakarta	1
13	SMP Negeri 13 Yogyakarta	1
14	SMP Negeri 14 Yogyakarta	1
15	SMP Negeri 15 Yogyakarta	1
16	SMP Negeri 16 Yogyakarta	1
Jumlah		16

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta. Secara operasional variabel tersebut didefinisikan sebagai berikut penerapan materi pembelajaran (RPP) materi bola besar kelas VIII guru PJOK tentang pembelajaran berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)* yang di dalam model pembelajarannya terdapat proses berpikir kompleks dalam mengurai materi, membuat kesimpulan, membangun representasi, menganalisis dan membangun hubungan dengan melibatkan aktivitas mental yang paling dasar serta mampu mengkonstruksi, memahami dan mentransformasi pengetahuan dan pengalaman yang sudah dimiliki untuk dipergunakan kembali dalam memecahkan suatu permasalahan dalam mengambil suatu tindakan yang diukur menggunakan angket.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2015: 168), menyatakan angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala penilaian dalam rubrik menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban, yaitu Selalu (SL), Sering (SR), Kadang-Kadang (KD), Tidak Pernah (TP), sebagai berikut:

Tabel 14. Penskoran

Pernyataan	Alternatif Pilihan			
	SL	SR	KD	TP
Positif	4	3	2	1
Negatif	1	2	3	4

Penyusunan instrumen diungkapkan Hadi (1991: 9), digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mendefinisikan kontrak. Kontrak dalam penelitian ini adalah implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.
- b. Menyidik faktor. Menyidik faktor adalah tahap yang bertujuan menandai faktor-faktor yang akan diteliti. Faktor implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta meliputi proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi dalam PJOK.
- c. Menyusun butir-butir instrumen. Menyusun butir-butir pernyataan, maka faktor-faktor tersebut di atas dijabarkan menjadi kisi-kisi. Setelah itu dikembangkan dalam butir-butir pertanyaan.
- d. Instrumen ini selanjutnya dikonsultasikan kepada ahli atau dosen pembimbing guna memperoleh masukan dari dosen pembimbing atau ahli. Sesudah melakukan serangkaian konsultasi dan diskusi mengenai instrumen penelitian yang digunakan, maka instrumen tersebut dinyatakan layak dan siap untuk digunakan dalam mengambil data-data penelitian. Kisi-kisi instrumen pada tabel 15 sebagai berikut:

Tabel 15. Kisi-kisi Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir
Implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi <i>HOTS (High Order Thinking Skill)</i> di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta	Perencanaan	1. Mencermati KD yang akan digunakan dalam muatan HOTS	1
		2. Mengembangkan indikator berdasarkan pada kata kerja operasional yang bermuatan HOTS	2
		3. Tujuan pembelajaran	3
		4. Materi pokok	4
		5. Menentukan metode pembelajaran yang mendukung	5
		6. Merancang langkah-langkah pembelajaran	6
		7. Memilih media	7
		8. Merancang jenis penilaian	8
		9. Menentukan instrumen penilaian	9
	Pelaksanaan	1. Apersepsi	10, 11, 12
		2. Pemanasan	13
		3. Mengamati	14, 15
		4. Menanya	16
		5. Mencoba	17, 18
		6. Menalar	19
		7. Mengkomunikasi	20
	Evaluasi	1. Kognitif	21, 22
		2. Afektif	23
		3. Psikomotor	24, 25
	Jumlah		

(Sumber: Adopsi penelitian Pratama, 2020)

Pengujian validitas instrumen dalam penelitian ini dilakukan oleh *professional judgment*, menurut Purwanto (2013: 126) “*Professional judgment* adalah orang yang menekuni suatu bidang tertentu yang sesuai dengan wilayah kajian instrumen, misalnya guru, mekanik, dokter, dan sebagainya dapat

dimintakan pendapatnya untuk ketepatan instrumen”. *Professional judgement* pada penelitian ini Bapak Ahmad Rithaudin, M.Or.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti meminta surat izin penelitian dan koordinasi.
- b. Peneliti mencari data guru PJOK SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.
- c. Peneliti memberikan instrumen kepada responden melalui *google form*.
- d. Selanjutnya peneliti mengumpulkan data dan melakukan transkrip atas hasil pengisian rubrik.
- e. Setelah memperoleh data penelitian data diolah menggunakan analisis statistik kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

Penelitian ini tidak menggunakan uji coba instrumen, karena dalam penelitian ini teknik yang digunakan adalah teknik *one shoot*. Pendapat Arikunto (2015: 48), “*One shoot* atau pengukuran sekali saja, pengukurannya hanya sekali dan kemudian hasilnya dibandingkan dengan pernyataan lain atau mengukur jawaban antar pernyataan.” Hasil analisis sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Arikunto (2015: 96) bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Nilai r_{xy} yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* ($df = n-1$)

pada pada taraf signifikansi 0,05 (Ananda & Fadli, 2018: 122). Jika $r_{xy} > r_{tab}$ maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 16 sebagai berikut.

Tabel 16. Hasil Uji Validitas Instrumen

Butir	r hitung	r tabel (df 15;5%)	Keterangan
01	0,607	0,482	Valid
02	0,593	0,482	Valid
03	0,589	0,482	Valid
04	0,596	0,482	Valid
05	0,617	0,482	Valid
06	0,607	0,482	Valid
07	0,621	0,482	Valid
08	0,622	0,482	Valid
09	0,617	0,482	Valid
10	0,597	0,482	Valid
11	0,617	0,482	Valid
12	0,570	0,482	Valid
13	0,600	0,482	Valid
14	0,593	0,482	Valid
15	0,596	0,482	Valid
16	0,587	0,482	Valid
17	0,604	0,482	Valid
18	0,570	0,482	Valid
19	0,600	0,482	Valid
20	0,570	0,482	Valid
21	0,580	0,482	Valid
22	0,617	0,482	Valid
23	0,600	0,482	Valid
24	0,557	0,482	Valid
25	0,600	0,482	Valid

Berdasarkan hasil analisis, menunjukkan bahwa dari 25 butir semua butir valid. Hal tersebut dikarenakan $r_{hitung} > r_{tabel}$.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2015: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Reliabilitas diperoleh dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2015: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,938	25

G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2015: 40):

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Widoyoko (2014: 238) menyatakan bahwa untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) pada tabel 18 sebagai berikut:

Tabel 18. Norma Penilaian Penilaian Acuan Patokan (PAP)

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Baik
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

Mi = $\frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

Sbi = $\frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor terendah

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 25 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu faktor perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil analisis data dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta didapat skor terendah (*minimum*) 51,00, skor tertinggi (*maksimum*) 66,00, rerata (*mean*) 57,38, nilai tengah (*median*) 57,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 54,00, *standar deviasi* (SD) 3,90. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 19 sebagai berikut:

Tabel 19. Deskriptif Statistik Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	57,38
<i>Median</i>	57,00
<i>Mode</i>	54,00 ^a
<i>Std. Deviation</i>	3,90
<i>Minimum</i>	51,00
<i>Maximum</i>	66,00

Menentukan kategori menggunakan Penilaian Acuan Patokan, langkah

penghitungannya sebagai berikut:

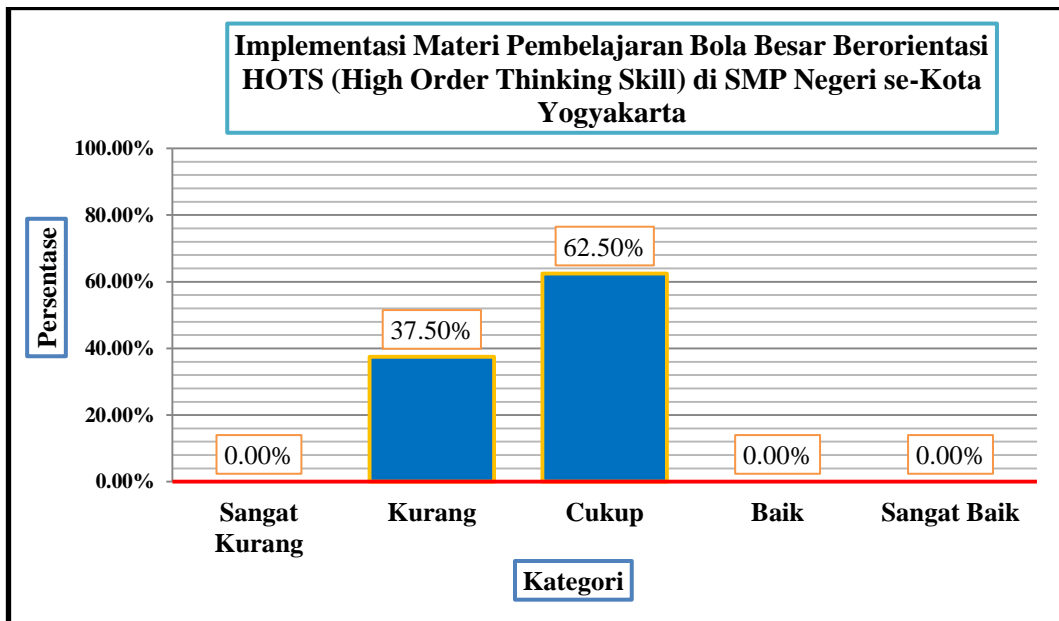
$$\begin{aligned}
 \text{Skor maks ideal} &= 25 \times 4 = 100 \\
 \text{Skor min ideal} &= 25 \times 1 = 25 \\
 \text{Mi} &= \frac{1}{2} (100 + 25) = 62,5 \\
 \text{Sbi} &= \frac{1}{6} (100 - 25) = 12,5 \\
 \text{Sangat Baik} &: \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} < \text{X} \\
 &: 62,5 + (1,8 \times 12,5) < \text{X} \\
 &: \mathbf{85 < X} \\
 \text{Baik} &: \text{Mi} + 0,6 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} \\
 &: 62,5 + (0,6 \times 12,5) < \text{X} \leq 62,5 + (1,8 \times 12,5) \\
 &: \mathbf{70 < X \leq 85} \\
 \text{Cukup} &: \text{Mi} - 0,6 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} + 0,6 \text{ Sbi} \\
 &: 62,5 - (0,6 \times 12,5) < \text{X} \leq 62,5 + (0,6 \times 12,5) \\
 &: \mathbf{55 < X \leq 70} \\
 \text{Kurang} &: \text{Mi} - 1,8 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} - 0,6 \text{ Sbi} \\
 &: 62,5 - (1,8 \times 12,5) < \text{X} \leq 62,5 - (0,6 \times 12,5) \\
 &: \mathbf{40 < X \leq 55} \\
 \text{Sangat Kurang} &: \text{X} \leq \text{Mi} - 1,8 \text{ Sbi} \\
 &: \text{X} \leq 62,5 - (1,8 \times 12,5) \\
 &: \mathbf{X \leq 40}
 \end{aligned}$$

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta disajikan pada tabel 20 sebagai berikut:

Tabel 20. Norma Penilaian Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$85 < X$	Sangat Baik	0	0.00%
2	$70 < X \leq 85$	Baik	0	0.00%
3	$55 < X \leq 70$	Cukup	10	62.50%
4	$40 < X \leq 55$	Kurang	6	37.50%
5	$X \leq 40$	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 20 tersebut di atas, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Batang Implementasi Materi Pembelajaran Bola Besar Berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta

Berdasarkan tabel 20 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “kurang” sebesar 37,50% (6 guru), “cukup” sebesar 62,50% (10 guru), “baik” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 57,38, dalam kategori “cukup”.

1. Faktor Perencanaan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor perencanaan didapat skor terendah (*minimum*) 20,00, skor tertinggi (*maksimum*) 25,00, rerata (*mean*) 23,25, nilai

tengah (*median*) 24,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 24,00, *standar deviasi* (SD) 1,61. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 21 sebagai berikut:

Tabel 21. Deskriptif Statistik Faktor Perencanaan

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	23,25
<i>Median</i>	24,00
<i>Mode</i>	24,00
<i>Std, Deviation</i>	1,61
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	25,00

Menentukan kategori menggunakan Penilaian Acuan Patokan, langkah penghitungannya sebagai berikut:

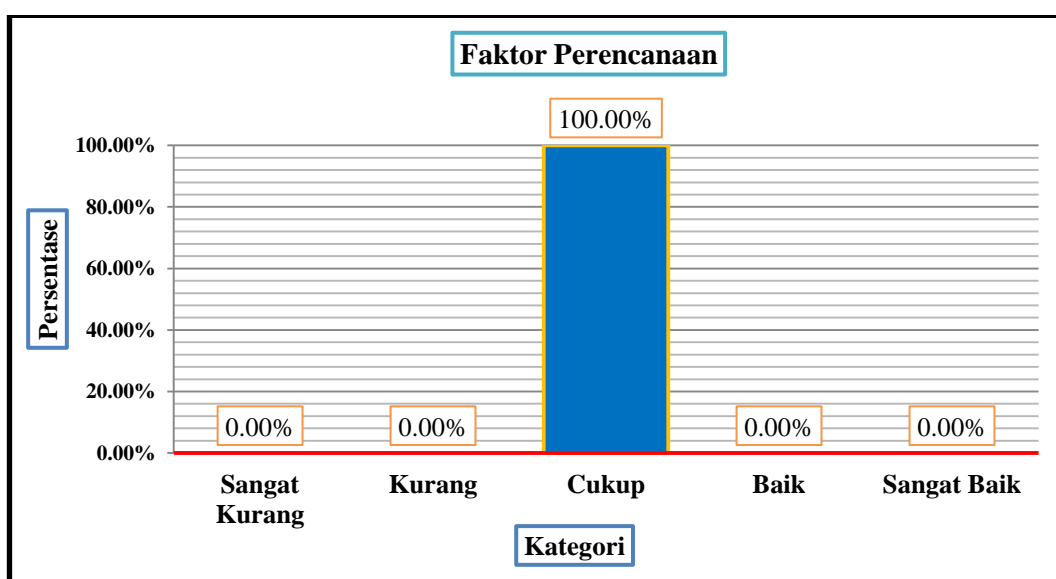
$$\begin{aligned}
 \text{Skor maks ideal} &= 9 \times 4 = 36 \\
 \text{Skor min ideal} &= 9 \times 1 = 9 \\
 \text{Mi} &= \frac{1}{2} (36 + 9) = 22,5 \\
 \text{Sbi} &= \frac{1}{6} (36 - 9) = 4,5 \\
 \text{Sangat Baik} &: \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} < \text{X} \\
 &: 22,5 + (1,8 \times 4,5) < \text{X} \\
 &: \mathbf{31 < X} \\
 \text{Baik} &: \text{Mi} + 0,6 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} \\
 &: 22,5 + (0,6 \times 4,5) < \text{X} \leq 22,5 + (1,8 \times 4,5) \\
 &: \mathbf{25 < X \leq 31} \\
 \text{Cukup} &: \text{Mi} - 0,6 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} + 0,6 \text{ Sbi} \\
 &: 22,5 - (0,6 \times 4,5) < \text{X} \leq 22,5 + (0,6 \times 4,5) \\
 &: \mathbf{19 < X \leq 25} \\
 \text{Kurang} &: \text{Mi} - 1,8 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} - 0,6 \text{ Sbi} \\
 &: 22,5 - (1,8 \times 4,5) < \text{X} \leq 22,5 - (0,6 \times 4,5) \\
 &: \mathbf{13 < X \leq 19} \\
 \text{Sangat Kurang} &: \text{X} \leq \text{Mi} - 1,8 \text{ Sbi} \\
 &: \text{X} \leq 22,5 - (1,8 \times 4,5) \\
 &: \mathbf{X \leq 13}
 \end{aligned}$$

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor perencanaan disajikan pada tabel 22 sebagai berikut:

Tabel 22. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Perencanaan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$31 < X$	Sangat Baik	0	0.00%
2	$25 < X \leq 31$	Baik	0	0.00%
3	$19 < X \leq 25$	Cukup	16	100.00%
4	$14 < X \leq 19$	Kurang	0	0.00%
5	$X \leq 14$	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 22 tersebut di atas, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor perencanaan dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Perencanaan

Berdasarkan tabel 22 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor perencanaan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “cukup” sebesar 100,00% (0 guru), “baik” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru).

2. Faktor Pelaksanaan

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor pelaksanaan didapat skor terendah (*minimum*) 20,00, skor tertinggi (*maksimum*) 29,00, rerata (*mean*) 23,44, nilai tengah (*median*) 23,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 23,00, *standar deviasi* (SD) 2,85. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 23 sebagai berikut:

Tabel 23. Deskriptif Statistik Faktor Pelaksanaan

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	23,44
<i>Median</i>	23,00
<i>Mode</i>	23,00
<i>Std, Deviation</i>	2,85
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	29,00

Menentukan kategori menggunakan Penilaian Acuan Patokan, langkah penghitungannya sebagai berikut:

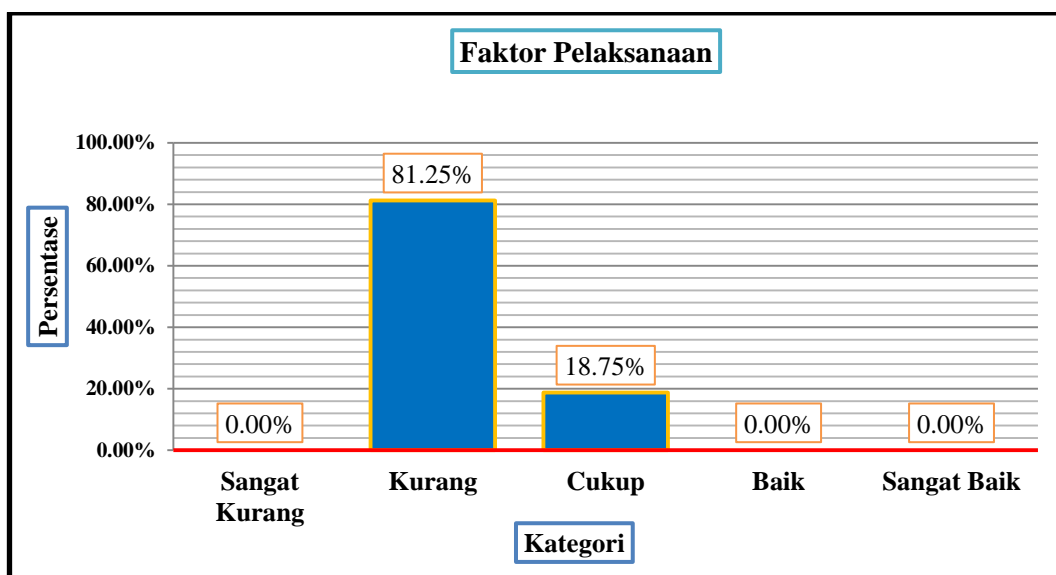
$$\begin{aligned}
 \text{Skor maks ideal} &= 11 \times 4 = 44 \\
 \text{Skor min ideal} &= 11 \times 1 = 11 \\
 \text{Mi} &= \frac{1}{2} (44 + 11) = 27,5 \\
 \text{Sbi} &= \frac{1}{6} (44 - 11) = 5,5 \\
 \text{Sangat Baik} &: \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} < \text{X} \\
 &: 27,5 + (1,8 \times 5,5) < \text{X} \\
 &: \mathbf{37 < X} \\
 \text{Baik} &: \text{Mi} + 0,6 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} \\
 &: 27,5 + (0,6 \times 5,5) < \text{X} \leq 27,5 + (1,8 \times 5,5) \\
 &: \mathbf{31 < X \leq 37} \\
 \text{Cukup} &: \text{Mi} - 0,6 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} + 0,6 \text{ Sbi} \\
 &: 27,5 - (0,6 \times 5,5) < \text{X} \leq 27,5 + (0,6 \times 5,5) \\
 &: \mathbf{25 < X \leq 31} \\
 \text{Kurang} &: \text{Mi} - 1,8 \text{ Sbi} < \text{X} \leq \text{Mi} - 0,6 \text{ Sbi} \\
 &: 27,5 - (1,8 \times 5,5) < \text{X} \leq 27,5 - (0,6 \times 5,5) \\
 &: \mathbf{19 < X \leq 25} \\
 \text{Sangat Kurang} &: \text{X} \leq \text{Mi} - 1,8 \text{ Sbi} \\
 &: \mathbf{X \leq 27,5 - (1,8 \times 5,5) : X \leq 19}
 \end{aligned}$$

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor pelaksanaan disajikan pada tabel 24 sebagai berikut:

Tabel 24. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Pelaksanaan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$37 < X$	Sangat Baik	0	0.00%
2	$31 < X \leq 37$	Baik	0	0.00%
3	$25 < X \leq 31$	Cukup	3	18.75%
4	$19 < X \leq 25$	Kurang	13	81.25%
5	$X \leq 19$	Sangat Kurang	0	0.00%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 24 tersebut di atas, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor pelaksanaan dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Pelaksanaan

Berdasarkan tabel 24 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor pelaksanaan berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “kurang” sebesar 81,25% (13 guru), “cukup” sebesar 18,75% (3 guru), “baik” sebesar 0% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru).

3. Faktor Evaluasi

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor evaluasi didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 10,69, nilai tengah (*median*) 11,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 12,00, *standar deviasi* (SD) 1,85. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 25 sebagai berikut:

Tabel 25. Deskriptif Statistik Faktor Evaluasi

Statistik	
<i>N</i>	16
<i>Mean</i>	10,69
<i>Median</i>	11,00
<i>Mode</i>	12,00
<i>Std, Deviation</i>	1,85
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	14,00

Menentukan kategori menggunakan Penilaian Acuan Patokan, langkah penghitungannya sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Skor maks ideal} &= 5 \times 4 = 20 \\
 \text{Skor min ideal} &= 5 \times 1 = 5 \\
 \text{Mi} &= \frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5 \\
 \text{Sbi} &= \frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5 \\
 \text{Sangat Baik} &: \text{Mi} + 1,8 \text{ Sbi} < X
 \end{aligned}$$

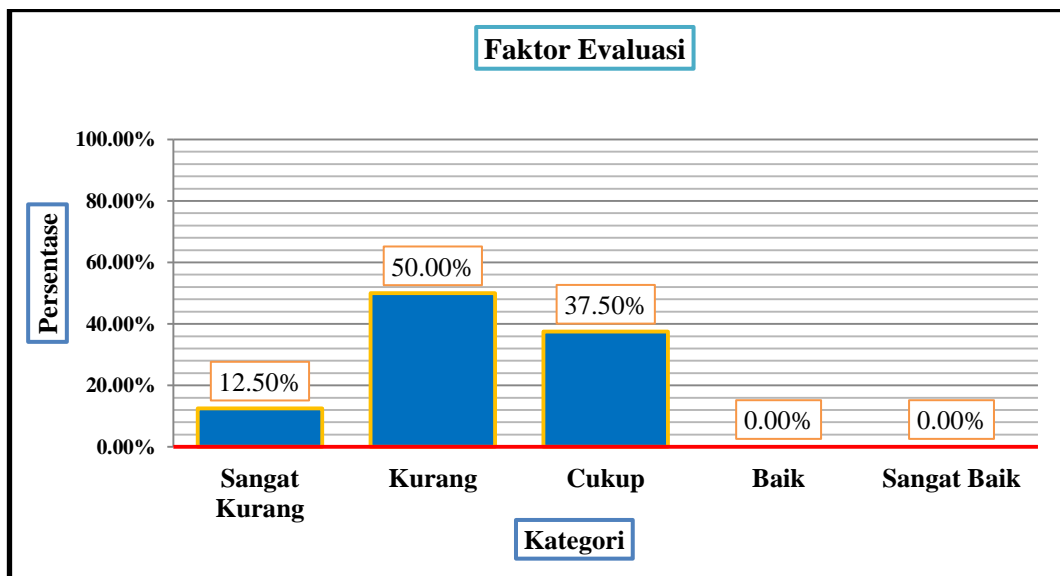
	: $12,5 + (1,8 \times 2,5) < X$: $17 < X$
Baik	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $12,5 + (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (1,8 \times 2,5)$: $14 < X \leq 17$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $12,5 - (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (0,6 \times 2,5)$: $11 < X \leq 14$
Kurang	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $12,5 - (1,8 \times 2,5) < X \leq 12,5 - (0,6 \times 2,5)$: $8 < X \leq 11$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 12,5 - (1,8 \times 2,5)$: $X \leq 8$

Apabila ditampilkan dalam bentuk Norma Penilaian, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor evaluasi disajikan pada tabel 26 sebagai berikut:

Tabel 26. Norma Penilaian Berdasarkan Faktor Evaluasi

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$17 < X$	Sangat Baik	0	0.00%
2	$14 < X \leq 17$	Baik	0	0.00%
3	$11 < X \leq 14$	Cukup	6	37.50%
4	$8 < X \leq 11$	Kurang	8	50.00%
5	$X \leq 8$	Sangat Kurang	2	12.50%
Jumlah			16	100%

Berdasarkan Norma Penilaian pada tabel 26 tersebut di atas, implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta selengkapnya dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



Gambar 6. Diagram Batang Berdasarkan Faktor Evaluasi

Berdasarkan tabel 26 dan gambar 6 di atas menunjukkan bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor evaluasi berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 12,50% (2 guru), “kurang” sebesar 50,00% (8 guru), “cukup” sebesar 37,50% (6 guru), “baik” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru).

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 25 butir, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu faktor perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta dalam kategori cukup. Secara rinci yaitu paling

banyak pada kategori cukup ada 10 guru atau 62,50%, selanjutnya kategori kurang ada 6 guru atau 37,50%.

Berdasarkan hasil tersebut di atas, menunjukkan bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta masih belum maksimal diterapkan saat pembelajaran. Figur seorang pendidik atau guru sangat penting untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik. Seperti yang dikatakan Fetura & Hastuti (2017: 51) bahwa guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar dan pendidikan menengah yang mengharuskan untuk memiliki kompetensi-kompetensi tertentu.

Guru sebagai garda terdepan dalam implementasi kurikulum harus menjadi perhatian penting. Guru adalah seseorang yang berhadapan langsung dengan peserta didik dalam pembelajaran, sehingga memberikan pengaruh langsung terhadap keberhasilan peserta didik dalam menyelesaikan tugas pembelajaran (Alawiyah, 2014:10). Guru hendaknya dapat mengubah pola pembelajaran secara komprehensif yang berbasis pada kemampuan berpikir tingkat tinggi dan berbasis aktivitas. Cara yang dapat dilakukan untuk mengadopsi ini adalah dengan mengembangkan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan penilaian autentik berbasis HOTS pada setiap pembelajaran. Namun, di dalam praktiknya pengembangan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian autentik berbasis HOTS bukan hal yang mudah dilaksanakan oleh guru. Selain guru harus

benar-benar menguasai materi dan strategi pembelajaran, guru pun dihadapkan pada tantangan dengan lingkungan dan *intake* siswa yang diajarnya.

Pembelajaran berbasis *HOTS* pada Kurikulum 2013 dapat dilakukan dengan menyusun pencapaian kompetensi yang tidak hanya menjawab pada level C-1 (mengetahui), C-2 (memahami), dan C-3 (menerapkan), tetapi juga pada level C-4 (sintesis/ analisis), C-5 (evaluasi), dan C-6 (berkreasi). Menurut Heong, et al (2011) “*higher order thinking is using the thinking widely to find new challenge. Higher order thinking demands someone to apply new information or knowledge that he has got and manipulates the information to reach possibility of answer in new situation*”. Dalam *HOTS*, siswa menggunakan pemikiran secara luas untuk menemukan tantangan baru. Pemikiran tingkat tinggi menuntut seseorang untuk menerapkan informasi atau pengetahuan baru yang dia dapatkan dan memanipulasi informasi untuk mencapai kemungkinan jawaban dalam situasi baru.

Belajar berpikir kritis sebagai ciri dari *HOTS* tidak seperti belajar tentang materi secara langsung. Berpikir kritis adalah berkaitan dengan bagaimana memecahkan masalah yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Berpikir kritis memungkinkan siswa untuk menemukan kebenaran di tengah kejadian dan informasi yang mengelilingi mereka setiap hari. Melalui berpikir kritis, siswa akan mengalami proses sistematis yang memungkinkan mereka untuk merumuskan dan mengevaluasi keyakinan dan pendapat mereka sendiri. Paul & Elder (dalam Afandi & Sajidan, 2018: 126) juga mengemukakan bahwa berpikir kritis adalah mode berpikir mengenai hal, substansi atau masalah apa saja di mana

seseorang meningkatkan kualitas pemikiran dengan menangani secara trampil struktur-struktur yang melekat dalam pemikiran dan menerapkan standar-standar intelektual adanya. Menurut Halpen (dalam Afandi & Sajidan, 2018: 127) berpikir kritis adalah penggunaan strategi dan keterampilan kognitif yang dapat meningkatkan peluang untuk mencapai luaran yang diinginkan.

Implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor perencanaan dalam kategori “cukup”. Suatu implementasi pembelajaran dimulai dari pembuatan perencanaan pembelajaran yang matang. Seorang guru wajib membuat rencana pembelajaran yang digunakan untuk mengajar dalam satu kali pembelajaran dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dengan adanya RPP yang baik maka diharapkan pembelajaran yang dilakukan juga baik, begitu juga dengan penilaian pembelajaran yang dilakukan.

Penilaian *HOTS* berasal dari perencanaan pembelajaran yang berbasis *HOTS* dengan ciri-ciri salah satunya indikator dan tujuan pembelajaran yang digunakan yaitu dominan menggunakan kognitif level 3 yaitu C4-C6. Kemudian dari tujuan yang telah ditetapkan, dibuat langkah-langkah pembelajaran yang mencerminkan pembelajaran *HOTS*. *The concept of critical thinking is shown through several stages, such as reasoning, logical, rational, measurable, meticulous and meticulous to be the focus of problem-solving before decision making* (Muali et al., 2018).

Perencanaan pembelajaran harus diawali dengan pemahaman terhadap arti dan tujuannya, serta menguasai teoritis dan praktis unsur-unsur yang terdapat di

dalamnya. Kemampuan membuat perencanaan merupakan langkah awal guru dan calon guru, serta sebagai muara dari segala pengetahuan teori, keterampilan dasar, dan pemahaman mendalam tentang objek belajar dan situasi pembelajaran. Perencanaan pembelajaran dirancang dalam bentuk Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengacu pada Standar Isi. Perencanaan pembelajaran meliputi penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media dan sumber belajar, perangkat penilaian pembelajaran, dan skenario pembelajaran. Penyusunan Silabus dan RPP disesuaikan pendekatan pembelajaran yang digunakan.

Implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor pelaksanaan dalam kategori “cukup”. Sesuai dengan Permendikbud, Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) adalah rencana kegiatan pembelajaran tatap muka untuk satu pertemuan atau lebih. RPP dikembangkan dari silabus untuk mengarahkan kegiatan pembelajaran peserta didik dalam upaya mencapai Kompetensi Dasar (KD). Setiap pendidik pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap dan sistematis agar pembelajaran berlangsung secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, efisien, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. RPP disusun berdasarkan KD atau subtema yang dilaksanakan kali pertemuan atau lebih.

Implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berdasarkan faktor evaluasi dalam kategori “kurang”. Penilaian dan evaluasi pembelajaran perlu dilakukan karena dengan hasil penilaian peserta didik dapat mengetahui kekurangan dan kelebihan dalam belajar selama ini. Karena manfaat penilaian bagi peserta didik yaitu peserta didik dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru (Widoyoko, 2014: 48). Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, Penilaian proses pembelajaran menggunakan pendekatan penilaian otentik (*authentic assesment*) yang menilai kesiapan peserta didik, proses, dan hasil belajar secara utuh. Keterpaduan penilaian ketiga komponen tersebut akan menggambarkan kapasitas, gaya, dan perolehan belajar peserta didik yang mampu menghasilkan dampak instruksional (*instructional effect*) pada aspek pengetahuan dan dampak pengiring (*nurturant effect*) pada aspek sikap. Hasil penilaian otentik digunakan guru untuk merencanakan program perbaikan (*remedial*) pembelajaran, pengayaan (*enrichment*), atau pelayanan konseling. Selain itu, hasil penilaian otentik digunakan sebagai bahan untuk memperbaiki proses pembelajaran sesuai dengan Standar Penilaian Pendidikan.

Evaluasi proses pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dengan menggunakan alat: lembar pengamatan, angket sebaya, rekaman, catatan anekdot, dan refleksi. Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan saat proses pembelajaran dan di akhir satuan pelajaran dengan menggunakan metode dan alat: tes lisan/perbuatan, dan tes tulis. Hasil evaluasi akhir diperoleh dari gabungan

evaluasi proses dan evaluasi hasil pembelajaran. Evaluasi dan penilaian pada pembelajaran HOTS, lebih menekankan pada bagaimana peserta didik dapat menganalisis dan berfikir dalam menyelesaikan suatu permasalahan dengan berbagai kemungkinan yang berbeda antara satu peserta didik dengan peserta didik yang lain. Melalui soal HOTS yang diberikan, peserta didik mampu berfikir secara divergen dan tidak konvergen.

Pelaksanaan penilaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK akan berjalan dengan baik apabila ditunjang oleh para guru yang telah memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang alat ukur, dan cara menyusunnya sesuai karakteristik materi. Kemampuan melaksanakan suatu asesmen hasil belajar pada siswa merupakan salah satu keterampilan profesional yang harus dikuasai oleh guru. Keterampilan ini harus dimiliki oleh guru sebab berkaitan dengan siswa yang akan diukur kemampuan belajarnya. Keberhasilan dalam melaksanakan asesmen hasil belajar ini akan sangat ditentukan oleh faktor kemampuan guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku, mengkonstruksi perangkat instrumen, metode penilaian yang digunakan namun apabila keseluruhan kemampuan itu tidak dikuasai oleh guru, maka kemungkinan besar akan terjadi kesalahan dalam pengukuran hasil belajar, yang pada gilirannya akan mengakibatkan kerugian bagi siswa (Guntur, 2014: 1).

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan

kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang objektif dalam pengisian angket. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
2. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat penyebaran angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *High Order Thinking Skill (HOTS)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0,00% (0 guru), “kurang” sebesar 37,50% (6 guru), “cukup” sebesar 62,50% (10 guru), “baik” sebesar 0,00% (0 guru), dan “sangat baik” sebesar 0,00% (0 guru).

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini merupakan informasi yang sangat bermanfaat bagi guru di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta sebagai pertimbangan untuk lebih meningkatkan kemampuan dan pengetahuannya dalam melaksanakan proses pembelajaran PJOK materi pembelajaran bola besar berbasis *HOTS (Higher Order Thinking Skills)*.
2. Hasil penelitian ini dapat dijadikan masukan yang bermanfaat bagi guru PJOK supaya dalam melaksanakan pembelajaran lebih optimal dan penyampaian semua materi bisa tersampaikan dengan baik, agar minat siswa terhadap pembelajaran PJOK lebih meningkat.

C. Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk melakukan penelitian tentang implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi *HOTS (High Order Thinking Skill)* di SMP Negeri se-Kota Yogyakarta dengan menggunakan metode lain.
3. Kepada guru agar mempertahankan cara mengajar yang menyenangkan, karena cara mengajar ini terbukti disukai oleh pada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2014). *Desain sistem pembelajaran dalam konteks kurikulum*. Bandung: Refika Aditama.
- Afandi & Sajidan (2018). *Stimulasi keterampilan berpikir tingkat tinggi*. Surakarta: Penerbit dan Percetakan UNS.
- Alawiyah, F. (2014). *Kesiapan guru dalam implemantasi kurikulum 2013*. *Jurnal Aspirasi*, VI (15): 10.
- Ananda, R & Fadhli, M. (2018). *Statistik pendidikan teori dan praktik dalam pendidikan*. Medan: CV. Widya Puspita.
- Anderson, L W & Krathwohl. (2010). *Pembelajaran, pengajaran, dan asesmen*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Anggareni, N. W. (2013). Implementasi strategi pembelajaran inkuiri terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep IPA siswa SMP. *e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha*. Tahun 2013 Vol 3.
- Arikunto, S. (2015). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Ariwobowo, Y. (2014). Pemahaman mahasiswa pjk kelas b angkatan tahun 2009 terhadap permainan net. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Barrat, C. (2014). Higher order thinking and assessment. *International Seminar on current issues in Primary Education: Prodi PGSD Universitas Muhammadiyah Makasar*.
- Basuki, I. & Hariyanto. (2016). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Beutelstahl, D. (2008). *Belajar bermain bola voli*. Bandung: Pionir Jaya.
- Brookhart, S.M. (2010). *Assess higherorder thinking skills in your classroom*. Alexandria: ASCD.
- Depdiknas. (2009). *Manajemen keuangan sekolah*. Direktorat Tenaga Kependidikan. Direktorat Jenderal. Peningkatan Mutu Pendidik dan Tenaga Kependidikan.

- Fadillah. (2014). *Implementasi kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Fanani & Kusumaharti. (2019). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (*higher order thinking skill*) di sekolah dasar kelas V. *Jurnal Pendidikan Dasar*, P-ISSN 2086-7433 E-ISSN 2549-5801.
- Fetura, A & Hastuti, T.A. (2017). Pemahaman mahasiswa terhadap kompetensi guru pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (2), pp. 50-57
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Gora & Sunarto. (2010). *Pakematik strategy pembelajaran inovatif berbasis TIK*. Jakarta: Flex Media Komputindo.
- Guntur. (2014). Penilaian berbasis kinerja (*performance-based assessment*) pada pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Hadi, S. (1991). *Analisis butir untuk instrument angket, tes, dan skala nilai dengan BASICA*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hamalik, O. (2011). *Dasar-dasar pengembangan kurikulum*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hanafiah, N & Cucu, S. (2010). *Konsep strategi pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hastuti, T.A. (2011). Pemahaman mahasiswa program studi pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi FIK UNY angkatan 2010 terhadap peraturan permainan bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8, Nomor 2.
- Heong, Y. M., Othman, dkk. (2011). The level of marzano higher order thinking skills among technical education students. *International Journal of Social and humanity*, Vol. 1, No. 2, 121- 125.
- Hidayat, A, Pratama, R, & Hardiono, B. (2020). Peningkatan kemampuan gerak dasar atletik dengan menggunakan metode sirkuit pada siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 92-100.

- Hosnan. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jennifer L. S. R. (2013). Higher order thinking skills and academic performance in physics of college students: a regression analysis. *International Journal of Innovative Interdisciplinary Research*, 12 (4), 48-60.
- Luxbacher, J. A. (2011). *Sepak bola*. Bandung: Raja Grafindo
- Majid, A., & Rochman, C. (2014). *Pendekatan ilmiah dalam implementasi kurikulum 2013*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Marjan. (2014). Pengaruh pembelajaran pendekatan saintifik terhadap hasil belajar biologi dan keterampilan proses sains siswa MA Mu'allimat NW Pancor Selong Kabupaten Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Universitas Pendidikan Ganesha*, Volume 4.
- Mawarti, S. (2005). Tactical games approach dalam pembelajaran bola voli siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 3, No. 1.
- _____. (2009). Permainan bola voli mini untuk anak sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 2.
- Mawarti, S & Arsiwi, A.A. (2020). Analisis pengembangan materi pembelajaran bola basket berorientasi high order thinking skill di sekolah menengah atas. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 55-64.
- Merril, M.T. (2012). *Pembelajaran aktif yang menginspirasi*. Jakarta: PT. Indeks.
- Muali, C., Islam, S., Bali, M. M. E. I., Hefniy, H., Baharun, H., Mundiri, A. Fauzi, A. (2018). Free online learning based on rich internet applications; the experimentation of critical thinking about student learning style. *Journal of Physics: Conference Series*, 1114(1), 1–6
- Mulyadi, D. (2015). *Perilaku organisasi dan kepemimpinan pelayanan*. Bandung: Alfabeta.
- Mu'arifin. (2009). *Dasar-dasar pendidikan jasmani dan olahraga*. Malang: UM Press.
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Mulyasa, E. (2010). *Menjadi kepala sekolah profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Nursaila, S., & Faridah. (2015). Problem Solving Strategy in Balanced Forces. *International Journal of Bussiness and Social Science*, Vol. 6 (8), 94-98.
- Pambudi, A.R. (2010). Target games, sebuah pengembangan konsep diri melalui pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 7, Nomor 2, Hlm 34-40.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Permendikbud No. 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses.
- Permana, A.I & Rusdiyanto. (2016). Peningkatan hasil belajar lay up shoot dalam pembelajaran bola basket dengan permainan lompat kijang pada peserta didik kelas VIII C SMP negeri galur tahun ajaran 2015/2016. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 1.
- Purwanto, N. (2013). *Psikologi pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Raj, S. (2011). An academic approach to physical education. *International Journal of Health, Physical Education and Computer Science in Sports*, 2 (1): 95.
- Reid, A. (2013). Physical education, cognition and agency. *Journal Educational Philosophy and Theory*, 45(9): 921-933.
- Ridgers, N. D., Fazey, D.M.A & Fairclough, S.J. (2007). Perceptions of athletic competence and fear of negative evaluation during physical education. *British Journal of Education Phychology*, 77: 339-349.
- Rithaudin, A & Sari, P.T.P (2019). Analisis pembelajaran aspek kognitif materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 33-38.
- Riyanto, Y. (2010). *Paradigma baru pembelajaran*. Jakarta: Prenada Media Group.

- Sagala, S. (2010). *Kemampuan profesional guru dan tenaga kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sani, R. (2014). *Pembelajaran saintifik untuk implementasi kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Saryono & Rithaudin, A. (2011). Meta analisis pengaruh pembelajaran pendekatan taktik (TGfU) terhadap pengembangan aspek kognitif siswa dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8, Nomor 2.
- Siyoto, S & Sodik, A. (2015). *Dasar metodologi penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi & Nurcahyo, F. (2014). Persepsi siswa SMK Negeri 2 kabupaten Wonosobo terhadap nilai-nilai sosial dalam kegiatan ekstrakurikuler permainan sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 2.
- Sujarwadi & Sarjiyanto, D. (2010) *Pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan untuk SMP*. Jakarta: Kementrian Pendidikan Nasional.
- Sumiyarsono, D. (2006). *Teori dan metodologi melatih fisik bola basket*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Sutanto. (2016). *Buku pintar olahraga*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suyono & Hariyanto. (2014). *Belajar dan pembelajaran: teori dan konsep*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Tahir, A. (2014). *Kebijakan publik dan transparansi penyelenggaraan pemerintah daerah*. Bandung: Alfabeta
- Taufik & Isril. (2013). Implementasi peraturan daerah badan permusyawaratan desa. *Jurnal Kebijakan Publik*, Volume 4, Nomor 2, hlm. 119-218.

- Trianto. (2010). *mendesain model pembelajaran inovatif-progesif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Utama, AM.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Utami, M.S.U & Purnomo, E. (2019). Minat siswa sekolah menengah pertama terhadap pembelajaran atletik. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15 (1), 12-21
- Wicaksono, Kusuma, I.P, Festiawan, R, Widanita, N, & Anggraeni, D. (2020). Evaluasi penerapan pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani materi teknik dasar passing sepak bola. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 2020, 41-54
- Widiastuti. (2019). Mengatasi keterbatasan sarana prasarana pada pembelajaran pendidikan jasmani. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, Vol 15, No 1.
- Widodo, A. (2017). Pengembangan model pembelajaran tematik integratif PJOK berbasis permainan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 13 (1), 33-49.
- Widoyoko, E.P. (2014). *evaluasi program pembelajaran; panduan praktis bagi pendidik dan calon pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Winarni, S. (2008). TGFU sebuah inovasi pembelajaran permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Winarno, M.E. (2006). *Dimensi pembelajaran pendidikan dan olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.
- Wuest, A.D. & Bucher, A.C. (2009). Foundation of physical education. *Exercise Science, And Sport* (16rd ed.). New York: McGraw.
- Yudanto. (2008). Implementasi pendekatan taktik dalam pembelajaran *invasion games* di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- _____. (2011). Model pemanasan dalam bentuk bermain pada pembelajaran sepak bola bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 8, Nomor 1.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pembimbing Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 52/POR/III/2020
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

15 April 2020

Yth. Ahmad Rithaudin, M.Or.
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : FATHUL MAR'II MUTTAQIIN
NIM : 16601241010
Judul Skripsi : ANALISIS MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR BERORIENTASI HOTS (*HIGH ORDER THINKING SKILL*) DI SMP NEGERI SE-KABUPATEN KOTA YOGYAKARTA.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Jurusan POR,

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.
NIP. 19610731 199001 1 001



Lampiran 2. Surat Izin Penelitian dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 382/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

23 September 2020

Yth. SMP NEGERI
DI KOTA YOGYAKARTA

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Fathul Mar'ii Muttaqin
NIM : 16601241010
Program Studi : Pend. Jasmani Kesehatan & Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR BERORIENTASI HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL) DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA
Waktu Penelitian : 23 - 30 September 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.


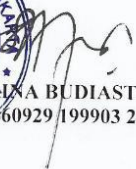

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,


Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002

Tembusan :
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah

	PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA DINAS PENDIDIKAN SMP NEGERI 15 YOGYAKARTA Jalan Tegal Lempuyangan Nomor 61 Telepon 512912 Yogyakarta Website : http://www.smpn15yogya.com Email : smpn15_yk@yahoo.co.id Fax : (0274) 544903
<u>SURAT KETERANGAN PENELITIAN</u> Nomor 070/548	
Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMP Negeri 15 Yogyakarta :	
Nama	: SITI ARINA BUDIASTUTI, M.Pd.B.I
NIP	: 19660929 199903 2 004
Pangkat / Golongan	: Pembina / IV/a
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :	
Nama	: FATHUL MAR'II MUTTAQIIN
NIM	: 16601241010
Pekerjaan	: Mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan
Prodi	: Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi – S1
Judul Penelitian	: IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR BERORIENTASI HOTS (HIGH ORDER THINKING SKIL) DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA
Telah melakukan Penelitian pada tanggal 23 September 2020 berdasarkan surat Ijin dari Universitas Negeri Yogyakarta No. 382/UN34.16/PT.01.04/ 2020 tanggal, 23 September 2020	
Demikian Surat Keterangan Penelitian ini kami buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.	
Yogyakarta, 24 September 2020 Kepala Sekolah  SITI ARINA BUDIASTUTI, M.Pd.B.I 19660929/199903 2 004	
	SEGORO AMARTO SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA KEDISIPLINAN - KEPEDULIAN SOSIAL - GOTONG ROYONG - KEMANDIRIAN

Lanjutan Lampiran 3.

	PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
	DINAS PENDIDIKAN
	SMP NEGERI 4
	JL. HAYAM WURUK 18 YOGYAKARTA Kode Pos : 55211 TELP (0274) 513079 Fax : (0274) 513079
	EMAIL : smp-4-jogjakarta@yahoo.com HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEBSITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN
Nomor: 070 / 643

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala S M P Negeri 4 Yogyakarta :

Nama : **SURAMANTO, M.Pd**
NIP : 19640504 198601 1 002
Gol : Pembina / IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SMP Negeri 4 Yogyakarta

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :


Nama : **FATHUL MAR'II MUTTAQIIN**
N I M : 16601241010
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Benar-benar telah melakukan Penelitian untuk skripsi dengan Pengisian Angket/ Blangko, pada tanggal 23 September 2020, dengan Judul :

"IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR BERORIENTASI HOTS (HIGH ORDER THINKING SKILL) DI SMP NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA"

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 September 2020
Kepala Sekolah,


SURAMANTO, M.Pd
19640504 198601 1 002

SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN – KEBERSAMAAN

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

**IMPLEMENTASI MATERI PEMBELAJARAN BOLA BESAR
BERORIENTASI HOTS (*HIGH ORDER THINKING SKILL*) DI SMP
NEGERI SE-KOTA YOGYAKARTA**

Identitas

Nama Guru :

Tempat Tugas :

Gol/Pangkat :

Status Sertifikasi :

Lama Mengajar :

Pendidikan :

Petunjuk pengisian angket:

1. Tulis nama dan identitas anda pada tempat yang telah disediakan.
2. Bacalah dengan baik dan teliti pernyataan yang tersedia.
3. Jawablah semua pernyataan yang tersedia dan pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan diri anda secara jujur dan benar.
4. Berilah tanda *checklist* pada salah satu jawaban yang anda pilih.
5. Terima kasih dan selamat mengerjakan.

No	Pernyataan	Selalu	Sering	Jarang	Tidak Pernah
	Perencanaan				
1	Saya mencermati muatan HOTS dalam KD yang akan dipilih untuk pembelajaran				
2	Saya mengembangkan indikator berdasarkan pada kata kerja operasional yang bermuatan HOTS				
3	Saya mengembangkan tujuan pembelajaran sesuai dengan dimensi kognitif yang menunjukkan level HOTS				
4	Materi pokok yang saya terapkan didasarkan pada analisis <i>HOTS</i>				
5	Saya menentukan metode pembelajaran yang mendukung didasarkan pada analisis <i>HOTS</i>				

6	Saya merancang langkah-langkah pembelajaran didasarkan pada analisis <i>HOTS</i>				
7	Saya memilih media untuk pembelajaran didasarkan pada analisis <i>HOTS</i>				
8	Saya merancang jenis penilaian yang akan digunakan untuk melakukan evaluasi pembelajaran yang berbasis <i>HOTS</i>				
9	Saya menentukan instrumen penilaian yang akan digunakan untuk pembelajaran yang berbasis <i>HOTS</i>				
Pelaksanaan					
10	Saya memberikan penjelasan tentang muatan <i>HOTS</i> dalam materi pembelajaran di awal pembelajaran				
11	Saya menanyakan kepada siswa tentang muatan <i>HOTS</i> pada materi pembelajaran sebelumnya				
12	Saya mengaitkan materi pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i> dengan kehidupan sehari-hari				
13	Sebelum pembelajaran, saya memberikan pemanasan yang mengarah pada muatan <i>HOTS</i> dalam pembelajaran				
14	Saya mengkondisikan siswa untuk mengamati objek/fenomena/gambar pada materi pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i>				
15	Saya memberi kesempatan bagi siswa untuk mengamati video pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i>				
16	Saya memberi kesempatan bagi siswa untuk menanyakan sesuatu yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i>				
17	Saya memberi kesempatan siswa untuk mencoba gerakan yang akan dipraktikkan dalam pembelajaran				

18	Saya memberi kesempatan kepada siswa untuk mencoba gerakan seperti yang ada dalam media pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i>				
19	Saya memberi kesempatan siswa untuk memahami materi pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i>				
20	Saya memberi kesempatan siswa untuk mengkomunikasikan materi pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i>				
Evaluasi					
21	Saya memberi pertanyaan siswa terkait pemahaman siswa yang telah didapat dari pembelajaran yang memuat unsur <i>HOTS</i> secara lisan				
22	Soal yang diberikan kepada peserta didik merupakan soal yang dapat mengakomodasi peserta didik untuk berpikir kritis				
23	Saya menilai sikap siswa berdasarkan kriteria <i>HOTS</i> saat pembelajaran				
24	Penilaian yang saya lakukan tidak hanya penilaian hasil belajar namun juga penilaian proses pembelajaran				
25	Saya melakukan tes secara praktik berdasarkan kriteria <i>HOTS</i> di akhir pembelajaran				

Lampiran 5. Data Penelitian

No	Perencanaan									Pelaksanaan										Evaluasi					Σ		
	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	
1	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	1	3	3	2	66	
2	3	3	3	1	3	3	2	2	1	3	3	3	1	2	1	3	3	2	3	3	3	2	1	2	1	57	
3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	2	2	2	2	1	3	2	1	1	2	1	2	54	
4	2	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	2	3	1	2	1	55	
5	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	1	2	2	2	2	3	2	2	2	1	3	2	2	2	1	56	
6	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	1	2	3	1	1	1	1	3	2	3	3	59	
7	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	1	1	58	
8	2	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	3	2	59
9	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	1	1	51	
10	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	61
11	2	3	3	2	2	3	2	3	3	1	2	1	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	3	2	57
12	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	2	3	3	63	
13	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	1	1	2	3	2	3	2	2	3	3	3	2	2	60	
14	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	1	1	1	3	1	3	3	55	
15	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	3	1	2	3	2	1	1	2	2	2	3	2	3	1	2	54	
16	3	2	2	2	3	2	3	3	2	2	1	3	3	1	2	2	1	2	2	1	1	2	3	2	3	53	

Lampiran 6. Uji Validitas dan Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan
BUTIR 01	112.1875	60.296	.607	Valid
BUTIR 02	111.8750	58.783	.593	Valid
BUTIR 03	111.9375	58.196	.589	Valid
BUTIR 04	112.3750	58.517	.596	Valid
BUTIR 05	112.0625	61.796	.617	Valid
BUTIR 06	112.1250	60.383	.607	Valid
BUTIR 07	112.2500	62.333	.621	Valid
BUTIR 08	112.4375	62.529	.622	Valid
BUTIR 09	112.2500	61.400	.617	Valid
BUTIR 10	112.5000	58.800	.597	Valid
BUTIR 11	112.7500	61.400	.617	Valid
BUTIR 12	112.5000	54.800	.570	Valid
BUTIR 13	112.4375	58.796	.600	Valid
BUTIR 14	112.5625	57.996	.593	Valid
BUTIR 15	112.8125	58.962	.596	Valid
BUTIR 16	112.5625	57.596	.587	Valid
BUTIR 17	112.5000	59.067	.604	Valid
BUTIR 18	112.6875	55.162	.570	Valid
BUTIR 19	112.6875	58.896	.600	Valid
BUTIR 20	112.8125	54.829	.570	Valid
BUTIR 21	112.5625	55.863	.580	Valid
BUTIR 22	112.4375	60.796	.617	Valid
BUTIR 23	112.6875	58.896	.600	Valid
BUTIR 24	112.5625	53.196	.557	Valid
BUTIR 25	112.8125	58.562	.600	Valid
Total	57.3750	15.183	1.000	

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.938	25

Lampiran 7. Tabel r

Tabel r Product Moment											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	r	N	r	N	r	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

Lampiran 8. Deskriptif Statistik

Statistics

		Implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi HOTS	Perencanaan	Pelaksanaan	Evaluasi
N	Valid	16	16	16	16
	Missing	0	0	0	0
Mean		57.38	23.25	23.44	10.69
Median		57.00	24.00	23.00	11.00
Mode		54.00 ^a	24.00	23.00	12.00
Std. Deviation		3.90	1.61	2.85	1.85
Minimum		51.00	20.00	20.00	7.00
Maximum		66.00	25.00	29.00	14.00
Sum		918.00	372.00	375.00	171.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

Implementasi materi pembelajaran bola besar berorientasi HOTS

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent	
Valid	51	1	6.2	6.2	6.2	
	53	1	6.2	6.2	12.5	
	54	2	12.5	12.5	25.0	
	55	2	12.5	12.5	37.5	
	56	1	6.2	6.2	43.8	
	57	2	12.5	12.5	56.2	
	58	1	6.2	6.2	62.5	
	59	2	12.5	12.5	75.0	
	60	1	6.2	6.2	81.2	
	61	1	6.2	6.2	87.5	
	63	1	6.2	6.2	93.8	
	66	1	6.2	6.2	100.0	
	Total		16	100.0	100.0	

Perencanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	1	6.2	6.2	6.2
	21	2	12.5	12.5	18.8
	22	2	12.5	12.5	31.2
	23	2	12.5	12.5	43.8
	24	5	31.2	31.2	75.0
	25	4	25.0	25.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Pelaksanaan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	20	2	12.5	12.5	12.5
	21	2	12.5	12.5	25.0
	22	3	18.8	18.8	43.8
	23	4	25.0	25.0	68.8
	25	2	12.5	12.5	81.2
	27	1	6.2	6.2	87.5
	29	2	12.5	12.5	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Evaluasi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	6.2	6.2	6.2
	8	1	6.2	6.2	12.5
	9	2	12.5	12.5	25.0
	10	3	18.8	18.8	43.8
	11	3	18.8	18.8	62.5
	12	4	25.0	25.0	87.5
	13	1	6.2	6.2	93.8
	14	1	6.2	6.2	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Lampiran 9. Menghitung Norma Penilaian (PAP)

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$Mi + 1,8 Sbi < X$	Sangat Baik
2	$Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$	Baik
3	$Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$	Cukup
4	$Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$	Kurang
5	$X \leq Mi - 1,8 Sbi$	Sangat Kurang

(Sumber: Widoyoko, 2014: 238)

Keterangan:

X = rata-rata

$Mi = \frac{1}{2}$ (skor maks ideal + skor min ideal)

$Sbi = \frac{1}{6}$ (skor maks ideal – skor min ideal)

Skor maks ideal = skor tertinggi

Skor min ideal = skor tekurang

Skor maks ideal = $25 \times 4 = 100$
 Skor min ideal = $25 \times 1 = 25$
 $Mi = \frac{1}{2} (100 + 25) = 62,5$
 $Sbi = \frac{1}{6} (100 - 25) = 12,5$
 Sangat Baik : $Mi + 1,8 Sbi < X$
 : $62,5 + (1,8 \times 12,5) < X$
 : **$85 < X$**
 Baik : $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$
 : $62,5 + (0,6 \times 12,5) < X \leq 62,5 + (1,8 \times 12,5)$
 : **$70 < X \leq 85$**
 Cukup : $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$
 : $62,5 - (0,6 \times 12,5) < X \leq 62,5 + (0,6 \times 12,5)$
 : **$55 < X \leq 70$**
 Kurang : $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$
 : $62,5 - (1,8 \times 12,5) < X \leq 62,5 - (0,6 \times 12,5)$
 : **$40 < X \leq 55$**
 Sangat Kurang : $X \leq Mi - 1,8 Sbi$
 : $X \leq 62,5 - (1,8 \times 12,5)$
 : **$X \leq 40$**

FAKTOR PERENCANAAN

Skor maks ideal	$= 9 \times 4 = 36$
Skor min ideal	$= 9 \times 1 = 9$
Mi	$= \frac{1}{2} (36 + 9) = 22,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (36 - 9) = 4,5$
Sangat Baik	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $22,5 + (1,8 \times 4,5) < X$: $31 < X$
Baik	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $22,5 + (0,6 \times 4,5) < X \leq 22,5 + (1,8 \times 4,5)$: $25 < X \leq 31$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $22,5 - (0,6 \times 4,5) < X \leq 22,5 + (0,6 \times 4,5)$: $19 < X \leq 25$
Kurang	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $22,5 - (1,8 \times 4,5) < X \leq 22,5 - (0,6 \times 4,5)$: $13 < X \leq 19$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 22,5 - (1,8 \times 4,5)$: $X \leq 13$

FAKTOR PELAKSANAAN

Skor maks ideal	$= 11 \times 4 = 44$
Skor min ideal	$= 11 \times 1 = 11$
Mi	$= \frac{1}{2} (44 + 11) = 27,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (44 - 11) = 5,5$
Sangat Baik	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $27,5 + (1,8 \times 5,5) < X$: $37 < X$
Baik	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $27,5 + (0,6 \times 5,5) < X \leq 27,5 + (1,8 \times 5,5)$: $31 < X \leq 37$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $27,5 - (0,6 \times 5,5) < X \leq 27,5 + (0,6 \times 5,5)$: $25 < X \leq 31$
Kurang	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $27,5 - (1,8 \times 5,5) < X \leq 27,5 - (0,6 \times 5,5)$: $19 < X \leq 25$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 27,5 - (1,8 \times 5,5)$: $X \leq 19$

FAKTOR EVALUASI

Skor maks ideal	$= 5 \times 4 = 20$
Skor min ideal	$= 5 \times 1 = 5$
Mi	$= \frac{1}{2} (20 + 5) = 12,5$
Sbi	$= \frac{1}{6} (20 - 5) = 2,5$
Sangat Baik	: $Mi + 1,8 Sbi < X$: $12,5 + (1,8 \times 2,5) < X$: $17 < X$
Baik	: $Mi + 0,6 Sbi < X \leq Mi + 1,8 Sbi$: $12,5 + (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (1,8 \times 2,5)$: $14 < X \leq 17$
Cukup	: $Mi - 0,6 Sbi < X \leq Mi + 0,6 Sbi$: $12,5 - (0,6 \times 2,5) < X \leq 12,5 + (0,6 \times 2,5)$: $11 < X \leq 14$
Kurang	: $Mi - 1,8 Sbi < X \leq Mi - 0,6 Sbi$: $12,5 - (1,8 \times 2,5) < X \leq 12,5 - (0,6 \times 2,5)$: $8 < X \leq 11$
Sangat Kurang	: $X \leq Mi - 1,8 Sbi$: $X \leq 12,5 - (1,8 \times 2,5)$: $X \leq 8$

Lampiran 10. Silabus Pembelajaran Bola Besar SMP Kelas VIII

Nama Sekolah :

Kelas/Semester : VIII

Kompetensi Inti :

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung awab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan social dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah onkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, danmengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
1.1 Menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama yang dianut dalam melakukan aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga, dicerminkan dengan: a. Pembiasaan perilaku berdoa sebelum dan sesudah pelajaran. b. Selalu berusaha secara	Sepak Bola	Mengamati <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum dan setelah pelajaran • Membaca informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan sepak bola (menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola, dan menyundul bola), dan • Mencari informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan sepak bola (menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola, dan 	Unjuk kerja: Untuk mengukur keterampilan gerak aspek psikomotor	18 JP	<ul style="list-style-type: none"> • Bola sepak • Lapangan sepak bola • Tiang gawang • Tiang pancang • Peluit • Kapur • Sumber: Buku

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>maksimal dan tawakal dengan hasil akhir.</p> <p>c. Membiasakan berperilaku baik dalam berolahraga dan latihan.</p> <p>2.1 Berperilaku sportif dalam bermain.</p> <p>2.2 Bertanggung jawab dalam penggunaan sarana dan prasarana pembelajaran serta menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitar.</p> <p>2.3 Menghargai perbedaan karakteristik individual dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.4 Menunjukkan kemauan kerjasama dalam melakukan berbagai aktivitas fisik .</p> <p>2.5 Toleransi dan mau berbagi dengan teman dalam melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.6 Disiplin selama melakukan berbagai aktivitas fisik.</p> <p>2.7 Menerima kekalahan dan kemenangan dalam permainan.</p>		<p>menyundul bola) dari berbagai sumber media cetak atau elektronik, atau</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati pertandingan sepak bola secara langsung dan atau di TV/Video dan membuat catatan tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan sepak bola (menendang bola, menghentikan bola, menggiring bola, dan menyundul bola) dan membuat catatan hasil pengamatan. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempertanyakan tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan sepak bola, misalnya : apakah jenis variasi dari keterampilan permainan sepak bola (menendang, menggiring, memberhentikan, dan menyundul) ?”, bagaimanakah cara melatih keterampilan variasi dan kombinasi keterampilan sepak bola?, keterampilan apa saja dalam permainan sepak bola yang dapat dikombinasikan?. Mempertanyakan tentang manfaat permainan sepak bola terhadap kesehatan dan otot-otot yang dominan yang dipergunakan dalam 	<p>Observasi: Untuk mengukur keterampilan gerak dan perilaku selama aktifitas</p> <p>Portofolio:</p> <p>Tulisan atau hasil kerja berupa kajian konsep dan prinsip permainan serta keterampilan gerak</p> <p>Tes:</p> <p>Prinsip dan konsep keterampilan gerak</p>		<p>PJOK SMP Kelas VIII</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
<p>3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola besar.</p> <p>4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan berbagai permainan bola besar dengan koordinasi yang baik.</p>		<p>permainan sepak bola.</p> <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menendang bola dengan berbagai variasi menggunakan kaki kanan dan kaki kiri ke berbagai arah pada posisi diam dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin • Menggiring bola ke berbagai arah dengan berbagai variasi menggunakan kaki kanan dan kaki kiri secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin • Mengontrol/merhentikan bola yang datang dari berbagai arah dengan berbagai variasi menggunakan kaki kanan dan kaki kiri pada posisi diam dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin • Mengontrol/memberhentikan bola menggunakan berbagai bagian tubuh pada posisi diam dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin • Menyundul bola dengan berbagai variasi ke berbagai arah pada posisi diam dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin • Menendang dan memberhentikan bola secara 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>berpasangan atau berkelompok menggunakan kaki kiri dan kaki kanan pada posisi diam dan bergerak dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengkombinasikan gerak memberhentikan dan menendang bola menggunakan kaki kiri dan kaki kanan pada posisi diam dan bergerak secara berpasangan atau berkelompok dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi. • Mengkombinasikan gerak menggiring dan menendang bola menggunakan kaki kiri dan kaki kanan pada posisi diam dan bergerak secara berpasangan atau berkelompok dengan menunjukkan nilai kerjasama, disiplin, dan toleransi. • Mendiskusikan dan membuat kesimpulan tentang keterampilan gerak variasi dan kombinasi permainan sepak bola secara sederhana berkelompok dengan menunjukkan kerjasama • Mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi dan kombinasi permainan sepak bola (menendang, menggiring, memberhentikan, dan menyundul) dengan benar dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi dan kombinasi permainan 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>sepak bola (menendang, menggiring, memberhentikan, dan menyundul) dengan benar dan membuat kesimpulannya.</p> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan hubungan permainan sepak bola dengan kesehatan dan kebugaran tubuh • Menemukan pola variasi dan kombinasi yang paling tepat untuk kebutuhan individual <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan sepak-bola dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi teknik menendang, menahan, menggiring, menyundul, dan menembak ke gawang dengan menekankan pada nilai-nilai sportif, bertanggungjawab, menghargai perbedaan, kerja-sama, toleransi, disiplin dan menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan secara wajar selama melakukan permainan. • Menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan dan merawat peralatan permainan • Mau bermain dengan semua teman tanpa membedakan agama, suku, dan 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>kemampuan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disiplin mengikuti aturan yang disepakati • Menunjukkan perilaku sportif selama bermain softball • Menunjukkan perilaku menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan tidak berlebih • Memberikan saran perbaikan keterampilan kepada teman selama melakukan permainan 			
	Bola Voli	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdoa sebelum dan setelah pelajaran • Membaca informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola voli (passing, servis, smesh, dan membendung) dan • Mencari informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola voli (passing, servis, smesh, dan membendung) dari berbagai sumber media cetak atau elektronik, atau • Mengamati pertandingan bola voli secara langsung dan atau di TV/Video dan membuat catatan tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola voli (passing, servis, smesh, dan membendung) dan membuat catatan hasil pengamatan. 	<p>Unjuk kerja:</p> <p>Untuk mengukur keterampilan gerak aspek psikomotor</p> <p>Observas: Untuk mengukur keterampilan gerak dan perilaku selama aktifitas</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Bola voli • Lapangan bola voli • Net/jaring bola voli • Peluit <p>Sumber: Buku PJOK SMP Kelas VIII,</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempertanyakan hubungan tinggi badang dengan tingginya lompatan dalam permainan bola voli • Mempertanyakan hubungan permainan bola voli dengan kesehatan dan otot-otot yang dominan bekerja dalam permainan bola voli • Mempertanyakan tentang berbagai variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola voli <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan passing bawah dalam berbagai variasi secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. • Melakukan passing atas dalam berbagai variasi secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. • Melakukan servis dalam berbagai variasi secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. • Membendung bola dalam berbagai variasi secara berpasangan atau berkelompok dengan menunjukkan nilai percaya diri, disiplin, dan kerjasama. • Mengkombinasikan gerak melompat dengan 	<p>Portofolio:</p> <p>Tulisan atau hasil kerja berupa kajian konsep dan prinsip permainan serta keterampilan gerak</p> <p>Tes:</p> <p>Prinsip dan konsep keterampilan gerak</p>		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>menbendung atau servis secara individu dan berpasangan dengan menunjukkan nilai percaya diri, disiplin, dan kerjasama.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi dan kombinasi permainan bola voli (passing, servis, smesh, dan membendung) dengan benar dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi dan kombinasi permainan bola voli (passing, servis, smesh, dan membendung) dengan benar dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan dan membuat kesimpulan tentang keterampilan gerak permainan bola voli secara sederhana berkelompok dengan menunjukkan kerjasama <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan hubungan permainan bola voli dengan kesehatan dan kebugaran tubuh • Menemukan pola variasi dan kombinasi permainan bola voli yang paling tepat untuk kebutuhan individual 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola voli yang telah dipelajari (passing bawah, passing atas, servis bawah, servis atas, smesh dan bendungan) dengan menunjukkan nilai-nilai sportif, bertanggungjawab, meng-hargai perbedaan, kerjasama, toleransi, disiplin dan menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan secara wajar selama melakukan permainan. • Menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan dan merawat peralatan permainan • Mau bermain dengan semua teman tanpa membeda-bedakan agama, suku, dan kemampuan • Disiplin mengikuti aturan yang disepakati • Menunjukkan perilaku sportif selama bermain softball • Menunjukkan perilaku menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan tidak berlebih • Memberikan saran perbaikan keterampilan kepada teman selama melakukan permainan • Mendiskusikan dan membuat kesimpulan tentang keterampilan gerak permainan bola voli secara sederhana berkelompok dengan menunjukkan 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		kerjasama			
	Bola Basket	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"> Berdoa sebelum dan setelah pelajaran Membaca informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola basket (memantulkan, melempar, menangkap, menembak ke jaring, dan lay up) dan Mencari informasi tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola basket (memantulkan, melempar, menangkap, menembak ke jaring, dan lay up) dari berbagai sumber media cetak atau elektronik, atau Mengamati pertandingan bola basket secara langsung dan atau di TV/Video dan membuat catatan tentang variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola basket (memantulkan, melempar, menangkap, menembak ke jaring, dan lay up) dan membuat catatan hasil pengamatan. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"> Mempertanyakan tentang berbagai variasi dan 	<p>Unjuk kerja:</p> <p>Untuk mengukur keterampilan gerak aspek psikomotor</p> <p>Observas: Untuk mengukur keterampilan gerak dan perilaku selama aktifitas</p> <p>Portofolio:</p> <p>Tulisan atau hasil kerja berupa kajian konsep dan</p>		<ul style="list-style-type: none"> Bola basket Lapangan bola basket Ring bola basket Peluit <p>Sumber: Buku PJOK SMP Kelas VIII,</p>

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>kombinasi keterampilan permainan bola basket (memantulkan, melempar, menangkap, menembak ke jaring, dan lay up).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempertanyakan hubungan permainan bola basket dengan kesehatan dan otot-otot yang dominan bekerja dalam permainan bola voli <p>Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memantulkan bola dengan berbagai variasi menggunakan tangan kanan dan tangan kiri dalam posisi di tempat dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. • Melemparkan bola dengan berbagai variasi menggunakan satu tangan dan dua tangan ke berbagai arah dalam posisi di tempat dan sambil bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. • Menembakan bola ke jaring dengan berbagai variasi menggunakan satu atau dua tangan dalam posisi diam dan bergerak secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. • Melakukan gerakan lay up dengan berbagai variasi menggunakan tangan kanan dan tangan kiri secara individu dengan menunjukkan nilai percaya diri dan disiplin. 	<p>prinsip permainan serta keterampilan gerak</p> <p>Tes:</p> <p>Prinsip dan konsep keterampilan gerak</p>		

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<ul style="list-style-type: none"> • Melemparkan dan menangkap bola menggunakan satu atau dua tangan dengan berbagai variasi dalam posisi diam dan bergerak secara berpasangan atau berkelompok dengan menunjukkan nilai kerjasama, percaya diri, disiplin dan toleransi. • Mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi dan kombinasi permainan bola basket (memantulkan, melempar, menangkap, menembak ke jaring, dan lay up) dengan benar dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan saat melakukan variasi dan kombinasi permainan bola basket (memantulkan, melempar, menangkap, menembak ke jaring, dan lay up) dengan benar dan membuat kesimpulannya. • Mendiskusikan dan membuat kesimpulan tentang keterampilan gerak permainan bola basket secara sederhana berkelompok dengan menunjukkan kerjasama <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menemukan hubungan permainan bola basket dengan kesehatan dan kebugaran tubuh 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan pola variasi dan kombinasi permainan bola basket yang paling tepat untuk kebutuhan individual <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan bola-basket menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan variasi kombinasi teknik melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola ke ring basket yang telah dipelajari dengan menunjukkan pada nilai-nilai sportif, bertanggungjawab, menghargai perbedaan, kerja-sama, toleransi, disiplin dan menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan secara wajar selama melakukan permainan. • Menunjukkan perilaku bertanggung jawab dalam menggunakan dan merawat peralatan permainan • Mau bermain dengan semua teman tanpa membedakan agama, suku, dan kemampuan • Disiplin mengikuti aturan yang disepakati • Menunjukkan perilaku sportif selama bermain softball • Menunjukkan perilaku menerima kekalahan dan mengekspresikan kemenangan tidak berlebih • Memberikan saran perbaikan keterampilan 			

KOMPETENSI DASAR	MATERI POKOK	PEMBELAJARAN	PENILAIAN	ALOKASI WAKTU	SUMBER BELAJAR
		<p>kepada teman selama melakukan permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memaparkan variasi dan kombinasi keterampilan gerak permainan bola basket secara sederhana berkelompok dengan menunjukkan kerjasama 			

