

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DAN
STAD TERHADAP KECAKAPAN HIDUP DITINJAU DARI
KECERDASAN EMOSIONAL**

TESIS



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan

Oleh:
MUSTOFA KAMAL HUSAINI
NIM 20633251007

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024

ABSTRAK

Mustofa Kamal Husaini: Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* Terhadap Kecakapan Hidup Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional. Tesis. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) Perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik. (2) Perbedaan pengaruh tingkat kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik. (3) Interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani dan tingkat kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik.

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*) dengan rancangan faktorial 2×3 . Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X Jurusan Bisnis Manajemen di SMK N 1 Tempel tahun ajaran 2023/2024 sejumlah 288 peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Sampel yang digunakan yaitu kelas X AKL 1 dan X MPLB 3 dengan perlakuan model kooperatif *Jigsaw* dan kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 dengan perlakuan model kooperatif *STAD* yang masing-masing kelas berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner kecerdasan emosional ($\alpha = 0,928$) dan kuesioner kecakapan hidup ($\alpha = 0,971$). Teknik analisis data menggunakan ANAVA *two-way* pada taraf signifikansi 0,05, serta uji lanjut menggunakan uji *Tukey*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik, dengan nilai $F = 4,606$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,034 < 0,05$. (2) Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik, dengan nilai $F = 32,609$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,000 < 0,05$. (3) Tidak ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dengan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik, dengan nilai $F = 0,723$ dan nilai signifikansi sebesar $0,487 > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik, di mana model *Jigsaw* dan *STAD* memberikan efek yang berbeda secara berarti. Selain itu, tingkat kecerdasan emosional peserta didik juga berpengaruh signifikan terhadap kecakapan hidup, dengan kecerdasan emosional yang lebih tinggi berkorelasi dengan kecakapan hidup yang lebih baik. Namun, tidak ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dengan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik.

Kata kunci: *Jigsaw*, kecakapan hidup, kecerdasan emosional, model pembelajaran, *STAD*

ABSTRACT

Mustofa Kamal Husaini: Effect of Jigsaw and STAD Cooperative Learning Model towards the Life Skills in Terms of Emotional Intelligence. **Thesis. Yogyakarta: Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2024.**

The objectives of this research are (1) to ascertain the disparity in the effect of the Jigsaw and STAD cooperative learning models in Physical Education towards the students' life skills, (2) to determine the disparity in the effect of emotional intelligence levels towards the students' life skills, and (3) to examine the correlation between the Jigsaw and STAD cooperative learning models in physical education and the effect on students' life skills, specifically in relation to their emotional intelligence.

This research employed a quasi-experimental design including a 2 x 3 factorial design. The sample for this study consisted of 288 tenth grade students enrolled in the Business Management Department at SMK N 1 Tempel (Tempel 1 Vocational High School) during the 2023/2024 school year. The research participants were selected from tenth grade class of AKL 1, AKL 3, MPLB 2, and MPLB 3. Each class had 36 students, and the selection process used cluster random sampling. The students from the class of AKL 1 and MPLB 3 received instruction using the Jigsaw cooperative model, while the students from the class of AKL 3 and MPLB 2 received instruction using the STAD cooperative model. The utilized items included an emotional intelligence questionnaire with a reliability coefficient of $\alpha = 0.928$ and a life skills questionnaire with a reliability coefficient of $\alpha = 0.971$. The data analysis employed a two-way ANOVA with a significance threshold of 0.05.

The research findings indicate that (1) there is a notable disparity in the effect of the Jigsaw and STAD cooperative learning models in Physical Education on students' life skills. It is supported by a F value of 4.606 and a significance value (p) of 0.034, which is less than the accepted threshold of 0.05. (2) There is a notable disparity in the impact of high, medium, and low levels of emotional intelligence on students' life skills, as shown by a F value of 32.609 and a significance value (p) of 0.000, which is less than the accepted threshold of 0.05. (3) The research shows that there is no significant correlation between the Jigsaw and STAD cooperative learning models and students' life skills when considering emotional intelligence. This conclusion is supported by a F value of 0.723 and a significance value of 0.487, which is greater than the threshold of 0.05. Therefore, it can be inferred that there is a notable disparity in the effect of the Jigsaw and STAD cooperative learning models in Physical Education on students' life skills, with the Jigsaw model exerting a superior influence compared to the STAD model. The level of students' emotional intelligence significantly affects their life skills, with higher emotional intelligence correlating with improved life skills. Nevertheless, there is a lack of correlation between the Jigsaw and STAD cooperative learning models and the development of students' life skills in relation to emotional intelligence.

Keywords: Jigsaw, life skills, emotional intelligence, learning models, STAD

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mustofa Kamal Husaini
NIM : 20633251007
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya diri sendiri dan belum pernah digunakan sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar Magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, Juni 2024



Mustofa Kamal Husaini
NIM. 20633251007

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DAN STAD TERHADAP KECAKAPAN HIDUP DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL

TESIS

MUSTOFA KAMAL HUSAINI
NIM. 20633251007

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 26.Juni.2024

Koordinator Program/Studi

Dr. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Pembimbing

Dr. Yudanto, M.Pd.
NIP. 19810702 200501 1 001

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DAN STAD TERHADAP KECAKAPAN HIDUP DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL

TESIS

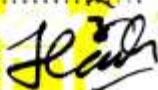
MUSTOFA KAMAL HUSAINI

NIM. 20633251007

Telah dipertahankan di depan Dewan Pengaji Hasil Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 3 Juli 2024

DEWAN PENGUJI

Tanda Tangan

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Ngatman, M.Pd. (Ketua/Pengaji)		1/8 2024
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. (Sekretaris/Pengaji)		31/7 2024
Prof. Soni Nopembri, Ph.D. (Pengaji I)		2/8 2024
Dr. Yudanto, M.Pd. (Pengaji II)		26/8 2024

Yogyakarta, 5 Agustus 2024

Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* Terhadap Kecakapan Hidup Ditinjau dari Kecerdasan Emosional” ini. Tesis ini dapat diselesaikan berkat dukungan berbagai pihak. Sehubungan dengan itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan izin dan memfasilitasi pelaksanaan penelitian.
2. Dr. Amat Komari, M.Si. selaku koordinator program studi yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan tesis.
3. Dr. Yudanto, M.Pd, selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah membimbing hingga selesaiya tesis ini.
4. Seluruh dosen S2 Penjas yang memberikan bekal ilmu yang bermanfaat.
5. Validator dan reviewer yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan demi perbaikan penelitian ini.
6. Kepala Sekolah dan Guru PJOK SMKN 1 Tempel yang telah memberikan izin, fasilitas, serta bantuan dalam pelaksanaan penelitian tesis.
7. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa.
8. Semua pihak terkait yang telah mendukung dan membantu penyelesaian tesis.

Penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penyusunan tesis ini. Semoga kebaikan yang telah membantu penyelesaian tesis ini menjadi amal jariah dan semoga tesis ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta, Juni 2024

Penulis

DARTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DARTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Manfaat Penelitian.....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	14
A. Kajian Teori.....	14
1. Hakikat Kecakapan Hidup	14
2. Kecakapan Hidup dalam Pendidikan Jasmani	18
3. Hakikat Model Pembelajaran.....	20
4. Model Pembelajaran Kooperatif <i>Jigsaw</i> dan <i>STAD</i>	23
5. Hakikat Kecerdasan Emosional	29
6. Urgensi Model Pembelajaran Kooperatif <i>Jigsaw</i> dan <i>STAD</i> Serta Kecerdasan Emosional Terhadap Kecakapan Hidup	34
B. Kajian Penelitian yang Relevan	37
C. Kerangka Pikir.....	41
D. Hipotesis Penelitian.....	45
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	46
A. Jenis Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Variabel Penelitian	50
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	52
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	56
G. Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	65
A. Hasil Penelitian	65
B. Pembahasan	75
C. Keterbatasan penelitian	83

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	84
A. Simpulan.....	84
B. Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	93

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 3	47
Tabel 2. Rancangan pelaksanaan kegiatan penelitian	48
Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional	53
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kecakapan Hidup	55
Tabel 5. Hasil Validitas Instrumen Kecerdasan Emosional	57
Tabel 6. Kisi-Kisi Kecerdasan Emosional Setelah Uji Validitas	58
Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Kecakapan Hidup	59
Tabel 8. Distribusi Data Kecerdasan Emosional	66
Tabel 9. Kategori Tingkat Kecerdasan Emosional	66
Tabel 10. Jumlah Peserta didik Sesuai Kecerdasan Emosional dan Model Pembelajaran	66
Tabel 11. Statistik Deskriptif Hasil Kecakapan Hidup	67
Tabel 12. Hasil Uji Normalitas	69
Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas	70
Tabel 14. Hasil <i>Anava Two Way</i>	71
Tabel 15. Hasil Uji Lanjut Model Pembelajaran	73
Tabel 16. Hasil Uji Lanjut Kecerdasan Emosional	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	45
Gambar 2. Desain Penelitian.....	47
Gambar 3. Data Kecakapan Hidup.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian	94
Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen	95
Lampiran 3. Instrumen Kecerdasan Emosional	97
Lampiran 4. Instrumen Kecakapan Hidup	100
Lampiran 5. Data Penelitian.....	104
Lampiran 6. Uji Prasyarat	115
Lampiran 7. Uji Hipotesis dan Uji Lanjut.....	116
Lampiran 8. Modul Ajar <i>Jigsaw</i>	118
Lampiran 9. Modul Ajar <i>STAD</i>	134
Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan	149

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 merupakan perkembangan zaman yang ditandai dengan adanya era globalisasi dimana manusia mengalami perubahan-perubahan di berbagai aspek yang berbeda dengan tata kehidupan dalam abad sebelumnya. Perubahan yang dibawa oleh globalisasi ini membawa pengaruh besar dalam kehidupan masyarakat. Banyak tantangan, persaingan, dan permasalahan kehidupan yang akan dialami oleh masyarakat akibat abad 21 ini. Oleh karena itu, seseorang dituntut untuk menguasai berbagai kecakapan hidup sebagai pendukung keberlangsungan hidup di abad 21 dalam berbagai bidang kehidupan, tidak terkecuali dalam bidang pendidikan.

Kecakapan hidup/*life skill* merupakan kemampuan untuk beradaptasi dan menunjukkan perilaku positif yang digunakan individu untuk menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan sehari hari dengan efektif (*World Health Organization*, 1997). Contoh kecakapan hidup yaitu kerjasama, kepemimpinan, komunikasi, dan lain-lain.

Kecakapan hidup diperlukan dalam menjalankan berbagai aspek kehidupan. Kecakapan hidup perlu diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, penting bagi seseorang untuk memiliki dan meningkatkan kecakapan hidup untuk menghadapi tuntutan dan tantangan kehidupan nyata sehari-hari sesuai perkembangan zaman (Rohmanasari et al., 2019).

Pendidikan sebagai salah satu bidang dalam kehidupan harus diarahkan dalam penguasaan kompetensi/kecakapan hidup abad 21. Penguasaan kecakapan hidup juga penting dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan kehidupan abad 21 dan juga digunakan untuk memasuki dunia kerja. Terlebih peserta didik yang menempuh pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) diharapkan dapat mengembangkan kecakapan hidup yang dimilikinya selama bersekolah agar setelah lulus bisa siap memasuki dunia kerja, hal tersebut sesuai dengan tujuan dari SMK yaitu membentuk lulusan yang siap memasuki dunia kerja sesuai dengan keahliannya.

Namun tujuan dari SMK tersebut belum bisa dikatakan tercapai dengan baik, hal tersebut dikarenakan tingkat pengangguran didominasi oleh lulusan sekolah dimana paling besar dari lulusan SMK sebanyak 9,42% dan disusul lulusan SMA sebanyak 8,57% (Badan Pusat Statistik, 2022). Bahkan menurut penelitian Yuliwulandana (2016), sebagian besar sekitar 88,4% peserta didik masuk dunia kerja tanpa memiliki bekal kecakapan hidup yang mumpuni. Permasalahan tersebut merupakan realitas sosial yang secara bertahap dan berkesinambungan harus dicarikan pemecahaannya.

Salah satu cara untuk memecahkan masalah tersebut adalah melalui program pengembangan kecakapan hidup melalui dunia pendidikan. Pendidikan merupakan komponen penting dalam mengembangkan potensi peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman. Pendidikan harus diarahkan dalam penguasaan kompetensi abad 21. Pendidikan harus mengikuti perkembangan kebutuhan masyarakat untuk mempersiapkan kesuksesan peserta didik.

Dunia pendidikan saat ini memiliki peranan penting untuk membantu peserta didik dalam mencapai penguasaan mata pelajaran inti serta memperoleh pengetahuan dan keterampilan untuk mempersiapkan kesuksesan karir peserta didik. Hal tersebut dilakukan dengan cara mengintegrasikan kecakapan hidup abad 21 ke dalam proses pembelajaran.

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah konteks yang sangat cocok untuk mengajarkan keterampilan hidup bagi anak-anak karena keterampilan hidup dan keterampilan fisik dipelajari dengan cara yang sama, melalui demonstrasi dan praktek. Banyak keterampilan yang dipelajari dalam olahraga dapat ditransfer ke dalam kehidupan lainnya. Keterampilan hidup yang dapat dikembangkan melalui olahraga adalah seperti kemampuan untuk tampil di bawah tekanan, memecahkan masalah, manajemen waktu, untuk menetapkan tujuan, untuk berkomunikasi, dan bekerja dengan tim (Goudas et al., 2006). Sama halnya dengan pendapat Pesce et al.(2016) bahwa pendidikan jasmani dapat mengembangkan kecakapan hidup peserta didik dalam menetapkan tujuan, kerjasama, dan pengambilan keputusan.

Guru dapat memaksimalkan komponen yang ada dalam proses pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan hidup peserta didik. Peserta didik sebagai subjek belajar merupakan hal penting yang dapat mempengaruhi segala sesuatu dalam keterlaksanaan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Selain itu, guru juga menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran, hal ini dikarenakan guru memiliki tugas untuk merancang

sedemikian rupa proses pembelajaran sehingga dapat menghasilkan prestasi belajar yang sesuai dengan yang diinginkan (Wibowo & Farnisa, 2018)

Selanjutnya guru dalam proses pembelajaran tidak lepas dari model pembelajaran yang digunakan. Model pembelajaran merupakan rangkaian antara pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran (Suryobroto, 2018). Model pembelajaran yang cocok untuk mengembangkan diri dan keterampilan kecakapan hidup peserta didik adalah pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar sehingga melibatkan potensi dan keaktifan peserta didik termasuk melalui diskusi dalam kelompok besar maupun kecil (L. Cronin et al., 2020).

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran PJOK di SMK N 1 Tempel menggambarkan bahwa model pembelajaran yang digunakan masih bersifat konvensional. Proses pembelajaran masih didominasi oleh guru, sehingga banyak peserta didik yang tidak aktif ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut didukung oleh pendapat Hadi (2017) bahwa masih banyak guru pendidikan jasmani yang menggunakan model yang bersifat konvensional dalam proses pembelajaran yang didominasi oleh guru dengan penyampaian teknik-teknik dasar cabang olahraga kemudian mempraktikkannya. Hal tersebut menyebabkan peserta didik tidak terbiasa terlibat aktif dalam proses belajar yang mana proses belajar menjadi kurang bermakna, kurang mengairahkan, dan kurang menyentuh kehidupan sosio-kultural peserta didik (Budiningsih, 2015). Model pembelajaran konvensional tersebut membuat peserta didik kurang bisa

menguasai dan kurang bisa mengembangkan beberapa kecakapan hidup misalnya kerjasama, berpikir kritis, penyelesaian masalah, dll.

Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran PJOK di SMK N 1 Tempel menggambarkan bahwa peserta didik belum diarahkan dan belum mampu menguasai beberapa kecakapan hidup, antara lain berpikir kritis, memecahkan masalah, manajemen waktu, untuk menetapkan tujuan, untuk berkomunikasi, dan bekerja dengan tim. Rendahnya kecakapan hidup tersebut akan berdampak pada diri peserta didik karena kemungkinan besar akan kesulitan dan kalah bersaing ketika memasuki dunia kerja sesuai tuntutan abad 21. Oleh karena itu, perlu adanya solusi untuk mengatasi permasalahan tentang rendahnya kecakapan hidup yang dimiliki peserta didik.

Kecakapan hidup dapat dibentuk salah satu caranya adalah dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran diskusi (Schoenberger-Orgad & Spiller, 2014). Hal ini di dukung oleh Behera (2020) bahwa proses belajar aktif dan praktik memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik dan akan meningkatkan potensi dari masing masing peserta didik. Diskusi dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang mengutamakan adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompok untuk mencapai tujuan belajar yang mana peserta didik akan terlibat belajar aktif melalui diskusi dengan rekan sekelompoknya (W. Johnson & T. Johnson, 2019). Model pembelajaran kooperatif diperkirakan cocok dalam memberikan pengaruh terhadap kecakapan

hidup dilihat dari prosesnya yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses diskusi dan pemecahan masalah dalam kelompok kecil yang heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan tujuan belajar. Metode pembelajaran ini memiliki dampak positif dalam mengembangkan potensi dan perkembangan peserta didik. Model pembelajaran kooperatif ini mendorong peserta didik untuk belajar aktif sekaligus mengembangkan kemampuan hubungan sosial, kerjasama, komunikasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, dll (Suryobroto, 2018). Penggunaan model pembelajaran kooperatif melalui belajar dengan kelompok kecil dan diskusi dapat membantu peserta didik belajar beberapa komponen kecakapan hidup seperti dalam dunia nyata sehingga mereka kelak dapat menggunakan kecakapan tersebut (Behera, 2020 ; Goodwin, 1999).

Pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan menggunakan tipe *Jigsaw* dan tipe *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*. Pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* memiliki perbedaan dalam proses pembentukan kelompok. *STAD* merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana karena pembentukan kelompok dilakukan secara heterogen tanpa harus mengikuti aturan tertentu. Anggota kelompok yang memahami tugas-tugas atau yang dapat menyelesaikan tugas diberi tanggung jawab untuk menjelaskan pada anggota lain dalam kelompoknya. Lebih lanjut Van Wyk dalam Rahman et al. (2016) menjelaskan bahwa pembelajaran kooperatif *STAD* menekankan pada aktivitas dan interaksi antar peserta didik untuk saling membantu dan memotivasi dalam menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi yang maksimal yang

dilakukan dengan cara membagi kelompok secara heterogen. Sedangkan untuk tipe *Jigsaw* sedikit berbeda dengan tipe *STAD*. Casey & Fernandez-Rio (2019) menyebutkan bahwa kooperatif tipe *Jigsaw*, kelas dibagi menjadi beberapa kelompok heterogen kecil yang disebut “kelompok asal”, yang mana dari setiap kelompok asal terdapat ahli. Peserta didik kemudian diminta untuk berkumpul dalam kelompok ahli dimana peserta didik bertanggung jawab untuk mempelajari bagian atau kumpulan informasi tertentu. Peserta didik menjadi ahli di suatu bidang, dan kembali ke kelompok asal mereka, peserta didik ahli ini mengajar teman yang berada di kelompok asal.

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memiliki dampak positif bagi peserta didik. Mbacho & Changeiywo (2013) menyatakan bahwa peserta didik yang diberi perlakuan menggunakan kooperatif *Jigsaw* memiliki prestasi belajar yang lebih baik daripada peserta didik yang diperlakukan dengan konvensional. Sedangkan Costouros (2020) dan Juliana et al. (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dapat mengembangkan pengalaman peserta didik dalam kerjasama, kecakapan sosial, manajemen waktu, komunikasi, dan pemecahan masalah.

Model pembelajaran kooperatif *STAD* juga memiliki dampak positif bagi peserta didik. Menurut Hakim (2014), pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat dijadikan solusi untuk memperbaiki suatu pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Menurut Khalistyawati (2018) menyebutkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *STAD* dapat membentuk sikap, memberikan model

perilaku pro-sosial, dan membangun pemikiran kritis, penalaran, dan perilaku pemecahan masalah.

Selain itu, terdapat beberapa ketidak sesuaian dengan penelitian terdahulu terkait dengan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* seperti penelitian yang dilakukan oleh Hijrihani & Wutsqa (2015) yang menyatakan bahwa peserta didik yang diajar dengan menggunakan model kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* kurang mampu untuk menyelesaikan masalah dengan baik, sehingga keterampilan dalam berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah belum optimal. Selain itu, penelitian tersebut juga tidak sesuai dengan harapan penelitian ini yaitu mengungkapkan bahwa model kooperatif *Jigsaw* tidak lebih efektif daripada model kooperatif *STAD* ditinjau dari kepercayaan diri peserta didik. Padahal kepercayaan diri diperlukan sebagai dasar keterampilan untuk bekerjasama, komunikasi, kepemimpinan, dan keterampilan sosial.

Perkembangan keterampilan kecakapan hidup peserta didik ini tidak hanya dipengaruhi oleh pembelajaran yang diterimanya saja. Ada unsur instrinsik dari dalam diri peserta didik yang mendorong perkembangan potensi dirinya. Dalam perkembangan mental, kecerdasan emosional menjadi salah satu faktor penting untuk diperhatikan. Tingkat kecerdasan emosional akan berdampak pada kedewasaan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi.

Hubungan antara kecerdasan emosional dengan keterampilan kecakapan hidup dapat terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung. Seperti dijelaskan oleh Behera (2020) kecakapan hidup dapat dibentuk dengan melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran diskusi. Kegiatan pembelajaran tersebut

mendorong peserta didik untuk berinteraksi dengan teman-temannya dalam memecahkan masalah, sehingga peserta didik dapat mengembangkan kecakapan pribadi dan kecakapan sosial yang merupakan aspek dari kecerdasan emosional (Goleman, 2009).

Berdasarkan hasil pengamatan dalam proses pembelajaran, diperoleh informasi bahwa masih terdapat peserta didik yang tidak fokus pada proses pembelajaran. Terdapat peserta didik yang melakukan kegaduhan, mengganggu temannya, berbincang dengan temannya, serta bermain handphone ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang belum mampu mengontrol dirinya sendiri dan mengontrol untuk berhubungan dengan orang lain. Peserta didik yang tidak dapat mengendalikan emosinya akan sulit untuk mengembangkan keterampilan kecakapan hidupnya, karena peserta didik tersebut tidak dapat mengendalikan sikap terhadap keadaan sekitarnya. Sedangkan peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional yang baik dapat memahami keadaan di sekitarnya seperti mereka dapat mendengarkan dan menghargai orang lain saat berbicara, sehingga mereka dengan mudah dapat mengikuti kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan kecakapan hidupnya.

Tingkat kecerdasan emosional akan berdampak pada kedewasaan peserta didik dalam menghadapi berbagai situasi dan tantangan dalam kehidupan. Tingkat kecerdasan emosi peserta didik tentunya akan berpengaruh pada keterampilan/kinerja yang akan dilakukannya (Mulyasari, 2018)

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan tentang pengaruh kecerdasan emosional dengan kecakapan hidup. Penelitian terdahulu tersebut seperti yang dilakukan oleh Wardani (2019) yang menyatakan bahwa kecerdasan emosional mempunyai andil dalam pembentukan keterampilan komunikasi dan keterampilan sosial peserta didik dan meningkatkan motivasi diri untuk mencapai kesuksesan. Kecerdasan emosional juga memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan pemecahan masalah.

Atas dasar permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengkaji tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* terhadap kecakapan hidup ditinjau dari kecerdasan emosional.

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Semakin banyaknya individu yang dihimpit oleh berbagai tantangan, harapan, dan masalah kehidupan akibat perkembangan zaman.
2. Tingkat pengangguran terbuka yang didominasi oleh lulusan sekolah dimana paling besar dari lulusan SMK.
3. Guru masih menggunakan model pembelajaran konvensional yang di dominasi oleh guru dengan penyampaian teknik dasar cabang olahraga kemudian mempraktikkannya sehingga beberapa kecakapan hidup peserta didik masih rendah.
4. Peserta didik belum diarahkan dan belum mampu menguasai beberapa kecakapan hidup.

5. Peserta didik belum terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga kecakapan hidup peserta didik tidak terlatih.
6. Tingkat emosional peserta didik masih rendah, hal ini dapat terlihat dari peserta didik yang melakukan kegaduhan, mengganggu temannya, berbincang dengan temannya, serta bermain handphone ketika proses pembelajaran berlangsung.
7. Ketidaksesuaian dengan penelitian terdahulu terkait dengan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* oleh Hijrihani & Wutsqa (2015:1) yang menyatakan bahwa peserta didik yang diajar dengan menggunakan model kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* kurang mampu untuk menyelesaikan masalah dengan baik, sehingga keterampilan dalam berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah belum optimal.

C. Pembatasan Masalah

Agar masalah tidak terlalu luas, peneliti perlu membatasi masalah yang akan diteliti yang bertujuan agar hasil penelitian lebih terarah. Masalah dalam penelitian ini dibatasi pada pengaruh model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* terhadap kecakapan hidup ditinjau dari kecerdasan emosional.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian masalah yang telah dijelaskan di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran koperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik?

2. Apakah ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik?
3. Apakah ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani dan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang dirumuskan di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik.
2. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan kecerdasan emosional rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik.
3. Untuk mengetahui interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani dan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis
 - a. Menambah wawasan dan pengetahuan bagi guru penjas tentang penerapan dan manfaat model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* serta kecerdasan emosional peserta didik terhadap kecakapan hidup peserta didik.
 - b. Memberikan sumbangan pengetahuan bagi guru penjas tentang pentingnya penerapan model pembelajaran kooperatif yang tepat sesuai dengan kecerdasan emosional peserta didik.
2. Praktis
 - a. Bagi guru penjas diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam memberikan model pembelajaran untuk mengembangkan kecakapan hidup.
 - b. Memberikan informasi mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif di lapangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Kecakapan Hidup

a. Pegertian kecakapan hidup

Kecakapan hidup atau *life skill* merupakan kemampuan atau kompetensi yang harus dimiliki seseorang dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Menurut World Health Organization (1997), kecakapan hidup merupakan berbagai keterampilan atau kemampuan positif untuk dapat beradaptasi dan berperilaku positif, yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari. Menurut Anwar (2015) kecakapan hidup merupakan kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain atau lingkungan dimana ia berada. Sedangkan menurut Newman (2020) kecakapan hidup dianggap sebagai kemampuan interpersonal dan intrapersonal yang dapat digunakan dalam berbagai konteks dan situasi yang memungkinkan individu untuk mengelola stress, tantangan, dan tuntutan kehidupan sehari-hari. Hal tersebut senada dengan pendapat Yarham dalam Behera (2020) yang menyebutkan bahwa kecakapan hidup adalah suatu kompetensi individu yang memungkinkan seseorang untuk menghadapi tuntutan dan tantangan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari secara efektif.

Dari pendapat di atas dapat diartikan bahwa kecakapan hidup atau *life skill* adalah keterampilan atau kemampuan individu untuk dapat beradaptasi

dan berperilaku guna menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupan sehari hari. Kecakapan hidup harus dimiliki oleh setiap orang dalam menjalani kehidupan sehari hari agar mampu menghadapi dan menyelesaikan segala tantangan dan masalah kehidupan dengan efektif (Rohmanasari et al., 2019). Kecakapan hidup ini dianggap dapat meningkatkan peluang kesuksesan dan kesejahteraan dalam hidup (Steptoe & Wardle, 2017).

b. Jenis kecakapan hidup

Kecakapan hidup dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu kecakapan hidup yang bersifat generik (*generic life skill/GLS*) yang terbagi atas kecakapan personal (*personal skill*) dan kecakapan sosial (*social skill*) sedangkan kecakapan hidup yang bersifat khusus (*specific life skill/SLS*) mencakup kecakapan akademik (*academic skill*) dan kecakapan vokasional (*vocational skill*) (Depdiknas, 2007).

1) *Personal skill*

Kecakapan personal mencakup kecakapan mengenal diri (*self awareness*) dan kecakapan berpikir rasional (*thinking skill*). Kecakapan mengenal diri berupa penghayatan diri sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa, makhluk sosial, menyadari dan mensyukuri potret diri. Sedangkan kecakapan berpikir rasional berupa kecakapan mengenali, menggali, mengolah informasi, dan mengambil keputusan secara cerdas, dan kecakapan memecahkan masalah secara arif dan kreatif.

2) *Sosial skill*

Kecakapan sosial mencakup kecakapan berkomunikasi, kecakapan mengelola konflik dan mengendalikan emosi, dan kecakapan bekerjasama dan berpartisipasi. Kecakapan bekerjasama sangat diperlukan dalam kehidupan karena sebagai makhluk sosial manusia akan selalu bekerjasama dengan manusia lain. Sedangkan kecakapan komunikasi merupakan penyampaian pesan disertai kesan yang baik sehingga menimbulkan hubungan yang harmonis.

3) *Academic skill*

Kecakapan berpikir ilmiah atau kecakapan akademik merupakan kecakapan berpikir yang sistematik dan komprehensif. Kecakapan ini merupakan kecakapan dalam berpikir yang terkait dengan sifat akademik atau keilmuan.

4) *Vocational skill*

Kecakapan vokasional (*vocational skill/VS*) seringkali disebut dengan “kecakapan kejuruan”. Artinya kecakapan yang dikaitkan dengan bidang pekerjaan tertentu yang terdapat di masyarakat.

Sedangkan *World Health Organization* (1997) mengkategorikan kecakapan hidup sebagai berikut:

- 1) *Decision making*/pengambilan keputusan, hal ini akan membantu seseorang untuk menangani suatu pengambilan keputusan dalam kehidupan secara konstruktif.

- 2) *Problem solving*/pemecahan masalah, hal ini memungkinkan seseorang untuk menangani masalah dalam kehidupan secara konstruktif.
- 3) *Creative thinking*/berpikir kreatif, merupakan kemampuan menganalisis sesuatu dan menciptakan ide atau gagasan baru. Hal ini berkontribusi untuk merespon secara adaptif dan fleksibel terhadap situasi kehidupan sehari hari.
- 4) *Critical thinking*/berpikir kritis, merupakan kemampuan untuk menganalisis sesuatu secara objektif dengan berpikir jernih dan rasional secara konstruktif. Kecakapan ini membantu seseorang untuk menyelesaikan tantangan atau masalah kehidupan secara sistematis.
- 5) *Effective communication*/komunikasi efektif, merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan menukar ide, pemikiran, informasi sehingga tujuan atau niat komunikasi dapat terpenuhi. Kecakapan ini sangat diperlukan dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) *Interpersonal relationship skill*/keterampilan hubungan interpersonal, kecakapan ini membantu seseorang untuk berhubungan/berinteraksi dengan cara yang positif dengan orang lain. kecakapan ini diperlukan oleh siapa saja dalam kehidupan sehari hari sebagai makhluk sosial.
- 7) *Self-awareness*/kesadaran diri, merupakan kecakapan mengenali diri sendiri baik itu dari karakter, kekuatan, dan kelemahan diri sendiri. Kecakapan kesadaran diri dapat membantu seseorang ketika stress atau merasa di bawah tekanan.

- 8) *Empathy*/empati, merupakan kecakapan untuk memahami pemikiran dan perasaan orang lain. Empati dapat membantu seseorang untuk memahami dan menerima orang lain yang berbeda dari dirinya dan dapat meningkatkan interaksi sosial.
- 9) *Coping with emotions*/mengatasi emosi, merupakan kecakapan untuk mengenali emosi dalam diri sendiri dan juga orang lain serta mampu merespon emosi dengan tepat.
- 10) *Coping with stress*/mengatasi stress, merupakan kecakapan untuk mengenali sumber stress dalam kehidupan seseorang dan bagaimana mengendalikan stress. Kecakapan ini memungkinkan seseorang untuk mengambil tindakan untuk mengurangi sumber stress.

2. Kecakapan Hidup dalam Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan yang merupakan mata pelajaran wajib di berbagai jenjang sekolah, mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pendidikan jasmani menurut Le Masurier & Corbin dalam Mustafa & Dwiyogo (2020) adalah salah satu mata pelajaran yang di sekolah yang memberikan peserta didik kesempatan untuk belajar keterampilan motorik dan mendapatkan pengetahuan melalui partisipasi dalam berbagai aktivitas fisik. Sedangkan menurut Rachman (2009), pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, motoric, kognitif, emosional, sosial, dan moral. Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pada hakikatnya pendidikan

jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan yang mencakup kognitif, afektif, psikomotor dan juga fisik/kebugaran.

Pendidikan jasmani memiliki kontribusi unik dalam mewujudkan perkembangan fisik, kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik melalui olahraga dan aktivitas fisik di sekolah. Namun bukan berarti pendidikan jasmani hanya terbatas pada hal tersebut. Lebih dari itu, pendidikan jasmani dapat mengoptimalkan potensi untuk meningkatkan pengembangan pribadi.

Pendidikan jasmani merupakan konteks yang cocok untuk mengajarkan kecakapan hidup. Hal tersebut karena kecakapan hidup dan kecakapan jasmani dipelajari dengan cara yang sama yaitu melalui demonstrasi dan praktik serta keterampilan yang dipelajari dalam pendidikan jasmani dapat ditransfer ke dalam domain kehidupan sehari-hari (Goudas et al., 2006). Pendidikan jasmani memiliki peran yang penting dalam pengembangan kecakapan hidup karena pendidikan jasmani memberdayakan dan memberikan bekal nilai-nilai kehidupan sehari-hari melalui pengenalan, penghayatan, dan pengamalan sehingga dapat digunakan dalam pemecahan masalah, kelangsungan hidup, dan perkembangannya (Rachman, 2009).

Banyak kecakapan hidup yang dapat diintegrasikan melalui pendidikan jasmani. Melalui partisipasi dalam pendidikan jasmani, peserta didik dapat mengembangkan kemampuan: penetapan tujuan, pemecahan masalah, berpikir positif, kerja sama, keterampilan sosial, pengambilan keputusan, keterampilan emosional, kepemimpinan, manajemen waktu, komunikasi interpersonal (L.

Cronin et al., 2020 ; Goudas et al., 2006). Kecakapan yang diperoleh dan dikembangkan dari partisipasi mengikuti pendidikan jasmani dapat diimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

3. Hakikat Model Pembelajaran

a. Pengertian model pembelajaran

Kualitas suatu pembelajaran akan ditentukan oleh beberapa komponen, salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan (Octavia, 2020). Model pembelajaran memiliki makna yang lebih luas dari pendekatan, strategi, metode, teknik, dan taktik pembelajaran. Model pembelajaran menurut Suryobroto (2018) pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Sedangkan menurut Gurvitch & Metzler (2010), model pembelajaran adalah rencana yang komprehensif dan koheren untuk mengajar. Dari beberapa pendapat tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran merupakan rencana bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran dapat membantu guru mengenai apa yang akan diajarkan dan bagaimana cara mengajarkannya untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam penggunaan model pembelajaran, menurut Metzler (2011) terdapat ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Terdapat tujuan yang akan dicapai
- 2) Ada bahan/materi yang menjadi isi dari interaksi

- 3) Ada metode sebagai cara atau pendekatan yang digunakan untuk mencapai tujuan
- 4) Ada situasi yang memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik
- 5) Ada evaluasi terhadap hasil belajar

b. Macam-macam model pembelajaran pendidikan jasmani

Terdapat berbagai macam model pembelajaran yang ada. Tidak ada model pembelajaran yang dikatakan paling baik karena penggunaan model pembelajaran disesuaikan dengan kondisi yang mempengaruhi jalannya pembelajaran. Guru dapat memilih menggunakan model yang mana dalam proses pembelajaran. Namun dalam pemilihan model yang akan digunakan guru harus selektif dan kreatif dalam memilihnya disesuaikan dengan kondisi yang mempengaruhinya.

Macam-macam model pembelajaran pendidikan jasmani menurut Metzler (2011) dalam bukunya yang berjudul *instructional models for physical education* terdapat 8 model pembelajaran, yaitu: (1) *Direct instruction (teacher as instructional leader)*; (2) *Personalized sistem for instruction (student progress as fast as they can or as slowly as they need)*; (3) *Cooperative Learning (student learning with, by, and for each other)*; (4) *Sport education (learning to become competent, literate, and enthusiastic sportspersons)*; (5) *Peer teaching (I teach you, then you teach me)*; (6) *Inquiry teaching (learner as problem solver)*; (7) *Tactical games (teaching games for understanding/TGfU)*; (8) *Teaching for personal and social*

responsibility (integration, transfer, empowerment, and teacher-student relationships). Masing-masing model pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri untuk mendorong pencapaian tujuan pembelajaran.

Dalam hal kaitannya dengan pengembangan kecakapan hidup, model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan adanya diskusi diyakini dapat lebih mempromosikan atau membantu pengembangan kecakapan hidup peserta didik (L. Cronin et al., 2020). Model pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat dari proses belajar sehingga akan memberikan pengalaman belajar yang otentik dan juga bermakna. Diskusi dapat dilakukan guru dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*).

Berdasarkan pemaparan tentang model pembelajaran di atas, penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif. Pemilihan ini di dasarkan pada karakteristik model pembelajaran kooperatif yang prosesnya yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses diskusi dan pemecahan masalah dalam kelompok kecil yang heterogen dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif dan bertanggung jawab atas ketuntasan tujuan belajar. Penggunaan model pembelajaran kooperatif melalui belajar dengan kelompok kecil dan diskusi dapat membantu peserta didik belajar beberapa komponen kecakapan hidup seperti dalam dunia nyata ketika mereka tumbuh sehingga mereka kelak dapat menggunakan kecakapan tersebut (Behera, 2020 ; Goodwin, 1999).

4. Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan *STAD*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran pendidikan jasmani yang berpusat pada peserta didik. Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model yang mengutamakan adanya kerjasama antar peserta didik dalam kelompok kecil dan heterogen untuk menguasai suatu topik atau untuk mencapai tujuan pembelajaran (Casey & Quennerstedt, 2020).

Peserta didik diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan. Sebagian besar aktivitas pembelajaran berpusat pada peserta didik yakni mempelajari materi pelajaran, berdiskusi untuk memecahkan masalah yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi satu sama lain agar semua anggota kelompok dapat menguasai materi.

Terdapat lima elemen pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani menurut Dyson & Casey (2016):

1) Saling ketergantungan positif

Ketergantungan positif berarti bahwa suatu kelompok hanya bisa sukses jika teman satu kelompoknya juga sukses dalam mencapai tujuan. Oleh karena itu setiap anggota kelompok harus menyadari bahwa keberhasilan suatu kelompok bergantung pada kinerja mereka.

2) Akuntabilitas individu

Peserta didik harus berkontribusi pada tujuan kelompok, karena kontribusi individu diperlukan untuk keberhasilan kelompok. Setiap

anggota kelompok harus bertanggung jawab terhadap tugasnya dan memberikan yang terbaik untuk keberhasilan kelompoknya.

3) Interaksi promotif

Peserta didik bekerja melalui interaksi satu sama lain. Interaksi ini akan memberikan pengalaman kepada peserta didik tentang kerjasama, saling menghargai, dan memanfaatkan kelebihan dan mengisi kekurangan antar anggota kelompok.

4) Keterampilan interpersonal dan kelompok kecil

Pembelajaran kooperatif memberikan pengalaman peserta didik untuk belajar berpartisipasi dan berkomunikasi. Peserta didik harus mendengarkan satu sama lain, berbagi ide, memberi dan menerima masukan, mensupport satu sama lain. Hal ini nantinya akan digunakan sebagai bekal ketika terjun di masyarakat.

5) Pemrosesan kelompok

Peserta didik melakukan refleksi dan diskusi selama penyelesaian tugas demi kesuksesan tujuan. Refleksi dan diskusi merupakan bagian dari proses belajar peserta didik.

Dari lima elemen model pembelajaran kooperatif tersebut dapat diketahui bahwa proses pembelajaran menuntut peserta didik aktif dan memiliki kecakapan yang baik agar dapat menyelesaikan tugas yang telah dirancang dalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani membantu peserta didik untuk mengembangkan kecakapan berupa kerja sama tim,

komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kepemimpinan, keterampilan sosial, penetapan tujuan, keterampilan emosional, dan manajemen waktu (L. Cronin et al., 2020; Dyson et al., 2004; Dyson & Casey, 2016). Kecakapan tersebut akan berguna sebagai bekal untuk kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe pembelajaran diantaranya; *Jigsaw*, *Student Team-Achievement Division (STAD)*, *Team Games Tournament (TGT)*, *Coopertative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, dan *Team Accelerated Instruction (TAI)*. Setiap tipe pembelajaran kooperatif memiliki karakteristik yang berbeda. *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)* dan *Team Accelerated Instruction (TAI)* dirancang untuk mate pelajaran tertentu saja, seperti CIRC dirancang untuk pelajaran membaca dan TAI dirancang untuk pelajaran matematika. Sedangkan tipe yang lain seperti *Jigsaw*, *STAD*, dan *TGT* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran termasuk PJOK.

Penelitian ini dirancang menggunakan tipe pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD*. Pemilihan kedua tipe ini didasarkan pada proses pembentukan kelompok dan bukan sebuah turnamen. Pembentukan kelompok pada model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dilakukan secara acak dan heterogen, dalam arti setiap kelompok terdapat peserta didik yang memiliki perbedaan dalam tingkat kemampuan, jenis kelamin, latar belakang etnik, agama, dan lain sebagainya.

b. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* dan *STAD*

1) Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*

Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk aktif belajar dan berinteraksi dengan teman lainnya. Model ini identik dengan pembagian kelompok belajar (kelompok asal dan kelompok ahli) yang terdiri dari beberapa peserta didik yang heterogen (Casey & Fernandez-Rio, 2019). Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Jigsaw* akan melibatkan peserta didik untuk bekerjasama dalam satu tim, masing-masing dari mereka akan menjadi seorang ahli dalam mempelajari materi yang lebih spesifik, kemudian peserta didik memiliki tanggungjawab menjelaskan materi yang menjadi bagiannya kepada anggota lain dalam satu kelompok (Subiyantari et al., 2019)

Kelompok ahli merupakan perwakilan dari setiap kelompok asal yang mempelajari subtopik tertentu. Peserta didik menjadi ahli dalam subtopik kemudian kembali ke kelompok asal untuk mengajarkan apa yang sudah dipelajarinya dalam kelompok ahli. Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk memilih subtopik sesuai dengan peminatannya kemudian menjelaskan kepada teman teman yang berbeda peminatan sehingga peserta didik dapat mengelaborasi pengalaman yang diperolehnya dari kelompok ahli.

Langkah langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* menurut Suryobroto (2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Orientasi, guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 2) Pengelompokan (kelompok asal)

- 3) Pembentukan dan pembinaan kelompok ahli
- 4) Diskusi/pemaparan kelompok ahli dalam kelompok asal
- 5) Tes penilaian
- 6) Pengakuan kelompok

Selain itu, penelitian yang dilakukan Casey & Fernandez-Rio (2019) tentang teknik *Jigsaw* menyebutkan bahwa prosedur pembelajaran menggunakan tipe *Jigsaw* yaitu: 1) kelas dibagi menjadi beberapa grup yang heterogen (home group/kelompok asal); 2) membagi topik materi yang akan dipelajari; 3) membagi topik yang berbeda kepada setiap peserta didik; 4) peserta didik yang mendapatkan materi sama berkumpul membentuk kelompok ahli untuk mendiskusikan materi tersebut; 5) peserta didik kembali ke kelompok asal dan menjelaskan materi yang telah di diskusikan pada kelompok ahli kepada teman anggota kelompok asal; 6) guru melakukan asesmen untuk mengetahui ketercapaian tujuan pembelajaran

Peserta didik mempunyai dua peran dalam kerjasama kooperatif *Jigsaw* ini: a) belajar dan menjadi ahli dari subtopik yang dipelajari dan, b) harus mengajarkan subtopik yang dipelajarinya ke anggota kelompok asalnya (Rahmawati & Ika, 2020). Seluruh peserta didik dalam kelompok nantinya memiliki tanggung jawab untuk menguasai seluruh materi yang diberikan guru. Dengan demikian, setiap peserta didik bekerja kelompok sebanyak dua kali, yaitu pada kelompok asal dan juga kelompok ahli.

2) Model pembelajaran kooperatif *STAD*

Model pembelajaran *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar secara heterogen. Dalam *STAD* peserta didik saling membantu dalam menguasai materi di dalam kelompoknya. Peserta didik dalam kelompok harus memastikan bahwa semua anggota kelompok dapat menguasai materi yang diberikan. Menurut Khalistyawati (2018), model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* mampu meningkatkan prestasi dalam berbagai bidang pelajaran, meningkatkan pemahaman materi, mengembangkan sikap percaya diri dan kerja sama, serta meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Casey & Fernandez-Rio (2019) menjelaskan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* akan memberikan manfaat kepada peserta didik untuk (1) belajar menghargai kontribusi mereka sendiri dan orang lain, (2) menjadi semakin mandiri, (3) mengadaptasi pengajaran sebaya untuk memenuhi kebutuhan belajar mereka sendiri dan orang lain, dan (4) memikirkan kemampuan dalam hal kontribusi dalam kelompok dan bukan hanya tentang kinerja. Kelompok dalam kooperatif *STAD* ini akan diberi penghargaan jika setiap anggota kelompok mengalami peningkatan atau telah mencapai tujuan pembelajaran.

Langkah langkah pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif *STAD* menurut Suryobroto (2018) adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk kelompok kecil secara heterogen.
- 2) Guru menyajikan pelajaran

- 3) Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan. Anggota kelompok saling membantu agar semua memahami materi/tugas tersebut.
- 4) Guru memberi tes kepada seluruh peserta didik. Pada saat tes tidak boleh saling membantu.
- 5) Memberi evaluasi dan kesimpulan.

Perbedaan dari model kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* adalah terletak pada proses belajar kelompok. Belajar melalui *Jigsaw* tidak hanya dalam satu kelompok saja, namun dari kelompok asal ke kelompok ahli. Sedangkan belajar melalui *STAD* hanya dalam satu kelompok saja.

5. **Hakikat Kecerdasan Emosional**

a. Pengertian kecerdasan emosional

Goleman (2009) mendefinisikan bahwa kecerdasan emosional adalah kemampuan lebih yang dimiliki seseorang dalam memotivasi diri, ketahanan dalam menghadapi kegagalan, mengendalikan emosi dan menunda kepuasan, serta mengatur keadaan jiwa. Sedangkan menurut Peter Salovey dan John Mayer dalam Karibeeran (2019) mendefinisikan kecerdasan emosional sebagai kemampuan untuk merasakan emosi, mengintegrasikan emosi untuk memfasilitasi pemikiran, memahami emosi, dan mengatur emosi untuk mendorong pertumbuhan pribadi.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosi merupakan kemampuan untuk merasakan, memahami, mengatur, dan membangun emosi untuk mendorong pertumbuhan pribadi. Dengan kecerdasan emosional tersebut seseorang dapat menempatkan

emosinya pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati.

Bangun dan Iswari (2015) menjelaskan bahwa kecerdasan emosional seseorang merupakan faktor yang dapat mempengaruhi kinerjanya. Selain itu, Noor dan Hanafi (2017) mengungkapkan bahwa kecerdasan emosional dapat digunakan untuk memprediksi kesuksesan di tempat kerja, sekolah, dan di rumah. Oleh karena itu, setiap orang harus memiliki kecerdasan emosional yang baik.

Kecerdasan emosi diperlukan seorang peserta didik ketika dalam menghadapi suatu masalah yang dapat menimbulkan tekanan dan dapat mengendalikan emosi. Kecerdasan emosi akan membuat perbedaan dalam memberikan tanggapan terhadap konflik, ketidakpastian serta kecemasan (Patton, 2000). Kecerdasan emosional diperlukan untuk mengatasi masalah di dalam kehidupan dan optimis dalam menghadapi atau menyelesaikan masalah. Hal tersebut di dukung oleh pernyataan Bastian, Burns, & Nettelbeck (2005) bahwa kecerdasan emosional memiliki korelasi dengan kecakapan hidup dimana seseorang yang mampu mengelola emosinya akan mampu berpikir jernih yang akan berpengaruh pada kecakapan yang dimilikinya.

b. Aspek-aspek kecerdasan emosional

Kecerdasan emosional dibentuk oleh beberapa aspek. Goleman (2009) memaparkan lima aspek kecerdasan emosional yang dapat digunakan untuk melihat kecerdasan emosional. Aspek-aspek tersebut adalah:

1) Mengenali emosi diri

Mengenali emosi diri merupakan kemampuan seseorang untuk sadar akan emosinya sendiri. Kesadaran ini akan membuat seseorang lebih waspada terhadap batasan-batasan emosi dan suasana hatinya. Jika seseorang kurang waspada, maka banyak kemungkinan akan mudah larut dalam emosi dan dikuasai oleh emosi. Menurut Wibawa (2013) terdapat tiga indikator dalam mengenali emosi diri, yaitu: (1) mengenal dan merasakan emosi diri, (2) memahami sebab perasaan yang memunculkan emosi, dan (3) mengenal pengaruh perasaan terhadap tindakan.

2) Mengelola emosi

Mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang dalam menanggapi perasaan dengan tepat sehingga akan tercapai keseimbangan dalam emosi. Menurut Wibawa (2013) terdapat enam indikator dalam mengelola emosi, yaitu: (1) bersikap toleran terhadap frustasi, (2) mampu mengungkapkan emosi dengan tepat, (3) mampu mengendalikan perilaku agresif, (4) memiliki perasaan positif dengan diri sendiri dan lingkungan, (5) memiliki kemampuan mengatasi stress, (6) dapat mengelola perasaan cemas.

3) Memotivasi diri sendiri

Memotivasi diri sendiri merupakan hal penting dalam mengatur emosi. Orang yang mampu memotivasi diri sendiri dapat mengelola kecemasan dalam dirinya, berpikir positif, dan fokus pada apa yang sedang dikerjakannya. Menurut Wibawa (2013) terdapat tiga indikator

memotivasi diri, yaitu: (1) mampu mengendalikan impuls, (2) bersikap optimis, dan (3) mampu fokus pada apa yang sedang dikerjakan.

4) Mengenali emosi orang lain

Mengenali emosi orang lain disebut juga empati yang merupakan kemampuan membaca perasaan orang lain. Menurut Wibawa (2013) terdapat tiga indikator dalam mengenali emosi orang lain, yaitu: (1) mampu menerima pendapat/sudut pandang orang lain, (2) peka terhadap orang lain, (3) mampu mendengarkan orang lain.

5) Membina hubungan

Membina hubungan merupakan kemampuan untuk menjalin hubungan dengan orang lain. keterampilan dalam berkomunikasi merupakan dasar dari keberhasilan membina hubungan. Menurut Wibawa (2013) terdapat delapan indikator dalam aspek membina hubungan, yaitu: (1) paham pentingnya membina hubungan dengan orang lain, (2) mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain, (3) punya kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, (4) punya sikap mudah bergaul dengan orang lain, (5) punya perhatian terhadap kepentingan orang lain, (6) dapat hidup selaras dengan kelompok, (7) punya sikap senang berbagi dan bekerja sama, (8) bersikap toleran.

Kelima aspek kecerdasan emosional tersebut saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. Sehingga dengan mengembangkan satu aspek, sering kali aspek lain juga akan diperkuat.

c. Faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional

Kecerdasan emosional akan dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya internal dan eksternal. Berikut faktor yang mempengaruhi kecerdasan emosional (Goleman, 2009):

1) Faktor internal

a) Genetik dan biologis

Setiap orang memiliki otak yang didalamnya terdapat sistem saraf pengatur emosi yang terlibat dalam pengolahan emosi dan pengendalian impuls. Selain itu, sifat bawaan juga dapat mempengaruhi seseorang dalam merespon situasi emosional.

b) Pengalaman awal hidup

Pola asuh orang tua dan interaksi dengan lingkungan keluarga selama masa kanak-kanak dapat membentuk dasar dari kecerdasan emosional.

Pengalaman trauma di masa kanak-kanak juga dapat mempengaruhi kemampuan seseorang untuk mengelola emosi.

c) Refleksi dan kesadaran diri

Kesadaran diri terhadap emosi dan pengendalian diri untuk mengatur emosi dan perilaku sendiri dalam berbagai situasi.

d) Kognisi dan persepsi

Kemampuan kognitif dan cara pandang seseorang dapat mempengaruhi respon emosional seseorang.

2) Faktor eksternal

a) Lingkungan sosial

Interaksi dengan teman, keluarga, dan orang lain serta dukungan emosional dari orang lain dapat membantu dalam mengembangkan keterampilan emosional. Budaya yang terdapat di lingkungan sekitar juga akan mempengaruhi bagaimana seseorang mengembangkan kecerdasan emosional.

b) Pendidikan

Melalui pendidikan dan pelatihan dapat membantu seseorang untuk mengembangkan keterampilan sosial dan emosional.

c) Pengalaman hidup

Pengalaman hidup yang sudah dilalui dapat mempengaruhi pengembangan kecerdasan emosional. Seseorang dapat belajar dari kesalahan yang sudah dilakukan dan pengalaman menghadapi tantangan dalam kehidupan yang telah dilaluinya.

6. Urgensi Model Pembelajaran Kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* Serta Kecerdasan Emosional Terhadap Kecakapan Hidup

Model pembelajaran yang melibatkan peserta didik untuk aktif merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kecakapan hidup peserta didik. Pemilihan model kooperatif dalam penelitian ini didasarkan pada karakteristiknya yaitu prosesnya melibatkan keaktifan peserta didik melalui proses diskusi dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Fokus penggunaan model kooperatif dalam penelitian ini adalah pada proses pengaruhnya pada ranah afektif atau pengembangan softskill. Hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran kooperatif dinilai mampu mengembangkan beberapa komponen berupa kerja sama tim, komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kepemimpinan, keterampilan sosial, penetapan tujuan, keterampilan emosional, dan manajemen waktu (L. Cronin et al., 2020; Dyson et al., 2004; Dyson & Casey, 2016).

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dan *STAD* dikarenakan model *Jigsaw* dan *STAD* memiliki beberapa keunggulan dan karakter khusus yang memberikan manfaat lebih dalam pembelajaran PJOK. Berikut adalah keunggulan tipe *Jigsaw* dan *STAD* dibanding dengan tipe kooperatif lainnya:

1. *Jigsaw* dan *STAD* termasuk fleksibel dan adaptif artinya dapat diterapkan pada berbagai materi PJOK.
2. *Jigsaw* dan *STAD* memiliki struktur yang jelas sehingga memudahkan guru dalam menerapkannya dan memastikan bahwa semua peserta didik terlibat aktif. Peserta didik akan terlibat aktif dalam komunikasi dan kerjasama tim serta akan melibatkan kemampuan anak dalam pemecahan masalah.
3. *Jigsaw* dan *STAD* menekankan pentingnya saling ketergantungan positif, dimana keberhasilan setiap individu akan berpengaruh pada keberhasilan kelompok. Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam kedua model ini selalu melibatkan tanggung jawab individu yang jelas.

4. *Jigsaw* dan *STAD* membantu pada pengembangan kecakapan hidup peserta didik : kerja sama, empati, keterampilan sosial, keterampilan interpersonal dan intrapersonal peserta didik.

Kecakapan hidup yang dikuasai peserta didik tidak hanya dipengaruhi oleh satu faktor saja. Selain dapat dibangun dari proses pembelajaran, dari aspek afektif peserta didik salahsatunya kecerdasan emosional peserta didik juga perlu diperhatikan.

Menurut Noor dan Hanafi (2017), kecerdasan emosional dapat digunakan untuk memprediksi kesuksesan di tempat kerja, sekolah, dan di rumah. Kecerdasan emosi diperlukan seorang peserta didik ketika dalam menghadapi suatu masalah yang dapat menimbulkan tekanan dan dapat mengendalikan emosi. Kecerdasan emosional diperlukan untuk mengatasi masalah di dalam kehidupan dan optimis dalam menghadapi atau menyelesaikan masalah. Hal tersebut di dukung oleh pernyataan Bastian, Burns, & Nettelbeck (2005) bahwa kecerdasan emosional memiliki korelasi dengan kecakapan hidup dimana seseorang yang mampu mengelola emosinya akan mampu berpikir jernih yang akan berpengaruh pada kecakapan yang dimilikinya.

Kecerdasan emosional mendukung berbagai kecakapan hidup yang diperlukan untuk menjalani kehidupan yang produktif, memuaskan, dan seimbang. Dengan mengembangkan kecerdasan emosional, peserta didik dapat meningkatkan kualitas hidup mereka dan lebih siap menghadapi tantangan yang datang.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan sebagai acuan yang sangat dibutuhkan dalam memperkuat kajian teoritik dan agar penelitian yang sedang dilakukan menjadi jelas. Berikut penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Martha Khalistyawati (2018) dengan judul “Pengaruh Model *STAD* dan *Jigsaw* Terhadap Karakter Kerjasama, Kemampuan Berpikir Kritis, dan Hasil Belajar Kognitif”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan pembelajaran kooperatif model *STAD* dan *Jigsaw* terhadap karakter kerja sama, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar kognitif; serta model pembelajaran kooperatif yang lebih berpengaruh antara *STAD* dan *Jigsaw*. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan desain nonequivalent control group design. Penelitian menggunakan subjek seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri yang menerapkan Kurikulum 2013 di Kecamatan Magelang Utara dengan total 196 peserta didik. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif model *STAD* dan *Jigsaw* terhadap karakter kerja sama, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar kognitif; serta penggunaan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih berpengaruh secara positif dan signifikan daripada penggunaan pembelajaran kooperatif *STAD*.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan penulis adalah (1) variabel terikat dalam penelitian ini adalah karakter kerjasama, berpikir kritis, dan hasil belajar kognitif, sedangkan dalam penelitian yang dilakukan

menggunakan variabel terikat kerjasama, *goal setting*, tme management, keterampilan emosional, komunikasi, keterampilan sosial, kepemimpinan, dan pemecahan masalah. (2) subjek yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD, sedangkan dalam penelitian yang akan dilakukan menggunakan subjek peserta didik SMK.

Kontribusi penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan penulis adalah hasil penelitian mendukung hipotesis penelitian yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan penggunaan pembelajaran kooperatif model *STAD* dan *Jigsaw* terhadap karakter kerja sama, kemampuan berpikir kritis, dan hasil belajar kognitif yang berarti bahwa pembelajaran *STAD* dan *Jigsaw* mampu memberikan pengaruh terhadap kecakapan hidup peserta didik; serta penggunaan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih berpengaruh secara positif dan signifikan daripada penggunaan pembelajaran kooperatif *STAD*.

2. Penelitian oleh Hijrihani dan Wutsqa (2015) dengan judul “Keefektifan *Cooperative Learning* Tipe *Jigsaw* dan *STAD* Ditinjau dari Prestasi Belajar dan Kepercayaan Diri Peserta didik”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengetahui keefektifan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan Student Teams Achievement Divisions (*STAD*) ditinjau dari prestasi belajar dan kepercayaan diri peserta didik SMP dan membandingkan keefektifan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* ditinjau dari prestasi belajar peserta didik dan kepercayaan diri peserta didik SMP. Subjek penelitian yang digunakan adalah peserta didik kelas VIII SMP

Negeri 2 Ngaglik tahun ajaran 2012/2013. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan tipe *STAD* tidak efektif ditinjau dari prestasi belajar peserta didik, tetapi efektif ditinjau dari kepercayaan diri peserta didik dan (2) model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* tidak lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* ditinjau dari prestasi belajar peserta didik, dan (3) model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* tidak lebih efektif daripada model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* ditinjau dari kepercayaan diri peserta didik.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah (1) variabel terikat yang digunakan, (2) ketidak sesuaian hasil penelitian dengan hipotesis penelitian yang akan dilakukan yaitu terkait dengan keefektifan *Jigsaw* lebih rendah daripada *STAD* ditinjau dari kepercayaan diri peserta didik, (3) mata pelajaran yang dilakukan dalam penelitian ini adalah matematika, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah PJOK.

3. Penelitian oleh Wardani (2019) dengan judul “Pengaruh Kecerdasan Adversitas dan Kecerdasan Emosional Melalui Model Inkuiiri Sosial Terhadap Keterampilan Sosial Peserta didik”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui inkuiiri sosial terhadap keterampilan sosial. Penelitian ini menggunakan metode ex post facto. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu peserta didik SMP N 10 Bandar Lampung berjumlah 104 peserta didik. Hasil penelitian yaitu terdapat hubungan positif antara kecerdasan

emosional dengan keterampilan sosial. Hal ini akan membantu peserta didik untuk berhasil dalam belajar di kelas dan di masa depan.

Penelitian ini memberikan kontribusi bahwa kecerdasan emosional memiliki hubungan yang positif terhadap keterampilan sosial peserta didik. Hal ini dapat mendukung hipotesis dalam penelitian yang akan dilakukan terkait dengan adanya pengaruh kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup.

4. Penelitian oleh Saputra, M D (2018) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Dan *STAD* Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Akuntansi Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional (Studi di SMK Se-Surakarta)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* berbasis masalah terhadap keterampilan berpikir kritis serta mengetahui perbedaan pengaruh antara peserta didik dengan tingkatan kecerdasan emosional terhadap keterampilan berpikir kritis pada pembelajaran akuntansi. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu (quasi- experiment) dengan desain faktorial 3 x 2. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu SMK N 1 Surakarta sebagai kelas uji coba, SMK Batik 1 Surakarta sebagai kelas kontrol, dan SMK Batik 2 Surakarta sebagai kelas eksperimen. Hasil penelitian yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* terhadap keterampilan berpikir kritis serta terdapat perbedaan antara tingkat kecerdasan dengan kemampuan berpikir kritis.

Penelitian ini memiliki kontribusi untuk menguatkan teori bahwa pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* memberikan dampak yang positif terhadap keterampilan berpikir kritis yang merupakan bagian dari kecakapan hidup. Selain itu mendukung teori bahwa tingkat kecerdasan emosi seseorang akan memegarungi kinerjanya atau keterampilan berpikir kritisnya.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang akan dilakukan adalah (1) variabel terikat yang digunakan pada penelitian yang akan dilakukan lebih kompleks atau lebih banyak dari penelitian tersebut, (2) mata pelajaran yang dilakukan pada penelitian tersebut adalah akutansi, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah mata pelajaran PJOK.

C. Kerangka Pikir

Kecakapan hidup merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik di abad 21. Kecakapan hidup dapat berkembang melalui kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peran selain menyampaikan materi pembelajaran juga mempunyai peran untuk melatih kecakapan hidup peserta didik.

Terdapat beberapa cara yang dilakukan untuk memberikan pembelajaran yang terintegrasi dengan kecakapan hidup, salah satunya dengan penerapan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses belajarnya. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses belajarnya melalui diskusi dalam kelompok kecil yang saling bekerjasama untuk mencapai tujuan belajar (L. Cronin et al., 2020).

Fokus penggunaan model kooperatif dalam penelitian ini adalah pada proses pengaruhnya pada ranah afektif atau pengembangan softskill. Hal tersebut dikarenakan pada pembelajaran kooperatif dinilai mampu mengembangkan beberapa komponen berupa kerja sama tim, komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kepemimpinan, keterampilan sosial, penetapan tujuan, keterampilan emosional, dan manajemen waktu (L. Cronin et al., 2020; Dyson et al., 2004; Dyson & Casey, 2016).

Terdapat beberapa tipe model pembelajaran kooperatif, namun dalam penelitian ini menggunakan tipe *Jigsaw* dan *STAD*. Hal ini dikarenakan kedua tipe tersebut memiliki beberapa kesamaan yaitu secara umum sama-sama melakukan kegiatan belajar secara berkelompok. Perbedaannya hanya terletak pada proses pengelompokan. Tipe *STAD* memiliki proses pengelompokan yang sederhana yaitu selama pembelajaran dengan kelompok yang sama. Sedangkan tipe *Jigsaw* memiliki proses pengelompokan yang lebih kompleks yaitu terdapat proses pembagian kelompok asal dan kelompok ahli.

Berdasarkan hal tersebut diduga terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* terhadap kecakapan hidup peserta didik. Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* diduga dapat memberikan pengaruh terhadap kecakapan hidup yang lebih baik dibanding dengan tipe *STAD*. Hal tersebut karena pada model pembelajaran tipe *Jigsaw* peserta didik bekerja kelompok sebanyak dua kali lewat kelompok asal dan juga kelompok keahlian. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk menguasai salah satu materi di dalam kelompok ahli kemudian mengajarkan materi tersebut ke anggota di

kelompok asal agar semua anggota kelompok menguasai bagian materi yang dipelajarinya. Dengan demikian, kemampuan kerjasama, kepemimpinan, komunikasi, keterampilan sosial, keterampilan emosional, dan berpikir peserta didik meningkat melalui diskusi dalam dua kelompok. Selain itu dalam proses belajarnya, peserta didik juga akan lebih banyak mendapatkan informasi dari teman-teman lainnya. Hal tersebut selaras dengan penelitian Martha Khalistyawati (2018) bahwa penggunaan pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* lebih berpengaruh positif dan signifikan daripada tipe *STAD* terhadap *life skill*.

Kecakapan hidup juga secara tidak langsung akan dipengaruhi oleh kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional memiliki pengaruh pada ranah afektif peserta didik. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan/ keterampilan sosial. Kecerdasan emosional memiliki pengaruh terhadap proses pembelajaran, baik pengaruh bagi diri sendiri maupun hubungannya dengan orang lain. Oleh karena itu, peserta didik harus mampu memiliki kecerdasan emosional yang baik agar mampu mencapai kesuksesan pembelajaran dan kesuksesan lainnya. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Goleman (2009) bahwa kecerdasan emosional memegang peranan penting untuk menentukan keberhasilan dalam kehidupan.

Kecerdasan emosional akan mendorong seseorang untuk dapat mengatur tidaknya yang berdampak positif pada dirinya maupun orang lain. Peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan mampu mengelola emosinya dengan tepat sehingga mampu berpikir jernih yang akan berpengaruh pada

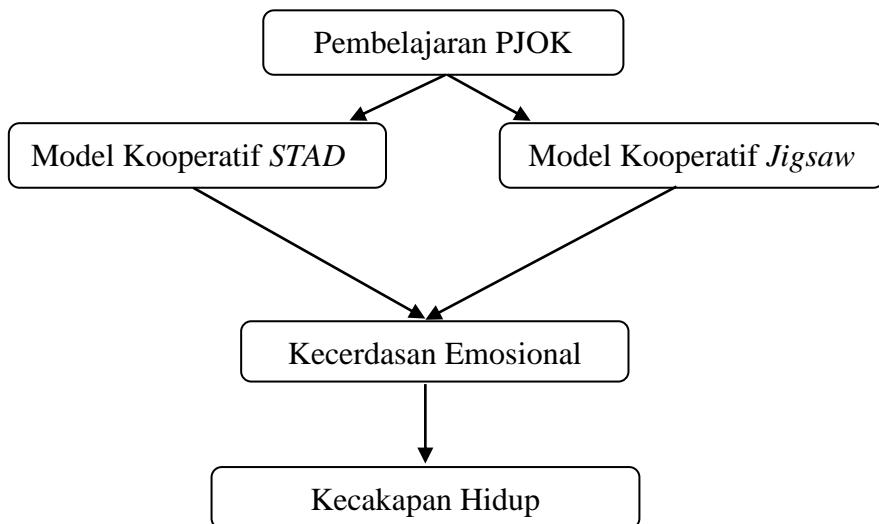
kecakapan yang dimilikinya. Peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan memiliki hubungan kerjasama yang baik, kemampuan interpersonal, dan interaksi antar peserta didik yang baik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kecerdasan emosional akan berperan terhadap kecakapan hidup. Sebaliknya, peserta didik yang memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah akan merasa kurang percaya diri, kurang mampu mengelola emosinya, motivasi rendah, kurang mampu bekerjasama, berkomunikasi, dan berinteraksi dengan yang lainnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat diduga bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara peserta didik yang memiliki kecerdasan emosi tinggi dan emosi rendah terhadap kecakapan hidup. Peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi akan memiliki kecakapan hidup yang lebih baik dibanding dengan peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional rendah. Hal tersebut disebabkan karena peserta didik yang memiliki kecerdasan emosional tinggi mampu mengelola emosinya dengan tepat sehingga mampu berpikir jernih yang akan berpengaruh pada kecakapan yang dimilikinya.

Model pembelajaran kooperatif dan kecerdasan emosional merupakan faktor yang perlu diperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Hal tersebut karena keduanya memiliki pengaruh terhadap kecakapan hidup peserta didik. Namun belum diketahui bagaimana interaksi antara kedua variabel tersebut terhadap kecakapan hidup peserta didik. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk memahami tidak hanya pengaruh dari masing masing variabel, namun juga bagaimana variabel tersebut dapat berinteraksi satu sama lain untuk mempengaruhi

kecakapan hidup. Jika terdapat interaksi, berarti pengaruh satu variabel terhadap hasil kecakapan hidup bergantung pada tingkat variabel lainnya.

Gambar 1. Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini dapat dirumuskan hipotesis penelitian sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran koperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik.
2. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik.
3. Ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani dan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik.

BAB III

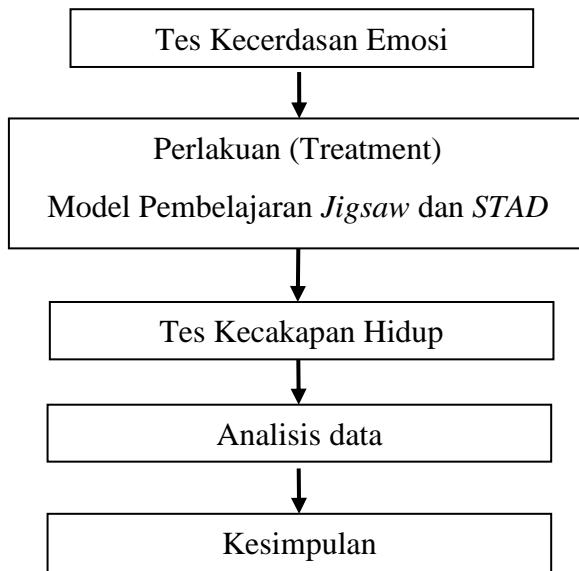
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan rancangan faktorial 2×3 . Metode ini bersifat menganalisis efek utama dan interaksi antara dua faktor independen. menguji (validation) yaitu menguji pengaruh satu atau lebih variabel terhadap variabel lain. Sudjana (2009) menyatakan eksperimen faktorial adalah desain yang dapat memberikan perlakuan/manipulasi dua variabel bebas atau lebih pada waktu yang bersamaan untuk melihat efek antar variabel bebas, secara terpisah dan bersamaan terhadap variabel terikat dan efek-efek yang terjadi akibat adanya interaksi beberapa variabel.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu eksperimen semu atau *quasi experimental design*. Dalam dunia pendidikan, seringkali sulit untuk melakukan eksperimen yang benar-benar murni. Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa peserta didik tidak dapat diperlakukan, dipindahkan, atau diatur secara ketat seperti objek lainnya. Adapun gambaran rancangan dilakukan dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 2. Desain Penelitian



Tabel 1. Rancangan Penelitian Faktorial 2 x 3

		Model Pembelajaran PJOK	
		Kooperatif <i>Jigsaw</i> (A1)	Kooperatif <i>STAD</i> (A2)
Kecerdasan Emosional	Tinggi (B1)	A1B1	A2B1
	Sedang (B2)	A1B2	A2B2
	Rendah (B3)	A1B3	A2B3

Keterangan :

AIB1: Kelompok peserta yang memiliki kecerdasan emosional tinggi

diberikan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.

A2B1: Kelompok peserta yang memiliki kecerdasan emosional tinggi

diberikan model pembelajaran kooperatif *STAD*.

A1B2: Kelompok peserta yang memiliki kecerdasan emosional sedang

diberikan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*.

A2B2: Kelompok peserta yang memiliki kecerdasan emosional sedang

diberikan model pembelajaran kooperatif *STAD*.

A1B3: Kelompok peserta yang memiliki kecerdasan emosional rendah diberikan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw*

A2B3: Kelompok peserta yang memiliki kecerdasan emosional rendah diberikan model pembelajaran kooperatif *STAD*

Perlakuan diberikan sebanyak 8 kali pertemuan. Hal ini sesuai dengan penelitian Goudas et al., (2006) yang berjudul *The effectiveness of teaching a life skills program in a physical education context* yang menyatakan bahwa 8 kali perlakuan cukup efektif dapat mempengaruhi kecakapan hidup seseorang.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tempel. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 8 kali pertemuan dengan rencana pelaksanaan sebagai berikut:

Tabel 2. Rancangan pelaksanaan kegiatan penelitian

Bulan / Minggu	Februari					Maret			
	1	2	3	4	5	1	2	3	4
Tes Kecerdasan Emosional									
<i>Treatment</i>									
Tes Kecakapan Hidup									

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (2017) menyatakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Jurusan Bisnis

Manajemen di SMK N 1 Tempel sebanyak 288 peserta didik pada tahun ajaran 2023/2024.

2. Sampel

Sugiyono (2017) menyatakan sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang memiliki oleh populasi tersebut. Teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel yaitu teknik *cluster random sampling*. Menurut Thompson (2020) menjelaskan bahwa cluster random sampling adalah metode pengambilan sampel di mana populasi dibagi menjadi beberapa cluster yang berbeda, dan beberapa cluster dipilih secara acak. Semua anggota dalam cluster yang dipilih dijadikan sampel. Berdasarkan pendapat tersebut maka dalam penelitian ini sampel yang digunakan adalah peserta didik dari 4 kelas dari yang diambil secara acak dari jurusan Pemasaran (P), Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis (MPLB), dan Akutansi Keuangan Lembaga (AKL) yang masing masing kelas berjumlah 36 peserta didik.

Proses menentukan sampel mengacu pada pertimbangan hanya diambil 2 kelas untuk diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif *Jigsaw* dan 2 kelas untuk diberikan perlakuan menggunakan model kooperatif *STAD*. Pengambilan sampel dilakukan melalui pengundian secara acak sederhana pada masing-masing jurusan. Pada pemilihan kelas eksperimen satu yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* terpilih kelas X AKL 1 dan X MPLB 3. Sedangkan untuk kelas eksperimen dua yang menggunakan model pembelajaran kooperatif *STAD* terpilih kelas X AKL 3 dan X MPLB 2.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut yang kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017). Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat dari adanya variabel bebas. Sedangkan variabel moderator merupakan variabel yang dapat memperkuat atau memperlemah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat.

Variabel penelitian ini terdiri dari 3 variabel yaitu (1) variabel independen/bebas dalam hal ini model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD*, (2) variabel moderator yaitu kecerdasan emosional (tinggi, sedang, dan rendah), dan (3) variabel dependen/terikat dalam hal ini kecakapan hidup. Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda pada setiap variabel, maka perlu dijelaskan definisi operasional variabel dari masing masing variabel sebagai berikut:

1. Variabel bebas

a. Model kooperatif *Jigsaw*

Model pembelajaran *Jigsaw* merupakan model pembelajaran kooperatif yang identik dengan pembagian kelompok belajar (kelompok asal dan kelompok ahli) yang terdiri dari beberapa peserta didik yang heterogen. Model pembelajaran ini dilaksanakan sesuai sintaks yaitu orientasi, pengelompokan asal, pembentukan kelompok ahli, diskusi kelompok ahli dalam kelompok asal, tes, dan pengakuan kelompok.

b. Model kooperatif *STAD*

Model pembelajaran *STAD* merupakan model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Peserta didik ditempatkan dalam kelompok belajar secara heterogen. Dalam *STAD*, peserta didik saling membantu dalam menguasai materi di dalam kelompoknya. Model pembelajaran ini dilakukan sesuai sintaks yaitu dari membentuk kelompok, guru menyajikan pelajaran, guru memberi tugas kelompok, diskusi kelompok, tes, dan juga evaluasi.

2. Variabel moderator

Kecerdasan emosional dapat digunakan seseorang untuk dapat menempatkan emosinya pada porsi yang tepat, memilah kepuasan dan mengatur suasana hati. Kecerdasan emosional diukur menggunakan instrument kecerdasan emosi yang berisi komponen mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan.

3. Variabel terikat

Kecakapan hidup merupakan keterampilan atau kemampuan individu untuk dapat beradaptasi dan berperilaku guna menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam kehidupan sehari hari. Kecakapan hidup ini diukur menggunakan modifikasi instrument kecakapan hidup LSSS (*life skills scale for sport*) yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017) yang berisi item kerjasama/*teamwork*, penetapan tujuan/*goal setting*, manajemen waktu/*time management*, keterampilan emosional/*emotional skills*, keterampilan sosial/*social skills*,

komunikasi/*communication*, kepemimpinan/*leadership*, pemecahan masalah/*problem solving*.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrument Penelitian

Instrument penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena yang sedang diamati/diteliti (Sugiyono, 2017). Instrument dalam penelitian ini menggunakan angket tes kecerdasan emosional yang dikembangkan oleh Wibawa (2013) dan angket kecakapan hidup yang merupakan modifikasi dari LSSS (*life skill scale for sport*) yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017).

a. Kecerdasan Emosional

Instrument menggunakan angket yang disusun dengan pernyataan-pernyataan hasil pengembangan dari instrument yang sudah ada yang dibuat dan dikembangkan oleh Wibawa (2013) dari komponen komponen kecerdasan emosional menurut Goleman yang mencakup mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri sendiri, mengenali emosi orang lain, dan membina hubungan. Instrument ini digunakan untuk mengelompokkan peserta didik dengan kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah. Pengembangan instrumen dilakukan dengan menambah item yang relevan dan mengurangi item yang dianggap kurang sesuai.

Adapun kisi-kisi dari instrument tes kecerdasan emosi yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 3 Kisi-kisi Instrumen Kecerdasan Emosional

Variabel	Aspek	Indikator	Item	
			+	-
Kecerdasan Emosional	Mengenali Emosi Diri Sendiri	Mengenal dan merasakan emosi sendiri	1	29
		Memahami sebab perasaan yang timbul	2, 3	30
	Mengelola Emosi	Mampu mengungkapkan amarah dengan tepat	4	31
		Mampu mengelola emosi	5, 6, 7	
	Memotivasi Diri Sendiri	Memiliki perasaan positif dengan diri sendiri dan lingkungan	8	32
		Bersikap optimis dalam menghadapi masalah	9, 10, 11	33, 34
	Mengenali Emosi Orang Lain	Mampu memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan	12, 13	35
		Mampu menerima sudut pandang orang lain	14, 15	36
	Membina Hubungan	Memilik sifat empati atau kepekaan terhadap orang lain	16, 17, 18	37
		Mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain	19, 20	
		Memiliki sifat bersahabat atau mudah bergaul dengan sesama	21, 22, 23, 24	38
		Memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain	25, 26	
	Jumlah		39	

b. Tes Kecakapan Hidup

Terdapat delapan komponen kecakapan hidup yang akan diteliti dalam penelitian ini. Delapan komponen tersebut yaitu kerjasama (*teamwork*), penetapan

tujuan (*goal setting*), manajemen waktu (*time management*), kecakapan emosional (*emotional skills*), keterampilan sosial (*social skills*), komunikasi (*communication*), kepemimpinan (*leadership*), dan pemecahan masalah (*problem solving*).

Instrumen penelitian ini menggunakan modifikasi LSSS (*life skill scale for sport*) yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017) yang berisi 47 item pernyataan terdiri dari delapan komponen yaitu *teamwork*, *goal setting*, *time management*, *emotional skills*, *social skills*, *communication*, *leadership*, dan *problem solving*. Instrumen yang dikembangkan oleh Cronin & Allen (2017) ini memiliki reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian yakni *teamwork* (.93), *goal setting* (.93), *time management* (.92), *emotional skill* (.87), *communication* (.89), *social skills* (.86), *leadership* (.93), dan *problem solving* (.82). Namun Cronin & Allen (2017) merekomendasikan untuk melakukan pengujian kembali instrumen tersebut sebelum digunakan. Modifikasi instrumen dilakukan dengan mengubahnya ke dalam bentuk bahasa Indonesia agar mudah dipahami serta menambah item yang relevan dan mengurangi item yang dianggap kurang sesuai.

Adapun kisi-kisi dari instrument tes kecakapan hidup yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Kecakapan Hidup

Variabel	Aspek	Indikator	Item
Kecakapan Hidup	Kerjasama	Dapat menerima dan memberi saran	1, 2, 3
		Meningkatkan semangat anggota tim	4, 5
		Bekerja dalam tim	6, 7
	Penetapan tujuan	Menetapkan tujuan sesuai dengan kriteria	8, 9, 10, 11, 12
		Berkomitmen untuk pencapaian tujuan	13
		Mengevaluasi kemajuan menuju pencapaian tujuan	14
	Manajemen waktu	Mengelola waktu secara efektif untuk berbagai kegiatan	15, 16, 17
		Menetapkan tujuan agar menggunakan waktu secara efektif	18
	Keterampilan emosional	Mengenali emosi diri sendiri	19, 20
		Mengelola emosi	21, 22
		Mengenali emosi orang lain	23, 24, 25, 26
	Keterampilan sosial	Berinteraksi dalam berbagai lingkungan dan kegiatan sosial	27, 28
		Memulai dan menjaga komunikasi dengan orang lain	29, 30
		Membantu orang lain tanpa mereka meminta bantuan	31
	Komunikasi	Berkomunikasi dengan baik dengan orang lain	32, 33
		Memperhatikan lawan saat berkomunikasi	34, 35
	Kepemimpinan	Mengatur anggota kelompok untuk bekerjasama	36, 37, 38, 39, 40
		Mampu menjadi panutan bagi orang lain	41
		Mempertimbangkan dan memutuskan pendapat anggota kelompok	42, 43
	Pemecahan masalah	Memikirkan baik baik tentang suatu masalah	44
		Membuat solusi untuk mengatasi suatu masalah	45, 46, 47
	Jumlah		47

2. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengukuran menggunakan angket/kuesioner. Sebelum diberikan perlakuan, sampel terlebih dahulu diukur kecerdasan emosionalnya untuk mengetahui kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah. Setelah tes kecerdasan emosional dilakukan, kemudian diberikan perlakuan dengan model kooperatif *Jigsaw* atau model kooperatif *STAD*. Setelah diberikan perlakuan, sampel diukur tingkat kecakapan hidupnya menggunakan angket kecakapan hidup LSSS yang telah dimodifikasi.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Sebelum instrument digunakan sebaiknya dilakukan uji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu agar instrument yang digunakan tepat dan dapat dipercaya. Uji instrumen dilakukan melalui *expert judgement* dan diuji cobakan kepada 30 peserta didik, kemudian hasilnya dianalisis menggunakan aplikasi SPSS.

Untuk menilai apakah hasil nilai valid dan reliabel, maka nilai r hitung dibandingkan dengan r tabel. r tabel dapat dilihat pada $df=n-2$ dan probabilitas 0,05. Besaran r tabel pada $df=28$ probabilitas 0,05 adalah **0,361**.

1. Validitas Instrumen

Pengujian validitas instrumen dimaksudkan untuk mendapatkan alat ukur yang sesuai dan terpercaya. Dalam penelitian ini setiap butir item di uji

validitasnya dengan rumus korelasi *product moment* dari Pearson. Rumusnya yaitu:

$$r_{xy} = \frac{n \sum_{i=1}^n x_i y_i - \sum_{i=1}^n x_i \sum_{i=1}^n y_i}{\sqrt{\left(n \sum_{i=1}^n x_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n x_i \right)^2 \right) \left(n \sum_{i=1}^n y_i^2 - \left(\sum_{i=1}^n y_i \right)^2 \right)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi r pearson

n = jumlah sampel

x = variabel bebas/variabel pertama

y = variabel terikat/variabel kedua

Untuk mengetahui validitas angket digunakan nilai hasil angket yang telah diujicobakan. Jika r hitung $\geq r$ tabel, maka instrumen dinyatakan valid, sedangkan jika r hitung $< r$ tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid.

a. Validitas instrumen kecerdasan emosional

Berikut hasil uji validitas instrumen kecerdasan emosional dengan membandingkan nilai *corrected item-total correlation* dengan R tabel:

Tabel 5. Hasil Validitas Instrumen Kecerdasan Emosional

No. Item	Validitas (>0,361)	Kriteria	No. Item	Validitas (>0,361)	Kriteria
1	0,372	Valid	21	0,583	Valid
2	0,223	Tidak Valid	22	0,678	Valid
3	0,524	Valid	23	0,719	Valid
4	0,411	Valid	24	0,519	Valid
5	0,447	Valid	25	0,668	Valid
6	0,209	Tidak Valid	26	0,655	Valid
7	0,591	Valid	27	0,614	Valid
8	0,374	Valid	28	0,552	Valid
9	0,505	Valid	29	0,040	Tidak Valid
10	0,383	Valid	30	0,415	Valid
11	0,612	Valid	31	0,610	Valid
12	0,432	Valid	32	0,638	Valid

13	0,531	Valid	33	0,610	Valid
14	0,678	Valid	34	0,409	Valid
15	0,591	Valid	35	0,497	Valid
16	0,447	Valid	36	0,498	Valid
17	0,600	Valid	37	0,617	Valid
18	0,624	Valid	38	0,480	Valid
19	0,586	Valid	39	0,144	Tidak Valid
20	0,498	Valid			

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen kecerdasan emosional, dapat diketahui bahwa terdapat 4 item pernyataan yang tidak valid yaitu nomor 2, 6, 29, dan 39. Berikut kisi-kisi instrumen kecerdasan emosional setelah uji validitas:

Tabel 6. Kisi-Kisi Kecerdasan Emosional Setelah Uji Validitas

Variabel	Aspek	Indikator	Item	
			+	-
Kecerdasan Emosional	Mengenali Emosi Diri Sendiri	Mengenal dan merasakan emosi sendiri	1	
		Memahami sebab perasaan yang timbul	2	27
	Mengelola Emosi	Mampu mengungkapkan amarah dengan tepat	3	28
		Mampu mengelola emosi	4, 5	
	Memotivasi Diri Sendiri	Memiliki perasaan positif dengan diri sendiri dan lingkungan	6	29
		Bersikap optimis dalam menghadapi masalah	7, 8, 9	30, 31
	Mengenali Emosi Orang Lain	Mampu memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan	10, 11	32
		Mampu menerima sudut pandang orang lain	12, 13	33
	Membina Hubungan	Memilik sifat empati atau kepekaan terhadap orang lain	14, 15, 16	34
		Mampu menyelesaikan konflik dengan orang lain	17, 18	
		Memiliki sifat bersahabat atau mudah bergaul dengan sesama	19, 20, 21, 22	35
		Memiliki perhatian terhadap kepentingan orang lain	23, 24	
	Total		35	

b. Validitas instrumen kecakapan hidup

Berikut hasil uji validitas instrumen kecakapan hidup dengan membandingkan nilai *corrected item-total correlation* dengan r tabel:

Tabel 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Kecakapan Hidup

No. Item	Validitas (>0,361)	Kriteria	No. Item	Validitas (>0,361)	Kriteria
1	0,737	Valid	25	0,762	Valid
2	0,544	Valid	26	0,688	Valid
3	0,706	Valid	27	0,418	Valid
4	0,67	Valid	28	0,516	Valid
5	0,438	Valid	29	0,595	Valid
6	0,543	Valid	30	0,439	Valid
7	0,403	Valid	31	0,708	Valid
8	0,744	Valid	32	0,715	Valid
9	0,444	Valid	33	0,764	Valid
10	0,578	Valid	34	0,64	Valid
11	0,656	Valid	35	0,737	Valid
12	0,71	Valid	36	0,527	Valid
13	0,569	Valid	37	0,719	Valid
14	0,697	Valid	38	0,517	Valid
15	0,585	Valid	39	0,522	Valid
16	0,513	Valid	40	0,701	Valid
17	0,515	Valid	41	0,627	Valid
18	0,715	Valid	42	0,713	Valid
19	0,772	Valid	43	0,774	Valid
20	0,857	Valid	44	0,653	Valid
21	0,75	Valid	45	0,759	Valid
22	0,617	Valid	46	0,78	Valid
23	0,636	Valid	47	0,774	Valid
24	0,814	Valid			

Berdasarkan hasil uji validitas instrumen kecakapan hidup tersebut dapat disimpulkan bahwa semua item dinyatakan valid. Kesemua item dapat digunakan untuk penelitian.

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merupakan syarat pengujian validitas instrumen, karena itu instrumen yang valid umumnya pasti reliabel sehingga pengujian reliabilitas instrumen perlu dilakukan. Dalam penelitian ini setiap butir item diuji reliabilitasnya menggunakan rumus *Alpha Cronbach*. Rumus *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = jumlah item yang diuji

$\sum \sigma_t$ = jumlah varians skor tiap item

σ_t^2 = varians total

Uji reliabilitas dilakukan pada semua item pertanyaan. Instrument dinyatakan reliabel jika nilai r (*Cronbach Alpha*) lebih besar dari 0,60.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 35 item instrument kecerdasan emosional didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,928. Hal tersebut menandakan bahwa $0,928 > 0,60$ yang berarti instrument kecerdasan emosional tersebut reliabel.

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap 47 item instrument kecakapan hidup didapatkan nilai *Cronbach Alpha* sebesar 0,971. Hal tersebut menandakan bahwa $0,971 > 0,60$ yang berarti instrument kecakapan hidup tersebut reliabel.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan SPSS 20 dengan menggunakan ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. ANAVA dua jalur digunakan untuk menganalisis data dan melihat efek utama dari masing masing faktor serta interaksi antara faktor-faktor tersebut (Henson, 2015). Untuk membandingkan pasangan rata-rata perlakuan digunakan uji *Tukey* (Sudjana, 2012). Mengingat analisis data penelitian dilakukan dengan menggunakan ANAVA, maka sebelum melakukan ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) perlu dilakukan uji prasyarat (normalitas dan homogenitas).

1. Uji prasyarat

a. Uji normalitas

Teknik yang digunakan dalam uji normalitas adalah uji normalitas *Kolmogorov Smirnov* (Sudjana, 2012). Uji normalitas ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Rumus *Kolmogorov Smirnov* adalah sebagai berikut (Usmadi, 2020):

$$D_{hitung} = \text{maks} \{ F_0(x) - S_N(X) \}$$

Keterangan :

$F_0(x)$: distribusi frekuensi komulatif teoritis

$S_N(X)$: distribusi frekuensi komulatif skor observasi

Keputusan:

- Jika $D_{hitung} \leq D_{tabel}$, maka data berdistribusi normal
- Jika $D_{hitung} > D_{tabel}$, maka data tidak berdistribusi normal

Pada uji *Kolmogorov Smirnov*, data dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikannya lebih besar dari $0,05$ ($p \geq 0,05$). Sebaliknya, data dikatakan tidak normal jika nilai signifikansinya lebih kecil dari $0,05$ ($p < 0,05$).

b. Uji homogenitas

Pengujian homogenitas menggunakan uji *Levene Test* (Sudjana, 2012).

Pengujian dilakukan terhadap dua kelompok perlakuan eksperimen dengan menggunakan program SPSS versi 20.0. Hasil uji Levene ini menentukan apakah kedua kelompok berasal dari populasi dengan variansi yang homogen atau tidak.

Rumus uji Levene adalah sebagai berikut (Usmadi, 2020):

$$W = \frac{(N - k) \sum_{i=1}^n n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k - 1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n = jumlah observasi

k = banyaknya kelompok

Z_{ij} = $|Y_{ij} - Y_i|$

Y_i = rata-rata dari kelompok ke- i

Z_i = rata-rata kelompok dari Z_{ij}

$Z_{..}$ = rata-rata keseluruhan (overall mean) dari Z_{ij}

Pada uji *Levene*, data dikatakan homogen jika nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05 ($p \geq 0,05$). Sebaliknya, data dikatakan tidak homogen jika nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$).

2. Uji hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) menggunakan program software SPSS dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Pengujian ini berguna untuk memutuskan apakah hipotesis ditolak atau diterima. Adapun rumus ANAVA dua jalur adalah sebagai berikut (Universitas Pendidikan Ganesha, 2019):

$$F_A = \frac{RJK_A}{RJK_D}$$

$$F_A = \frac{RJK_A}{RJK_D}$$

$$F_{AB} = \frac{RJK_{AB}}{RJK_D}$$

a. RJK (rerata jumlah kuadrat) diperoleh dengan rumus:

$$RJK_A = \frac{JK_A}{dk_A} \quad RJK_{AB} = \frac{JK_{AB}}{dk_{AB}}$$

$$RJK_B = \frac{JK_B}{dk_B} \quad RJK_D = \frac{JK_D}{dk_D}$$

b. dk (derajat kebebasan) masing masing JK

$$dk_A = k-1$$

$$dk_B = b-1$$

$$dk_{AB} = dk_A \times dk_B = (k-1)(b-1)$$

$$dk_D = N - (b \times k)$$

c. JK (jumlah kuadrat) diperoleh dengan rumus:

$$JK_A = \sum_{j=1}^k \frac{\left(\sum_{i=1}^n Y_{Ai} \right)^2}{n_A} - \frac{(\sum Y_T)^2}{N}$$

$$JK_B = \sum_{j=1}^b \frac{\left(\sum_{i=1}^n Y_{Bi} \right)^2}{n_B} - \frac{(\sum Y_T)^2}{N}$$

$$JK_{AB} = \sum_{j=1}^{b \times k} \frac{\left(\sum_{i=1}^n Y_{ABi} \right)^2}{n_{AB}} - \frac{(\sum Y_T)^2}{N} - JK_A - JK_B$$

$$JK_D = JK_T - JK_A - JK_B - JK_{AB}$$

$$JK_T = \sum Y_T^2 - \frac{(\sum Y_T)^2}{N}$$

Keterangan:

ΣY_T : skor keseluruhan (nilai total pengukuran variabel terikat untuk seluruh sampel)

ΣY_A : skor masing-masing baris (jumlah skor pada masing-masing baris pada faktor A)

ΣY_B : skor masing-masing kolom (jumlah skor pada masing-masing kolom pada faktor B)

N : total sampel keseluruhan (penjumlahan sampel masing-masing sel)

n : total sampel masing-masing sel

k : banyaknya kelompok variabel bebas pertama

b : banyaknya kelompok variabel bebas kedua

d. Pengambilan keputusan hipotesis yaitu :

H_0 ditolak jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $p < 0,05$

H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau nilai signifikansi $p > 0,05$

Jika H_0 ditolak, maka dilanjutkan dengan uji lanjut menggunakan

uji *Tukey* untuk membandingkan pasangan rata-rata perlakuan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data Penelitian

Data penelitian ini berupa data hasil tes kecerdasan emosional dan juga data kecakapan hidup peserta didik dalam pembelajaran PJOK. Terdapat tiga tahap yang dilalui dalam penelitian ini. Tahap pertama yaitu peserta didik melakukan pengisian kuesioner kecerdasan emosional sebelum diberi perlakuan. Kemudian pada tahap dua, peserta diberikan perlakuan yang berbeda yaitu kelas X AKL 1 dan X MPLB 3 mendapatkan perlakuan pembelajaran PJOK menggunakan model *Jigsaw* sedangkan kelas X AKL 3 dan X MPLB 2 menggunakan model *STAD*. Tahap ketiga adalah peserta didik melakukan tes kecakapan hidup untuk mendapatkan data akhir terkait dengan kecakapan hidup setelah perlakuan.

Data yang dideskripsikan dalam penelitian ini terdiri dari hasil kuesioner kecerdasan emosional dan juga hasil tes kecakapan hidup. Berikut deskripsi data kecerdasan emosional dan kecakapan hidup peserta didik yang diberikan model pembelajaran PJOK model *Jigsaw* dan model *STAD*:

a. Kecerdasan Emosional

Data kecerdasan emosional pada penelitian ini didapat dari hasil penyebaran kuesioner kecerdasan emosional. Berikut deskripsi data kecerdasan emosional dari kelas X yang digunakan sebagai sampel pembelajaran PJOK yang diberi perlakuan menggunakan model *Jigsaw* dan model *STAD*:

Tabel 8. Distribusi Data Kecerdasan Emosional

Variabel	N	Mean	SD
Kecerdasan Emosional	144	105	10

Berdasarkan data di atas dapat dijabarkan bahwa jumlah sampel sebanyak 144 peserta didik. Jumlah peserta didik terdiri dari kelas yang diberi perlakuan pembelajaran PJOK *Jigsaw* sebanyak 72 dan *STAD* sebanyak 72. Rata-rata kecerdasan emosional sebesar 105 dengan standar deviasi sebesar 10.

Pengkategorian tingkat kecerdasan emosional rendah, sedang, tinggi menggunakan rumus dibawah ini:

Tabel 9. Kategori Tingkat Kecerdasan Emosional

Interval	Hasil	Keterangan
$X < M - 1SD$	$X < 95$	Rendah
$M - 1SD \leq X < M + 1SD$	$95 \leq X < 115$	Sedang
$X \geq M + 1SD$	$X \geq 115$	Tinggi

sumber : (Azwar, 2017)

Keterangan:

X = Skor kuesioner

M = Rata-Rata

SD = Standar Deviasi

Berdasarkan kategori kecerdasan emosional di atas, maka jumlah peserta didik pada setiap tingkatan kecerdasan emosional pada kelas yang diberi perlakuan pembelajaran PJOK dengan model *Jigsaw* dan *STAD* adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Jumlah Peserta didik Sesuai Kecerdasan Emosional dan Model Pembelajaran

Kelas	Rendah ($X < 95$)	Sedang ($95 \leq X < 116$)	Tinggi ($X \geq 116$)
<i>Jigsaw</i>	9	48	15
<i>STAD</i>	11	49	12

Berdasarkan tabel di atas dapat dideskripsikan bahwa peserta didik pada kelas *Jigsaw* yang memiliki tingkat kecerdasan emosional tinggi sebanyak 15, yang memiliki kecerdasan emosional sedang sebanyak 48, dan yang memiliki tingkat kecerdasan emosional rendah sebanyak 9. Sedangkan pada kelas *STAD* yang memiliki tingkat kecerdasan emosional tinggi sebanyak 12, kecerdasan emosional sedang sebanyak 49, dan kecerdasan emosional rendah sebanyak 11.

b. Kecakapan Hidup

Hasil data kecakapan hidup diperoleh dari kuesioner kecakapan hidup. Berikut deskripsi data hasil dari kecakapan hidup yang diberikan pembelajaran menggunakan model kooperatif *Jigsaw* dan *STAD*:

Tabel 11. Statistik Deskriptif Hasil Kecakapan Hidup

Model Pembelajaran	Kecerdasan Emosional	N	Mean	Std. Deviation
<i>Jigsaw</i>	Rendah	9	127,22	16,037
	Sedang	48	147,96	13,953
	Tinggi	15	161,60	18,852
	Total	72	148,21	17,936
<i>STAD</i>	Rendah	11	116,09	19,644
	Sedang	49	138,47	17,856
	Tinggi	12	160,17	12,474
	Total	72	138,67	21,240

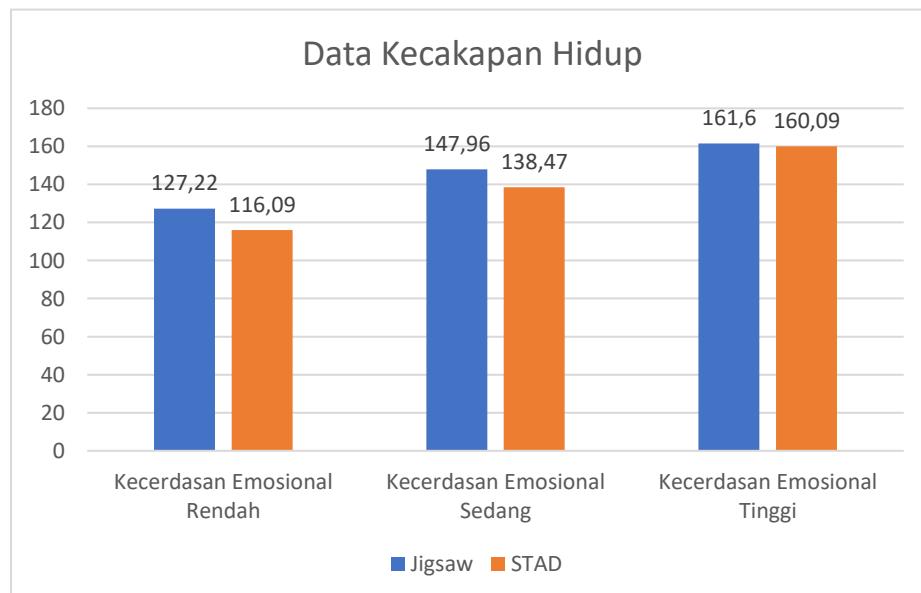
Berdasarkan tabel di atas, dapat dideskripsikan bahwa peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* dengan kecerdasan emosional rendah sebanyak 9 orang dengan rata-rata sebesar 127,22, kecerdasan emosional sedang sebanyak 48 orang dengan rata-rata sebesar 147,96, dan kecerdasan emosional tinggi sebanyak 15 orang dengan rata-rata sebesar 161,60. Total peserta didik yang mendapatkan perlakuan

pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *Jigsaw* adalah 72 orang dengan rata-rata sebesar 148,21.

Sedangkan peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *STAD* dengan kecerdasan emosional rendah sebanyak 11 orang dengan rata-rata sebesar 116,09, kecerdasan emosional sedang sebanyak 49 orang dengan rata-rata sebesar 138,47, dan kecerdasan emosional tinggi sebanyak 12 orang dengan rata-rata sebesar 160,17. Total peserta didik yang mendapatkan perlakuan pembelajaran PJOK menggunakan model pembelajaran *STAD* adalah 72 orang dengan rata-rata 138,67.

Deskripsi data hasil dari kecakapan hidup yang diberikan pembelajaran menggunakan model kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* lebih jelasnya dapat digambarkan melalui diagram berikut ini:

Gambar 3. Data Kecakapan Hidup



2. Hasil Uji Hipotesis

a. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas sebagai uji prasyarat digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang digunakan berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Metode yang digunakan untuk menguji normalitas dalam penelitian ini yaitu *Kolmogorov-Smirnov*. Data dikatakan berdistribusi normal jika hasil yang didapat memiliki nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p \geq 0,05$). Jika nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($p < 0,05$) maka data tidak berdistribusi normal. Berikut hasil uji normalitas yang dilakukan menggunakan program software *SPSS version 20* dengan taraf signifikansi 0,05:

Tabel 12. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov^a</i>		Hasil Uji
	df	Sig.	
<i>Standardized Residual</i> for Kecakapan_Hidup	144	,200	Normal

Berdasarkan tabel di atas terkait dengan hasil uji normalitas diperoleh hasil nilai signifikansi p sebesar $0,200 \geq 0,05$. Hal tersebut berarti data yang digunakan berdistribusi normal. Oleh karena itu, data penelitian memenuhi syarat normalitas data yang selanjutnya di uji homogenitasnya untuk menentukan apakah data tersebut dapat digunakan untuk menguji hipotesis atau tidak.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menguji apakah data sampel yang digunakan berdistribusi variansi yang sama (homogen) atau tidak. Metode yang digunakan untuk menguji homogenitas dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Levene's Test*. Data dikatakan homogen jika nilai signifikansi sama atau lebih besar dari $0,05$ ($p \geq 0,05$). Jika nilai signifikansi kurang dari $0,05$ ($p < 0,05$), maka data dikatakan tidak homogen. Berikut hasil uji homogenitas yang dilakukan menggunakan program *software SPSS version 20* dengan taraf signifikansi $0,05$:

Tabel 13. Hasil Uji Homogenitas

Data	df1	df2	Sig.	Hasil Uji
Kecakapan Hidup	5	138	,119	Homogen

Berdasarkan tabel di atas terkait dengan hasil uji homogenitas diperoleh hasil nilai signifikansi p sebesar $0,119 \geq 0,05$. Hal tersebut berarti data yang digunakan bersifat homogen. Oleh karena itu, data penelitian memenuhi syarat normalitas dan homogenitas sehingga dapat digunakan untuk menguji hipotesis.

b. Uji Hipotesis

Setelah memenuhi syarat uji normalitas dan uji homogenitas, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis. Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan ANAVA dua jalur (ANAVA *two-way*) dengan taraf signifikansi $0,05$.

Kriteria hipotesis yaitu jika nilai $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak. Sebaliknya, jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ dan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$) maka H_0 diterima. ($F_{tabel} = 3,06$)

Berikut hasil uji Anava dua jalur yang dilakukan menggunakan program software SPSS version 20 dengan taraf signifikansi 0,05:

Tabel 14. Hasil Anava Two Way

Source	df	Mean Square	F	Sig.	Hasil Uji
Model Pembelajaran	1	1236,736	4,605	,034	H_0 ditolak
Kecerdasan Emosional	2	8756,646	32,609	,000	H_0 ditolak
Model Pembelajaran * Kecerdasan Emosional	2	194,029	,723	,487	H_0 diterima

1) Hipotesis Pertama

Hasil uji Anava dua jalur pada hipotesis pertama menunjukkan bahwa model pembelajaran memiliki nilai F_{hitung} sebesar 4,605 dan nilai signifikansi p sebesar $0,034 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik.

2) Hipotesis Kedua

Hasil uji Anava dua jalur pada hipotesis kedua menunjukkan bahwa kecerdasan emosional memiliki nilai F_{hitung} sebesar 32,609 dan nilai signifikansi p sebesar $0,00 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak. Hal tersebut

menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara tingkat kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik.

3) Hipotesis Ketiga

Hasil uji Anava dua jalur pada hipotesis ketiga menunjukkan bahwa interaksi antara model pembelajaran dan kecerdasan emosional memiliki nilai Fhitung sebesar 0,723 dan nilai signifikansi p sebesar $0,487 > 0,05$, sehingga H_0 diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani dan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik.

c. Uji Lanjut

Hasil uji Anava *two-way* dari data penelitian menunjukkan bahwa hipotesis nol (H_0) pertama dan kedua ditolak, sehingga perlu dilanjutkan uji lanjut. Sedangkan untuk hipotesis nol (H_0) ketiga diterima, sehingga tidak perlu dilakukan uji lanjut.

Uji lanjut pasca Anava *two-way* dalam penelitian ini menggunakan uji *tukey*. Uji lanjut dalam penelitian ini digunakan untuk menguji efek utama untuk melihat perbedaan spesifik antar kelompok dalam masing masing variabel bebas yang signifikan (model pembelajaran kooperatif dan kecerdasan emosional). Uji lanjut dilakukan dengan membandingkan seluruh pasangan rata-rata perlakuan. Berikut merupakan hasil dari uji lanjut:

- 1) Perbedaan pengaruh antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* terhadap kecakapan hidup peserta didik.

Uji lanjut pada hipotesis pertama dilakukan untuk mengetahui model pembelajaran yang memiliki pengaruh yang lebih baik antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* terhadap kecakapan hidup. Oleh karena itu, uji lanjut pada hipotesis ini hanya membandingkan total rata-rata dari kedua model pembelajaran yang digunakan. Berikut tabel rata-rata dari kedua model pembelajaran tersebut:

Tabel 15. Hasil Uji Lanjut Model Pembelajaran

Kecerdasan Emosional	Model Pembelajaran PJOK	
	<i>Jigsaw</i> (mean)	<i>STAD</i> (mean)
Rendah	127,22	116,09
Sedang	147,96	138,47
Tinggi	161,60	160,17
Total (mean)	148,21	138,67

Berdasarkan hasil tabel di atas, terdapat perbedaan total rata-rata total rata-rata dari model pembelajaran *Jigsaw* sebesar 148, 21, sedangkan model pembelajaran *STAD* sebesar 138, 67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan model pembelajaran *STAD* dengan selisih nilai sebesar 9,54. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif *STAD* terhadap kecakapan hidup.

- 2) Perbedaan pengaruh tingkat kecerdasan emosional rendah, sedang, dan tinggi terhadap kecakapan hidup peserta didik.

Uji lanjut pada hipotesis kedua dilakukan untuk mengetahui kecerdasan emosional antara rendah, sedang, dan tinggi yang memiliki pengaruh yang lebih baik terhadap kecakapan hidup. Oleh karena itu, uji lanjut pada hipotesis ini hanya membandingkan rata-rata dari setiap tingkatan kecerdasan emosional. Berikut tabel rata-rata dari tingkatan kecerdasan emosional:

Tabel 16. Hasil Uji Lanjut Kecerdasan Emosional

Kecerdasan Emosional	Mean	Std. Deviation	N
Rendah	121,10	18,538	20
Sedang	143,16	16,658	97
Tinggi	160,96	16,054	27

Kecerdasan Emosional	Perbedaan Rata-Rata	Sig	Hasil Uji
Rendah – Sedang	22,06	,000	Ada perbedaan
Sedang – Tinggi	17,80	,000	Ada perbedaan
Tinggi - Rendah	39,86	,000	Ada perbedaan

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa kecerdasan emosional rendah memiliki rata-rata sebesar 121,10, kecerdasan emosional sedang sebesar 143,16, dan kecerdasan emosional tinggi sebesar 160,96. Hasil tersebut menunjukkan bahwa:

- tingkat kecerdasan emosional sedang memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional rendah terhadap kecakapan hidup dengan selisih rata-rata sebesar 22,06.
- tingkat kecerdasan emosional tinggi memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional sedang terhadap kecakapan hidup dengan selisih rata-rata sebesar 17,80.

- c) tingkat kecerdasan emosional tinggi memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional rendah terhadap kecakapan hidup dengan selisih rata-rata sebesar 39,86.

Namun secara keseluruhan berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kecerdasan emosional tinggi memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional rendah dan sedang terhadap kecakapan hidup yang dimiliki peserta didik.

B. Pembahasan

Kecakapan hidup merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh peserta didik pada abad 21 dan selama hidupnya. Kecakapan hidup dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran. Guru memiliki peran selain menyampaikan materi pembelajaran juga mempunyai peran untuk melatih kecakapan hidup peserta didik. Kecakapan hidup dalam penelitian ini yaitu: penetapan tujuan, pemecahan masalah, berpikir positif, kerja sama, keterampilan social, pengambilan keputusan, keterampilan emosional, kepemimpinan, manajemen waktu, dan komunikasi interpersonal.

Salah satu cara untuk mengembangkan kecakapan hidup peserta didik adalah dengan mengintegrasikannya melalui penerapan model pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif dalam proses belajarnya. Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran PJOK kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD*. Hal tersebut dilakukan karena model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk aktif dalam proses belajarnya

melalui diskusi dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan belajar (L. Cronin et al., 2020).

Berdasarkan hasil uji hipotesis tentang perbedaan pengaruh antara penggunaan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* didapatkan hasil bahwa H_0 ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* terhadap kecakapan hidup peserta didik. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Behera (2020) bahwa penggunaan model kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* melalui belajar dengan kelompok kecil dan diskusi dapat membantu peserta didik belajar beberapa komponen kecakapan hidup seperti dalam dunia nyata.

Model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani membantu peserta didik untuk mengembangkan kecakapan hidup dilihat dari prosesnya yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam proses diskusi dan pemecahan masalah dalam kelompok kecil dan bekerjasama saling ketergantungan yang positif serta bertanggung jawab atas ketuntasan tujuan belajar. Peserta didik akan terlibat aktif dan juga akan mendapatkan pengalaman belajar yang bermakna. Model pembelajaran kooperatif dalam pendidikan jasmani membantu peserta didik untuk mengembangkan kecakapan berupa kerja sama tim, komunikasi, pemecahan masalah, pengambilan keputusan, kepemimpinan, keterampilan sosial, penetapan tujuan, keterampilan emosional, dan manajemen waktu (L. Cronin et al., 2020; Dyson et al., 2004; Dyson & Casey, 2016). Kecakapan tersebut akan berguna sebagai bekal untuk terjun dalam masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* memiliki pengaruh positif terhadap kecakapan hidup peserta didik. Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* menurut Costouros (2020) dan Juliana, Simamora, & Astika (2021) dapat memberikan pengalaman peserta didik dalam kecakapan sosial serta pemecahan masalah. Selain itu menurut Wong dan Driscoll (2008), kooperatif *Jigsaw* dapat mengembangkan domain afektif peserta didik yaitu dalam penetapan tujuan dan juga manajemen waktu. Sedangkan model pembelajaran kooperatif *STAD* menurut Khalistyawati (2018) dapat membentuk sikap, perilaku sosial, berpikir kritis, dan juga pemecahan masalah.

Hasil penelitian ini juga selaras dengan hasil penelitian terdahulu yaitu penelitian dari Khalistyawati (2018) yang menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang positif penggunaan pembelajaran model kooperatif *STAD* dan *Jigsaw* terhadap karakter kerjasama dan berpikir kritis. Karakter kerjasama dan berpikir kritis merupakan komponen dari kecakapan hidup. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan berpikir kritis yang merupakan bagian dari kecakapan hidup.

Dari pemaparan di atas disimpulkan bahwa pembelajaran PJOK yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD* memberikan pengaruh terhadap kecakapan hidup. Selanjutnya untuk mengetahui antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* yang paling memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecakapan hidup, maka dilakukan uji lanjut. Hasil uji lanjut pasca Anava *twoway* yaitu total rata-rata untuk model pembelajaran

kooperatif *Jigsaw* sebesar 148,21, sedangkan untuk model pembelajaran kooperatif *STAD* sebesar 138,67. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran *Jigsaw* memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibanding dengan model pembelajaran *STAD*. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif *STAD* terhadap kecakapan hidup peserta didik.

Hasil uji lanjut pasca Anava dalam penelitian ini selaras dengan hasil penelitian dari Khalistyawati (2018) yaitu penggunaan pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih berpengaruh secara positif daripada pembelajaran kooperatif *STAD* terhadap kemampuan berpikir kritis dan kerjasama. Selain itu juga selaras dengan penelitian Saputra (2018) yaitu pembelajaran kooperatif *Jigsaw* lebih berpengaruh terhadap kecakapan keterampilan berpikir kritis dibandingkan dengan pembelajaran kooperatif *STAD*. Keterampilan kerjasama dan berpikir kritis merupakan bagian dari kecakapan hidup peserta didik.

Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan pengaruh yang lebih baik terhadap kecakapan hidup dibandingkan dengan model pembelajaran kooperatif *STAD* dikarenakan pada kedua tipe model kooperatif tersebut terdapat perbedaan dalam proses struktur pembentukan kelompok. Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* identik dengan pembagian kelompok belajar yang kompleks yaitu kelompok asal dan kelompok ahli (Casey & Fernandez-Rio, 2019). Pembelajaran kooperatif dengan tipe *Jigsaw* akan melibatkan peserta didik untuk bekerjasama dalam satu tim, masing-masing dari mereka akan menjadi seorang ahli dalam mempelajari materi yang lebih spesifik, kemudian peserta didik

memiliki tanggungjawab menjelaskan materi yang menjadi bagianya kepada anggota lain dalam satu kelompok (Subiyantari, Muslim, & Rahmadyanti, 2019). Sedangkan model pembelajaran kooperatif tipe *STAD* pembagian kelompok dilakukan secara sederhana, yaitu peserta didik ditempatkan dalam suatu kelompok secara heterogen. Di dalam kelompok *STAD*, peserta didik saling berdiskusi bertukar pikiran untuk mencapai tujuan belajar kelompok (Yeung 2015).

Adanya kelompok asal dan kelompok ahli dalam model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan pengaruh terhadap kecakapan hidup peserta didik. Peserta didik akan bertanggung jawab untuk menguasai suatu topik di dalam kelompok ahli kemudian mengajarkan materi tersebut ke anggota yang lain di kelompok asal agar semua anggota kelompok menguasai bagian materi yang dipelajarinya. Dalam proses belajarnya, peserta didik akan belajar bagaimana bekerjasama, menetapkan tujuan baik individu maupun kelompok, mengatur waktu, cara berkomunikasi, kepemimpinan, pemecahan masalah, dll. Dengan demikian kemampuan kerjasama, penetapan tujuan, manajemen waktu, kepemimpinan, komunikasi, kecakapan sosial, kecakapan emosional, dan pemecahan masalah akan lebih terlatih ketika mereka berdiskusi dalam kelompok ahli dan juga kelompok asal. Selain itu dalam proses belajarnya, peserta didik akan mendapatkan lebih banyak informasi dari teman-teman lainnya.

Kecakapan hidup juga secara tidak langsung akan dipengaruhi oleh kecerdasan emosional. Kecerdasan emosional merupakan kemampuan seseorang untuk mengenali emosi diri sendiri, mengelola emosi, memotivasi diri, mengenali

emosi orang lain, dan membina hubungan/ keterampilan sosial. Kecerdasan emosional akan mendorong seseorang untuk dapat mengatur tidakannya yang berdampak positif pada dirinya maupun orang lain.

Pada hasil uji hipotesis tentang pengaruh kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup didapatkan hasil Ho ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat kecerdasan emosional rendah, sedang, dan tinggi terhadap kecakapan hidup. Hal ini didukung oleh pendapat Goleman (2009) bahwa kesadaran akan emosi merupakan kecerdasan emosional yang melandasi terbentuknya kecakapan-kecakapan yang lainnya. Selain itu juga sesuai dengan pendapat Watson (2016) bahwa kecerdasan emosional berpengaruh pada kinerja dan kesuksesan karir seseorang. Hal tersebut karena dengan kecerdasan emosional yang baik, seseorang akan mampu mengatur bagaimana berperilaku secara umum, berinteraksi sosial, kemampuan pengambilan keputusan dan kemampuan penyelesaian masalah.

Hasil dari uji hipotesis kedua ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Wardani (2019) yaitu terdapat pengaruh atau hubungan positif antara kecerdasan emosional dengan keterampilan sosial. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Saputra (2018) juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh kecerdasan emosional terhadap kemampuan berpikir kritis. Keterampilan sosial dan kemampuan berpikir kritis merupakan komponen dari kecakapan hidup.

Dari pemaparan di atas disimpulkan bahwa tingkat kecerdasan emosional memberikan pengaruh terhadap kecakapan hidup. Selanjutnya untuk mengetahui antara tingkat kecerdasan emosional rendah, sedang, dan tinggi yang paling

memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kecakapan hidup, maka dilakukan uji lanjut. Hasil uji lanjut pasca Anava *two-way* yaitu total rata-rata untuk kecerdasan emosional tinggi sebesar 160,96, kecerdasan emosional sedang sebesar 143,16, dan kecerdasan emosional rendah sebesar 121,10. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan emosional tinggi memiliki rata-rata yang lebih besar dibanding dengan kecerdasan emosional sedang dan rendah. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa kecerdasan emosional tinggi memberikan pengaruh yang lebih baik/signifikan daripada kecerdasan emosional sedang dan rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik.

Hasil uji lanjut pasca Anava dalam penelitian ini selaras dengan hasil penelitian dari Mulyasari (2018) yaitu kecerdasan emosional memiliki pengaruh terhadap kecakapan seseorang. Semakin tinggi kecerdasan emosional maka semakin meningkat pula kecakapan hidup yang dimiliki seseorang. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat Gómez-Leal et al. (2022), kecerdasan emosional merupakan kunci dari sebuah kompetensi atau kecakapan yang dimiliki seseorang. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosional yang baik mampu mengontrol diri sendiri dan mendorong produktivitas dirinya sehingga mereka bisa fokus dalam mengembangkan suatu kecakapan tertentu.

Kecerdasan emosional yang tinggi memberikan dampak positif yang lebih besar pada kehidupan sehari-hari dibandingkan dengan tingkat kecerdasan emosional yang sedang atau rendah. Tingkat kecerdasan emosional yang tinggi memungkinkan seseorang untuk mengelola emosi dengan tepat, sehingga dapat berpikir secara jernih dan mengembangkan kemampuan hidup mereka. Peserta

didik dengan kecerdasan emosional yang tinggi cenderung memiliki pemahaman yang baik terhadap perasaan mereka sendiri dan orang lain, yang berdampak pada kemampuan mereka dalam berinteraksi sosial dan pembelajaran. Hal tersebut juga akan memberikan dampak positif dimana peserta didik akan melakukan diskusi kelompok dengan baik, memiliki hubungan kerjasama yang baik, kemampuan interpersonal, dan interaksi antar peserta didik yang baik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, kecerdasan emosional akan memiliki pengaruh terhadap kecakapan hidup peserta didik. Di sisi lain, peserta didik dengan kecerdasan emosional yang rendah cenderung mengalami kurangnya rasa percaya diri, kesulitan mengelola emosi, motivasi rendah, serta kesulitan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain.

Hasil uji hipotesis ketiga tentang interaksi model pembelajaran kooperatif dengan kecerdasan emosional didapatkan hasil bahwa H_0 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak terdapat interaksi antara model pembelajaran kooperatif dengan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup. Dari hasil tersebut maka tidak dilakukan uji lanjut. Hal itu bertolak belakang dengan hasil penelitian dari Saputra (2018) yang menyebutkan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup.

Tidak adanya interaksi antara model pembelajaran dengan kecerdasan emosional dikarenakan model pembelajaran kooperatif dan kecerdasan emosional sama-sama memberikan pengaruh yang kuat terhadap kecakapan hidup. Hal tersebut berarti bahwa gabungan antara model pembelajaran kooperatif dan kecerdasan emosional tidak memberikan pengaruh terhadap kecakapan hidup.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilakukan sesuai langkah-langkah yang sistematis, namun masih terdapat beberapa keterbatasan, siantaranya:

1. Data dalam penelitian ini hanya berdasarkan hasil kuesioner, sehingga rentan adanya bias subjektif responden dalam menjawab kuesioner.
2. Peneliti tidak dapat mengontrol aktivitas sampel di luar pembelajaran. Secara tidak langsung hal ini dapat mempengaruhi hasil penelitian.
3. Durasi waktu yang terbatas mungkin tidak dapat menggambarkan pengaruhnya terhadap kecakapan hidup dalam jangka panjang, hanya dapat menggambarkan pengaruhnya setelah rentang waktu penelitian.
4. Penelitian ini hanya menggunakan data *posttest* saja. Hal tersebut kurang menggambarkan efek komprehensif dari perubahan dalam kecakapan hidup akibat dari penerapan perlakuan.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- a. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik, dengan nilai $F = 4,605$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,034 < 0,05$. Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model pembelajaran kooperatif *STAD* terhadap kecakapan hidup, dengan selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 7,351.
- b. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara tingkat kecerdasan emosional tinggi, sedang, dan rendah terhadap kecakapan hidup peserta didik, dengan nilai $F = 32,609$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,00 < 0,05$. Tingkat kecerdasan emosional tinggi memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional sedang terhadap kecakapan hidup, dengan selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 17,80. Tingkat kecerdasan emosional tinggi memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional rendah terhadap kecakapan hidup, dengan selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 39,86. Tingkat kecerdasan emosional sedang memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional rendah terhadap kecakapan hidup, dengan selisih rata-rata kedua kelompok sebesar 22,06. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa tingkat kecerdasan emosional tinggi

memiliki pengaruh yang lebih baik daripada tingkat kecerdasan emosional rendah dan sedang terhadap kecakapan hidup.

- c. Tidak ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani dan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik, ditunjukkan dengan nilai $F = 0,723$ dan nilai signifikansi p sebesar $0,487 > 0,05$.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dalam pendidikan jasmani terhadap kecakapan hidup peserta didik, di mana model *Jigsaw* memberikan pengaruh yang lebih baik daripada model *STAD*. Tingkat kecerdasan emosional peserta didik juga berpengaruh signifikan terhadap kecakapan hidup, dengan kecerdasan emosional yang lebih tinggi berpengaruh terhadap kecakapan hidup yang lebih baik. Namun, tidak ada interaksi antara model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD* dengan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka saran dari penelitian ini adalah:

1. Bagi guru PJOK
 - a. Guru sebaiknya merancang pembelajaran tidak hanya mengajarkan pengetahuan akademik, tetapi juga mengajarkan keterampilan hidup yang relevan yang berguna bagi kehidupan peserta didik.

- b. Guru sebaiknya melatih kecakapan hidup peserta didik melalui proses pembelajaran, salah satunya dengan menerapkan diskusi melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* dan *STAD*.
 - c. Guru perlu mengembangkan keterampilan mengajarnya terutama dalam mempraktikkan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD*. Guru perlu memperhatikan cara mengorganisasi peserta didik dalam kelompok, memfasilitasi diskusi, dan mengontrol peserta didik untuk berpartisipasi dalam kelompok agar pembelajaran berjalan efektif.
- 2. Bagi Peserta didik
 - a. Peserta didik diharapkan untuk lebih aktif dalam kegiatan diskusi kelompok agar tujuan belajar kelompok dapat terwujud serta dapat mengembangkan kecakapan hidup.
 - b. Peserta didik diharapkan menerapkan kecakapan hidup yang diperoleh dari proses pembelajaran dalam situasi sehari-hari di luar kelas.
 - c. Peserta didik diharapkan untuk mengembangkan kecakapan hidup yang dimilikinya melalui kegiatan di luar pembelajaran untuk menghadapi tantangan yang ada dalam kehidupan.
- 3. Bagi peneliti selanjutnya
 - a. Peneliti lain dapat melakukan pengembangan instrumen yang digunakan untuk menilai kecerdasan emosional dan kecakapan hidup peserta didik.
 - b. Peneliti lain dapat melakukan penelitian dengan jumlah pertemuan dan waktu yang lebih banyak sehingga pengaruh terhadap kecakapan hidup dapat diukur dengan lebih baik.

- c. Peneliti lain dapat melakukan inovasi penelitian dengan menerapkan model pembelajaran lainnya serta variabel yang lain yang dapat mempengaruhi kecakapan hidup peserta didik.
- d. Peneliti lain dapat mengeksplorasi pengaruh model pembelajaran dan kecerdasan emosional terhadap kecakapan hidup dalam berbagai konteks, seperti tingkat pendidikan dan lingkungan belajar yang berbeda.
- e. Peneliti lain dapat melakukan pretest dan posttest agar hasil penelitian lebih komprehensif menggambarkan efek dari perubahan dalam kecakapan hidup akibat dari penerapan model pembelajaran kooperatif *Jigsaw* dan *STAD*.
- f. Peneliti lain dapat melakukan pretest terlebih dahulu untuk mengatur variabilitas awal dan mendeteksi perubahan karena perlakuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2015). *Pendidikan Kecakapan Hidup*. Alfabeta.
- Azwar, S. (2017). *Metode Penelitian Psikologi*. Pustaka Pelajar.
- Badan Pusat Statistik. (2022). *Tingkat Pengangguran Terbuka Berdasarkan Tingkat Pendidikan, 2021-2022*. <Https://Www.Bps.Go.Id/Statistics-Table/2/MTE3OSMy/Tingkat-Pengangguran-Terbuka-Berdasarkan-Tingkat-Pendidikan.Html>.
- Bastian, V. A., Burns, N. R., & Nettelbeck, T. (2005). Emotional intelligence predicts life skills, but not as well as personality and cognitive abilities. *Personality and Individual Differences*, 39(6), 1135–1145. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2005.04.006>
- Behera, A. K. (2020). Life skill education in classroom. *International Journal of Humanities and Social Science Invention*, 9(8), 4–10. <https://doi.org/10.35629/7722-0908020410>
- Budiningsih, C. A. (2015). Karakteristik Siswa Sebagai Pijakan dalam Penelitian dan Metode Pembelajaran. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 1(1). <https://doi.org/10.21831/cp.v1i1.4198>
- Casey, A., & Fernandez-Rio, J. (2019). Cooperative Learning and the Affective Domain. *Journal of Physical Education, Recreation and Dance*, 90(3), 12–17. <https://doi.org/10.1080/07303084.2019.1559671>
- Casey, A., & Quennerstedt, M. (2020). Cooperative learning in physical education encountering Dewey's educational theory. *European Physical Education Review*, 26(4), 1023–1037. <https://doi.org/10.1177/1356336X20904075>
- Costouros, T. (2020). Jigsaw cooperative learning versus traditional lectures: Impact on student grades and learning experience. *Teaching and Learning Inquiry*, 8(1). <https://doi.org/10.20343/TEACHLEARNINQU.8.1.11>
- Cronin, L. D., & Allen, J. (2017). Development and initial validation of the Life Skills Scale for Sport. *Psychology of Sport and Exercise*, 28, 105–119. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2016.11.001>
- Cronin, L., Marchant, D., Johnson, L., Huntley, E., Kosteli, M. C., Varga, J., & Ellison, P. (2020). Life skills development in physical education: A self-determination theory-based investigation across the school term. *Psychology of Sport and Exercise*, 49. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2020.101711>
- Depdiknas. (2007). *Konsep Pengembangan Model Integrasi Kurikulum Pendidikan Kecakapan Hidup (Pendidikan Menengah)*. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.

- Dyson, B., & Casey, A. (2016). Cooperative learning in physical education and physical activity: A practical introduction. In *Cooperative Learning in Physical Education and Physical Activity: A Practical Introduction*. <https://doi.org/10.4324/9781315739496>
- Dyson, B., Griffin, L. L., & Hastie, P. (2004). Sport education, tactical games, and cooperative learning: Theoretical and pedagogical considerations. *Quest*, 56(2), 226–240. <https://doi.org/10.1080/00336297.2004.10491823>
- Goleman, D. (2009). *Emotional Intelligence : Why It Can Matter More Than IQ*. Bloomsbury Publishing Plc.
- Gómez-Leal, R., Holzer, A. A., Bradley, C., Fernández-Berrocal, P., & Patti, J. (2022). The relationship between emotional intelligence and leadership in school leaders: a systematic review. In *Cambridge Journal of Education*. <https://doi.org/10.1080/0305764X.2021.1927987>
- Goodwin, M. W. (1999). Cooperative Learning and Social Skills: What Skills to Teach and How to Teach Them. *Intervention in School and Clinic*, 29–33.
- Goudas, M., Dermitzaki, I., Leondari, A., & Danish, S. (2006). The effectiveness of teaching a life skills program in a physical education context. In *European Journal of Psychology of Education* (Vol. 21, Issue 4). <https://doi.org/10.1007/BF03173512>
- Gurvitch, R., & Metzler, M. (2010). Theory into Practice: Keeping the Purpose in Mind: The Implementation of Instructional Models in Physical Education Settings. *Strategies*, 23(3), 32–35. <https://doi.org/10.1080/08924562.2010.10590875>
- Hadi, H. (2017). *Model Sport Education dalam Pembelajaran*. 452–460.
- Hakim, D. L. (2014). Effort to improve student learning outcomes by using cooperative learning type of student teams achievement division (STAD). *Proceeding of International Conference On Research, Implementation And Education Of Mathematics And Sciences, May*.
- Henson, R. N. (2015). Analysis of Variance (ANOVA). In *Brain Mapping: An Encyclopedic Reference* (Vol. 1). <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-397025-1.00319-5>
- Hijrihani, C. P., & Wutsqa., D. U. (2015). Keefektifan Cooperative Learning Tipe Jigsaw dan STAD Ditinjau dari Prestasi Belajar dan Kepercayaan Diri Siswa Curie. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(1).
- Juliana, M., Simamora, M. I., & Astika, D. (2021). Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Siswa. *FARABI: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 4(1). <https://doi.org/10.47662/farabi.v4i1.91>

- Karibeeran, S. (2019). Emotional Intelligence Among Adolescents. *Humanities and Social Sciences*, 7(3). <https://doi.org/10.11648/j.hss.20190703.15>
- Khalistyawati, M. (2018). Pengaruh Model Stad Dan Jigsaw Terhadap Karakter Kerja Sama, Kemampuan Berpikir Kritis, Dan Hasil Belajar Kognitif. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 8(2), 187–205. <https://doi.org/10.21831/jpk.v8i2.21852>
- Mbacho, N. W., & Changeiywo, J. M. (2013). Effects of Jigsaw Cooperative Learning Strategy on Students' Achievement by Gender Differences in Secondary School Mathematics in Laikipia East District, Kenya. *Journal of Education and Practice*, 4(16).
- Metzler, M. (2011). *Instructional Models in Physical Education* (3rd ed.). Routledge.
- Mulyasari, I. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kompetensi Terhadap Kinerja Pegawai. *Journal of Management Review*, 2(2), 190. <https://doi.org/10.25157/jmr.v2i2.1786>
- Mustafa, P. S., & Dwiyogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Newman, T. J. (2020). Life Skill Development and Transfer: “They’re Not Just Meant for Playing Sports”. *Research on Social Work Practice*, 30(6). <https://doi.org/10.1177/1049731520903427>
- Octavia, S. A. (2020). *Model-Model Pembelajaran*. Deepublish.
- Pesce, C., Marchetti, R., Forte, R., Crova, C., Scatigna, M., Goudas, M., & Danish, S. J. (2016). Youth life skills training: Exploring outcomes and mediating mechanisms of a group-randomized trial in physical education. *Sport, Exercise, and Performance Psychology*, 5(3). <https://doi.org/10.1037/spy0000060>
- Rachman, H. A. (2009). Dimensi kecakapan hidup (life skill) dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(2), 19–26. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/437>
- Rahman, A., Ahmar, A. S., & Rusli. (2016). The influence of cooperative learning models on learning outcomes based on students' learning styles. *World Transactions on Engineering and Technology Education*, 14(3). <https://doi.org/10.26858/wtetev14i3y2016p6425430>
- Rahmawati, A. S., & Ika, Y. E. (2020). Perbedaan Keefektifan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Students Teams Achievement Division) dan Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah pada Pembelajaran Fisika. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 6(1), 162–

168. <https://doi.org/10.29303/jpft.v6i1.1661>
- Rohmanasari, R., Ma'mun, A., & Muhtar, T. (2019). Dampak Kegiatan Ekstrakurikuler terhadap Perkembangan Life Skills Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 18(3), 371–382. <https://doi.org/10.17509/jpp.v18i3.15009>
- Saputra, M. D. (2018). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Dan Stad Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Akuntansi Ditinjau Dari Kecerdasan Emosional (Studi di SMK Se-Surakarta)*.
- Schoenberger-Orgad, M., & Spiller, D. (2014). Critical thinkers and capable practitioners. *Journal of Communication Management*, 18(3). <https://doi.org/10.1108/jcom-11-2012-0085>
- Steptoe, A., & Wardle, J. (2017). Life skills, wealth, health, and wellbeing in later life. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 114(17). <https://doi.org/10.1073/pnas.1616011114>
- Subiyantari, A. R., Muslim, S., & Rahmadyanti, E. (2019). Effectiveness of Jigsaw Cooperative Learning Models In Lessons of the Basics of Building Construction on Students Learning 'Outcomes Viewed From Critical Thinking Skills. *International Journal for Educational and Vocational Studies*, 1(7). <https://doi.org/10.29103/ijevs.v1i7.1653>
- Sudjana, N. (2012). *Penelitian dan penilaian pendidikan*. Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suryobroto, A. S. (2018). *Strategi dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (1st ed.). UNY Press.
- Thompson, S. K. (2020). *Sampling* (4th ed.). John Wiley & Sons.
- Universitas Pendidikan Ganesha. (2019). *Anava Dua Jalur*. Program Studi Penelitian dan Evaluasi Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha.
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>
- W. Johnson, D., & T. Johnson, R. (2019). Cooperative Learning: The Foundation for Active Learning. In *Active Learning - Beyond the Future*. <https://doi.org/10.5772/intechopen.81086>
- Wardani. (2019). Pengaruh kecerdasan adversitas dan kecerdasan emosional melalui model inkuiri sosial terhadap keterampilan sosial siswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4.
- Watson, E. J. (2016). *Emotional intelligence: A practical guide on how to control your emotions and achieve lifelong social success*. Amazon Digital Services LLC.

- WHO. (1997). Programme on Mental Health: Life Skills in Schools. *World Health Organization. Division of Mental Health.* <https://apps.who.int/iris/handle/10665/63552>
- Wibawa, I. S. (2013). *Tingkat Kecerdasan Emosional Siswa yang Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga dan yang Tidak Mengikuti Ekstrakurikuler Olahraga di SMK PGRI Sentolo.* Universitas Negeri Yogyakarta.
- Wibowo, I. S., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202.
- Wong, C. K., & Driscoll, M. (2008). A Modified Jigsaw Method: An Active Learning Strategy to Develop the Cognitive and Affective Domains Through Curricular Review. *Journal of Physical Therapy Education.* <https://doi.org/10.1097/00001416-200801000-00004>
- Yeung, H. C. H. (2015). Literature Review of the Cooperative Learning Strategy – Student Team Achievement Division (STAD). *International Journal of Education.*
- Yuliwulandana, N. (2016). Pengembangan Muatan Kecakapan Hidup (Life Skill) pada Pembelajaran di Sekolah. In *Pengembangan Muatan Kecakapan Hidup (Life Skill) Pada Pembelajaran Di Sekolah.*

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
BALAI PENDIDIKAN MENENGAH KAB. SLEMAN
SMKN 1 TEMPEL

Jalan Magelang Km 17, Jlegongan, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta, 55552
Telepon (0274) 869-068, Faksimile (0274) 869-068
Website: www.smkn1tempel.sch.id, Email: smkn1tempel@ymail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.14.4.4/427

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : PARIYANA, S.Pd., M.T.
NIP : 19720328 199703 1 003
Pangkat/Golongan : Pembina Tingkat I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : MUSTOFA KAMAL HUSAINI
NIM : 20633251007
Program Studi : Pendidikan Jasmani – S2
Instansi : Universitas Negeri Yogyakarta
Benar - benar : Telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penulisan
Tesis dengan judul "Pengaruh Modal Pembelajaran Kooperatif
Jigsaw dan Stad Terhadap Kecakapan Hidup Ditinjau dari
Kecerdasan Emosional."
Waktu penelitian : 5 Februari s.d. 28 Maret 2024

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Tempel, 02 April 2024

Kepala Sekolah,



PARIYANA, S.Pd., M.T.

NISD / KNIP 19720328 199703 1 003

Lampiran 2. Surat Keterangan Validasi Instrumen



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 3 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DAN STAD
TERHADAP KECAKAPAN HIDUP DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL

dari mahasiswa:

Nama : Mustofa Kamal Husaini

NIM : 20633251007

Prodi : PENDIDIKAN JASMANI - S2

(sudah siap/belum-siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa
sarana sebagai berikut:

1. *Janjalah bantu untuk memberi keterangan yg masih terfikir*
di tambah

2.

3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 Januari 2024
Validator,

Dr. Tri Ani Hastuti, M.Pd.
NIP 19720904 200112 2 001



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

SURAT KETERANGAN VALIDASI

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jus., M.Or.

Jabatan/Pekerjaan : Dosen

Instansi Asal : Universitas Negeri Yogyakarta

Menyatakan bahwa instrumen penelitian dengan judul:

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF JIGSAW DAN STAD
TERHADAP KECAKAPAN HIDUP DITINJAU DARI KECERDASAN EMOSIONAL

dari mahasiswa:

Nama : Mustafa Kamal Husaini

NIM : 20633251007

Prodi : PENDIDIKAN JASMANI - S2

(sudah siap/belum-siap)* dipergunakan untuk penelitian dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kalimat dalam beberapa butir pernyataan perlu disederhanakan.....

.....
2. Jumlah butir untuk indikator yang masih terbatas perlu diperbanyak.....

.....
3.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 31 Januari 2024.
Validator,

Ahmad Rithaudin, S.Pd. Jus., M.Or.
NIP 19810125 200604 1 001

Lampiran 3. Instrumen Kecerdasan Emosional

ANGKET KECERDASAN EMOSIONAL

A. Identitas Pribadi

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat dan keadaan anda
4. Beri tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih
5. Alternatif jawaban adalah

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pertanyaan	Jawaban			
		SS	S	TS	STS
1	Saya mengetahui permasalahan yang membuat saya malas belajar				
2	Saya mudah bangkit dari rasa malas yang dialami				
3	Saya dapat mengekspresikan diri saya melalui pembelajaran olahraga				
4	Saya akan memaklumi ketika keinginan saya tidak terpenuhi				
5	Saya memikirkan apa yang akan saya lakukan sebelum bertindak				
6	Saya menanggapi kegagalan sebagai proses mencapai keberhasilan				
7	Saya selalu optimis dalam setiap kegiatan yang dilakukan				
8	Saya menahan kepuasan pribadi demi sesuatu yang lebih besar				

9	Saya segera bangkit ketika saya gagal				
10	Saya percaya dengan cita-cita saya akan tercapai				
11	Saya selalu menyelesaikan pekerjaan rumah secepatnya setelah tugas tersebut diberikan				
12	Saya bersedia menerima saran dan kritikan dari orang lain				
13	Saya mampu menerima pendapat orang lain walaupun berbeda dengan pendapat saya				
14	Saya menghargai teman yang sedang presentasi di depan kelas				
15	Saya dapat merasakan perasaan orang lain terhadap saya				
16	Ketika bersalah, saya akan meminta maaf				
17	Saya mampu menyelesaikan konflik antar teman				
18	Saya mampu berdamai dengan teman yang berselisih dengan saya				
19	Saya selalu menyapa bapak/ibu guru ketika bertemu dengan mereka				
20	Saya tidak sungkan memulai pembicaraan dengan orang yang baru saya kenal				
21	Saya mudah bergaul dengan teman yang bukan sekelas dengan saya				
22	Saya dapat menerima teman-teman saya bagaimanapun kondisinya				
23	Saya mampu memberikan dukungan kepada teman yang sedang mengalami musibah				
24	Saya membantu teman yang kesulitan tanpa dimintai bantuan terlebih dahulu				
25	Saya mampu menyesuaikan diri dengan tujuan kelompok				
26	Saya mampu memberikan solusi terhadap permasalahan yang terjadi dalam kelompok				
27	Saya malas melakukan segala sesuatu ketika saya sedang frustasi				
28	Saya mengeluarkan umpanan untuk melampiaskan rasa marah				
29	Saya mudah putus asa saat kesulitan menyelesaikan masalah				
30	Saya takut mencoba sesuatu karena takut gagal				
31	Saya merasa banyak kekurangan dibandingkan dengan orang lain				
32	Saya senang menunda-nunda pekerjaan				

33	Saya sulit menerima pendapat orang lain yang tidak sependapat dengan saya				
34	Saya tidak senang menerima kritikan dari orang lain				
35	Saya tidak suka berbincang-bincang dengan orang lain yang belum dikenal				

Lampiran 4. Instrumen Kecakapan Hidup

ANGKET KECAKAPAN HIDUP

A. Identitas Pribadi

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

1. Bacalah baik-baik setiap butir pernyataan dan alternatif jawaban
2. Isilah semua butir pernyataan dan jangan sampai ada yang terlewatkan
3. Pilih alternatif jawaban yang sesuai dengan pendapat dan keadaan anda.
Tidak ada jawaban benar atau salah dalam pernyataan ini.
4. Beri tanda (✓) pada alternatif jawaban yang dipilih

No	Pertanyaan	Selalu	Sering	Kadang kadang	Tidak pernah
1.	Saya bersedia menerima saran dari orang lain untuk perbaikan				
2.	Saya mampu memberi saran kepada anggota kelompok untuk peningkatan kinerja				
3.	Saya dapat mengubah cara kerja saya untuk kepentingan kelompok				
4.	Saya mampu membantu membangun semangat kelompok				
5.	Saya membantu anggota kelompok yang sedang melakukan sebuah tugas tertentu.				
6.	Saya bekerja dengan baik dalam tim				
7.	Saya dapat bekerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan kelompok				
8.	Saya menetapkan suatu target agar dapat lebih fokus				
9.	Saya membuat tantangan yang harus dicapai				
10.	Saya menetapkan target dengan spesifik/ tujuan khusus				

11.	Saya menetapkan tujuan jangka pendek untuk mencapai tujuan jangka panjang				
12.	Saya menetapkan tujuan/target untuk dilakukan				
13.	Saya mampu berkomitmen terhadap tujuan/target yang ditetapkan				
14.	Saya mampu menilai kemajuan tujuan/target yang telah ditetapkan				
15.	Saya dapat mengatur waktu dengan baik				
16.	Saya dapat menganalisis dan menilai berapa banyak waktu yang dihabiskan untuk berbagai kegiatan				
17.	Saya menetapkan tujuan terlebih dahulu agar dapat menggunakan waktu dengan efektif				
18.	Saya mengatur bagaimana menggunakan waktu se efektif mungkin				
19.	Saya dapat mengetahui cara menghadapi emosi diri sendiri				
20.	Saya dapat mengenali emosi diri sendiri				
21.	Saya dapat memahami dan mengelola perubahan perilaku diri sendiri saat sedang emosi				
22.	Saya mampu mengontrol emosi diri untuk tetap fokus				
23.	Saya dapat memahami emosi orang lain				
24.	Saya dapat menanggapi perasaan orang lain				
25.	Saya dapat membantu orang lain menahan emosinya untuk tetap fokus				
26.	Saya membantu orang lain mengendalikan emosinya ketika sesuatu yang buruk terjadi				

27.	Saya berinteraksi dengan siapa saja tanpa memandang status sosial				
28.	Saya terlibat dalam kegiatan kelompok/masyarakat				
29.	Saya membantu orang lain tanpa dimintai bantuan terlebih dahulu				
30.	Saya tidak sungkan untuk memulai percakapan dengan orang lain				
31.	Saya mempertahankan hubungan yang baik dengan seseorang				
32.	Saya berbicara dengan jelas kepada orang lain				
33.	Saya dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain				
34.	Saya memperhatikan apa yang orang lain katakan				
35.	Saya memperhatikan bahasa tubuh/gerak-gerik seseorang				
36.	Saya menetapkan standar yang tinggi dalam kelompok				
37.	Saya membantu orang lain yang kesulitan memecahkan masalah kinerja/tugas mereka				
38.	Saya mampu mengatur anggota kelompok untuk bekerjasama				
39.	Saya mengetahui cara memotivasi orang lain				
40.	Saya mengakui prestasi orang lain				
41.	Saya mampu menjadi teladan yang baik bagi orang lain				
42.	Saya mengetahui bagaimana secara positif mempengaruhi sekelompok individu untuk memutuskan pendapat				
43.	Saya dapat menerima masukan dari anggota kelompok sebagai pertimbangan dalam pengambilan keputusan				

44.	Saya berpikir secara mendalam dan hati hati dalam menghadapi suatu masalah				
45.	Saya menganalisis dan mengevaluasi pemecahan untuk suatu masalah				
46.	Saya menciptakan solusi pemecahan masalah sebanyak mungkin				
47.	Saya membandingkan setiap solusi untuk menemukan pemecahan masalah yang terbaik				

Lampiran 5. Data Penelitian

DATA KECERDASAN EMOSIONAL

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	Total	Kategori
1	Jigsaw 1	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	2	2	2	2	2	4	4	3	106	Sedang	
2	Jigsaw 2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	4	4	4	3	106	Sedang	
3	Jigsaw 3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	2	2	1	1	1	2	3	3	3	93	Rendah	
4	Jigsaw 4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	2	2	3	2	2	3	3	4	3	103	Sedang	
5	Jigsaw 5	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	2	3	3	3	2	3	3	3	3	121	Tinggi	
6	Jigsaw 6	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	113	Sedang	
7	Jigsaw 7	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	112	Sedang	
8	Jigsaw 8	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	2	1	1	3	3	2	115	Tinggi	
9	Jigsaw 9	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	1	1	4	4	4	4	4	4	2	2	2	3	2	4	4	4	2	106	Sedang
10	Jigsaw 10	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	117	Tinggi		
11	Jigsaw 11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	103	Sedang		
12	Jigsaw 12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	99	Sedang	
13	Jigsaw 13	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	4	3	3	103	Sedang
14	Jigsaw 14	3	2	3	3	3	4	2	3	3	3	2	4	4	3	2	3	3	3	2	2	4	3	3	3	2	2	3	2	2	3	4	4	2	100	Sedang		
15	Jigsaw 15	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	4	3	133	Tinggi	
16	Jigsaw 16	4	3	2	4	3	4	3	2	3	4	4	4	3	4	3	3	2	3	2	4	3	4	4	4	3	2	3	3	3	1	3	4	3	3	110	Sedang	
17	Jigsaw 17	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	4	4	3	104	Sedang	
18	Jigsaw 18	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	94	Rendah		
19	Jigsaw 19	3	4	4	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	4	4	112	Sedang		
20	Jigsaw 20	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	118	Tinggi		
21	Jigsaw 21	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	2	2	4	4	4	4	4	1	2	2	1	2	3	4	4	3	116	Tinggi	
22	Jigsaw 22	4	2	2	3	2	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	1	2	3	3	3	98	Sedang	
23	Jigsaw 23	3	2	3	3	3	3	3	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	2	105	Sedang			
24	Jigsaw 24	4	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	3	4	4	4	4	121	Tinggi		
25	Jigsaw 25	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	111	Sedang		
26	Jigsaw 26	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	4	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	104	Sedang		
27	Jigsaw 27	4	2	1	3	4	4	4	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	1	3	4	4	4	4	4	1	1	1	4	4	1	4	102	Sedang		
28	Jigsaw 28	3	3	4	1	2	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	1	3	3	3	3	3	101	Sedang			
29	Jigsaw 29	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	2	4	4	4	4	3	111	Sedang			
30	Jigsaw 30	3	2	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	2	2	1	2	4	4	4	3	115	Tinggi		

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	Total	Kategori	
31	Jigsaw 31	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	2	1	2	3	3	3	3	101	Sedang	
32	Jigsaw 32	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	4	2	110	Sedang			
33	Jigsaw 33	3	3	2	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	121	Tinggi		
34	Jigsaw 34	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	138	Tinggi			
35	Jigsaw 35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	104	Sedang		
36	Jigsaw 36	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	2	3	2	3	3	2	2	100	Sedang	
37	Jigsaw 37	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	104	Sedang		
38	Jigsaw 38	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	100	Sedang	
39	Jigsaw 39	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	107	Sedang	
40	Jigsaw 40	3	2	2	3	3	3	3	2	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	2	100	Sedang	
41	Jigsaw 41	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	1	2	2	2	1	3	3	4	4	113	Sedang
42	Jigsaw 42	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	96	Sedang		
43	Jigsaw 43	1	3	1	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	1	1	2	2	2	2	2	4	4	4	94	Rendah		
44	Jigsaw 44	4	2	2	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	3	4	4	113	Sedang	
45	Jigsaw 45	3	2	3	3	3	4	3	3	2	4	2	3	3	3	2	3	3	2	3	1	2	4	3	3	2	3	1	1	2	1	4	2	4	4	1	92	Rendah	
46	Jigsaw 46	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	2	2	3	4	4	4	121	Tinggi		
47	Jigsaw 47	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	4	4	116	Tinggi			
48	Jigsaw 48	2	2	2	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	1	1	2	2	2	4	4	4	4	97	Sedang		
49	Jigsaw 49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	101	Sedang		
50	Jigsaw 50	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	1	1	3	2	1	2	3	4	4	114	Sedang	
51	Jigsaw 51	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	1	2	2	2	2	2	3	3	3	104	Sedang		
52	Jigsaw 52	3	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	85	Rendah		
53	Jigsaw 53	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	103	Sedang		
54	Jigsaw 54	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	2	98	Sedang		
55	Jigsaw 55	4	3	2	3	3	3	4	3	2	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	4	1	3	2	4	2	2	4	4	4	111	Sedang	
56	Jigsaw 56	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	3	94	Rendah		
57	Jigsaw 57	3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	94	Rendah		
58	Jigsaw 58	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	Sedang		
59	Jigsaw 59	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	1	3	3	3	2	97	Sedang		
60	Jigsaw 60	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	104	Sedang		

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	Total	Kategori	
61	Jigsaw 61	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	101	Sedang						
62	Jigsaw 62	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	4	3	4	2	2	1	1	1	2	3	2	2	102	Sedang
63	Jigsaw 63	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	105	Sedang					
64	Jigsaw 64	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	3	116	Tinggi			
65	Jigsaw 65	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	1	2	2	2	3	1	3	2	117	Tinggi	
66	Jigsaw 66	3	4	2	3	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	1	1	3	2	2	2	4	4	2	103	Sedang		
67	Jigsaw 67	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	103	Sedang		
68	Jigsaw 68	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	3	108	Sedang		
69	Jigsaw 69	2	3	1	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	1	2	2	2	3	1	2	3	3	3	94	Rendah	
70	Jigsaw 70	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	1	3	4	4	4	122	Tinggi		
71	Jigsaw 71	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	109	Sedang				
72	Jigsaw 72	3	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	2	94	Rendah				

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	Total	Kategori
1	STAD 1	3	3	3	3	3	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	3	3	98	Sedang	
2	STAD 2	3	3	2	3	3	4	2	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	107	Sedang		
3	STAD 3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	130	Tinggi			
4	STAD 4	4	3	2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	123	Tinggi			
5	STAD 5	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	2	2	4	4	3	3	2	2	3	3	3	2	102	Sedang					
6	STAD 6	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	2	3	3	2	2	1	4	4	4	4	113	Sedang			
7	STAD 7	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2	2	4	3	2	2	4	4	4	4	117	Tinggi		
8	STAD 8	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	2	1	2	3	3	2	96	Sedang				
9	STAD 9	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	99	Sedang			
10	STAD 10	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	2	1	4	4	3	106	Sedang			
11	STAD 11	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	2	3	3	2	95	Sedang				
12	STAD 12	3	2	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	3	96	Sedang				
13	STAD 13	2	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	3	109	Sedang				
14	STAD 14	3	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	102	Sedang			
15	STAD 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	104	Sedang			
16	STAD 16	3	2	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	2	3	3	2	99	Sedang		
17	STAD 17	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	4	3	2	1	3	4	4	4	125	Tinggi	
18	STAD 18	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	3	1	97	Sedang			
19	STAD 19	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	1	3	3	3	3	102	Sedang		
20	STAD 20	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	99	Sedang			

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	Total	Kategori	
21	STAD 21	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	2	1	3	4	4	4	105	Sedang	
22	STAD 22	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	3	2	3	4	4	4	124	Tinggi
23	STAD 23	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	4	4	3	3	3	1	2	4	4	3	2	3	1	3	2	1	1	2	2	2	92	Rendah	
24	STAD 24	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	2	3	3	3	124	Tinggi	
25	STAD 25	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	1	2	2	2	1	1	3	3	3	3	3	100	Sedang				
26	STAD 26	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	108	Sedang			
27	STAD 27	3	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	1	1	2	1	1	2	2	3	3	92	Rendah	
28	STAD 28	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	106	Sedang			
29	STAD 29	4	4	3	4	1	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	2	2	4	1	1	4	3	4	4	119	Tinggi	
30	STAD 30	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	4	3	115	Tinggi	
31	STAD 31	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	102	Sedang			
32	STAD 32	3	2	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	4	3	2	4	2	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	92	Rendah		
33	STAD 33	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	3	3	2	2	94	Rendah	
34	STAD 34	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	1	3	3	3	4	3	106	Sedang		
35	STAD 35	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	4	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	1	4	2	1	1	2	3	4	1	92	Rendah	
36	STAD 36	3	2	2	2	4	3	3	4	3	4	2	3	3	3	1	4	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	1	2	3	3	4	101	Sedang			
37	STAD 37	1	1	2	4	3	3	2	2	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	3	2	2	1	3	4	4	4	4	107	Sedang		
38	STAD 38	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	100	Sedang		
39	STAD 39	3	3	3	1	3	4	2	1	4	1	1	3	3	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	3	3	3	1	1	1	1	1	4	4	4	2	86	Rendah	
40	STAD 40	3	3	2	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	2	4	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	4	2	2	4	1	2	3	3	2	90	Rendah	
41	STAD 41	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	2	2	1	3	3	3	3	114	Sedang		
42	STAD 42	4	2	3	4	4	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	2	2	2	4	4	3	4	4	4	3	2	1	3	2	2	2	3	3	3	1	101	Sedang	
43	STAD 43	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	3	3	2	4	4	4	3	3	1	1	3	3	1	3	4	4	3	104	Sedang	
44	STAD 44	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	1	2	3	3	2	96	Sedang		
45	STAD 45	3	2	4	3	2	3	3	4	2	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	1	3	4	4	4	113	Sedang	
46	STAD 46	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	111	Sedang		
47	STAD 47	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	3	2	97	Sedang		
48	STAD 48	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	102	Sedang			
49	STAD 49	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	102	Sedang			
50	STAD 50	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	1	4	4	4	4	4	4	4	128	Tinggi		

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	Total	Kategori	
51	STAD 51	3	2	3	4	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	1	1	1	2	1	2	2	3	1	100	Sedang
52	STAD 52	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	2	102	Sedang
53	STAD 53	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	100	Sedang		
54	STAD 54	3	3	1	2	3	4	3	2	3	4	3	4	4	4	3	4	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	2	100	Sedang		
55	STAD 55	3	1	4	2	4	3	3	3	3	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	2	4	2	2	2	2	3	3	106	Sedang		
56	STAD 56	3	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	1	1	3	3	3	3	3	1	4	1	2	1	2	4	4	1	89	Rendah	
57	STAD 57	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	2	2	3	3	3	4	4	2	115	Tinggi	
58	STAD 58	3	2	2	2	4	3	2	3	2	4	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	98	Sedang		
59	STAD 59	3	2	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	2	1	2	1	2	1	1	3	3	3	98	Sedang	
60	STAD 60	3	2	2	4	3	4	4	1	3	4	3	3	3	4	2	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	3	4	3	2	2	4	3	4	4	110	Sedang	
61	STAD 61	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	92	Rendah		
62	STAD 62	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	103	Sedang		
63	STAD 63	3	2	2	1	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	2	4	1	1	4	4	4	3	3	1	2	2	2	1	2	2	3	1	93	Rendah
64	STAD 64	2	3	2	3	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	2	4	4	4	3	3	3	2	3	3	2	1	3	3	3	102	Sedang	
65	STAD 65	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	1	2	3	2	2	3	2	2	1	101	Sedang	
66	STAD 66	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	122	Tinggi
67	STAD 67	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	1	2	3	3	2	95	Sedang		
68	STAD 68	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	3	3	3	99	Sedang	
69	STAD 69	3	2	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	1	1	1	1	2	3	3	3	97	Sedang
70	STAD 70	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	102	Sedang	
71	STAD 71	3	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	4	4	3	120	Tinggi		
72	STAD 72	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	86	Rendah	

Statistics

Kecerdasan Emosional

N	Valid	144
	Missing	0
Mean	105,09	
Std. Deviation	9,973	
Minimum	85	
Maximum	138	

Kecerdasan Emosional

	Frequency	Percent	Valid	Cumulative
			Percent	Percent
Valid	Rendah	20	13,9	13,9
	Sedang	97	67,4	81,3
	Tinggi	27	18,8	100,0
	Total	144	100,0	100,0

Kecerdasan Emosional Kelompok STAD

	Frequency	Percent	Valid	Cumulative
			Percent	Percent
Valid	Rendah	11	13,8	15,3
	Sedang	49	61,3	83,3
	Tinggi	12	15,0	100,0
	Total	72	90,0	100,0
Missing	System	8	10,0	
Total		80	100,0	

Kecerdasan Emosional Kelompok Jigsaw

	Frequency	Percent	Valid	Cumulative
			Percent	Percent
Valid	Rendah	9	11,3	12,5
	Sedang	48	60,0	79,2
	Tinggi	15	18,8	20,8
	Total	72	90,0	100,0
Missing	System	8	10,0	
Total		80	100,0	

DATA KECAKAPAN HIDUP

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44	X45	X46	X47	Hasil	Emosi
1	Jigsaw1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	125	2	
2	Jigsaw2	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	154	2
3	Jigsaw3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	155	1			
4	Jigsaw4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	2	2	2	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	158	2			
5	Jigsaw5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	134	3			
6	Jigsaw6	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	2	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	144	2		
7	Jigsaw7	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	160	2				
8	Jigsaw8	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	4	2	3	2	2	3	4	2	2	4	4	3	3	4	2	2	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	144	3				
9	Jigsaw9	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	187	2			
10	Jigsaw10	3	3	3	4	2	4	4	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	3	3	2	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	152	3			
11	Jigsaw11	4	2	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	2	2	3	3	2	2	3	3	3	3	128	2			
12	Jigsaw12	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	134	2				
13	Jigsaw13	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	147	2			
14	Jigsaw14	4	3	3	2	3	3	3	3	2	2	2	3	3	2	4	3	4	4	4	2	2	3	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	142	2			
15	Jigsaw15	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	137	3		
16	Jigsaw16	3	2	2	3	3	3	4	3	4	2	2	3	3	2	2	1	2	2	3	4	3	2	2	3	4	4	3	4	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	2	133	2			
17	Jigsaw17	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	170	2			
18	Jigsaw18	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	142	1			
19	Jigsaw19	4	2	3	3	4	3	4	3	3	3	4	2	4	3	3	4	4	4	3	2	2	4	3	4	2	2	2	4	4	2	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	146	2				
20	Jigsaw20	4	2	3	3	4	4	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	139	3				
21	Jigsaw21	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	148	3				
22	Jigsaw22	4	3	4	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	172	2				
23	Jigsaw23	4	3	4	4	2	3	4	4	3	4	2	3	3	3	4	2	2	2	2	2	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	94	2			
24	Jigsaw24	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	1	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	172	3			
25	Jigsaw25	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	151	2			
26	Jigsaw26	4	3	3	4	2	3	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	2	2	3	4	4	3	4	3	3	3	2	1	2	4	4	3	2	2	4	3	3	4	3	3	4	3	134	2			
27	Jigsaw27	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	123	2			
28	Jigsaw28	4	4	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	135	2			
29	Jigsaw29	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	174	2			
30	Jigsaw30	3	3	2	3	4	3	4	2	2	2	3	2	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	4	2	2	3	2	2	5	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	160	3			
31	Jigsaw31	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	128	2			
32	Jigsaw32	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	109	2			

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44	X45	X46	X47	Hasil	Emosi
33	Jigsaw 33	3	3	3	2	2	3	4	4	4	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	4	4	4	2	3	4	131	3			
34	Jigsaw 34	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	130	3					
35	Jigsaw 35	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	151	2						
36	Jigsaw 36	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	117	2							
37	Jigsaw 37	3	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	4	3	4	2	3	2	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	188	2						
38	Jigsaw 38	3	2	3	3	2	2	3	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	3	2	1	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	3	4	3	4	3	128	2							
39	Jigsaw 39	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	3	3	1	2	1	2	4	4	2	4	2	2	3	2	2	3	4	2	1	1	3	2	2	2	97	2					
40	Jigsaw 40	3	2	2	2	3	2	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	1	2	1	2	4	4	2	4	2	2	3	2	2	3	4	2	1	1	3	2	2	2	96	2				
41	Jigsaw 41	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	169	2						
42	Jigsaw 42	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	139	2							
43	Jigsaw 43	4	2	2	3	3	3	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	4	4	4	4	2	3	2	3	2	3	2	1	2	2	2	1	2	2	3	2	2	2	2	153	1						
44	Jigsaw 44	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	2	2	3	4	4	2	2	4	3	4	4	4	133	2						
45	Jigsaw 45	3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	2	4	3	3	2	2	3	2	2	4	2	2	3	2	3	2	4	3	1	2	2	4	3	2	3	3	2	3	3	129	1								
46	Jigsaw 46	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	164	3								
47	Jigsaw 47	4	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	131	3										
48	Jigsaw 48	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	3	3	2	2	2	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	2	2	4	3	3	3	181	2								
49	Jigsaw 49	4	3	4	3	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	124	2							
50	Jigsaw 50	4	4	4	5	4	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	4	4	2	2	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	155	2								
51	Jigsaw 51	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	2	3	2	4	3	3	3	3	2	3	3	2	3	2	2	4	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	2	3	2	148	2						
52	Jigsaw 52	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	1	2	2	2	2	1	3	2	1	1	3	1	1	1	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	154	1						
53	Jigsaw 53	2	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	3	2	3	2	4	2	2	2	3	3	2	2	4	2	2	2	3	116	2								
54	Jigsaw 54	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	122	2							
55	Jigsaw 55	4	2	2	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	2	2	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132	2							
56	Jigsaw 56	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	3	93	1						
57	Jigsaw 57	2	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	168	1							
58	Jigsaw 58	2	2	3	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	2	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	124	2							
59	Jigsaw 59	4	2	3	3	4	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3	3	4	4	2	3	2	3	3	2	2	3	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	3	146	2							
60	Jigsaw 60	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	120	2							
61	Jigsaw 61	2	3	3	3	4	3	2	3	2	2	2	3	2	2	3	4	3	2	4	4	3	4	4	2	4	4	3	4	3	2	2	2	3	3	4	4	3	3	120	2									
62	Jigsaw 62	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	114	2								
63	Jigsaw 63	2	3	2	4	4	4	4	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	127	2								
64	Jigsaw 64	3	3	3	3	3	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	2	2	2	4	4	3	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	121	3							
65	Jigsaw 65	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	126	3						
66	Jigsaw 66	2	2	3	3	4	3	2	3	3	4	2	2	3	2	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	131	2						
67	Jigsaw 67	2	3	3	3	4	3	2	3	2	3	3	2	3	2	2	3	3	3	2	4	3	3	2	4	3	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	2	3	4	130	2						
68	Jigsaw 68	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	140	2							
69	Jigsaw 69	3	3	2	2	4	3	2	3	2	2	2	3	2	3	2	3	2	3	3	2	2	4	3	2	2	4	3	2	2	2	4	3	2	2	4	3	3	3	2	2	105	1							
70	Jigsaw 70	4	4	3	4	4	4	4																																										

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44	X45	X46	X47	Hasil	Emosi
1	STAD 1	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	139	2							
2	STAD 2	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	2	3	4	4	3	4	3	166	2									
3	STAD 3	4	3	4	4	2	4	4	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	131	3										
4	STAD 4	4	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	2	4	3	3	3	2	3	4	4	4	3	3	2	3	4	4	4	4	4	4	4	141	3										
5	STAD 5	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	4	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	2	186	2											
6	STAD 6	3	2	3	2	2	4	4	4	2	2	2	2	2	4	4	4	4	3	3	3	3	3	2	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	135	2										
7	STAD 7	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	117	3										
8	STAD 8	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	3	2	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	154	2										
9	STAD 9	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	146	2										
10	STAD 10	3	3	2	2	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	2	2	4	3	2	3	2	4	4	3	5	2	3	4	2	3	3	4	3	4	3	154	2										
11	STAD 11	3	3	3	3	2	2	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	140	2										
12	STAD 12	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	4	4	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	162	2										
13	STAD 13	3	2	3	4	4	4	2	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	1	2	1	2	2	3	2	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	141	2									
14	STAD 14	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	2	3	2	3	2	3	2	2	2	4	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	134	2										
15	STAD 15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	178	2										
16	STAD 16	2	3	3	2	3	3	3	2	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	3	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	119	2										
17	STAD 17	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	152	3										
18	STAD 18	4	4	4	3	4	4	3	3	2	2	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	3	4	2	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	157	2										
19	STAD 19	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	154	2										
20	STAD 20	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	146	2										
21	STAD 21	3	2	2	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	2	3	2	2	3	4	3	3	4	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	173	2										
22	STAD 22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	142	3										
23	STAD 23	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	155	1										
24	STAD 24	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	145	3										
25	STAD 25	4	3	2	3	4	4	4	3	2	2	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	2	2	4	4	4	2	3	2	4	3	2	4	3	4	3	4	4	162	2										
26	STAD 26	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	2	2	2	2	3	3	4	4	2	2	3	4	4	2	3	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	4	2	149	2										
27	STAD 27	4	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	182	1										
28	STAD 28	3	2	3	2	3	3	4	2	2	3	3	2	2	3	4	4	4	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	152	2										
29	STAD 29	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143	3										
30	STAD 30	3	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	2	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	143	3										
31	STAD 31	4	2	3	2	3	3	4	2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	4	4	3	3	3	1	3	3	3	2	2	2	3	3	2	2	2	152	2								
32	STAD 32	4	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	159	1										

No.	Nama	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	X26	X27	X28	X29	X30	X31	X32	X33	X34	X35	X36	X37	X38	X39	X40	X41	X42	X43	X44	X45	X46	X47	Hasil	Emosi
33	STAD 33	4	3	3	4	3	5	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	142	1										
34	STAD 34	4	3	2	4	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	187	2										
35	STAD 35	4	3	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	2	3	2	4	4	2	4	3	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	144	1											
36	STAD 36	3	2	2	4	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	2	3	3	3	4	2	3	2	2	3	2	2	3	3	3	3	3	172	2											
37	STAD 37	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	143	2											
38	STAD 38	1	2	2	2	3	3	3	2	2	2	3	2	2	2	2	3	3	3	2	2	2	4	2	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	138	2											
39	STAD 39	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	142	1											
40	STAD 40	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	1	1	1	2	2	2	4	2	1	2	3	2	1	2	2	3	2	1	2	144	1										
41	STAD 41	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	163	2											
42	STAD 42	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	138	2											
43	STAD 43	3	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	118	2											
44	STAD 44	4	2	4	3	4	3	4	4	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	4	3	2	4	4	2	2	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	160	2											
45	STAD 45	3	3	2	3	2	3	3	2	2	2	3	2	2	2	3	2	2	2	4	2	3	4	2	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	4	2	3	2	125	2										
46	STAD 46	2	2	2	3	3	4	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	175	2											
47	STAD 47	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	134	2											
48	STAD 48	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	132	2											
49	STAD 49	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	150	2											
50	STAD 50	4	2	2	2	4	4	3	4	4	2	4	3	4	2	2	3	3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	3	169	3											
51	STAD 51	4	3	4	3	4	4	4	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	2	4	2	3	4	4	4	4	4	4	3	2	4	2	4	4	4	4	4	130	2											
52	STAD 52	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	105	2												
53	STAD 53	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	2	1	2	2	3	3	2	2	2	2	2	3	1	2	4	4	2	2	2	4	3	2	3	2	128	2									
54	STAD 54	3	2	3	4	4	3	3	3	2	2	2	2	3	2	1	1	2	1	4	3	4	2	2	3	2	2	4	4	2	1	1	2	1	2	1	2	3	1	2	2	179	2							
55	STAD 55	2	3	4	3	2	4	4	2	3	2	2	3	4	2	2	2	2	3	3	1	1	3	2	4	4	2	2	4	4	4	2	4	2	4	2	2	153	2											
56	STAD 56	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	2	4	2	2	2	2	2	1	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	122	1									
57	STAD 57	4	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	147	3											
58	STAD 58	3	2	3	3	3	4	4	3	3	2	3	2	3	2	2	3	2	2	3	2	4	4	4	2	3	2	2	4	3	2	2	2	3	3	2	3	2	147	2										
59	STAD 59	4	3	3	4	4	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	132	2											
60	STAD 60	3	2	2	2	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	3	3	3	2	142	2											
61	STAD 61	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	4	4	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	143	1												
62	STAD 62	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	3	3	3	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	159	2												
63	STAD 63	2	3	2	3	3	3	2	3	4	2	3	3	4	4	2	4	2	1	2	1	1	3	4	2	2	4	4	2	1	4	1	3	4	3	3	2	155	1											
64	STAD 64	3	2	2	2	3	3	4	2	2	1	1	3	3	1	2	2	2	3	3	1	2	4	3	1	4	3	3	4	4	4	1	1	2	4	2	2	2	4	3	3	4	4	145	2					
65	STAD 65	3	3	2	3	4	4	3	2	2	2	3	3	2	2	2	2	4	4	3	2	2	3	2	2	3	4	3	2	2	4	4	3	2	3	3	2	2	2	2	182	2								
66	STAD 66	2	2	2	2	4	3	4	4	2	3	4	2	2	4	2	4	4	4	2	2	1	1	3	3	4	3	4	4	4	4	1	1	2	2	2	4	4	4	2	2	2	147	3						
67	STAD 67	3	2	4	4	3	2	3	3	3	3	3	3	2	2	2	3	2	4	2	2	3	2	1	4	4	2	4	4	2	4	4	4	2	4	4	2	2	2	135	2									
68	STAD 68	4	3	3	4	3	3	2	2	2	3	3	4	3	3	3	2	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	152	2											
69	STAD 69	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	125	2												
70	STAD 70	3	2	2	2	3	3	3	2	2	2	2	2	4	3	2	1	2	2	3	3	4	2	2	2	2	4	3	2	2	2	2	2	2	2	2	180	2												
71	STAD 71	3	2	4	3	4	4	4	1	3	3	2	4	3	2	2	3	3	2	2	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	163	3												
72	STAD 72	3	2	3	3	3	4	4	3	3	3	2	2	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	115	1											

Descriptive Statistics
Hasil Tes Kecakapan Hidup

Dependent Variable: Kecakapan Hidup

Model Pembelajaran	Kecerdasan Emosional	Mean	Std. Deviation	N
<i>Jigsaw</i>	Rendah	127,22	16,037	9
	Sedang	147,96	13,953	48
	Tinggi	161,60	18,852	15
	Total	148,21	17,936	72
<i>STAD</i>	Rendah	116,09	19,644	11
	Sedang	138,47	17,856	49
	Tinggi	160,17	12,474	12
	Total	138,67	21,240	72
Total	Rendah	121,10	18,538	20
	Sedang	143,16	16,658	97
	Tinggi	160,96	16,054	27
	Total	143,44	20,165	144

Lampiran 6. Uji Prasyarat

UJI NORMALITAS

Tests of Normality							
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.		Statistic	df	Sig.
Standardized Residual for Kecakapan_Hidup	,076	144	,200		,980	144	,154

a. Lilliefors Significance Correction

UJI HOMOGENITAS

Levene's Test of Equality of Error Variances^{a,b}

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Kecakapan Hidup	Based on Mean	1,789	5	138	,119
	Based on Median	1,282	5	138	,275
	Based on Median and with adjusted df	1,282	5	123,623	,276
	Based on trimmed mean	1,741	5	138	,129

Tests the null hypothesis that the error variance of the dependent variable is equal across groups.

a. Dependent variable: Kecakapan Hidup

b. Design: Intercept + Model_Pembelajaran + Kecerdasan_Emosional + Model_Pembelajaran * Kecerdasan_Emosional

Lampiran 7. Uji Hipotesis dan Uji Lanjut

UJI HIPOTESIS

Tests of Between-Subjects Effects

Dependent Variable: Kecakapan Hidup

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	21089,585 ^a	5	4217,917	15,707	,000
Intercept	1843721,516	1	1843721,516	6865,848	,000
Model_Pembelajaran	1236,736	1	1236,736	4,605	,034
Kecerdasan_Emosional	17513,291	2	8756,646	32,609	,000
Model_Pembelajaran * Kecerdasan_Emosional	388,058	2	194,029	,723	,487
Error	37057,852	138	268,535		
Total	3020849,000	144			
Corrected Total	58147,437	143			

a. R Squared = ,363 (Adjusted R Squared = ,340)

UJI LANJUT

a. Hipotesis Pertama

Model Pembelajaran

Pairwise Comparisons

Dependent Variable: Kecakapan Hidup

(I) Model	(J) Model	Mean Difference (I-J)	95% Confidence Interval for Difference ^b			
			Std. Error	Sig. ^b	Lower Bound	Upper Bound
<i>Jigsaw</i>	<i>STAD</i>	7,351*	3,425	,034	,578	14,124
<i>STAD</i>	<i>Jigsaw</i>	-7,351*	3,425	,034	-14,124	-,578

Based on estimated marginal means

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

b. Adjustment for multiple comparisons: Least Significant Difference (equivalent to no adjustments).

b. Hipotesis Kedua

Kecerdasan Emosional

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Kecakapan Hidup

Tukey HSD

(I)	(J)	Mean	95% Confidence		
			Std. Error	Sig.	Interval
Kecerdasan Emosional	Kecerdasan Emosional	Difference (I-J)			Lower Bound
Rendah	Sedang	-22,06*	4,024	,000	-31,60 -12,53
	Tinggi	-39,86*	4,835	,000	-51,32 -28,41
Sedang	Rendah	22,06*	4,024	,000	12,53 31,60
	Tinggi	-17,80*	3,566	,000	-26,25 -9,35
Tinggi	Rendah	39,86*	4,835	,000	28,41 51,32
	Sedang	17,80*	3,566	,000	9,35 26,25

Based on observed means.

The error term is Mean Square(Error) = 268,535.

*. The mean difference is significant at the ,05 level.

Lampiran 8. Modul Ajar *Jigsaw*

MODUL AJAR PJOK

Informasi Umum	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	Mustofa Kamal Husaini, S.Pd.
Nama Institusi	SMK N 1 Tempel
Fase/Kelas	E/X
Materi	Permainan Bola Voli
Alokasi Waktu	9 JP (3 Pertemuan)
B. Kompetensi Awal	Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola voli.
C. Profil Pelajar Pancasila	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong
D. Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Bola Voli • Balon • Lapangan • Cone
E. Target Peserta Didik	Peserta didik regular : 36 Peserta didik
F. Model Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka, Kooperatif <i>Jigsaw</i>

Kompetensi Inti	
A. Tujuan Pembelajaran	<p>Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola voli (passing atas, passing bawah, servis bawah) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik - Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga permainan bola voli (passing atas, passing bawah, servis bawah) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.

B. Assesmen pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tes tulis) • Keterampilan (unjuk kerja) • Sikap (mandiri dan bekerja sama)
C. Pemahaman Bermakna	Kemampuan peserta didik untuk mempraktikan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan bola voli dengan lebih baik. Tujuan peserta didik belajar permainan bola voli tidak hanya untuk pengembangan keterampilan berolahraganya saja, melainkan dikembangkan pada keterkaitan gerak dengan kemampuan peserta didik berperilaku, berpikir, merasa, dan berinteraksi dengan sesama peserta didik.
D. Pertanyaan Pemantik	Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dan bermain bola voli?
E. Kegiatan Pembelajaran	
Pertemuan 1	
1. Pendahuluan (15 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan. 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran. 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: teknik dasar keterampilan gerak spesifik voli (passing atas, passing bawah, servis bawah). 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik voli yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game. 	
2. Kegiatan Inti (90 Menit) <p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran <i>Jigsaw</i> yang akan digunakan. 2) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok (kelompok asal) yang masing masing kelompok beranggotakan 6 orang. 	

- 3) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas gerak spesifik passing atas, passing bawah, servis bawah baik melalui vidio pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 4) Guru membagi anggota kelompok asal ke dalam sub-bahasan :
- 2 orang mempelajari passing atas
 - 2 orang mempelajari passing bawah
 - 2 orang mempelajari servis bawah
- 5) Peserta didik dengan sub-bahasan yang sama dari masing masing kelompok membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli
- 6) Peserta didik melakukan diskusi bersama kelompok ahli dalam waktu tertentu untuk membahas materi sesuai dengan sub bahasan yang diperolehnya.
- 7) Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi dan juga alat bantu menganalisis gerakan.
- 8) Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik passing atas, passing bawah, servis bawah yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari internet.
- 9) Peserta didik bersama kelompoknya mengamati dan menganalisis secara berulang-ulang aktivitas gerak spesifik, passing atas, passing bawah, dan servis bawah.
- 10) Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
- 11) Peserta didik kembali ke kelompok asal untuk mempresentasikan sub bab yang sudah dipelajarinya.
- 12) Anggota yang mendapatkan materi servis bawah menjelaskan kepada anggota kelompok asal dan hasil diskusinya diajarkan dan dipraktikkan oleh anggota kelompok. Selain itu bertugas untuk mengevaluasi gerakan teman-temannya.
- Aktivitas pembelajaran :
- Teknik dasar spesifik servis bawah
- Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.
- 3. Kegiatan Penutup (15 menit)**
- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
 - 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
 - 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas permaianan bola voli servis bawah.
 - 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
 - 5) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: teknik dasar keterampilan gerak spesifik passing atas dan passing bawah.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik voli yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Peserta didik bersama kelompok asal pada pertemuan sebelumnya melanjutkan diskusi dan mempraktikkan passing atas dan passing bawah.
- 2) Anggota yang mendapatkan materi passing atas dan passing bawah menjelaskan kepada anggota kelompok asal dan hasil diskusinya diajarkan dan diperaktikkan oleh anggota kelompok. Selain itu bertugas untuk mengevaluasi gerakan teman-temannya.

Aktivitas pembelajaran :

- Teknik dasar spesifik passing atas
- Teknik dasar spesifik passing bawah

- 3) Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik passing atas dan passing bawah, yang telah diajarkan oleh tim ahli dan yang diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari internet.
- 4) Peserta didik bersama kelompok mengamati dan menganalisis secara berulang-ulang aktivitas gerak spesifik passing atas dan passing bawah. Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.

- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas permainan bola voli.
- 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 5) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 3

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: teknik dasar keterampilan gerak spesifik passing atas, passing bawah, dan servis bawah dalam sebuah permainan sederhana.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik voli yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok asal
- 2) Guru memberikan permainan bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan aktivitas keterampilan gerak passing atas, passing bawah, servis bawah.
- 3) Kelompok yang tidak bermain diberikan tugas untuk menganalisis dan mengevaluasi keterampilan gerak kelompok yang sedang bermain.
- 4) Antar kelompok saling memberikan evaluasi dan masukan kepada kelompok yang lainnya.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas permaianan bola voli.
- 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 5) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

(a) Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna? 2. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai? 3. Apakah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik? 4. Apakah model/pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif? 5. Apakah media/bahan/alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif? 6. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik?
(b) Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesan kamu selama proses pembelajaran? 2. Adakah hal menarik yang kamu dapat saat pembelajaran ini? 3. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembelajaran? 4. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran?

MODUL AJAR PJOK

Informasi Umum

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	Mustofa Kamal Husaini, S.Pd.
Nama Institusi	SMK N 1 Tempel
Fase/Kelas	E/X
Materi	Atletik Tolak Peluru
Alokasi Waktu	6 JP (2 Pertemuan)

B. Kompetensi Awal	Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai olahraga atletik melalui nomor lempar sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
C. Profil Pelajar Pancasila	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran tolak peluru.
D. Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Bola voli/futsal • Bola softball • Peluru • Sector tolak peluru • Lapangan • Cone
E. Target Peserta Didik	Peserta didik regular : 36 Peserta didik
F. Model Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka, Kooperatif <i>Jigsaw</i>

Kompetensi Inti	
A. Tujuan Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan: <ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional salah satu gaya tolak peluru (memegang peluru, awalan, menolak, dan sikap akhir) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik - Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga salah satu gaya tolak peluru (memegang peluru, awalan, menolak, dan sikap akhir) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
B. Assesmen pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tes tulis) • Keterampilan (praktik) • Sikap (mandiri dan bekerja sama)
C. Pemahaman Bermakna	Setelah peserta didik melakukan pembelajaran aktivitas gerak spesifik tolak peluru, manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?
D. Pertanyaan Pemantik	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai gerak memegang peluru, awalan tolakan, menolak peluru, dan gerak akhir dalam tolak peluru?

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas rangkaian gerak tolak peluru.
8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik tolak peluru yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran *Jigsaw* yang akan digunakan.
2. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sebagai kelompok asal yang masing masing kelompok beranggotakan 6 orang.
3. Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
4. Guru membagi anggota kelompok asal ke dalam sub-bahasan:
 - 2 orang mempelajari tolak peluru gaya ortodoks
 - 2 orang mempelajari tolak peluru gaya obriens
 - 2 orang mempelajari tolak peluru gaya spin
5. Peserta didik dengan sub-bahasan yang sama dari masing masing kelompok membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
6. Peserta didik diskusi bersama dengan kelompok ahli dalam waktu tertentu untuk membahas atau mencari informasi terkait dengan sub-bahasan yang diperolehnya.
7. Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi dan juga alat bantu menganalisis gerakan.
8. Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari internet.
9. Peserta didik bersama kelompoknya mengamati dan menganalisis secara

berulang-ulang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru.

10. Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
11. Peserta didik kembali ke kelompok asal untuk mempresentasikan sub-bahasan yang dipelajarinya.
12. Peserta didik dalam kelompok asal mendiskusikan mana gaya tolak peluru yang dianggap paling efektif untuk menghasilkan tolakan yang jauh.
13. Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai kekurangan dan kelebihan masing masing gaya dalam tolak peluru.
14. Setiap kelompok melakukan presentasi dihadapan kelompok yang lain terkait dengan salah satu gaya yang dipilih yang paling efektif menurut kelompoknya dan alasan memilih gaya tersebut.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru mengumpulkan peserta didik.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas tolak peluru.
4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
5. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah

proses pembelajaran.

- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas mempraktikkan rangkaian gerak tolak peluru.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik tolak peluru yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 9) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin pemanasan.
- 10) Guru memberikan sebuah pemanasan untuk mengondisikan peserta didik ke dalam materi pembelajaran dalam bentuk games.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok asal pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 3) Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dan dipelajari melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari internet.
- 4) Peserta didik bersama kelompoknya mengamati dan menganalisis secara berulang-ulang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru sesuai gaya yang telah disepakati oleh kelompoknya.
- 5) Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
- 6) Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai kekurangan dalam melakukan gerakan tolak peluru.
- 7) Peserta didik mendiskusikan bersama kelompoknya bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat melakukan rangkaian gerakan tolak peluru.
- 8) Peserta didik melakukan perbaikan rangkaian gerakan tolak peluru sesuai dengan hasil evaluasi kelompoknya.
- 9) Secara bergantian setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempraktikkan gerakan tolak peluru.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.

<p>3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas tolak peluru.</p> <p>4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas gerak spesifik tolak peluru hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.</p> <p>5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.</p> <p>6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula</p>	
Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna? 2. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai? 3. Apakah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik? 4. Apakah model/pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif? 5. Apakah media/bahan/alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif? 6. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik?
Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesan kamu selama proses pembelajaran? 2. Adakah hal menarik yang kamu dapat saat pembelajaran ini? 3. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembelajaran? 4. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran?

MODUL AJAR PJOK

Informasi Umum

A. Identitas Modul

Nama Penyusun	Mustofa Kamal Husaini, S.Pd.
Nama Institusi	SMK N 1 Tempel
Fase/Kelas	E/X
Materi	Kebugaran Jasmani
Alokasi Waktu	9 JP (3 Pertemuan)
B. Kompetensi Awal	Peserta didik telah mengetahui dan mempraktikkan beberapa komponen kebugaran jasmani dan bentuk latihannya sesuai kreativitas yang dimilikinya
C. Profil Pelajar Pancasila	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui

	proses pembelajaran kebugaran jasmani.
D. Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Soundsystem • Lapangan • Handphone • Proyektor
E. Target Peserta Didik	Peserta didik regular : 36 Peserta didik
F. Model Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka, Kooperatif <i>Jigsaw</i> , blended learning

Kompetensi Inti	
A. Tujuan Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan mengevaluasi aktivitas latihan kebugaran jasmani dan pengukuran hasilnya sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki.
B. Assesmen pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tes tulis) • Keterampilan (praktik) • Sikap (mandiri dan bekerja sama)
C. Pemahaman Bermakna	Setelah peserta didik melakukan pembelajaran kebugaran jasmani, manfaat apakah yang dirasakan? Dan dapatkah pengalaman belajar ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
D. Pertanyaan Pemantik	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas latihan kebugaran jasmani dan mengetahui derajat kebugaran jasmani?
E. Kegiatan Pembelajaran	
Pertemuan 1	
1. Pendahuluan (15 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran. 5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. 6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran. 7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas latihan dan pengukuran kebugaran jasmani. 8. Guru menjelaskan teknik asesmen yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. 	

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran *Jigsaw* yang akan digunakan.
2. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sebagai kelompok asal yang masing masing kelompok beranggotakan 6 orang.
3. Peserta didik menyimak informasi terkait dengan latihan kebugaran jasmani dan pengukurannya dalam Tes Kebugaran Jasmani Peserta didik Indonesia.
4. Guru membagi anggota kelompok asal ke dalam sub-bahasan:
 - 1 orang mempelajari Hand and Eye Coordination Test
 - 1 orang mempelajari vertical jump
 - 1 orang mempelajari T test
 - 1 orang mempelajari Hand Touch Reaction test
 - 1 orang mempelajari Dipping test
 - 1 orang mempelajari Beep test
5. Peserta didik dengan sub-bahasan yang sama dari masing masing kelompok membentuk kelompok baru yang disebut kelompok ahli.
6. Peserta didik diskusi bersama dengan kelompok ahli dalam waktu tertentu untuk membahas atau mencari informasi terkait dengan sub-bahasan yang diperolehnya.
7. Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi.
8. Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
9. Peserta didik kembali ke kelompok asal untuk mempresentasikan sub-bahasan yang dipelajarinya.
10. Peserta didik dalam kelompok asal mendiskusikan bagaimana pengukuran dalam tes kebugaran jasmani yang akan dilakukan.
11. Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok .

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru mengumpulkan peserta didik.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan guru menyampaikan salam.

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: pengukuran kebugaran jasmani menggunakan instrumen Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia (TKSI).
8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
9. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin pemanasan.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok asal pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru menjelaskan mekanisme dalam pelaksanaan Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia.
3. Guru meminta peserta didik untuk melaksanakan keseluruhan instrumen Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia.
4. Peserta didik diminta untuk mencatat hasil tesnya
5. Hasil tes kemudian didiskusikan bersama kelompoknya

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Guru menugaskan peserta didik untuk mempersiapkan presentasi terkait dengan hasil tes kebugaran dan upaya perbaikannya
4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan guru menyampaikan salam.
5. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi

peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 3

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: presentasi hasil dari tes kebugaran.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru meminta peserta didik untuk duduk berdasarkan kelompoknya.
- 2) Guru membagi nomor urut presentasi kepada setiap kelompok.
- 3) Peserta didik mempresentasikan hasil tes kebugaran yang telah dilaluinya dan upaya untuk meningkatkannya.
- 4) Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan dan saran kepada kelompok yang sedang presentasi.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Guru mengumpulkan peserta didik.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru memberikan kesimpulan dalam pembelajaran.
- 4) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran.
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan guru menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna? 2. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai? 3. Apakah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik? 4. Apakah model/pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif? 5. Apakah media/bahan/alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif? 6. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik?
Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesan kamu selama proses pembelajaran? 2. Adakah hal menarik yang kamu dapat saat pembelajaran ini? 3. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembelajaran? 4. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran?

Lampiran 9. Modul Ajar *STAD*

MODUL AJAR PJOK

Informasi Umum	
A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	Mustofa Kamal Husaini, S.Pd.
Nama Institusi	SMK N 1 Tempel
Fase/Kelas	E/X
Materi	Permainan Bola Voli
Alokasi Waktu	9 JP (3 Pertemuan)
B. Kompetensi Awal	Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan bola voli.
C. Profil Pelajar Pancasila	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong
D. Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Bola Voli • Balon • Lapangan • Cone
E. Target Peserta Didik	Peserta didik regular : 36 Peserta didik
F. Model Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka, Kooperatif <i>STAD</i>

Kompetensi Inti	
A. Tujuan Pembelajaran	<p>Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional permainan bola voli (passing atas, passing bawah, servis bawah) dan melakukan pendalaman evaluatif tentang bagaimana teknik dasar yang dipelajari tersebut diterapkan dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik - Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga permainan bola voli (passing atas, passing bawah, servis bawah) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut dalam bentuk permainan sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.

B. Assesmen pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tes tulis) • Keterampilan (unjuk kerja) • Sikap (mandiri dan bekerja sama)
C. Pemahaman Bermakna	Kemampuan peserta didik untuk mempraktikan dan menganalisis gerak spesifik akan membantu peserta didik untuk melakukan permainan bola voli dengan lebih baik. Tujuan peserta didik belajar permainan bola voli tidak hanya untuk pengembangan keterampilan berolahraganya saja, melainkan dikembangkan pada keterkaitan gerak dengan kemampuan peserta didik berperilaku, berpikir, merasa, dan berinteraksi dengan sesama peserta didik.
D. Pertanyaan Pemantik	Mengapa perlu menguasai keterampilan gerak spesifik dan bermain bola voli?
F. Kegiatan Pembelajaran	
Pertemuan 1	
1. Pendahuluan (15 Menit) <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas. 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan. 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran. 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: teknik dasar keterampilan gerak spesifik bola voli (passing atas, passing bawah, servis bawah). 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik permainan bola voli yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game. 	
2. Kegiatan Inti (90 Menit) <p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok yang masing-masing kelompok beranggotakan 6 orang. 2) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas 	

- gerak spesifik passing atas, passing bawah, dan servis bawah baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 3) Peserta didik bersama kelompoknya mengamati dan menganalisis secara berulang-ulang aktivitas gerak spesifik servis bawah.
 - 4) Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi dan juga alat bantu menganalisis gerakan.
 - 5) Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik servis bawah yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari internet.
 - 6) Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
 - 7) Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai kekurangan dalam melakukan gerakan servis bawah.
 - 8) Peserta didik mendiskusikan bersama kelompoknya bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat melakukan rangkaian gerakan servis bawah.
 - 9) Peserta didik melakukan perbaikan rangkaian servis bawah sesuai dengan hasil evaluasi kelompoknya.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas permainan bola voli (servis bawah)
- 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 5) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.

- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: passing atas dan passing bawah bola voli.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik passing atas dan passing bawah yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok yang masing masing kelompok beranggotakan 6 orang (sesuai dengan kelompok pada pertemuan 1).
- 2) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas gerak spesifik passing atas dan passing bawah baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 3) Peserta didik bersama kelompoknya mengamati dan menganalisis secara berulang-ulang aktivitas gerak spesifik passing atas dan passing bawah.
- 4) Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi dan juga alat bantu menganalisis gerakan.
- 5) Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik passing atas dan passing bawah dalam permainan voli yang telah diperlihatkan melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari internet.
- 6) Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
- 7) Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai kekurangan dalam melakukan gerakan passing atas dan passing bawah (saling mengevaluasi).
- 8) Peserta didik mendiskusikan bersama kelompoknya bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat melakukan rangkaian gerakan passing atas dan passing bawah.
- 9) Peserta didik melakukan perbaikan rangkaian gerakan passing atas dan passing bawah sesuai dengan hasil evaluasi kelompoknya.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas

- pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas permainan bola voli (passsing atas dan passing bawah).
 - 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
 - 5) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 3

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat, bila ada peserta didik yang kurang sehat (sakit), maka guru meminta peserta didik tersebut untuk beristirahat di kelas.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: teknik dasar keterampilan gerak spesifik passsing atas, passing bawah, dan servis bawah.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik permainan bola voli yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 9) Dilanjutkan dengan pemanasan agar peserta didik terkondisikan dalam materi yang akan diajarkan dengan perasaan yang menyenangkan. Pemanasan dalam bentuk game.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 10) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok saat pertemuan pertama
- 11) Guru memberikan permainan bola voli dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi dengan menerapkan aktivitas keterampilan gerak passing atas, passing bawah, dan servis bawah.
- 12) Kelompok yang tidak bermain diberikan tugas untuk menganalisis dan mengevaluasi keterampilan gerak kelompok yang sedang bermain.
- 13) Antar kelompok saling memberikan evaluasi dan masukan kepada kelompok yang lainnya.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas permaianan bola voli.
- 4) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 5) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

(c) Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none">7. Apakah proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna?8. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai?9. Apakah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik?10. Apakah model/pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif?11. Apakah media/bahan/alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif?12. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik?
(d) Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none">5. Bagaimana kesan kamu selama proses pembelajaran?6. Adakah hal menarik yang kamu dapat saat pembelajaran ini?7. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembelajaran?8. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran?

MODUL AJAR PJOK**Informasi Umum****A. Identitas Modul**

Nama Penyusun	Mustofa Kamal Husaini, S.Pd.
Nama Institusi	SMK N 1 Tempel
Fase/Kelas	E/X
Materi	Atletik Tolak Peluru
Alokasi Waktu	6 JP (2 Pertemuan)

B. Kompetensi Awal	Peserta didik telah dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam berbagai olahraga atletik melalui nomor lempar sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki.
C. Profil Pelajar Pancasila	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran tolak peluru.
D. Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Bola voli/futsal • Bola softball • Peluru • Sector tolak peluru • Lapangan • Cone
E. Target Peserta Didik	Peserta didik regular : 36 Peserta didik
F. Model Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka, Kooperatif STAD, blended learning

Kompetensi Inti	
A. Tujuan Pembelajaran	Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan: <ul style="list-style-type: none"> - Mengevaluasi fakta, konsep, prinsip, dan prosedur dalam melakukan keterampilan gerak spesifik dan fungsional salah satu gaya tolak peluru (memegang peluru, awalan, menolak, dan sikap akhir) sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik - Mempraktikkan hasil evaluasi aktivitas jasmani dan olahraga salah satu gaya tolak peluru (memegang peluru, awalan, menolak, dan sikap akhir) dan mempraktekkan hasil evaluasi tersebut sesuai potensi dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik.
B. Assesmen pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tes tulis) • Keterampilan (praktik) • Sikap (mandiri dan bekerja sama)
C. Pemahaman Bermakna	Setelah peserta didik melakukan pembelajaran aktivitas gerak spesifik tolak peluru, manfaat apakah yang dirasakan olehnya? Dapatkah pengalaman pembelajaran ini diterapkan ke dalam kehidupan sehari-hari?
D. Pertanyaan Pemantik	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai gerak memegang peluru, awalan tolakan, menolak peluru, dan gerak akhir dalam tolak peluru?

E. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas rangkaian gerak tolak peluru.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik tolak peluru yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan.
2. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok yang masing masing kelompok beranggotakan 6 orang.
3. Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
4. Peserta didik dalam kelompok berdiskusi dan mencari informasi terkait dengan salah satu gaya tolak peluru yang dianggap paling efektif agar menghasilkan tolakan yang jauh.
5. Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi dan juga alat bantu menganalisis gerakan.
6. Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai kekurangan dan kelebihan masing masing gaya dalam tolak peluru.
7. Setiap kelompok melakukan presentasi dihadapan kelompok yang lain terkait dengan salah satu gaya yang dipilih yang paling efektif menurut kelompoknya dan alasan memilih gaya tersebut.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru mengumpulkan peserta didik.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan

- kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas tolak peluru.
 4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
 5. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

- 1) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
- 2) Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
- 3) Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
- 4) Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
- 5) Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
- 6) Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
- 7) Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas mempraktikkan rangkaian gerak tolak peluru.
- 8) Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas gerak spesifik tolak peluru yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
- 9) Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin pemanasan.
- 10) Guru memberikan sebuah pemanasan untuk mengondisikan peserta didik ke dalam materi pembelajaran dalam bentuk games.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

- 1) Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok pada pertemuan sebelumnya.
- 2) Peserta didik menyimak informasi dan peragaan materi tentang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, baik melalui video pembelajaran, gambar, maupun peragaan guru atau peserta didik.
- 3) Peserta didik mencoba aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru, yang telah didiskusikan pada pertemuan sebelumnya dan dipelajari melalui video pembelajaran, gambar, atau diperagakan oleh guru atau peserta didik, atau sumber dari

internet.

- 4) Peserta didik bersama kelompoknya mengamati dan menganalisis secara berulang-ulang aktivitas gerak spesifik memegang peluru, awalan, menolak peluru, dan gerak lanjutan tolak peluru sesuai gaya yang telah disepakati oleh kelompoknya.
- 5) Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya.
- 6) Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok mengenai kekurangan dalam melakukan gerakan tolak peluru.
- 7) Peserta didik mendiskusikan bersama kelompoknya bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang dilakukan saat melakukan rangkaian gerakan tolak peluru.
- 8) Peserta didik melakukan perbaikan rangkaian gerakan tolak peluru sesuai dengan hasil evaluasi kelompoknya.
- 9) Secara bergantian setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempraktikkan gerakan tolak peluru.

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

- 1) Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.
- 2) Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
- 3) Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran aktivitas tolak peluru.
- 4) Guru menugaskan peserta didik yang terkait dengan pembelajaran yang telah dilakukan untuk membaca dan membuat kesimpulan tentang aktivitas gerak spesifik tolak peluru hasilnya dijadikan sebagai tugas asesmen penugasan.
- 5) Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan menyampaikan salam.
- 6) Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Refleksi Guru

1. Apakah proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna?
2. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai?
3. Apakah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik?
4. Apakah model/pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif?
5. Apakah media/bahan/alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif?
6. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik?

Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesan kamu selama proses pembelajaran? 2. Adakah hal menarik yang kamu dapat saat pembelajaran ini? 3. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembelajaran? 4. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran?
-------------------------------	--

MODUL AJAR PJOK

Informasi Umum

A. Identitas Modul	
Nama Penyusun	Mustofa Kamal Husaini, S.Pd.
Nama Institusi	SMK N 1 Tempel
Fase/Kelas	E/X
Materi	Kebugaran Jasmani
Alokasi Waktu	9 JP (3 Pertemuan)
B. Kompetensi Awal	Peserta didik telah mengetahui dan mempraktikkan beberapa komponen kebugaran jasmani dan bentuk latihannya sesuai kreativitas yang dimilikinya
C. Profil Pelajar Pancasila	Profil Pelajar Pancasila yang dikembangkan pada Fase E adalah mandiri dan gotong royong yang ditunjukkan melalui proses pembelajaran kebugaran jasmani.
D. Sarana dan Prasarana	<ul style="list-style-type: none"> • Soundsystem • Lapangan • Handphone • Proyektor
E. Target Peserta Didik	Peserta didik regular : 36 Peserta didik
F. Model Pembelajaran	Pembelajaran Tatap Muka, Kooperatif <i>Jigsaw</i> , blended learning

Kompetensi Inti

A. Tujuan Pembelajaran	
	Pada akhir fase E peserta didik dapat menunjukkan kemampuan dalam mempraktikkan dan mengevaluasi aktivitas latihan kebugaran jasmani dan pengukuran hasilnya sesuai dengan potensi dan kreativitas yang dimiliki.
B. Assesmen pembelajaran	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan (tes tulis) • Keterampilan (praktik) • Sikap (mandiri dan bekerja sama)
C. Pemahaman	Setelah peserta didik melakukan pembelajaran kebugaran

Bermakna	jasmani, manfaat apakah yang dirasakan? Dan dapatkah pengalaman belajar ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari?
D. Pertanyaan Pemantik	Mengapa peserta didik perlu memahami dan menguasai aktivitas latihan kebugaran jasmani dan mengetahui derajat kebugaran jasmani?
E. Kegiatan Pembelajaran	
Pertemuan 1	
<p>1. Pendahuluan (15 Menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik. 2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing. 3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat. 4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran. 5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab. 6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran. 7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: aktivitas latihan dan pengukuran kebugaran jasmani. 8. Guru menjelaskan teknik asesmen yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap. <p>2. Kegiatan Inti (90 Menit)</p> <p>Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang metode pembelajaran yang akan digunakan. 2. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok yang masing masing kelompok beranggotakan 6 orang. 3. Peserta didik menyimak informasi terkait dengan kebugaran jasmani dari guru. 4. Peserta didik diminta untuk bekerja dengan kelompoknya untuk belajar tentang latihan dan pengukuran kebugaran jasmani 5. Peserta didik diperkenankan untuk menggunakan smartphone untuk mengeksplor materi. 6. Peserta didik dalam kelompok diminta untuk mempelajari instrumen Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia (TKSI). 7. Peserta didik yang dianggap mampu di dalam kelompok ditunjuk sebagai mentor bagi teman-temannya. 8. Peserta didik dalam kelompok mendiskusikan bagaimana pengukuran dalam tes kebugaran jasmani yang akan dilakukan. 9. Peserta didik bisa saling bertanya dan berdiskusi dengan teman satu kelompok. <p>Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.</p>	

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru mengumpulkan peserta didik.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan guru menyampaikan salam.

Pertemuan 2

1. Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk menyiapkan barisan di lapangan sekolah dan mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: pengukuran kebugaran jasmani menggunakan instrumen Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia (TKSI).
8. Guru menjelaskan teknik asesmen untuk kompetensi aktivitas pembelajaran yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.
9. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin pemanasan.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru membagi peserta didik menjadi 6 kelompok sesuai dengan kelompok asal pada pertemuan sebelumnya.
2. Guru menjelaskan mekanisme dalam pelaksanaan Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia.
3. Guru meminta peserta didik untuk melaksanakan keseluruhan instrumen Tes Kebugaran Peserta didik Indonesia bersama dengan kelompoknya.
4. Peserta didik diminta untuk mencatat hasil tesnya
5. Hasil tes kemudian didiskusikan bersama kelompoknya

Guru melakukan asesmen dan umpan balik selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Salah seorang peserta didik di bawah bimbingan guru melakukan gerakan pendinginan.

2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Guru menugaskan peserta didik untuk mempersiapkan presentasi terkait dengan hasil tes kebugaran dan upaya perbaikannya
4. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan guru menyampaikan salam.
5. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.

Pertemuan 3

1. Pendahuluan (15 Menit)

1. Guru mengucapkan salam atau selamat pagi kepada peserta didik.
2. Guru meminta salah seorang peserta didik untuk memimpin doa, dan peserta didik berdoa sesuai dengan agamanya masing-masing.
3. Guru memastikan bahwa semua peserta didik dalam keadaan sehat.
4. Guru memotivasi peserta didik untuk mengondisikan suasana belajar yang menyenangkan dengan mengajukan pertanyaan tentang manfaat olahraga bagi kesehatan dan kebugaran.
5. Guru mengecek penguasaan kompetensi yang sudah dipelajari sebelumnya, dengan cara tanya jawab.
6. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai peserta didik setelah proses pembelajaran.
7. Guru menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari yaitu: presentasi hasil dari tes kebugaran.
8. Guru menjelaskan teknik asesmen yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

2. Kegiatan Inti (90 Menit)

Langkah-langkah kegiatan pembelajaran inti dengan prosedur sebagai berikut:

1. Guru meminta peserta didik untuk duduk berdasarkan kelompoknya.
2. Guru membagi nomor urut presentasi kepada setiap kelompok.
3. Peserta didik mempresentasikan hasil tes kebugaran yang telah dilaluinya dan upaya untuk meningkatkannya.
4. Peserta didik dari kelompok lain memberikan tanggapan dan saran kepada kelompok yang sedang presentasi.

3. Kegiatan Penutup (15 menit)

1. Guru mengumpulkan peserta didik.
2. Guru dan peserta didik melakukan refleksi apa yang telah dicapai dan belum dicapai sesuai dengan tujuan yang ditetapkan secara umum dan kesalahan-kesalahan yang masih sering timbul saat melakukan aktivitas pembelajaran.
3. Guru memberikan kesimpulan dalam pembelajaran.
4. Guru menginformasikan kepada peserta didik, kelompok dan peserta didik yang paling baik penampilannya selama pembelajaran.

	<p>5. Berdoa dipimpin oleh salah satu peserta didik dan guru menyampaikan salam.</p> <p>6. Peserta didik kembali ke kelas yang dilakukan dengan tertib, dan bagi peserta didik yang bertugas mengembalikan peralatan ke tempat semula.</p>
Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah proses pembelajaran secara umum berlangsung dengan menarik, menyenangkan, menantang, dan bermakna? 2. Apakah tujuan pembelajaran dapat tercapai? 3. Apakah materi pembelajaran tersampaikan dengan baik? 4. Apakah model/pendekatan/strategi/metode pembelajaran yang digunakan sudah efektif? 5. Apakah media/bahan/alat yang dipilih dan digunakan tepat dan variatif? 6. Bagaimana keterlibatan dan antusiasme peserta didik?
Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana kesan kamu selama proses pembelajaran? 2. Adakah hal menarik yang kamu dapat saat pembelajaran ini? 3. Kesulitan apa saja yang kamu temui dalam proses pembelajaran? 4. Bagaimana cara memperbaiki kesalahan-kesalahan yang peserta didik alami/ temukan dalam melakukan aktivitas pembelajaran?

Lampiran 10. Dokumentasi Kegiatan





